

LICENCE EN INFORMATIQUE

Langue principale d'enseignement :

Français Anglais Arabe

Campus où le programme est proposé : CST

OBJECTIFS

Le programme de Licence en informatique a pour objectifs de former des informaticiens :

- Opérationnels, capables, dès l'obtention de leur diplôme, d'intégrer le marché du travail compétitif
- Prêts à poursuivre des études supérieures dans les différentes disciplines de l'informatique.
- Capables d'évoluer dans leur carrière dans différents secteurs aux niveaux local, régional et international.
- Pouvant devenir des décideurs, des innovateurs et des leaders dans leur profession.

COMPÉTENCES

- Identifier, formuler et résoudre des problèmes complexes d'ingénierie en appliquant les principes d'ingénierie, de sciences et de mathématiques
- Appliquer les méthodes de conception d'ingénierie pour produire des solutions qui répondent à des besoins spécifiés, tout en tenant compte de la santé publique, de la sécurité et du bien-être, ainsi que de facteurs globaux, culturels, sociaux, environnementaux et économiques
- Communiquer efficacement avec des publics variés
- Reconnaître les responsabilités éthiques et professionnelles dans des situations d'ingénierie et formuler des opinions critiques qui doivent prendre en compte l'impact des solutions d'ingénierie dans des contextes globaux, économiques, environnementaux et sociétaux
- Fonctionner efficacement dans une équipe dont les membres assurent ensemble le leadership, créent un environnement collaboratif et inclusif, établissent des buts, planifient des tâches et atteignent des objectifs
- Développer et mener des expériences appropriées, analyser et interpréter des données et utiliser un jugement d'ingénieur pour tirer des conclusions
- Acquérir et appliquer de nouvelles connaissances au besoin, en utilisant des stratégies d'apprentissage appropriées.

EXIGENCES DU PROGRAMME

UE obligatoires (144 crédits), UE optionnelles Institutions (30 crédits), UE optionnelles ouvertes (6 crédits)

Formation générale USJ (32 crédits)

(14 de ces crédits sont des optionnelles institutionnelles, les 16 restants sont des obligatoires)

Anglais (4 Cr.)

Anglais niveau A (4 Cr.)

Arabe (4 Cr.)

Langue et culture arabes (2 Cr.)

La langue arabe et les médias (2 Cr.) ou

La langue arabe et les arts (2 Cr.) ou

La langue arabe : le roman contemporain, le cinéma et le théâtre (2 Cr.)

UE enseignée en arabe (2 Cr.)

Droit (2 Cr.)

Sciences humaines (8 Cr.)

Éthique (2 Cr.)

مسائل أخلاقية في هندسة التواصل والمعلوماتية (2 Cr.)

Sciences religieuses (2 Cr.)

La croyance devant les sciences (2 Cr.) ou

Franc-maçonnerie et religions (2 Cr.)

Engagement civique et citoyen (2 Cr.)

التنشئة على التواصل اللاعنفي (2 Cr.)

Autre (2 Cr.)

Les valeurs de l'USJ (2 Cr.)

Sciences sociales (6 Cr.)

Insertion professionnelle et entrepreneuriat (4 Cr.)

Work Ready Now (4 Cr.)

Autre (4 Cr.)

Fintech (2 Cr.) ou

Marketing (2 Cr.)

Techniques de communication (4 Cr.)

Effective communication and time management (4 Cr.)

Techniques quantitatives (8 Cr.)

Probabilité et statistiques (6 Cr.)

UE fondamentales (160 crédits)

UE obligatoires (144 crédits dont 16 de formation générale)

Algèbre linéaire (4 Cr.). Anglais niveau A (4 Cr.). Architecture des ordinateurs (4 Cr.). Architecture des systèmes d'exploitation (4 Cr.). Arithmétique (4 Cr.). Bases de données non relationnelles (4 Cr.). Bases de données relationnelles (4 Cr.). Bases de l'analyse (4 Cr.). Circuits logiques (6 Cr.). Design Patterns (4 Cr.). Développement Android (4 Cr.). Effective communication and time management (4 Cr.). Fonctions (4 Cr.). Fondements mathématiques (4 Cr.). Génie logiciel (6 Cr.). Informatique 1 (6 Cr.). Informatique 2 (6 Cr.). Intelligence artificielle (4 Cr.). Introduction à l'informatique (2 Cr.). Introduction aux réseaux (6 Cr.). Probabilité et statistiques (6 Cr.). Programmation orientée objets et C++ (FS) (6 Cr.). Programmation parallèle (4 Cr.). Projet informatique (4 Cr.). Stage en entreprise (12 Cr.). Structures de données et algorithmes (6 Cr.). Systèmes d'exploitation Windows et UNIX (6 Cr.). Technologies WEB (4 Cr.). Web dynamique (4 Cr.). قانون العمل (2 Cr.). مسائل أخلاقية في هندسة التواصل والمعلوماتية (2 Cr.).

UE optionnelles Institution de spécialisation (16 crédits)

Choisir 16 crédits des 40 offerts.

Analyse et ingénierie des données (4 Cr.). Analyse des réseaux sociaux (en ligne) (4 Cr.). Cloud et virtualisation (4 Cr.). Firmware design (4 Cr.). Game development (4 Cr.). Introduction à la cybersécurité (4 Cr.). Introduction au routage et à la commutation (4 Cr.). Machine learning (4 Cr.). Réseaux locaux et interconnexions (4 Cr.). Secure coding (4 Cr.).

