



Département d'informatique
IFT 609 / IFT 703 – Informatique cognitive
Plan d'activité pédagogique
 Automne 2026

Enseignant	Mohamed Mehdi Najjar
Courriel :	mohamed.mehdi.najjar@usherbrooke.ca
Local :	D4-1010-12
Téléphone :	+1 819 821-8000 x62260
Disponibilités :	À spécifier au début de la session.

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

Horaire	Exposé magistral :	Lundi	8 h 30 à 10 h 20	salle D3-2032
		Vendredi	11 h 30 à 12 h 20	salle D3-2032

Description officielle de l'activité pédagogique¹

Cibles de formation :	Acquérir les concepts de base de l'informatique cognitive pour comprendre le mécanisme de fonctionnement du cerveau humain ; apprendre les fondements des architectures cognitives dans la résolution de problèmes.
Contenu :	Concepts de base sur la cognition humaine : perception, attention, mémorisation, planification et apprentissage. Approche computationnelle de la cognition. Fondements théoriques d'une architecture cognitive : représentation symbolique et subsymbolique, activation des connaissances. Principales architectures cognitives. Résolution de problèmes à l'aide d'une architecture cognitive.
Crédits	3
Organisation	3.0 heures d'exposé magistral par semaine 6.0 heures de travail personnel par semaine
Préalable	IFT615
Particularités	Aucune

¹<https://www.usherbrooke.ca/admission/fiches-cours/ift609>

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'informatique cognitive est une discipline émergente à la frontière entre la psychologie cognitive et l'intelligence artificielle. Son domaine est la modélisation computationnelle des processus cognitifs, que ce soit l'intelligence, la mémoire, l'attention, la perception, la prise de décision, la résolution de problème ou les émotions. Elle cherche à modéliser l'intelligence humaine autant par des méthodes symboliques, que par des méthodes simulant les processus biologiques sous-jacents aux phénomènes psychologiques. L'informatique cognitive pose des défis importants à la grande majorité des sous-disciplines de l'intelligence artificielle : ingénierie des connaissances, réseau de neurones, planification, inférence, apprentissage automatique, etc. L'informatique cognitive contribue à l'avancement des sciences cognitives en proposant des architectures cognitives qui sont des modèles computationnels, complets et cohérents de la cognition. En intégrant des modèles computationnels de l'utilisateur aux systèmes informatiques qui interagissent avec les humains, elle permet à ceux-ci de prendre en compte les forces et les faiblesses de la cognition humaine.

1.2 Cibles de formation spécifiques

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

1. de maîtriser les notions de base de la cognition humaine ;
2. d'acquérir une vision informatique des processus cognitifs humains ;
3. d'avoir une connaissance de quelques architectures cognitives ;
4. d'être capable de concevoir un modèle d'une activité humaine en utilisant une architecture cognitive ;
5. de s'initier à la présentation de travaux scientifiques.

1.3 Contenu détaillé

Thème	Contenu	Nbr. d'heures	Objectifs	Lectures ¹
1	Introduction aux architectures cognitives	2	1 et 2	[3] , [10]
2	Concepts de base de la psychologie cognitive : perception, attention, résolution de problème, fonctions exécutives, etc.	5	1 et 2	[14]
3	Concepts de mémoire en psychologie cognitive : mémoires sensorielle, sémantique, procédurale, épisodique, de travail, prospective.	4	1 et 2	[4] , [13]
4	Notions de base en architectures cognitives	5	2, 3 et 4	[7] , [11]
5	Étude d'architectures : ACT-R, SOAR, EPIC.	6	2, 3 et 4	[1] , [9] , [8]
6	Processus symboliques et sub-symboliques	5	2, 3 et 4	[2]
7	Architectures cognitives : représentation des connaissances, acquisition des connaissances, exemples de modèles d'activités humaines avec des architectures.	4	2, 3 et 4	[6] , [13] , [15]
8	Modèles d'activités humaines : exemples de modèles, architecture cognitive ACT-R.	8	2, 3 et 4	[5] , [12] , [16]

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

Le cours comprend un projet et des laboratoires (TP) à réaliser. Le projet est réalisé en équipe et a pour objet la modélisation cognitive d'une activité humaine avec l'architecture ACT- R qui sera étudiée.

