

# UE Interaction homme-machine 1



- > **Langue(s) d'enseignement:** Français
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

## Présentation

---

### Description

Tout logiciel est destiné à être utilisé. Sa conception doit donc être pensée pour cet utilisateur, et lui permettre d'atteindre ses objectifs. Mais la vie humaine est désordonnée et imprévisible, et difficile à caractériser. Toutefois, tout logiciel a un utilisateur. Le design de l'interaction est une méthode et un ensemble d'outils permettant de s'attaquer à ces problèmes. Bien appliqués, ces outils peuvent vous aider à construire des systèmes d'information utiles, utilisables et agréables à utiliser.

### Objectifs

- \* Comprendre les enjeux de l'interaction homme-machine
- \* Pouvoir mettre en place et appliquer une approche de conception logicielle orientée utilisateur
- \* Pouvoir mettre en place une méthode de prototypes et d'évaluations itérative

### Informations complémentaires

Module composé de 8CM et 8TD (par groupe) de 1,5h chacun. L'évaluation se fait entièrement par projet. Le sujet du projet est libre. Le projet est composé de plusieurs rendus intermédiaires correspondant à différentes itérations.

### Compétences visées

- \* Savoir observer, et mettre en place une méthode de compréhension des utilisateurs
  - \* Savoir caractériser les besoins d'un point de vue utilisateur,
  - \* Mettre en place une méthode d'idéation et de prototypage itératif,
  - \* Connaître les modèles de l'utilisateur utilisé lors de la conception orienté utilisateur,
  - \* Savoir choisir et mettre en place une étude utilisateur, et l'analyser.
- 

## Bibliographie

- \* \*Interaction Design: Beyond human-computer interaction 5th ed.\* de Rogers, Sharp et Preece
- \* \*About Face: The Essentials of Interaction Design\* de Cooper, Cronin, and Reimann

## Infos pratiques

---

### Campus

- › Grenoble - Domaine universitaire