



## Département d'informatique IFT 715 – Interfaces personne-machine

### Plan d'activité pédagogique

Hiver 2026

---

<b>Enseignant</b>	Charles Gouin-Vallerand
Courriel :	<a href="mailto:charles.vallerand@usherbrooke.ca">charles.vallerand@usherbrooke.ca</a>
Local :	K1-4001
Téléphone :	+1 819 821-8000 x62329
Disponibilités :	Mercredi de 13 h 30 à 15 h 30. Les rencontres en présentiel pour les disponibilités se feront au Laboratoire DOMUS (D6-0013) Vous pouvez également écrire à l'enseignant pour trouver d'autres créneaux disponibles (via Teams ou courriel)

---

**Site web du cours :** <https://moodle.usherbrooke.ca/course/view.php?id=7551>

---

<b>Horaire</b>	Exposé magistral :	Judi	8 h 30 à 10 h 20	salle D3-2032
		Vendredi	8 h 30 à 9 h 20	salle D3-2032

---

### Description officielle de l'activité pédagogique<sup>1</sup>

Cibles de formation :	Connaître la problématique et l'importance des interfaces dans les applications; concevoir, analyser et construire une interface de qualité appropriée.
Contenu :	Architecture générale des interfaces. Modèles cognitifs pour l'interaction personne-machine. Modélisation des utilisateurs : les systèmes de traitement d'information, les processus de communication basés sur des modèles, les processus de communication basés sur les connaissances. Processus de développement d'une interface : analyse, spécification et implantation. Évaluation : critères et qualités des interfaces. Outils pour le développement d'une interface. Intégration de l'information multisource : graphique, à deux et à trois dimensions, audio, vidéo. Les normes dans les interfaces personne-machine.
Crédits	3
Organisation	3 heures d'exposé magistral par semaine 6 heures de travail personnel par semaine
Particularités	Aucune

---

<sup>1</sup><https://www.usherbrooke.ca/admission/fiches-cours/ift715>

# 1 Présentation

Cette section présente les cibles de formation spécifiques et le contenu détaillé de l'activité pédagogique. Cette section, non modifiable sans l'approbation du comité de programme du Département d'informatique, constitue la version officielle.

## 1.1 Mise en contexte

L'utilité d'un ordinateur, telle que perçue par la plupart des personnes qui l'utilisent est largement déterminée par son interface usager. Dans un système typique, environ 50 % du logiciel est relié aux interactions personne-machine (IPM). Ce cours traite des sujets reliés à l'amélioration de la qualité de l'interaction entre un utilisateur humain et une machine. On traitera des méthodologies de conception, de la réalisation et d'évaluation d'interfaces, des styles et des techniques d'interaction, des aspects ergonomiques d'une interface, des principes de conception et des outils à la création d'interfaces multimédias.

## 1.2 Cibles de formation spécifiques

À la fin de cette activité pédagogique, l'étudiante ou l'étudiant sera capable :

1. De connaître la problématique et l'importance des interfaces dans les applications ; concevoir, analyser et construire une interface de qualité appropriée ;
2. D'aborder de façon critique les sujets avancés en interface humain-machine.

## 1.3 Contenu détaillé

Thème	Contenu	Nbr. d'heures	Objectifs
1	Révision des notions sur la conception des interfaces : méthode de développement : règles de base de disposition d'une interface	3	
2	Modèles de communication : actes de langage ; application pour les interfaces	3	
3	Interfaces tangibles : cadres théoriques ; applications	3	
4	Présentation de données complexes : grand volume de données ; modes d'interaction	3	
5	Conception d'une interface : phases de découverte, prospective et conception globale ; personas ; scénarios	9	
6	Test d'utilisabilité : objectifs des tests et protocoles	6	
7	Sujets avancés en interface humain-machine : interfaces mobiles ; robots ; virtualité et immersion ; médias sociaux ; avatars ; émotions ; interfaces adaptatives	12	

## 2 Organisation

Cette section propre à l'approche pédagogique de chaque enseignante ou enseignant présente la méthode pédagogique, le calendrier, le barème et la procédure d'évaluation ainsi que l'échéancier des travaux. Cette section doit être cohérente avec le contenu de la section précédente.