UE optionnelles Institution de formation générale (14 crédits)

Choisir 14 crédits des 22 offerts en respectant les thématiques requises.

Fintech (2 Cr.). Franc-maçonnerie et religions (2 Cr.). La croyance devant les sciences (2 Cr.). La langue arabe : le roman contemporain, le cinéma et le théâtre (2 Cr.). La langue arabe et les arts (2 Cr.). La langue arabe et les médias (2 Cr.). Les valeurs de l'USJ (2 Cr.). Marketing (2 Cr.). Work ready now (4 Cr.). التنشئة على التواصل اللاعنفي (2 Cr.).

Optionnelles ouvertes (6 crédits)

PLAN D'ÉTUDES PROPOSÉ

Semestre 1

Code	Intitulé de l'UE	Crédits
048BANML1	Bases de l'analyse	4
026CIIOL1	Circuits logiques	6
048FOMML1	Fondements mathématiques	4
026IN1CL1	Informatique 1	6

026INIFL1	Introduction à l'informatique	2
018ETCIL5	مسائل أخلاقيّة في هندسة التواصل والمعلوماتيّة	2
026COTML1	Effective communication and time management	4
	Optionnelle ouverte (à choisir parmi la liste proposée par l'USJ)	2
	Total	30

Semestre 2

Code	Intitulé de l'UE	Crédits
048ALLML2	Algèbre linéaire	4
026ARORL2	Architecture des ordinateurs	4
048ARIML2	Arithmétique	4
048FONML2	Fonctions	4
026IN2CL2	Informatique 2	6
026INREL4	Introduction aux réseaux	6
435LALML2 / 435LALAL2 / 435LRCTL2	La langue arabe et les médias / La langue arabe et les arts / La langue arabe : le roman contemporain, le cinéma et le théâtre	2
	Total	30

Semestre 3

Code	Intitulé de l'UE	Crédits
026SYEXL3	Systèmes d'exploitation Windows et UNIX	6
026BAD1L3	Bases de données relationnelles	4
026PTSTL1	Probabilité et statistiques	6
026STDAL3	Structures de données et algorithmes	6
026TWEBL2	Technologies WEB	4
048FONML2	Les valeurs de l'USJ	2
064CRSCI2 / 064FRMAL1	La croyance devant les sciences / Franc-maçonnerie et religions	2
	Optionnelle ouverte (à choisir parmi la liste proposée par l'USJ)	2
	Total	32

Semestre 4

Code	Intitulé de l'UE	Crédits
026DEPAL4	Design Patterns	4
026INARL4	Intelligence artificielle	4
026PROOL3	Programmation orientée objets et C++ (FS)	6
026BDNRL5	Bases de données non relationnelles	4
026ARSEL4	Architecture des systèmes d'exploitation	4
026WEBDL5	Web dynamique	4

026INRCL3 / 026GDEVL4	Introduction au routage et à la commutation / Game development	4
017FCNVI3	التنشئة على التواصل اللاعنفيّ	2
	Total	32

Semestre 5

Code	Intitulé de l'UE	Crédits
026ANNAL5	Anglais niveau A	4
026POPAL4	Programmation parallèle	4
026GELOL3	Génie logiciel	6
026PRINL5	Projet informatique	4
026COTRL5	قانون العمل	2
026DEANL6	Développement Android	4
026RLICL4 / 026INCYL4 / 026ANRSL6	Réseaux locaux et interconnexions / Introduction à la cybersécurité / Analyse des réseaux sociaux	4
026MARKL5 / 026FINTL5	Marketing / Fintech	2
	Total	30

Semestre 6

Code	Intitulé de l'UE	Crédits
026STENL6	Stage en entreprise	12
026FIDEL5 / 026CLVLL6	Firmware design Cloud et virtualisation	4
026SECOL3 / 026MALEL5 / 026DAANL4	Secure coding / Machine learning / Analyse et ingénierie des données	4
026WNOWL1	Work ready now	4
	Optionnelle ouverte (à choisir parmi la liste proposée par l'USJ)	2
	Total	26

DESCRIPTIFS DES UE

UE obligatoires

048ALLML2	Algèbre linéaire	4 Cr.
------------------	-------------------------	--------------

L'étudiant ayant suivi cette UE connaîtra les différentes propriétés des espaces vectoriels, saura manipuler les applications linéaires et les matrices, il pourra également calculer leur déterminant et l'utiliser pour calculer le rang et l'inverse d'une matrice quand celle-ci est inversible. Enfin, il saura résoudre des systèmes linéaires et diagonaliser des matrices. Cette UE couvre les espaces vectoriels, les applications linéaires, les matrices, les déterminants, la réduction des endomorphismes et des matrices.

Prérequis : Fondements mathématiques

o26ANNAL5	Anglais niveau A	4 Cr.
------------------	-------------------------	--------------

Cette UE amène les étudiants à maîtriser l'anglais technique en vue de faciliter leur future insertion dans le milieu professionnel. Elle se fait en parallèle avec le projet informatique pour accompagner les étudiants dans la rédaction de leur rapport de projet.

