

Apprendre avec le digital 2

Infos pratiques

- > ECTS : 4.5
- > Nombre d'heures : 36.0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Période de l'année : Enseignement dixième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Travaux dirigés
- > Ouvert aux étudiants en échange : Oui
- > Campus : Campus de Nanterre
- > Composante : Sciences psychologiques, sciences de l'éducation
- > Code ELP : 4PoPCADP
- > En savoir plus : Site web de la formation <https://dep-psycho.parisnanterre.fr>

Présentation

Ce travail s'inscrit dans la continuité de l'EC apprendre avec le numérique du semestre 1. Les étudiants, collectivement et collaborativement, devront répondre à un appel à projet concernant la mise en place d'un dispositif de formation numérique. Dans cet EC, les étudiants mettront en oeuvre leurs compétences afin de concevoir une interface qui respectera les contraintes cognitives des utilisateurs. En utilisant diverses ressources mises à disposition, ils devront au second semestre élaborer un storyboarding à l'aide de logiciels auteurs et évaluer l'interface créée à l'aide de tests utilisateurs incluant des critères heuristiques et des principes ergonomiques.

Objectifs

Être capable de mener à son terme la création et l'évaluation d'un dispositif de formation numérique. Savoir élaborer un storyboard à l'aide de logiciels auteurs et évaluer l'utilisabilité et l'ergonomie cognitive de l'interface conçue.

Évaluation

Examen standard et Session 2 : Evaluation finale sous forme de dossier ; pas d'examen dérogatoire

Bibliographie

Baccino, T., Bellino, C. & Colombi, T. (2004). Mesures de l'utilisabilité des interfaces. Hermes science publication ;
Mayer, R. E (2009). Multimedia learning 2nd edition. Cambridge University Press ;

Ressources pédagogiques

Oui

Contact(s)

> Emmanuel Schneider

Responsable pédagogique
eschneider@parisnanterre.fr