### 2.1 Méthode pédagogique

Le cours est conçu sous une forme hybride qui intégrera :

- des séminaires pendant lesquels les étudiantes et les étudiants sont amenés à connaître, échanger et critiquer les sujets avancés en interface et interaction humain-machine. Les personnes étudiantes seront donc invitées tout au long du cours à faire preuve d'esprit critique pour analyser les avancées dans les interfaces ;
- des séminaires donnés par les personnes étudiantes sur des sujets choisis en interface et interaction humain-machine ;
- des séances de mentorat et de travail sur la réalisation d'un projet de session portant sur le développement d'interfaces ou d'interactions et l'évaluation de celles-ci. Ce projet devra être proposé par la personne étudiante et validé par l'enseignant. Une partie de ce projet sera conçue pendant le cours pour mettre en pratique les personnas et les scénarios. Il est attendu que les étudiantes et étudiants complètent les exercices, développement et évaluation en dehors du cours pour avancer et réaliser leur projet.

Pendant les premiers cours, le professeur présentera des notions avancées en interfaces/interactions humain-machine. Ensuite, les étudiantes et étudiants présenteront eux-mêmes à la classe un cours sur un sujet avancé en interface qu'ils auront choisie et développée.

Un site Moodle du cours est disponible sur lequel des présentations et autres documents seront accessibles.

### 2.2 Calendrier

Semaine	Commençant le	Thème	
1	2026-01-05	1	
2	2026-01-12	1 et 2	
3	2026-01-19	5	
4	2026-01-26	5	
5	2026-02-02	3 et 5	
6	2026-02-09	3 et 5	Remise du Livrable #1 du Projet de session
7	2026-02-16	4 et 5	
8	2026-02-23	Semaine des examens périodiques	
9	2026-03-02	Relâche	
10	2026-03-09	6	Remise du Livrable #2 du Projet de session
11	2026-03-16	6	
12	2026-03-23	7	
13	2026-03-30	7	
14	2026-04-06	7	Remise du Livrable #3 du Projet de session
15	2026-04-13	7	Présentation des projets de session
16	2026-04-20	Semaine des examens finals	
17	2026-04-27	Semaine des examens finals	

## 2.3 Évaluation

Type de l'évaluation	Pondération	Utilisation des IAG <sup>1</sup>
Présentation du sujet avancé (2)	20 %	Libre <span style="color: green;">●</span>
Projet de session (4)	30 %	Libre <span style="color: green;">●</span>
Examen intra	25 %	Interdite <span style="color: red;">●</span>
Examen final	25 %	Interdite <span style="color: red;">●</span>

<sup>1</sup> Référez-vous à la page "Balises d'utilisation des outils d'intelligence artificielle générative" à la fin du document.

### Directives particulières

La présentation du sujet avancé d'une durée d'une heure sera présentée par une équipe de personnes étudiantes (taille de l'équipe à déterminer selon le nombre d'inscriptions). Le support du cours préparé par chaque équipe sera disponible pour tous. Le contenu des présentations est sujet à l'examen final.

Le projet de session sera également réalisé en équipe de personnes étudiantes (taille de l'équipe à déterminer selon le nombre d'inscriptions). Tous les supports écrits seront remis sur le site de Moodle. Les consignes spécifiques à chaque livrable seront précisées sur le site Moodle du cours.

