



Département d'informatique IGE 401 / IGL 754 – Gestion de projet

Plan d'activité pédagogique

Hiver 2026

Enseignant : Martin Gagné

Courriel : martin.m.gagne@usherbrooke.ca

Local : 819-452-0152

Téléphone : 819-452-0152

Disponibilités : Sur rendez-vous

Site web du cours : <https://moodle.usherbrooke.ca>

Horaire	Exposé magistral :			
		Mardi	8 h 30 à 10 h 20	salle D3-2034
	Mercredi	8 h 30 à 9 h 20	salle D3-2034	
Exercices/laboratoires :		Mercredi	9 h 30 à 10 h 20	salle D3-2034

Description officielle de l'activité pédagogique¹

Cibles de formation : Gérer un projet de développement de logiciel d'envergure. Définir, mesurer et améliorer des processus logiciels. Gérer la qualité des produits logiciels.

Contenu : Processus de développement de logiciel. Plan de projet. Diagrammes de Gantt et PERT. Chemin critique. Mesure et estimation de la taille d'un logiciel et de l'effort des activités. Développement d'échéanciers. Gestion d'équipes, de réunions et de risques. Principaux modèles de processus logiciel. Amélioration de processus basée sur la mesure. Gestion de configurations. Revue de produits. Vérification, mesures de qualité et gestion de la qualité. Présentation du PMBoK et des normes ISO et IEEE.

Crédits : 3

Organisation : 3 heures d'exposé magistral par semaine
1 heure d'exercices par semaine
5 heures de travail personnel par semaine

Préalable : IFT232 et (STT290 ou STT418)

Particularités : Aucune

¹<https://www.usherbrooke.ca/admission/fiches-cours/ige401>

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

Apparu initialement dans un contexte militaire, le pilotage d'activités en mode projet est devenu le mode d'organisation et de gestion par excellence dans de nombreux secteurs, dont le génie civil, l'aéronautique, les technologies de l'information et l'industrie du jeu.

Un projet est souvent défini (voir [1] entre autres) comme un ensemble d'activités :

- visant à créer un artefact (produit, service, savoir, etc.) unique ;
- doté d'un début et d'une fin déterminée ;
- comportant des risques ;
- nécessitant l'utilisation efficiente de ressources diverses.

Le nombre de personnes participant à un projet peut varier grandement (d'une seule personne à plusieurs milliers) de même que la durée (d'une journée à plusieurs années – certains projets chinois, égyptiens et romains se sont étalés sur plusieurs siècles). Le projet peut être simple, la configuration d'un outil bureautique pour faciliter la prise et le suivi de rendez-vous, ou complexe, la construction d'un système intégré de gestion pour une organisation internationale employant plusieurs dizaines de milliers de personnes.

La conduite de projets requiert l'utilisation d'un savoir, d'habiletés, d'outils et de techniques en vue de satisfaire les exigences des parties prenantes à l'égard d'un projet et du produit qui en découle. Le cours vise à fournir les bases de ce savoir, tout en permettant de développer certaines habiletés et d'appréhender les principales techniques de même que quelques outils.

En pratique, le cours permet à l'étudiante, à l'étudiant, d'acquérir les connaissances et de développer les habiletés nécessaires à la conduite d'un projet de technologies de l'information (TI) au sein d'une organisation. Toutes les phases du processus de gestion d'un projet en TI ainsi que leurs dépendances sont couvertes. L'activité pédagogique est pertinente pour tous les étudiants inscrits à un programme en génie informatique, en informatique, en informatique de gestion ainsi qu'en imagerie et médias numériques.

1.2 Cibles de formation spécifiques

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

1. comprendre les caractéristiques des projets en technologie de l'information ;
2. évaluer, planifier, structurer et gérer un projet dans le respect d'un processus de génie logiciel ;
3. suivre, contrôler et livrer un projet respectant les critères de portée, de coût, de durée et de qualité convenus ;
4. faire un bilan d'un projet ;
5. participer au processus de pilotage du changement découlant d'un projet en technologies de l'information.

