

# Conception d'applications interactives et distribuées



## Présentation

---

### Objectifs

Au terme de cette UE, les étudiants seront capables de :

- \* Comprendre les concepts et modèles de base de l'interaction humain-machine (IHM)
- \* Appliquer des méthodes représentatives de conception et d'évaluation des systèmes interactifs
- \* Appréhender la relation Génie Logiciel et IHM
- \* Maquetter et prototyper des IHMs
- \* Concevoir des architectures orientées services distribués
- \* Prendre du recul sur les notions d'éco-conception
- \* Gérer l'hétérogénéité des systèmes
- \* Maîtriser la génération de services et de clients à partir de l'existant
- \* Intégrer des architectures récentes et flexibles dans des solutions existantes
- \* Comprendre les problématiques de disponibilités, d'adaptation et de ré-ingénierie dans les systèmes distribués

### Pré-requis obligatoires

Génie Logiciel, Programmation par composants, Architecture Web

---

### Bibliographie

Kolski C. (2017). Interaction Homme-Machine, supports de cours (transparents et ressources diverses sur Moodle), UVHC.

Kolski C. (Ed.) (2001). Analyse et conception de l'I.H.M., Interaction Homme-Machine pour les S.I. 1. Editions Hermès, Paris.

Kolski C. (Ed.) (2010). Interaction Homme-Machine dans les transports – Personnalisation, assistance et informations du voyageur. Editions Hermès-Lavoisier, Paris.

---

## Liste des enseignements

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Interaction Homme Machine	UE				
Evolution et réingénierie logicielles	UE				