### Cours sur un sujet avancé

L'équipe de personnes étudiantes choisit un thème parmi les thèmes, le fait valider par l'enseignant et le présente à la classe pendant 50 minutes (la durée de la présentation sera à valider selon le nombre de personnes étudiantes inscrites). **Le thème choisi par l'équipe de personnes étudiantes doit être validé par l'enseignant au cours de la première moitié de la session via un échange par courriel afin de s'assurer qu'il n'y a pas de redondance entre les équipes.** En partant de la lecture proposée, l'équipe de personnes étudiantes devra approfondir le thème, le présenter à la classe et proposer des exercices et questionnements en rapport avec ce thème. Entre autres, le cours doit comprendre : une définition claire du thème, les caractéristiques ou modèles de ce thème, des exemples et les avenues futures attendues et des discussions critiques.

L'évaluation concerne, d'un côté, l'animation en classe et la maîtrise individuelle du sujet (Évaluation individuelle : 10 % de la note globale du cours) et, de l'autre, le support de la présentation utilisé (Évaluation d'équipe : 10 % de la note globale du cours). Pour cela, l'équipe de personnes étudiantes remettra au professeur le fichier des diapositives qui ont été présentées pendant le cours. À titre indicatif, pour une heure de cours, il est attendu que le nombre de diapositives soit compris entre 25 et 35 (à valider selon le nombre de personnes inscrites).

### Liste des sujets avancés

L'équipe de personnes étudiantes est invitée à chercher la documentation par elle-même dans les banques de données scientifiques (ex. ACM Digital Library, IEEE Xplore, Google Scholar, Scopus, etc.) en lien avec un des thèmes ci-dessous. Une liste plus exhaustive de lectures de départ sera partagée lors de la première moitié de session.

- Informatique mobile
- Informatique portée (wearable)
- Informatique diffuse (Ubiquitous Computing)
- Interfaces tangibles
- Réalité augmentée, réalité mixte et réalité virtuelle
- Jeux vidéo et gamification
- Éthique des interfaces
- Travail coopératif
- Interactions multimodales
- Interfaces adaptées aux utilisateurs / Interfaces adaptatives
- Interactions sociales et présences
- Interactions humain-robot
- Visualisation de données et tableaux de bord

### Projet de session

Les personnes étudiantes auront un projet de session portant sur la conception et le prototypage d'un système informatique en adoptant une approche basée sur la conception centrée sur l'humain. Ce projet se fera en équipe de personnes étudiantes (taille des équipes à valider selon le nombre d'inscriptions au cours). La thématique générale des sujets sera proposée en classe et via une description qui sera accessible sur Moodle. Dans cette thématique, le sujet du projet peut être proposé par l'équipe (nécessitant une validation du sujet par le professeur) ou proposé par le professeur. Le projet de session comportera trois (3) livrables et une présentation du projet et comptera pour 30 % de la session (évaluation d'équipe).

Voici l'horaire de remise des livrables pour le projet de session :

- Livrable #1 - Définition du projet (5% de la note globale) : Vendredi le 13 février 2026 à 17h00
- Livrable #2 - Rapport de conception (10% de la note globale) : Vendredi le 13 mars 2026 à 17h00
- Livrable #3 - Rapport d'évaluation et présentation finale (15% de la note globale) : Vendredi le 10 avril 2026 à 17h00

### 2.3.1 Qualité de la langue et de la présentation

Conformément à l'article 17 du Règlement facultaire d'évaluations des apprentissages<sup>2</sup> l'enseignante ou l'enseignant peut retourner à l'étudiante ou à l'étudiant tout travail non conforme aux exigences quant à la qualité de la langue et aux normes de présentation.

