

En raison de la crise du COVID-19, les informations ci-dessous sont susceptibles d'être modifiées, notamment celles qui concernent le mode d'enseignement (en présentiel, en distanciel ou sous un format comodal ou hybride).

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



Cette unité d'enseignement n'est pas dispensée cette année académique !

Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Charleroi
Thèmes abordés	<p>L'informatique contemporaine a évolué vers un rôle central au sein de la société, avec des outils et applications potentiellement utilisés par l'ensemble des citoyens, quel que soit leur profil. En parallèle, dans le cadre d'une spécialisation en sciences du vivant, la création de systèmes informatiques s'adressera en priorité à un personnel jouissant d'une expertise potentiellement avancée. Dans le cadre du bachelier en sciences informatiques, les étudiants se doivent d'être confrontés aux techniques actuelles de création d'interfaces homme-machine et de visualisation de l'information qui soient efficaces, effectives, agréables et plaisantes.</p> <p>Les aspects qui seront abordés dans ce cours seront les suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> - concepts d'utilisabilité et d'expérience utilisateur - cycle de conception d'expérience utilisateur - aspects humains (perception et modèles d'interaction) - méthodologie de création de visualisations interactives - techniques de visualisation appliquées aux sciences du vivant
Acquis d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer ce que sont l'interaction homme-machine, l'utilisabilité et l'expérience utilisateur • Comprendre comment intégrer le support de ces notions dans le cadre du développement d'un système informatique • Analyser les besoins des utilisateurs et de les modéliser • Connaître les techniques de design et de prototypage pour la création d'interfaces • Choisir et d'utiliser des méthodes d'évaluation des interfaces <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:	EPL

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Bachelier en sciences informatiques	SINC1BA	5		