

Interaction Multimodale et Affective			D400002	
Gilles FALQUET (PA), Laurent MOCCOZET (MER), Patrick ROTH				
Nombre d'heures par semaine	cours	2	Semestre d'automne	
	exercices	-	Semestre de printemps	<input checked="" type="checkbox"/>
	pratique	2/3*	Total d'heures	56/70*
Cursus			Type	Crédits ECTS
Master en sciences informatiques 90 ECTS			Option	4
Master en sciences informatiques 120 ECTS			Option	5

OBJECTIFS :

Ce cours présente des éléments permettant la création d'interfaces humain-machine avancées. Ces interfaces sont principalement caractérisées par leurs aspects multimodaux et adaptatifs, c'est à dire qu'elles reposent sur différents modes d'interaction simultanés : gestuel, sonore, visuel mais aussi affectif et émotionnel et qu'elles permettent d'adapter dynamiquement le comportement de l'application à l'état de l'utilisateur par exemple en tenant compte de son état émotionnel.

CONTENU :

L'enseignement se compose de deux parties.

Une première partie ex-cathedra, dans les domaines indiqués ci-dessus, donne les bases théoriques nécessaires à la partie pratique : conception, utilisabilité et évaluation des interfaces, 3D, interactions 3D et Réalités Mixtes, visualisation de l'information, informatique socio-affective, interfaces multimodales.

La partie pratique consiste en la réalisation et l'évaluation d'un prototype de système interactif, typiquement un jeu ou un programme d'apprentissage, qui devra réagir et s'adapter aux états de l'utilisateur et permettre une interaction par diverses modalités.

Forme de l'enseignement	Cours, exercices et travaux pratiques
Documentation	-
Préalable requis	Notions d'imagerie et de traitement du signal
Préparation pour	-
Mode d'évaluation	Par le biais d'un projet
Sessions d'examens	-