### 2.3.2 Plagiat

Le plagiat consiste à utiliser des résultats obtenus par d'autres personnes afin de les faire passer pour sien et dans le dessein de tromper l'enseignante ou l'enseignant. Vous trouverez en annexe un document d'information relatif à l'intégrité intellectuelle qui fait état de l'article 9.4.1 du Règlement des études<sup>3</sup>. Lors de la correction de tout travail individuel ou de groupe une attention spéciale sera portée au plagiat. Si une preuve de plagiat est attestée, elle sera traitée en conformité, entre autres, avec l'article 9.4.1 du Règlement des études de l'Université de Sherbrooke. L'étudiante ou l'étudiant peut s'exposer à de graves sanctions qui peuvent être soit l'attribution de la note E ou de la note zéro (0) pour un travail, un examen ou une activité évaluée, soit de reprendre un travail, un examen ou une activité pédagogique. Tout travail suspecté de plagiat sera transmis au Secrétaire de la Faculté des sciences. Ceci n'indique pas que vous n'ayez pas le droit de coopérer entre deux équipes, tant que la rédaction finale des documents et la création du programme restent le fait de votre équipe. En cas de doute de plagiat, l'enseignante ou l'enseignant peut demander à l'équipe d'expliquer les notions ou le fonctionnement du code qu'elle ou qu'il considère comme étant plagié. En cas d'incertitude, ne pas hésiter à demander conseil et assistance à l'enseignante ou l'enseignant afin d'éviter toute situation délicate par la suite.

## 2.4 Échéancier des travaux

Présentation du sujet avancé	Sujet	Réception	Remise	Points
Évaluation individuelle		À définir	À définir	10
Évaluation d'équipe (Support de la présentation)		À définir	À définir	10

Projet de session	Sujet	Réception	Remise	Points
Proposition de projet (Phase 1)		À définir	2026-02-13	5
Rapport conception		À définir	2026-03-13	10
Rapport d'évaluation et présentation orale		À définir	2026-04-10	10
Présentation du projet		À définir	À définir	5

<sup>2</sup>[https://www.usherbrooke.ca/sciences/fileadmin/sites/sciences/documents/Etudiants\\_actuels/Informations\\_academiques\\_et\\_reglements/2017-10-27\\_Reglement\\_facultaire\\_-\\_evaluation\\_des\\_apprentissages.pdf](https://www.usherbrooke.ca/sciences/fileadmin/sites/sciences/documents/Etudiants_actuels/Informations_academiques_et_reglements/2017-10-27_Reglement_facultaire_-_evaluation_des_apprentissages.pdf)

<sup>3</sup><https://www.usherbrooke.ca/registraire/droits-et-responsabilites/reglement-des-etudes/>

## 2.5 Utilisation d'appareils électroniques et du courriel

Selon le règlement complémentaire des études, section 4.2.3<sup>4</sup>, l'utilisation d'ordinateurs, de cellulaires ou de tablettes pendant une prestation est interdite à condition que leur usage soit explicitement permise dans le plan de cours.

Dans ce cours, l'usage de téléphones cellulaires, de tablettes ou d'ordinateurs est autorisé. Cette permission peut être retirée en tout temps si leur usage entraîne des abus.

Tel qu'indiqué dans le règlement universitaire des études, section 4.2.3<sup>5</sup>, toute utilisation d'appareils de captation de la voix ou de l'image exige la permission de la personne enseignante.

**Note :** Je réponds aux questions posées par courriel à l'extérieur des périodes de cours.

Vous pouvez m'écrire par courriel ou sur Teams. Je ne répondrai pas à vos messages pendant les fins de semaine, les jours fériés et les soirs après 17 h.

## 3 Matériel nécessaire pour l'activité pédagogique

Un ordinateur portable (aucune restriction de modèle ou de système d'exploitation) est recommandé, mais n'est pas obligatoire. Les notes de cours sont numérisées et des liens à consulter seront partagés avec les élèves via la plateforme Moodle.