Prérequis : Anglais Niveau B

o26ARORL2	Architecture des ordinateurs	4 Cr.
------------------	-------------------------------------	--------------

Ce cours présente les composants et les fondements de l'organisation et de l'architecture des ordinateurs. Il introduit les concepts de base de l'architecture informatique, les principes de l'architecture et de l'organisation d'un ordinateur, l'évolution de l'architecture des ordinateurs, les différents critères d'évaluation des performances des ordinateurs, les différentes composantes d'un ordinateur et leurs interactions, les mécanismes d'interruption, les interconnexions bus, et d'autres interfaces d'interconnexion, les différents mécanismes et périphériques d'entrées/sorties (E/S), la hiérarchie mémoire d'un système informatique (y compris les registres, cache, mémoire interne, stockage externe), les différents jeux d'instructions des microprocesseurs, ainsi que les formats d'instruction et les modes d'adressage, les concepts de pipelining et d'optimisation mis en œuvre dans les microprocesseurs scalaires et superscalaires, les différentes architectures parallèles et leurs implémentations disponibles sur le marché.

Prérequis : Circuits logiques

o26ARSEL4	Architecture des systèmes d'exploitation	4 Cr.
------------------	---	--------------

Ce cours étudie l'ensemble des techniques matérielles et logicielles utilisées pour construire un système d'exploitation : problématiques de la gestion des processus, de la mémoire et des fichiers, exemples d'algorithmes, évolution des concepts dans ce domaine et exemple du système Linux. Il couvre ce qui suit : Évolution historique des SE - Typologie des SE - Structure des SE - Les processus - Les fils d'exécution (threads) - Ordonnancement des processus - Accès concurrents et synchronisation - Interblocages - Gestion de la mémoire - Gestion de la mémoire virtuelle - Système de fichiers - Systèmes d'entrée/sortie - Mécanismes de protection.

Prérequis : Circuits logiques

o48ARIML2	Arithmétique	4 Cr.
------------------	---------------------	--------------

L'étudiant ayant suivi cette matière sera capable de manipuler les structures algébriques usuelles et de résoudre des problèmes d'arithmétique classiques dans l'anneau des entiers et celui des polynômes à coefficients dans un corps. Après s'être familiarisé avec l'arithmétique dans chacun de ces ensembles, l'étudiant est encouragé à la fin du cours à s'interroger sur l'existence d'une structure sous-jacente unifiant les propriétés arithmétiques communes dans chacun de ces anneaux (lemme de Gauss, Identité de Bézout, théorème d'Euclide, théorème fondamental de l'arithmétique, etc.). Cette UE couvre les structures algébriques (lois de composition internes, groupes, morphismes de groupes, anneaux, corps), l'arithmétique dans \mathbb{Z} (la division euclidienne et ses conséquences, PGCD, PPCM, lemme de Gauss, équations diophantiennes, nombres premiers, décomposition d'un entier en facteurs premiers, congruence, anneaux $\mathbb{Z}/n\mathbb{Z}$), l'arithmétique dans $\mathbb{K}[X]$ (anneau des polynômes, arithmétique des polynômes, racine des polynômes, formule de Taylor, irréductibilité sur \mathbb{R} vs irréductibilité sur \mathbb{C} , relation entre les coefficients et les racines d'un polynôme, corps des fractions rationnelles et décomposition en éléments simples).

o26BDNRL5	Bases de données non relationnelles	4 Cr.
------------------	--	--------------

Cette UE présente les différents types des bases de données noSQL. Elle couvre la comparaison entre les bases de données relationnelles et non relationnelles, les bases de données à base de documents (mongoDB, CouchDB), les key-value stores (Rizk), les bases de données à base de colonne (HBase, Cassandra) et les bases de données graphes (Neo4j).

Prérequis : Bases de données relationnelles

026BAD1L3	Bases de données relationnelles	4 Cr.
<p>Cette UE présente les fondements des bases de données relationnelles dans le but de pouvoir développer des systèmes d'informations qui incluent de la gestion des données. Elle contient ce qui suit : Introduction - Bases de données vs fichiers - Notions d'algèbre relationnelle – Dépendances fonctionnelles - Formes normales et normalisation - Langage SQL - Langage de définition des données (DDL) - Langage de manipulation des données (DML)</p> <p>Prérequis : Informatique 1</p>		
048BANML1	Bases de l'analyse	4 Cr.
<p>Elle permet à l'étudiant de s'initier à un ensemble de notions de base en analyse. Il sera capable d'identifier les propriétés élémentaires des nombres réels et complexes, des suites et des fonctions. L'UE couvre les nombres réels, les nombres complexes, les suites numériques, les fonctions d'une variable réelle, la dérivation, les fonctions usuelles.</p>		
026CIOL1	Circuits logiques	6 Cr.
<p>Cette UE introduit les notions de base de l'électronique numérique et présente les aspects fonctionnels des circuits logiques combinatoires et séquentiels. Elle couvre, dans une première phase, le codage, les systèmes de numérisation, les circuits combinatoires en passant par l'expression d'une fonction logique, les portes logiques, l'algèbre booléenne et les différentes techniques de réduction. Dans une deuxième phase, on aborde les machines d'états et les circuits séquentiels avec les différents types de bascules et les implémentations particulières des circuits séquentiels comme les compteurs et les registres à décalage. Pour chaque système, on passe de l'analyse à la synthèse des circuits suivant différentes méthodes. Une partie des travaux pratiques se déroule autour de l'outil Quartus II qui permet à l'étudiant d'implémenter les circuits logiques sous une forme schématique ou descriptive et de simuler les circuits jusqu'à l'analyse des signaux et des considérations pratiques. L'autre partie des travaux pratiques est réservée à la réalisation pratique des circuits logiques à l'aide de circuits intégrés sur plaque d'essai pour permettre à l'étudiant de découvrir les composants électroniques et leur câblage.</p>		
026DEPAL4	Design Patterns	4 Cr.
<p>Cette unité d'enseignement permettra aux étudiants ayant déjà appris les notions de la programmation orientée objet en C++ ou en C#, à reconnaître et à recenser les modèles de conception utilisés dans un développement donné et enfin à appliquer les principes de conception dans leur développement. L'étudiant sera capable de mener une analyse architecturale pour produire les unités structurelles, de concevoir les interfaces pour assurer l'intégration des différents composants de la solution, d'effectuer la conception détaillée de la solution et développer le code. L'UE couvre tous les modèles usuels : Abstract Factory - Builder - Factory Method - Object Pool - Prototype - Singleton - Adapter - Bridge - Composite - Decorator - Facade - Flyweight – Private Class Data - Proxy - Chain of responsibility - Command - Interpreter - Iterator - Mediator - Memento - Null Object - Observer - State - Strategy - Template method - Visitor.</p> <p>Prérequis : Informatique 2</p>		
026DEANL6	Développement Android	4 Cr.
<p>Cette UE offre une initiation à la programmation des applications sous Android, en mettant le point sur la particularité du développement imposée par la structure particulière des applications Android à base de composants (Activity, Service, Intents, Broadcast receiver, Data providers, etc.).</p> <p>Prérequis : Informatique 2</p>		
026COTML1	Effective communication and time management	4 Cr.
<p>Throughout this course, students will enhance their communication skills by understanding effective communication mechanics and methods, while also learning to recognize diverse thinking patterns and preferred learning approaches in others. Empowering students to excel in interpersonal interactions, the course fosters improved personal and business relationships. Additionally, students will delve into time management techniques, optimizing productivity through efficient workflow organization and effective use of planners and calendars to prioritize tasks and meet deadlines. By developing strategies for effective planning and setting SMART goals,</p>		