1.3 Contenu détaillé

Thème	Contenu	Nbr. d'heures	Objectifs	Lectures ¹
1	Introduction : présentation ; historique ; PMI (<i>Project Management Institute</i>), PMBoK (<i>Project Management Body of Knowledge</i>) et méthode PRINCE2	1	1	[2] 1, 2, 3 [1] 1, 2, 3 [3] 1, 2

Table 1 :

Thème	Contenu	Nbr. d'heures	Objectifs	Lectures ¹
2	Modèles organisationnels, cycles de vie et TI : tâches, activités, processus et cycles de vie ; influences de la structure organisationnelle ; processus : phases de la gestion de projets, phases du génie logiciel, phases des projets en TI	2	1	[2] 1, 2, 3 [1] 1, 2, 3 [3] 2, 3
3	Modèles de gestion de projet : modèle primitif ; modèle orthogonal ; gestion du changement en triangle de Prosci (modèle PCT) ; modèle en carré PCTQ ; relations avec les modèles de développement logiciel ; comparaison et évaluation des modèles	2	1	[2] 1, 2, 3 [1] 1, 2, 3 [3] 3, 4, 13
4	Gestion de l'intégration : stratégie, plan de gestion, exécution, contrôle et supervision, gestion de configuration, fermeture et bilan	3	2, 3, 4	[2] 4 [1] 4 [3] 11-18, 20
5	Gestion de la portée (périmètre) : identification des parties prenantes, exploration et définition de la portée, décomposition de la portée, vérification et validation de la portée, suivi	4	2, 3, 4	[2] 4 [1] 5 [3] 20
6	Gestion de la durée (échancier) : définition des activités et des tâches ; procédés prédictifs : V, RUP, etc. ; procédés synthétiques : XP, Scrum, etc. ; estimation : Cocomo, FP, COSMIC-FPP ; programmation : Gantt, CPM, PERT, etc. ; Suivi	6	2, 3, 4	[2] 6 [1] 6 [3] 9, 20
7	Gestion des coûts : modélisation, évaluation, budgétisation, suivi	2	2, 3, 4	[2] 7 [1] 7, 20
8	Gestion de la qualité : modélisation, assurance de la qualité, planification, contrôle de la qualité	4	2, 3, 4	[2] 8 [1] 8 [3] 8
9	Gestion des ressources humaines : ressources humaines : importance du facteur humain, principes élémentaires, planification ; équipes : formation, évolution et consolidation, direction et gestion	4	2, 3, 4	[2] 10 [1] 9 [3] 14-18
10	Gestion des communications : caractérisation des parties prenantes ; plan de communication ; plan et techniques de diffusion ; gestion d'événements ; gestion de crise	2	2, 3, 4	[2] 11 [1] 10
11	Gestion des risques : définition du plan de contingence ; identification des risques ; caractérisation des risques (qualitatif) ; évaluation des risques (quantitatif) ; élaboration du plan de contingence ; suivi	4	2, 3, 4	[2] 9 [1] 11 [3] 10
12	Gestion de l'approvisionnement : propositions : identification, cahier des charges, appel, sélection des invités à soumissionner, réception de propositions ; analyse des devis ; contrats : établissement, gestion, fermeture	2	2, 3, 4	[2] 10, 11 [1] 12 [3] 14-18
13	Gestion des parties prenantes : caractérisation des parties prenantes ; plan de communication ; plan et techniques de diffusion ; gestion d'événements ; gestion de crise	2	2, 3, 4, 5	[2] 11 [1] 13 [3] 14-18

Table 1 :

Thème	Contenu	Nbr. d'heures	Objectifs	Lectures ¹
14	Gestion du changement (électif) : analyse d'impact auprès des parties prenantes ; plans d'intervention ; formation ; installation ; mise en route ; exploitation ; coordination	1	5	[2] 11 [1] 13 [3] 20, 21

¹ Les lectures indiquées ne sont là qu'à titre indicatif. L'enseignant est libre de choisir un autre document de référence

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

Objectifs et modalités du cours

Les séances de cours visent à expliquer en détail les concepts et les notions abordés dans les sources de référence. Il est attendu que chaque étudiant ait réalisé, au préalable, les lectures liées au thème de la semaine, notamment celles du *PMBOK6* [1] et des articles proposés tout au long de la session. Les travaux dirigés offriront l'occasion de mettre en pratique ces connaissances à travers des exercices individuels ou en groupe, adaptés aux besoins des étudiants et aux exigences du programme.

Travaux pratiques et évaluations

Plusieurs travaux de planification seront réalisés dans le cadre du cours, permettant d'appliquer les concepts, méthodes et techniques présentées en classe. Ces travaux sont structurés en cinq livrables (TP1 à TP5). Des mini-tests axés sur des études de cas viendront renforcer les acquis. À noter que ces travaux pratiques ne nécessitent pas de compétences en programmation.

Format des cours

Les cours se dérouleront en présentiel dans la salle de classe. En cas d'empêchement majeur rendant l'enseignement en classe impossible, le cours sera donné en ligne via Microsoft Teams. L'horaire et les modalités de la session en ligne seront convenus avec les étudiants.

