



5 crédits	30.0 h + 15.0 h	Q1
-----------	-----------------	----

Enseignants	Vanderdonckt Jean ;
Langue d'enseignement	Anglais
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Thèmes abordés	<p>Introduction</p> <ul style="list-style-type: none"> Principes majeurs de l'interaction homme-machine et de la conception centrée sur l'utilisateur Evolution de l'IHM : du textuel au graphique, du réel au virtuel, du statique au dynamique, du peu interactif au hautement interactif. <p>Technologie des IHM</p> <ul style="list-style-type: none"> Dispositifs logiciels et matériels d'interaction avec l'utilisateur Objets interactifs concrets et abstraits Techniques (p. ex. tirer/lancer), styles (p. ex. langage de commande, manipulation directe) Moyens d'interaction (p. ex. trackball) Environnements de développement d'IHM (langages de programmation, boîtes à outils, bibliothèques, programmation par démonstration, génération automatique, conception assistée) Standards, normes et guides de développement d'IHM (p. ex. IBM CUA, ISO 9241, CBN, etc.) <p>Contributions extérieures aux IHM</p> <ul style="list-style-type: none"> Apports de la psychologie cognitive, modèles prescriptifs Théorie de la perception, de l'attention Ergonomie du logiciel <p>Méthodologie de développement d'une IHM</p> <ul style="list-style-type: none"> Cycles de vie et modèles (p. ex. V, Spirale, ProdUser, Nabra) Méthodes existantes (p. ex. Muse, Trident, Diane+, SOMA) Conception préliminaire (y compris modèle de la tâche) Conception détaillée (y compris spécifications opérationnelles) Prototypage (rapide ou non, itératif ou non) Evaluation: méthodes d'évaluation avec/sans utilisateurs, avec heuristiques, par observation.
Acquis d'apprentissage	<p>Les étudiants ayant suivi avec fruit ce cours seront capables de:</p> <ul style="list-style-type: none"> expliciter les enjeux de l'interaction homme-machine en vue de concevoir une interface homme-machine (IHM) d'une application interactive qui soit adaptée à la tâche de l'utilisateur maîtriser les modèles de construction d'une IHM pour les exploiter à bon escient lors de la conception d'une application interactive <p>1</p> <p>Les étudiants auront développé des compétences méthodologiques et opérationnelles. En particulier, ils auront développé leur capacité à :</p> <ul style="list-style-type: none"> utiliser des outils de développement d'interface et les technologies adaptées lors du développement de l'interface d'une application interactive <p>-----</p> <p><i>La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».</i></p>
Faculté ou entité en charge:	INFO

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en linguistique	LING2M	5		
Master [120] en sciences et technologies de l'information et de la communication	STIC2M	5		
Approfondissement en sciences informatiques	LSINF110P	5		