students gain greater control over their time and increase overall efficiency. The course also addresses common challenges such as procrastination and stress management, equipping students with tools to overcome these obstacles. Topics covered include self-development, emotional intelligence, time management, goal setting, work planning, estimating work time, communication modes, workplace communication skills, written communication, and presentation skills.

o48FONML2	Fonctions	4 Cr.
------------------	------------------	--------------

L'étudiant sera capable de comparer localement des fonctions en utilisant la technique de développement limité et, d'étudier et d'effectuer le calcul d'intégrale des fonctions sur un intervalle quelconque. Cette UE permet aussi aux étudiants de résoudre les équations différentielles de différents types et de s'initier à un ensemble de notions de base sur les fonctions de plusieurs variables. Cette UE couvre la comparaison locale des fonctions, les primitives, l'intégrale de Riemann, l'intégration sur un intervalle quelconque, les équations différentielles (EDs), les notions sur les fonctions de plusieurs variables.

Prérequis : Bases de l'analyse

o48FOMML1	Fondements mathématiques	4 Cr.
------------------	---------------------------------	--------------

Elle constitue une introduction aux différents types de raisonnements, notations et objets mathématiques. L'étudiant ayant suivi cette UE est capable de manipuler les nombres, les ensembles, les fonctions, les relations binaires, les ensembles quotients.

Cette UE introduit le langage mathématique, les notions sur la théorie des ensembles, les relations binaires et ensemble quotient, les applications, les entiers naturels.

o26GELOL3	Génie logiciel	6 Cr.
------------------	-----------------------	--------------

Cette UE permet à l'étudiant d'évaluer la faisabilité technique et économique de la solution à concevoir, de dresser un cahier de charge suite à l'identification des besoins du client, d'effectuer l'analyse du système pour recenser les cas d'utilisation, de concevoir les unités structurelles de la solution en utilisant les modèles de conception appropriés, de mener une étude de contrôle de qualité qualitative et quantitative en vue d'effectuer un refactoring, de tester le code aux niveaux : unitaire, intégration, fonctionnel et non fonctionnel (performance, charge, etc.), de gérer les versions, les configurations, et les bugs, en utilisant les outils appropriés. Cette UE couvre le génie logiciel et son éthique, le processus de développement logiciel, la méthodologie Agile, l'extreme programming (XP), les systèmes de contrôle de version, les diagrammes UML, le testing logiciel, le déploiement logiciel utilisant Docker. Prérequis : Informatique 2, Bases de données relationnelles.

o26IN1CL1	Informatique 1	6 Cr.
------------------	-----------------------	--------------

L'objectif de l'UE consiste à initier les étudiants à l'informatique et en particulier à C#. Les étudiants sont amenés rapidement à construire des interfaces graphiques et à manipuler les objets en utilisant l'interface ou par programme. Elle couvre les thèmes suivants : L'environnement Visual Studio (Windows Forms) - Ma première application .Net - Design View, Code View, .etc - Ajouter un action Listener qui affiche un message - Types de bases, variables et littéraux - Types complexes (objets) - Instructions conditionnelles : if, if imbriquées, Switch case - Boucles : while, for, do, while break, continue - Tableaux : tableau statique - Collections : List, Set, Maps, etc - Modes de fonctionnement et syntaxe - Fonctions, passage de paramètres, variables locales et globale - Utiliser les outils de debug : Trace, step-by-step execution, Watch - Travaux pratiques.

o26IN2CL2	Informatique 2	6 Cr.
------------------	-----------------------	--------------

L'objectif de cette UE consiste à développer les compétences informatiques en créant des applications plus complexes et termes de conception, logique applicative, expérience utilisateur et algorithmique. Elle couvre les thèmes suivants : Concepts objets : encapsulation, enrichissement, spécialisation et polymorphisme - Encapsulation pour la protection des données - Héritage pour enrichir et spécialiser - Polymorphisme - Spécialiser un composant visuel existant - Créer un nouveau composant visuel inexistant - Interfaces utilisateurs complexe : multifenêtrage et navigation - TableView, ListView, ComboBoxes - Fichiers.