## 4 Références

- [1] A. SEARS, J. JACKO : *The human-computer interaction handbook*. Lawrence Erlbaum Associates, 2nd édition, 2008.
- [2] ALAN DIX, JANET FINLAY, GREGORY ABOWD, RUSSEL BEALE : *Human-Computer Interactions*. Prentice Hall, Third édition, 2004.
- [3] BEN SCHNEIDERMAN ET CATHERINE PLAISANT : *Designing the user interface*. Addison Wesley, 2004.
- [4] DAVID BENYON : *Designing Interactive Systems. A comprehensive guide to HCI and interaction system*. Addison Wesley, 2nd édition, 2010.
- [5] JEF RASKIN : *The Humane Interface*. Addison Wesley, 2005.
- [6] JOHN M. CAROLL : *Human-Computer Interaction in the New Millenium*. Addison Wesley, 2002.
- [7] NORMAN, DONALD A. : *The design of everyday things*. Basic Books, [New York], 2002.
- [8] SOREN LAUESEN : *User interface design : A software engineering perspective*. Addison Wesley, 2006.
- [9] STEVEN HEIM : *The resonant Interface HCI foundations for interaction design*. Addison Wesley, 2008.
- [10] STONE D, WOODROFFE M., JARRETT C., MINOCHA S. : *User Interface and evaluation*. Morgan Kaufmann Pub, 2005.
- [11] U.S. GOVERNMENT OFFICIAL EDITION, éditeur. *Notice Research-based web design and usability guidelines*. GSA, 2nd édition, 2006.

<sup>4</sup>[https://www.usherbrooke.ca/sciences/fileadmin/sites/sciences/documents/Etudiants\\_actuels/Informations\\_academiques\\_et\\_reglements/Sciences\\_Reglement\\_complementaire.pdf](https://www.usherbrooke.ca/sciences/fileadmin/sites/sciences/documents/Etudiants_actuels/Informations_academiques_et_reglements/Sciences_Reglement_complementaire.pdf)

<sup>5</sup><https://www.usherbrooke.ca/registraire/droits-et-responsabilites/reglement-des-etudes/>

## Délits relatifs aux études

### Extrait du règlement des études (Règlement 2575-009)

Sont notamment considérés comme un délit relatif aux études les faits suivants :

- a) commettre un plagiat, soit faire passer ou tenter de faire passer pour sien, dans une production évaluée, le travail d'une autre personne, des passages ou idées tirés de l'œuvre d'autrui ou du contenu, de toute forme, généré par un système d'intelligence artificielle (ce qui inclut notamment le fait de ne pas indiquer la source et la référence adéquate);
- b) commettre un autopl plagiat, soit soumettre, sans autorisation préalable, une même production, en tout ou en partie, à plus d'une activité pédagogique ou dans une même activité pédagogique (notamment en cas de reprise);
- c) usurper l'identité d'une autre personne ou procéder à une substitution de personne lors d'une production évaluée ou de toute autre prestation obligatoire;
- d) fournir ou obtenir toute forme d'aide non autorisée, qu'elle soit collective ou individuelle (incluant l'assistance provenant d'un système d'intelligence artificielle), pour une production faisant l'objet d'une évaluation;
- e) obtenir par vol ou toute autre manœuvre frauduleuse, posséder ou utiliser du matériel non autorisé de toute forme (incluant le matériel numérique et celui généré par un système d'intelligence artificielle) avant ou pendant une production faisant l'objet d'une évaluation;
- f) copier, contrefaire ou falsifier un document pour l'évaluation d'une activité pédagogique;
- k) posséder ou avoir à sa portée un appareil électronique ou numérique interdit durant une activité d'évaluation;

[...]

Un [guide sur l'intégrité intellectuelle](#) vous est rendu disponible par le service des bibliothèques et des archives de l'Université de Sherbrooke, afin de bien comprendre les différents délits et ainsi éviter d'être aux prises avec un dossier disciplinaire et une ou des sanctions.

Les mesures pouvant être imposées à titre de sanctions disciplinaires sont les suivantes :

- a) la réprimande simple ou sévère consignée au dossier étudiant pour la période fixée par l'autorité disciplinaire ou à défaut, définitivement. En cas de réprimande fixée pour une période déterminée, la décision rendue demeure au dossier de la personne aux seules fins d'attester de l'existence du délit en cas de récidive;
- b) l'obligation de reprendre une production ou une activité pédagogique, dont la note pourra être établie en tenant compte du délit survenu antérieurement;
- c) la diminution de la note ou l'attribution de la note E ou 0;

[...]