Les laboratoires (TP) seront à remettre sur la page Moodle du cours au plus tard à la date butoir indiquée. Ces laboratoires sont des exercices et des tutoriels de modélisation de comportement humain avec l'architecture cognitive ACT-R. Les laboratoires devront être réalisés obligatoirement par équipes de quatre (4) à six (6) étudiantes et étudiants. Le nombre exact sera précisé au début de la session, selon l'effectif.

Le projet consiste à utiliser l'architecture cognitive ACT-R pour modéliser une problématique donnée. Le but est de concevoir un modèle cognitif qui représente le déroulement d'une activité humaine soulevée dans la problématique. Le projet comporte une partie d'analyse qui décrit comment le problème est résolu selon un mode se rapprochant de la cognition humaine. La deuxième partie consiste à modéliser le problème avec l'architecture ACT- R pour produire un modèle cognitif. Le projet est réalisé par équipes de quatre (4) à six (6) étudiantes et étudiants. Un sujet sera choisi et présenté dans le cours. Dans la première partie, la définition de la problématique sera présentée et une portion de l'analyse sera fournie. Le travail consiste à développer les notions fournies. Dans la deuxième partie, un modèle cognitif de base sera fourni. La tâche consiste à l'étendre et à l'enrichir pour qu'il soit plus complet, selon les spécifications exigées.

2.2 Calendrier

Semaine	Commençant le	Thème
1	2026-08-31	2
2	2026-09-07	1
3	2026-09-14	4 et 5
4	2026-09-21	7
5	2026-09-28	4
6	2026-10-05	3
7	2026-10-12	8
8	2026-10-19	Semaine des examens périodiques
9	2026-10-26	Relâche
10	2026-11-02	6
11	2026-11-09	8
12	2026-11-16	8
13	2026-11-23	8
14	2026-11-30	8
15	2026-12-07	Révision
16	2026-12-14	Examen
17	2026-12-21	Semaine des examens finals

2.3 Évaluation

Type de l'évaluation	Pondération	Utilisation des IAG ¹
Laboratoires (5)	15 %	Interdite ●
Projet (2)	30 %	Interdite ●
Examen intra	20 %	Interdite ●
Examen final	35 %	Interdite ●

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

Une (1) seule journée de retard, pour la remise des travaux, sera tolérée avec une pénalité (un cinquième de la note maximale). Les critères d'évaluation pour les épreuves (travaux et examens) sont principalement basés sur la structure et clarté du code source (s'il y a lieu), l'exactitude et la précision des réponses aux questions théoriques ainsi que la pertinence des solutions proposées aux problèmes énoncés. Pour réussir le cours, La note de passage est calculée comme suit : (1) le cumul des notes de toutes les évaluations doit être supérieur ou égal à 50 sur 100, et (2) la moyenne des évaluations individuelles doit être supérieure ou égal à 40% du pointage maximal de ces évaluations. La cote finale sera attribuée dynamiquement par rapport à la performance globale du groupe.

La note finale du projet (30 points) sera calculée selon les proportions suivantes :

- Partie 1 (5 points) : portion individuelle

Présentation orale sur la représentation des connaissances et de la méthode de résolution : (Critères : compréhension de la méthode utilisée, clarté, réponse aux questions)

- Partie 2 (25 points) :

- Présentation finale du projet (orale) : 5 points, portion individuelle (Critères : compréhension, résolution, clarté, concision, réponse aux questions)
- Rapport : 5 points + modèle ACT-R : 15 points (Critères : présentation du problème, représentation des connaissances, méthode de résolution adaptée, représentations symboliques et sub-symboliques d'ACT-R, tests de validation, critique du modèle, possibles améliorations).