Prérequis : Informatique 1.

026INARL4	Intelligence artificielle	4 Cr.
------------------	----------------------------------	--------------

Cette UE couvre les thèmes suivants : étude des agents intelligents : résolution de problèmes, algorithmes de recherches en longueur et en largeur, programmation des jeux : minimax, expectimax, savoir et raisonnement, planification, apprentissage, traitement du langage naturel, vision, robotique, les mécanismes d'inférence, les réseaux de Bayes, les processus de Markov, le « Reinforcement learning » et ses algorithmes.
Prérequis : Informatique 1.

026INIFL1	Introduction à l'informatique	2 Cr.
------------------	--------------------------------------	--------------

L'objectif de cette UE est de fournir aux étudiants une introduction générale à de nombreux concepts de l'informatique, pour développer leur curiosité et leur motivation pour leur domaine d'étude. Elle introduit les thèmes suivants : Informatique théorique (complexité, théorie de l'informatique, cryptographie, structures de données et algorithmes, machines de Turing, automates, méthodes formelles) - Génie informatique et logiciel (paradigmes de programmation - Langages de programmation - Systèmes d'exploitation - Bonnes pratiques en génie logiciel - Contrôle de version - Architecture informatique et matérielle - Développement Web/Mobile - Logiciel haute performance), Machine learning – Optimisation - Intelligence artificielle - Traitement d'images - Développement de jeux - Réalité virtuelle et augmentée - Recherche dans l'informatique - Competitive Programming.

026INREL4	Introduction aux réseaux	6 Cr.
------------------	---------------------------------	--------------

Le but de ce cours est de présenter les concepts fondamentaux des réseaux et des technologies en permettant aux étudiants de développer des compétences pratiques et conceptuelles élémentaires. Cette unité d'enseignement couvre le premier cours de la formation Cisco CCNA Routing & Switching. Il est centré sur le modèle OSI et TCP/IP, le rôle des protocoles et leurs interactions. Les notions incluses comprennent : La définition d'un réseau, LAN, MAN et WAN - Les différents types de média, d'équipements et topologies Réseau- Réseau Ethernet et adresse MAC – Configuration de base d'un Switch Cisco - Protocole ARP, signification et manipulation du tableau ARP – Les protocoles IPv4 et IPv6 - Routage d'un hôte et sa configuration IP - Le routeur et sa configuration de base - Adressage IP et segmentation des réseaux - Les protocoles TCP et UDP - Les protocoles d'application (DHCP, DNS, FTP, http, SMTP/IMAP/POP).

026PTSTL1	Probabilité et statistiques	6 Cr.
------------------	------------------------------------	--------------

Cette UE permet aux étudiants d'acquérir les bases fondamentales du calcul des probabilités et des statistiques. Comprendre le rôle des probabilités et statistiques dans l'étude et la modélisation de situations non déterministes. Elle couvre les thèmes suivants : Axiomes de calcul de probabilités - Probabilités conditionnelles - Indépendance - Théorème de Bayes - Lois de probabilité - Espérance - Variance - Couple des variables aléatoires - Loi marginale - Loi de Bernoulli - Loi de Poisson - Gauss - Loi uniforme - Loi exponentielle - Loi des grands nombres, Centrale limite - Approximation de la loi binomiale par la loi de Poisson - Échantillons, estimateur et estimation ponctuelle. La loi de probabilité T de Student, La loi de Chi-deux. Intervalles de confiance d'une moyenne, d'une proportion, et d'une variance - Test d'hypothèses : erreur de type I et II - Test d'hypothèses sur la moyenne et la proportion d'un échantillon - Tests du Chi-deux - Test ANOVA.
Prérequis : Fondements mathématiques.

026PROOL3	Programmation orientée objets et C++ (FS)	6 Cr.
------------------	--	--------------

Cette UE initie à la programmation orientée objets en C++. Elle couvre les thèmes suivants : Structure d'un programme C++ - Types et variables - Expressions et instructions - Instructions de contrôles (conditionnelles, boucles) - Types composés - Fonctions et paramètres - Objets: encapsulation et abstraction, héritage, polymorphisme - Entrées/Sorties - Streams - Gestion des erreurs et exceptions - Template programming - Move semantics - C++ STL - Lambdas and functional programming – Conception des API en C++ - Build engines - Résolution des problèmes d'interview.
Prérequis : Informatique 1.

