

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT
SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE 8 MAI 1945
GUELMA
Faculté de Mathématiques,
D'Informatique et de Sciences de la
Matière



وزارة التعليم العالي
والبحث العلمي
جامعة 8 ماي 1945
قالمة
كلية الرياضيات، الإعلام الآلي
وعلوم المادة
قسم: الإعلام الآلي

Département : Informatique

SYLLABUS (Plan de cours)

Unité d'Enseignement : UF 2, Matière : Interfaces Homme-Machine

Domaine/Filière : Informatique, Licence SI

Semestre : 5, Année Universitaire : 2020/2021

Coefficient : 3

Volume Horaire Hebdomadaire Total : 4H30

- Cours Magistral (*Nombre d'heures par semaine*) : 1H30
- TD : 1H30
- TP : 1H30

Langue d'enseignement : Français

Enseignant responsable de la matière : Mohamed Nadjib KOUAHLA, Grade : MCA

Bureau : Bloc des laboratoires, LabSTIC (2^{me} étage) /

Email : kouahla.mohammednadjib@univ-guelma.dz, kouahla.nadjib@yahoo.fr

Périodes de consultation :

Mercredi de : 11^H00-12^H30

Objectifs :

L'usage de systèmes interactifs ne cessant de s'accroître, il devient nécessaire d'améliorer et de faciliter l'interaction homme-machine. Le développement de nouveaux outils logiciels, langages et dispositifs d'interaction ainsi que la prise en compte des facteurs humains permettent de répondre aux besoins des utilisateurs. Ce cours a pour objectif d'initier les étudiants à la conception et réalisation de systèmes interactifs et de présenter les évolutions récentes dans le domaine des IHM du point de vue des méthodes et des réalisations. La première partie du cours vise à enseigner les connaissances qui forment la base du domaine de l'interaction homme-machine, elle porte sur : les méthodes de conception, les interfaces graphiques et les architectures logicielles. Dans une seconde partie, l'enseignement sera plus particulièrement centré sur les méthodes de visualisation avancées et sur l'usage des modalités de la communication humaine dans l'interaction homme-machine.

Programme du cours :

1. IHM Interaction homme machine : problématique et enjeux du domaine
2. Apport de la psycho cognitive, méthode de conception
3. Principe d'ergonomie des logiciels, critère ergonomique de qualité
4. Analyse des besoins des acteurs et de leurs activités, modélisation des activités
5. Principe de conception, spécification d'interface
6. Norme et de mesure pour les systèmes interactifs
7. Evaluation des interfaces
8. Toolkits graphiques
 - Java : swing
 - C++ : QT
 - Web : JQuery
9. IHM pour les interfaces mobiles
10. Accessibilité

Evaluation : Contrôles des connaissances & Pondérations

Contrôle	Pondération (%)
Examen final	50 %
TP	50 %
Total	100%

Références bibliographiques

Brice Kovacs , Florence Gaunet , Xavier Briffault , « Les techniques d'analyse de l'activité pour l'IHM », Hermès - Lavoisier
KOLSKI Christophe, « Interfaces homme machine : application aux systèmes industriels complexes » Lavoisier, 1997.

Date & Signature