







La version que vous consultez n'est pas définitive. Cette fiche d'activité peut encore faire l'objet de modifications. La version finale sera disponible le 1er juin.

| | | |
|--------------|-----------------|----|
| 5.00 crédits | 30.0 h + 15.0 h | Q2 |
|--------------|-----------------|----|

| | |
|------------------------|---|
| Enseignants | Vanderdonckt Jean ; |
| Langue d'enseignement | Français |
| Lieu du cours | Louvain-la-Neuve |
| Préalables | Néant |
| 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>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <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>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>Modes d'évaluation des acquis des étudiants</p> | <p>L'évaluation continue relative à ce cours est organisée comme suit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les étudiants sont rassemblés par groupes de deux personnes et devront réaliser le travail accompagnant le cours, pour lequel le rapport sera formatté selon le gabarit disponible et envoyé au titulaire à la date d'échéance correspondant au dernier cours. • Chaque groupe sélectionne l'interface d'un système interactif existant et conduira une évaluation heuristique basée sur les recommandations ergonomiques et les critères ergonomiques vus au cours afin d'identifier et de classer 10 problèmes d'utilisabilité. • Chaque groupe produit un modèle de tâche basé sur l'énoncé pour une tâche sélectionnée. • Chaque groupe soumet via le système en-ligne une version préliminaire de leur rapport contenant l'évaluation et le modèle de tâche. Une évaluation formative aura éventuellement lieu afin de fournir un feedback formatif. • Chaque groupe définit deux contextes d'usage (un utilisateur basé sur un persona, un dispositif, un environnement), modélise l'interface abstraite et l'interface concrète pour les deux contextes d'usage. Ces résultats seront incorporés dans le rapport. • Pour le dernier cours, chaque groupe soumet via le système en-ligne la version finale du rapport, qui fera l'objet d'une évaluation sommative (20 points). |
| <p>Méthodes d'enseignement</p> | <p>Ce cours introductif à l'interaction homme-machine comprend les contenus suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduction à l'IHM et à l'interface: définition, périmètre, principes, modèles. • Ergonomie du logiciel: principes d'utilisabilité, recommandations et critères ergonomiques. • Cycle de vie de développement de l'interface home-machine: for chaque contexte d'usage (i.e., l'utilisateur et sa tâche, le dispositif, et son environnement) <ul style="list-style-type: none"> • Modélisation de la tâche et du domaine d'activité • Modélisation de l'interface abstraite • Modélisation de l'interface concrète • Prototypage de l'interface finale |
| <p>Contenu</p> | <p>L'Association for Computing Machinery (ACM) définit l'Interaction Homme-Machine (IHM) comme étant la discipline s'occupant de la conception, de l'évaluation et de l'implémentatoïn d'un système informatique interactif en vue de son usage par l'être humain et de l'étude des phénomènes majeurs qui l'accompagnent. L'objet principal d'étude de l'IHM est l'interface homme-machine, qui concerne les moyens par lesquels l'utilisateur final interagit avec un système, en particulier via des dispositifs d'interaction et du logiciel.</p> |
| <p>Ressources en ligne</p> | <p>Toutes les ressources (transparents du cours, gabarit du rapport, exemples, études de cas, références) sont disponibles en ligne sur le cours Moodle correspondant: https://moodle.uclouvain.be/course/view.php?id=4515 W3C Introduction to Model-based User Interface Design W3C Abstract User Interfaces</p> |
| <p>Bibliographie</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Gaëlle Calvary, Joëlle Coutaz, David Thevenin, Quentin Limbourg, Laurent Bouillon, Jean Vanderdonckt, A Unifying Reference Framework for Multi-Target User Interfaces, June 2003, Interacting with Computers 15(3) |
| <p>Autres infos</p> | <p>Il n'y a pas de pré-requis à ce cours.</p> |
| <p>Faculté ou entité en charge:</p> | <p>INFO</p> |

| Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE) | | | | |
|--|---------|---------|-----------|---|
| Intitulé du programme | Sigle | Crédits | Prérequis | Acquis d'apprentissage |
| Mineure en technologies numériques et société | MINSTIC | 5 | |  |
| Master [120] en sciences et technologies de l'information et de la communication | STIC2M | 5 | |  |
| Approfondissement en sciences informatiques | APPSINF | 5 | |  |
| Master [120] en linguistique | LING2M | 5 | |  |
| Bachelier en sciences informatiques | SINF1BA | 5 | |  |
| Mineure en sciences informatiques | MINSINF | 5 | |  |