## Balises d'utilisation des outils d'intelligence artificielle générative

Autorisés ou pas dans les situations d'apprentissage et d'évaluation ?

### NIVEAU 0

### NIVEAU 1

### NIVEAU 2

### NIVEAU 3

### NIVEAU 4

L'utilisation des outils d'intelligence artificielle générative (IAg) est limitée, voire complètement interdite parce que la personne enseignante considère que l'usage de ces outils nuit au développement de compétences essentielles. Ces compétences peuvent être disciplinaires, comme elles peuvent être d'ordre méthodologique, rédactionnel ou informationnel. Considérant que l'utilisation des IAg requiert un esprit critique, il peut s'agir d'une situation d'apprentissage ou d'évaluation sans IAg qui vise à développer celui-ci.

Dans ces situations, **la personne étudiante produit le travail.**

L'utilisation prononcée des IAg est permise parce que la personne enseignante considère que les personnes étudiantes sont en mesure d'exercer un esprit critique et sont capables de juger de la qualité des contenus produits par les IAg. Ou encore, l'utilisation est encouragée parce que la situation d'apprentissage ou d'évaluation proposée contribue à développer leur esprit critique.

Dans ces situations, l'IAg produit le travail préliminaire, alors que **la personne étudiante s'assure de sa qualité en l'améliorant.**



#### Utilisation interdite

Le **NIVEAU 0** signifie que l'**utilisation est interdite**.

Ceci signifie que si la personne enseignante a un motif de croire qu'il y a eu l'utilisation d'une IAg dans une situation d'évaluation, elle doit dénoncer les faits auprès de la personne responsable des dossiers disciplinaires universitaires. Il s'agit d'un délit relatif aux études tel que stipulé dans le [Règlement des études](#).



#### Utilisation limitée

Le **NIVEAU 1 D'UTILISATION** signifie que l'**utilisation est autorisée uniquement pour assister l'apprentissage dans le domaine disciplinaire ou des langues**.

Dans ce contexte, la personne étudiante **est tenue de déclarer l'utilisation qu'elle en a faite** selon les consignes fournies par la personne enseignante sans quoi l'utilisation peut être considérée comme un délit. Par exemple :

Domaine disciplinaire :

- S'inspirer
- Générer des idées
- Explorer un sujet pour mieux le comprendre
- Générer du matériel pour apprendre

Domaine des langues :

- Identifier ses erreurs et se les faire expliquer
- Reformuler un texte
- Générer un plan pour aider à structurer un texte
- Traduire un texte



#### Utilisation guidée

Le **NIVEAU 2 D'UTILISATION** signifie que l'**utilisation est autorisée pour améliorer un travail produit par la personne étudiante**.

Dans ce contexte, la personne étudiante **est tenue de déclarer l'utilisation qu'elle en a faite** selon les consignes fournies par la personne enseignante sans quoi l'utilisation est considérée comme un délit. Par exemple :

- Analyser des contenus
- Obtenir une rétroaction
- Évaluer la qualité de son travail à partir de critères
- Demander à être confronté relativement à ses idées, à sa démarche
- Diriger les processus de résolution de problèmes



#### Utilisation balisée

Le **NIVEAU 3 D'UTILISATION** signifie que l'**utilisation est autorisée pour produire un travail qui sera amélioré**.

Dans ce contexte, la personne étudiante **est tenue de citer selon les normes<sup>1</sup> le contenu généré par l'IAg ou de déclarer l'utilisation qu'elle en a faite** selon les consignes fournies par la personne enseignante sans quoi l'utilisation est considérée comme un délit. Par exemple :

- Résumer ou rédiger des parties d'un texte
- Générer un texte ou un modèle d'une production et l'adapter
- Réaliser des calculs mathématiques
- Produire du code informatique
- Résoudre des problèmes complexes
- Répondre à une question
- Générer des images, ou autres contenus multimédias



#### Utilisation libre

Le **NIVEAU 4 D'UTILISATION** signifie qu'**aucune restriction spécifique n'est imposée**.

