

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 + 15.0 h

Q1



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

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'lacher), 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 sciences et technologies de l'information et de la communication	STIC2M	5		