

Interface homme-machine et game design

CM0 : Présentation du cours

Mickaël Martin Nevot

V2.0.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique
3.0 non transposé.

Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser aux démarches ergonomiques et anthropocentré
- Faire connaître les méthodes et techniques d'évaluation et de conception anthropocentré
- Savoir mettre en œuvre une Interface homme-machine
- Notions sur l'ergonomie
- Savoir concevoir un jeu vidéo

Anthropocentré = Centré utilisateur



Prérequis

- Conscience qu'il faut être à l'écoute de l'utilisateur final
- Conscience des inégalités des utilisateurs face à des interfaces



Modalités d'évaluation

- Participation
- Projet de *game design*



Sommaire

- I. Présentation du cours
- II. Interface homme-machine
- III. Ergonomie des logiciels
- IV. Game design

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot
mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

Cours en ligne sur : mickael.martin.nevot.free.fr