Dans ce contexte, la personne étudiante **est tenue de citer selon les normes<sup>1</sup> le contenu généré par l'IAg ou de déclarer l'utilisation qu'elle en a faite** selon les consignes fournies par la personne enseignante sans quoi l'utilisation est considérée comme un délit.

Ce niveau inclut tout ce qui précède, de l'exploration à la production, ainsi que toute autre tâche particulière jugée complexe.

## À considérer avant l'utilisation d'outils d'intelligence artificielles génératives

Si, en tant que personne étudiante envisagez d'utiliser un outil d'intelligence artificielle générative (IAG) lorsque l'évaluation autorise les niveaux 1 à 4 d'utilisation mentionnés précédemment.

Dans ce cas, gardez à l'esprit les éléments clés suivants.

- Vous assumez la responsabilité de tout le contenu produit, avec ou sans IAG, et intégré à votre production.
- Les produits des outils d'IAG peuvent très souvent comporter **des erreurs ou des faussetés** (hallucinations) : on doit donc impérativement valider tout contenu généré par ces outils.
- Dans l'état actuel de la Loi sur le droit d'auteur du Canada, les **productions faites par l'IAG sont du domaine public**, puisque les outils d'IAG ne sont pas reconnus comme des auteurs au sens de la Loi et que les contenus générés ne répondent pas aux critères d'une œuvre protégée, notamment aux critères d'originalité.
- L'entreprise qui fournit le service pourrait émettre certaines exigences dans ses conditions d'utilisation. Comme l'algorithme et le code informatique appartiennent à l'entreprise qui les a développés, nous devons tenir compte de ces conditions. Celles-ci pourraient également fournir des précisions relatives à la **réutilisation des données soumises (confidentialité)**.

## Comment déclarer l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle générative

Dans l'esprit d'une conduite intègre et responsable, vous devez TOUJOURS mentionner de façon explicite toute utilisation de l'intelligence artificielle, conformément au Règlement des études (9.4.1 Délits relatifs aux études). De plus, à des fins pédagogiques, il est recommandé de toujours intégrer à la production les requêtes, de même que les réponses intégrales générées par les outils d'IAG. Celles-ci pourront être intégrées directement dans le corps du texte ou en note de bas de page. Les réponses longues pourraient être insérées en annexe de votre document ou dans des documents supplémentaires, selon les directives de la personne enseignante.

L'utilisation de ces deux documents s'avèrera utile, ils se trouvent sous licence libre, donc vous pouvez utiliser les tableaux et les adapter selon votre besoin:

1. [Modèle de citation](#) : Ce formulaire, à remplir par l'enseignant, donne un exemple aux étudiants de citation de l'IAG dans la réalisation d'un travail évalué ou non.
2. [Déclaration d'usage](#) : Ce formulaire, à remplir par les étudiants, doit être remis avec une réalisation afin de déclarer l'usage de l'IAG dans la réalisation, qu'elle soit évaluée ou non.

## Référence

La Faculté des sciences tient à remercier le SSF pour la production des documents.

- Cabana, M. et Côté, J.-A. (2024). Balises d'utilisation des outils d'intelligence artificielle générative. Service de soutien à la formation, Université de Sherbrooke. Sous licence [CC BY 4.0](#).
- Cabana, M. et Beaudet, M. (2024). Directives de déclaration de l'utilisation de l'intelligence artificielle générative dans une production étudiante. Service de soutien à la formation, Université de Sherbrooke. Sous licence [CC BY 4.0](#).
- Cabana, M. (2024). Formulaire de déclaration de l'utilisation de l'intelligence artificielle générative dans une production étudiante. Service de soutien à la formation, Université de Sherbrooke. Sous licence [CC BY 4.0](#).