026POPAL4	Programmation parallèle	4 Cr.
<p>Cette UE est une introduction à la programmation parallèle pour les machines parallèles et multicœurs. Elle couvre les thèmes suivants : Architecture parallèle - Écrire des programme multicœurs - multithread, multiprocess et IPC - Synchronisation, section critique et race conditions - GPU et CUDA - OpenCL - Extraction des données en utilisant les vecteurs et SIMD - Parallélisme des tâches - Synchronisation efficaces - Profiling et ajustement des performances. Prérequis : Informatique 2.</p>		
026PRINL5	Projet informatique	4 Cr.
<p>Ce projet vise de fournir à l'étudiant une expérience en développement logiciel sous la supervision et la direction d'un professionnel. Cette expérience couvre à la fois les aspects techniques et de gestion d'un projet logiciel. Les étudiants travaillent en groupe et doivent livrer un prototype final. Prérequis : Informatique 2, Bases de données relationnelles, Programmation WEB.</p>		
026STENL6	Stage en entreprise	12 Cr.
<p>Le stage en entreprise permet aux étudiants d'effectuer un projet au sein d'une entreprise et de se familiariser avec l'univers professionnel et d'y mettre en application leurs connaissances, de valider et préciser leur projet professionnel ou encore de prendre des contacts pour se constituer un réseau professionnel. Prérequis : Informatique 2, Bases de données relationnelles. Prérequis : 120 crédits obligatoires.</p>		
026STDAL3	Structures de données et algorithmes	6 Cr.
<p>Cette UE couvre les thèmes suivants : Analyse de complexité, structures de données élémentaires (listes chaînées, tableaux, files et piles)- Problèmes de recherche (séquentielle, dichotomie) - Problèmes de tris (tris élémentaires, tri rapide, tri par fusion) - Arbres (caractéristiques, structure, parcours) - Algorithmes de recherche sur les chaînes de caractères, files de priorité, maximier, graphes (caractéristiques, structures), Algorithmes sur les graphes (plus court chemin, connexité, arbre couvrant...) -Problèmes d'ordonnancement - Problèmes de flot (flot maximal, flot à coût minimal, etc.) - Problèmes de couplage - Programmation dynamique - Programmation linéaire (simplexe). Prérequis : Informatique 1.</p>		
026SYEXL3	Systèmes d'exploitation Windows et UNIX	6 Cr.
<p>Le but de cette UE est d'introduire les notions essentielles à l'administration des systèmes d'exploitation Unix et Windows. Pour la partie Windows, l'UE couvre les thèmes suivants : Le produit Microsoft Windows - Notions de base sur l'architecture des réseaux TCP/IP, le concept client server, les systèmes d'exploitation et la sécurité des systèmes et réseaux - Groupe de travail vs. Domaine - Le système d'exploitation Windows 2008 R2, ses fonctionnalités et ses différentes versions - Architecture des systèmes d'exploitation Windows - Installation du serveur Windows 2008 R2 Console de Gestion et outils d'administration du Serveur - Création et gestion de comptes d'utilisateurs Gestion de l'accès aux ressources à l'aide de groupes Gestion et sécurisation de données à l'aide du système de fichiers NTFS - La notion de rôles et fonctionnalités d'un serveur Windows (Roles & Features) - Introduction aux services d'annuaire Microsoft Active Directory - Résolution de noms DNS (Domain Name System) -Le service DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) - Structure et gestion de la stratégie de groupe (Group Policies) Utilisation d'objets stratégie de groupe (GPO) Pour la partie Unix, l'UE couvre les thèmes suivants : Architecture du système d'exploitation UNIX - Accès au système et sécurité, interpréteur de commande - Redirection des entrées-sorties et tubes - Commandes de base - Manipulation de fichier et processus - Utilitaires réseaux - Programmation Shell. Prérequis : Circuits logiques.</p>		
026TWEBL2	Technologies WEB	4 Cr.
<p>L'objectif de cette UE est principalement de permettre à l'étudiant de s'appropriier les concepts fondamentaux du fonctionnement et des technologies liées au WEB. Elle couvre les thèmes suivants : Base et composantes du WEB (Serveur, client) - Internet et écosystème - HTML (Squelette d'un document HTML, Eléments HTML) - CSS (déclaration d'une règle, éléments et propriétés, positionnement des éléments) - JavaScript (syntaxe générale, prototypes, programmation événementielle, interaction avec HTML : DOM, jQuery) - Les modèles d'affaires interactifs (Search, Advertising, E-commerce, Social media, Big data, etc.).</p>		

026WEBDL5	Web dynamique	4 Cr.
------------------	----------------------	--------------

Cette UE introduit le développement d'applications Web front-end et back-end et couvre les thèmes suivants : Introduction au protocole HTTP et l'architecture client-serveur- ASP.NET- Rappel SQL et Website Layout- Controls Events, PostBack et Tracing – Validation - User Controls, GridView, Data Controls - ADO.NET, ADO.NET, (DML) - Manipulation de fichiers - Sessions et authentification - REST API.

Prérequis : Technologies WEB.

018ETCIL5	مسائل أخلاقية في هندسة التواصل والمعلوماتية	2 Cr.
------------------	--	--------------

هندسة التواصل الحديث تسمح بتأسيس مسيرة بناءة تهدف إلى تقييم وتقويم السلوك المهنيّ (الفرديّ والجماعيّ) بشكل عامّ وبشكل خاصّ.

- بنية الحياة الأخلاقية.
- التلازم بين العلم والأخلاق والقانون في الإطار المهنيّ والمؤسّساتيّ.
- رصد القيم المعنوية في وسائل وأهداف التواصل الاجتماعيّ، كالكرامة والحرية والخصوصية والحقيقة والسلامة والنموّ والتطور والإنتاج، إلخ.
- بعض المبادئ والشرائع التطبيقية بغية التمييز بين «الخير والشر».