2.2 Calendrier

Semaine	Commençant le	Thème
1	2026-01-05	1, 2 et 3
2	2026-01-12	3 et 4
3	2026-01-19	4 et 5
4	2026-01-26	5 et 6
5	2026-02-02	6 et 7
6	2026-02-09	Exercices et 7
7	2026-02-16	Exercices et Révision
8	2026-02-23	Semaine des examens périodiques
9	2026-03-02	Relâche
10	2026-03-09	8
11	2026-03-16	8 et 9
12	2026-03-23	9 et 10
13	2026-03-30	11 et 12
14	2026-04-06	13 et 14
15	2026-04-13	Révision
16	2026-04-20	Semaine des examens finals
17	2026-04-27	Semaine des examens finals

Le contenu des séances peut varier en fonction des besoins de la classe, de la disponibilité de certains conférenciers ou des laboratoires. Veuillez vous fier à l'agenda sur Moodle pour le contenu détaillé des séances, les lectures, les notes de cours, les dates de remises pour les travaux et les mini-tests.

2.3 Évaluation

Type de l'évaluation	Pondération	Utilisation des IAG ¹
Travaux (5)	30 %	Interdite ●
Examen intra	30 %	Interdite ●
Examen final	40 %	Interdite ●

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

L'évaluation comporte deux examens individuels en plus des éléments d'évaluation des projets. Les travaux sont réalisés en équipes. Les examens sont placés sous la responsabilité de la Faculté des sciences et organisés par elle. La durée des examens intra et final sont de deux et trois heures respectivement.

Ceci dit, l'usage d'appareils informatiques, électroniques ou de communication (ordinateur, calculatrice, téléphone, etc.) est interdit sauf si l'examen a lieu dans un laboratoire auquel cas seuls les équipements du laboratoire peuvent être utilisés selon des conditions qui seront alors précisées.

Par ailleurs, tout étudiant, toute étudiante, qui omet de remettre un travail au moment prescrit doit rencontrer l'enseignant afin de déterminer une nouvelle date de remise. Une pénalité de 10 % par jour de retard est imposée. L'évaluation est faite en tenant compte de la clarté des documents et du respect de la méthodologie enseignée en classe.

Plus encore, conformément au Règlement facultaire d'évaluation des apprentissages, 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. Toute situation de plagiat sera traitée en conformité avec le Règlement des études de l'Université de Sherbrooke.

Enfin, en cas de circonstances extraordinaires au-delà du contrôle de l'Université de Sherbrooke et sur décision de celle-ci, l'évaluation des apprentissages de cette activité est sujette à changement.

2.3.1 Qualité de la langue et de la présentation

Conformément à l'article 17 du Règlement facultaire d'évaluations des apprentissages² 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 études³. 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'avez 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.

²https://www.usherbrooke.ca/sciences/fileadmin/sites/sciences/documents/Etudiants_actuels/Informations_academiques_et_reglements/2017-10-27_Reglement_facultaire_-_evaluation_des_apprentissages.pdf

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

2.4 Échéancier des travaux

Travaux	Sujet	Réception	Remise	Points
TP1	Modes matriciels, Contraintes de projet et mini test	À définir	À définir	5
TP2	Charte de projet et mini test	À définir	À définir	5
TP3	Décomposition d'un projet en format WBS et mini test.	À définir	À définir	10
TP4	Échéancier, budget et plan qualité	À définir	À définir	5
TP5	Gestion des RH, registre de risque et plan de communication	À définir	À définir	5

2.5 Utilisation d'appareils électroniques et du courriel

Selon le règlement complémentaire des études, section 4.2.3⁴, 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 4.2.3⁵, 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.

3 Matériel nécessaire pour l'activité pédagogique

Tout le matériel nécessaire pour le cours sera rendu disponible via Moodle.

4 Références

- [1] PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE : *Guide du Corpus des connaissances en management de projet*. Project Management Institute, 6 édition, 2017. <http://www.pmi.org/PMBOK-Guide-and-Standards/Standards-Library-of-PMI-Global-Standards.aspx>.
- [2] RICHARD E. (DICK) FAIRLEY : *Managing AND Leading Software Projects*. Wiley, 2009.
- [3] TSO : *Réussir le management de projets avec PRINCE2*. AXELOS, 6 édition, 2017.

⁴https://www.usherbrooke.ca/sciences/fileadmin/sites/sciences/documents/Etudiants_actuels/Informations_academiques_et_reglements/Sciences_Reglement_complementaire.pdf

⁵<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 autoplage, 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 normes¹ 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 normes¹ 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](#).