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

Laboratoires	Sujet	Réception	Remise	Points
Laboratoire 1	Représentation des connaissances	2026-09-14	2026-09-28	3
Laboratoire 2	Perception visuelle	2026-10-05	2026-10-16	3
Laboratoire 3	Représentation sub-symbolique (P1)	2026-11-02	2026-11-11	3
Laboratoire 4	Représentation sub-symbolique (P2)	2026-11-16	2026-11-30	3
Laboratoire 5	Utilité des règles de productions	2026-11-30	2026-12-14	3

Projet	Sujet	Réception	Remise	Points
Partie 1	Représentation de la connaissance : présentation.	2026-09-28	2026-10-12	5
Partie 2	Modélisation : présentation, rapport, modèle.	2026-11-23	2026-12-11	25

2.4.1 Directives particulières

Au besoin, les dates de réception et de remise des travaux (TPs et projet) seront mises à jour sur la page Moodle du cours dans le répertoire du travail en question.

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.

Le canal de messagerie du cours sur Moodle est destiné aux étudiant(e)s pour leurs échanges. Pour communiquer avec l'enseignant, il est recommandé de le faire par courriel (et non par Teams).

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/>

3 Matériel nécessaire pour l'activité pédagogique

-Documents : notes de cours, documentation et références, ci-dessous.

-Logiciels : ACT-R, installé dans les laboratoires du département d'informatique sous Windows

<http://act-r.psy.cmu.edu/actr7/reference-manual.pdf>

- Note : Les version 7.14 et 7.16 d'ACT-R sont recommandées pour une installation (Windows) sur les ordinateurs personnels. Les tutoriels fournis dans Moodle y font référence.

4 Références

- [1] ANDERSON, J. R. AND LEBIERE, C. : *The atomic components of thought*. Lawrence Erlbaum associates, Mahwah, New Jersey, 1998.
- [2] ANDERSON, J.R. AND BELLEZZA, F.S. : *Rules of the Mind*. L. Erlbaum Associates, 1993.
- [3] BADDELEY, A.D. AND HOLLARD, S. : *La mémoire humaine : théorie et pratique*. Sciences et technologies de la connaissance. Presses universitaires de Grenoble, 1993.
- [4] BELIN, C. AND MAJERUS, S. AND VAN DER LINDEN, M. : *Relations entre perception, mémoire de travail et mémoire à long terme*. Neurosciences cognitives. De Boeck Supérieur, 2001.
- [5] EUSTACHE, F. : *La mémoire*. Ed ITP DeBoeck Université, 1996.
- [6] EUSTACHE, F. AND VALLÉ, M.L.E. : *La mémoire : En 40 pages*. Uprr Editions, 2014.
- [7] FORTIN, C. AND ROUSSEAU, R. : *Psychologie cognitive : une approche de traitement de l'information*. Presses de l'Université du Québec, 2012.
- [8] GRAY, W.D. : *Integrated Models of Cognitive Systems*. Oxford Series on Cognitive Models and Architectures. Oxford University Press, USA, 2007.
- [9] JOHN R. ANDERSON AND DANIEL BOTHELL AND MICHAEL D. BYRNE AND SCOTT DOUGLASS AND CHRISTIAN LEBIERE AND YULIN QIN : An integrated theory of the mind. *Psychological Review*, 111 :1036–1060, 2004.
- [10] McCLELLAND, JAMES L : The place of modeling in cognitive science. *Topics in Cognitive Science*, 1(1) :11–38, 2009.
- [11] NEWELL, ALLEN : *Unified Theories of Cognition*. Harvard University Press, Cambridge, MA, USA, 1990.
- [12] PAT LANGLEY AND JOHN E. LAIRD AND SETH ROGERS : Cognitive architectures : Research issues and challenges. *Cognitive Systems Research*, 10 :141–160, 2009.
- [13] REED, S.K. : *Cognition : Théories et applications*. Ed ITP DeBoeck Université, 1999.
- [14] RICHARD, J.F. : *Les activités mentales : comprendre, raisonner, trouver des solutions*. Collection U. Série Psychologie. Armand Colin, 1995.
- [15] SERON, XAVIER : *La neuropsychologie cognitive*. Que sais-je ? Presses Universitaires de France, 2002.
- [16] WANG, HONGBIN AND FAN, JIN AND JOHNSON, TODD R : A symbolic model of human attentional networks. *Cognitive Systems Research*, 5(2) :119–134, 2004.

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 autoplagiat, 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](#).