UE optionnelles Institution

026DAANL4	Analyse des données	4 Cr.
------------------	----------------------------	--------------

Cette UE introduit la programmation Python, les Pandas en Python, le nettoyage des données, Matplotlib, Seaborn, la statistique descriptive, Microsoft PowerBI, PostgreSQL, solutions ETL, Prehook, Hook et Posthook, l'analyse prédictive, la statistique inférentielle, visualisation des données.

Prérequis : Bases de données relationnelles.

026ANRSL6	Analyse des réseaux sociaux (en ligne)	4 Cr.
------------------	---	--------------

Cette UE présente les méthodes et techniques utilisées pour extraire de l'information utile du trafic sur les réseaux sociaux. Elle couvre les thèmes suivants : Les réseaux aujourd'hui - Science des réseaux – Différents types de réseaux - Analyse avec mesure local -Analyse avec mesure global - Structure des réseaux : réseaux réguliers, réseaux aléatoires, Réseaux petit monde, réseaux scale-free - Propagation dans les réseaux : percolation et Ddiffusion.

026CLVLL6	Cloud et virtualisation	4 Cr.
------------------	--------------------------------	--------------

Cette UE présente les concepts du Cloud, des Data Centers et de virtualisation avec les différentes technologies associées. Elle couvre les thèmes suivants : Introduction aux Data Centers et au Cloud - Data Center stratégique - Principes et types de Data Centers - Conception d'un Data Center - Cloud Computing - Sécurité du Cloud –Approche Software- Defined pour les réseaux (SDN), Data center (SDDC) et stockage (SDS) – Virtualisation – Virtualisation des stations de travail et des serveurs – Virtualisation des données – Virtualisation des systèmes d'exploitation – Virtualisation des fonctions réseau.

Prérequis : Introduction aux réseaux.

026FINTL5	Fintech	2 Cr.
------------------	----------------	--------------

Ce cours s'adresse aux étudiants désireux d'explorer la manière dont les nouvelles technologies perturbent le secteur des services financiers, entraînant des changements radicaux dans les modèles commerciaux, les produits, les applications et l'interface utilisateur client. Les participants exploreront l'intelligence artificielle, l'apprentissage profond, la technologie blockchain et les interfaces de programmation d'applications (API) ainsi que les opportunités spécifiques de leur application dans les domaines suivants : paiements, crédit, trading et gestion des risques. Nous passerons en revue les avantages concurrentiels des grandes sociétés Fintech et des start-ups, de la grande finance et de la grande technologie du monde entier.

026FIDEL5	Firmware design	4 Cr.
------------------	------------------------	--------------

This course focuses on mastering C programming for microcontroller-based embedded system environments. It covers the internal structure and operation of microcontrollers, firmware architecture methodologies including low-level drivers, interfacing, and task-based programming. Topics include: computer architecture in limited resource platforms, C programming with pointers and data structures, code optimization for limited resources (RAM, program memory, and speed), firmware architecture including flat and task-based programming approaches (schedulers, RTOS, etc.), system debugging, simulation, emulation, and source control using GIT repositories (commit, checkout, push, pull, branch, merge, etc.).

064FRMAL1	Franc-maçonnerie et religions	2 Cr.
------------------	--------------------------------------	--------------

Cette UE décortique la franc-maçonnerie sous l'œil attentif de l'analyse académique : plongée dans son histoire, sa nature, ses missions, ses symboles, et exploration de ses relations complexes avec le christianisme et l'islam.

026GDEVL4	Game Development	4 Cr.
------------------	-------------------------	--------------

This course is designed for students with a basic programming background. Its goal is to introduce them to game development using Unreal Engine. By the end of the course, students should be capable of creating a basic game. Topics covered include game development fundamentals, Unity Engine, interface navigation, scene building, Blueprints scripting, and creating both 2D platformers and 3D first-person shooter games.

Prérequis : Informatique 1.

026INCYL4	Introduction à la cybersécurité	4 Cr.
------------------	--	--------------

Cette UE présente les concepts de base liés à la sécurité de l'information et des réseaux. Elle aide à développer les compétences nécessaires pour dépanner et protéger les réseaux de données contre les menaces et les attaques. Elle couvre les thèmes suivants : Bases des réseaux- Protocoles réseaux et TCP/IP - Introduction à la cybersécurité - Sécurité des ordinateurs et malware - Sécurité physique - Sécurité de l'information (confidentialité, intégrité et disponibilité)- Types d'attaques et méthodes de protection - Sécurité des réseaux, attaques du niveau 2 et 3.

Prérequis : Introduction aux réseaux.

026INRCL3	Introduction au routage et à la commutation	4 Cr.
------------------	--	--------------

Cette UE vise à familiariser l'étudiant avec les techniques essentielles de routage et de commutation dans les petits réseaux IPv4 et IPv6. Elle couvre les thèmes suivants : Initiation à l'architecture des réseaux locaux - Concepts et configuration de base de la commutation - Les réseaux locaux virtuels et routage inter-VLAN - Présentation et configuration de base du routage - Principe de transfert de paquet et de la table de routage - Routage statique - Routage dynamique : RIPv1, RIPv2 et OSPF à zone unique - Listes de contrôles d'accès - Fonctionnement du DHCPv4 et DHCPv6 - Configuration d'un routeur en tant que serveur DHCP et client DHCP pour DHCPv4 et DHCPv6 - Caractéristiques de la NAT et configuration de la NAT statique, dynamique et de la PAT - Dépannage des principes étudiés.

Prérequis : Introduction aux réseaux.

