

UE Technique des logiciels interactifs



Niveau d'étude
Bac +4



ECTS
3 crédits



Crédits ECTS
Echange
3.0



Composante
UFR
Informatique,
mathématiques
et
mathématiques
appliquées
(IM2AG)



Période de
l'année
Automne (sept.
à dec./janv.)

Diplômes intégrant cet élément

- Master Informatique

- › **Langue(s) d'enseignement:** Français, Anglais
- › **Méthodes d'enseignement:** En présence
- › **Forme d'enseignement :** Cours magistral
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui
- › **Crédits ECTS Echange:** 3.0
- › **Code d'export Apogée:** GBIN7U07
- › **Temps de travail personnel pour l'étudiant:** 30

Présentation

Description

Introduction à l'Interaction Homme-Machine et à la programmation par événements

Heures d'enseignement

CM	CM	15h
TP	TP	15h

Pré-requis recommandés

Fondements systèmes (notions de processus, événement, interruption). Bases de Génie Logiciel (processus de développement, modélisation UML de base - diagramme de classes, cas d'utilisation). Programmation impérative et par objets.

Période : Semestre 7

Compétences visées

Comprendre les techniques logicielles de base nécessaires à la mise en œuvre d'Interfaces Homme-Machine : systèmes de fenêtrage, boîtes à outils et leurs concepts, programmation événementielle

Infos pratiques

Contacts

Responsable d'UE

Renaud Blanch

✉ Renaud.Blanch@grenoble-inp.fr

Lieu(x) ville

➤ Grenoble

Campus

➤ Grenoble - Domaine universitaire

En savoir plus

Technique des logiciels interactifs

🔗 <http://iihm.imag.fr/blanch/M1/TLI/>