064CRSCI2	La croyance devant les sciences	2 Cr.
------------------	--	--------------

Ce cours vise à étudier des approches scientifiques de la croyance. Neuroscientifiques, psychologues et anthropologues ont réfléchi sur ce concept et ont mené des études expérimentales, quantitatives et qualitatives pour aboutir à des résultats que nous allons aborder et interpréter dans une approche rationnelle. Au terme de ce cours, les participants seront capables d'expliquer les principales études sur la croyance religieuse en neurosciences, psychologie et anthropologie et d'engager une réflexion critique sur les approches scientifiques de la croyance à la lumière de textes contemporains.

435LALML2 / 435LALAL2 / 435LRCTL2 : La langue arabe : le roman contemporain, le cinéma et le théâtre / La langue arabe et les arts / La langue arabe et les médias

(2 Cr.)

Ces unités d'enseignement visent à fournir aux étudiants une introduction à la langue arabe ainsi qu'à la culture et aux domaines spécifiques de leur choix : les médias, les arts ou le roman, le théâtre et le cinéma. Les étudiants développeront leurs compétences linguistiques en arabe tout en explorant les aspects culturels liés à leur option choisie. Cette unité sera axée sur l'acquisition de compétences de communication pratiques et la compréhension de la culture arabe, contemporaine et traditionnelle.

026MALEL5 Machine learning

4 Cr.

Le Machine learning (ML) est un sous-domaine de l'intelligence artificielle. C'est la science de faire apprendre à la machine par des exemples. Le but ultime du ML est de créer un ordinateur capable d'apprendre de manière autonome à partir d'exemples. Les principaux sujets de recherche en ML comprennent : la compréhension du langage naturel, l'interprétation des images par ordinateur, et les voitures autonomes. Dans ce cours, nous étudierons l'implémentation de différents algorithmes en utilisant python avec tensorflow et keras. Nous présenterons plusieurs algorithmes tels que les arbres de décision, random forest, support vector machines, les réseaux de neurones ainsi que d'autres algorithmes.

Prérequis : Informatique 1.

026MARKL5 Marketing

2 Cr.

L'objectif de cette UE est de présenter des concepts de base du marketing permettant à l'étudiant de former une vue d'ensemble du marketing dans les organisations. Elle s'adresse principalement aux étudiants débutants en la matière. Elle couvre les thèmes suivants : Introduction aux concepts de base du Marketing - Analyse des environnements macro et micros - Éléments du marketing stratégique : les outils de marketing, ciblage, différenciation, segmentation, etc.- Stratégies de marketing - Marketing Mix, stratégies d'attaque et de défense, autres stratégies - Le commerce électronique - Marketing sur internet et exemples - Cas d'entreprises industrielles - Étude de cas -Évaluation.

026RLICL4 Réseaux locaux et interconnexions

4 Cr.

Cette unité d'enseignement est centrée sur l'architecture, les composants et le fonctionnement des routeurs et des commutateurs dans un réseau plus étendu et plus complexe en présentant la configuration de ces équipements pour des fonctionnalités avancées. L'accent est aussi mis sur les technologies WAN et les services réseau requis par les applications convergentes dans un réseau complexe, permettant de comprendre les critères de sélection des périphériques réseau et les technologies WAN qui satisfont aux exigences du réseau.

Prérequis : Introduction aux réseaux.

026SECOL3 Secure coding

4 Cr.

This course introduces students to the primary best practices of Secure Coding, including Lab Tools, vulnerable web apps OWASP Top 10, SANS Top 25, Active Defenses, and Threat Modeling. It emphasizes the importance of secure coding in reducing risk and vulnerabilities. Topics covered include XSS, Direct Object Reference, Data Exposure, Buffer Overflows, Resource Management, Active Defenses, and Threat Modeling. Understanding these vulnerabilities equips developers to engineer products that effectively prevent them. The course covers Application Security Issues, OWASP Top 10 Attacks, SANS/CWE Top 25 Vulnerabilities, Buffer Overflow Vulnerability, CERT Secure Coding Standards, Active Defenses, Threat Modeling, and utilizes Lab Tools such as SamuraiWTF Virtual Machine, Burp Suite Proxy Tool, and WebGoat.

Prérequis : Informatique 2.

026WNOWL1 Work ready now

4 Cr.

This course aims to equip students with essential soft skills and practical work experiences to excel in professional environments. Through active engagement and hands-on learning, students will develop and refine crucial skills, fostering the self-confidence needed to pursue, secure, and excel in roles aligned with their career aspirations. Work-based learning activities will prepare them for internships and entry-level positions, while digital assignments

will reinforce these skills in practical contexts. Additionally, students will build a comprehensive career portfolio throughout the course, serving as a valuable tool in their transition from student to employee.

017FCNVI3

التنشئة على التواصل اللاعنفيّ

2 Cr.

التواصل اللاعنفيّ هو منهج في التواصل، أطلقه مارشال روزنبرغ في سبعينيات القرن العشرين. هو يتيح لنا معرفة كيف أن طريقة تفكيرنا وتعبيرنا وتواصلنا مع الآخرين، هي عامل أساسي قد يولد العنف، كما قد يسهل الاتصال ويساهم بنزع فتيل النزاعات. يدعونا هذا المنهج، إلى إعادة النظر في طريقتنا في التعبير والاستماع، مسيدين إدراكنا إلى أربعة عناصر أساسية: الملاحظة أو التوصيف؛ المشاعر؛ اكتشاف الحاجات والتعبير عنها، وصياغة الطلب بطريقة قابلة للتحقيق.