



UNIVERSITÉ DE FRIBOURG
FACULTÉ DES SCIENCES

Extrait du plan d'études pour

les **branches propédeutiques**

et

les **branches complémentaires**

offertes par la Faculté des sciences dans le cadre des certificats universitaires (« Bachelors of Science ») ou d'autres formations universitaires dans lesquelles ces branches sont reconnues

**Branches complémentaires
en informatique**

3.2 Informatique

Le département d'informatique propose une branche complémentaire à 30 ECTS (BC-INF30) et une branche complémentaire à 60 ECTS (BC-INF60). Le programme est relativement libre, mais il convient de bien se renseigner sur les pré-requis de chacun des cours.

La branche complémentaire informatique n'impose pas de choisir l'informatique propédeutique, mais, en fonction de la branche principale, cette dernière est recommandée. Le cours *Informatique pour scientifiques I* qui fait partie de l'informatique propédeutique peut être choisi comme cours à option de la branche complémentaire, mais en aucun cas, il peut être validé deux fois.

3.2.1 Unités d'enseignement

3.3.1.1 Unités d'enseignement de la branche complémentaire BC-INF30 [Version 2004, Paquets : BC30-IN.0003]

La branche complémentaire BC-INF30 dure en principe 2 ans. Le plan d'études est composé de 6 modules de 5 ECTS chacun dont 2 sont obligatoires, soit *Programmation II* (IN.2001) au 2e semestre et *Programmation III* (IN.3001) au troisième semestre.

Les crédits restants, soit 20 ECTS peuvent être acquis par un choix d'options. Tous les cours et tous les projets du plan d'études de la branche principale informatique, niveau BSc. peuvent être choisis comme option. Exceptionnellement, et avec l'accord du conseiller aux études, les cours du MSc peuvent également être choisis en option.

3.3.1.2 Unités d'enseignement de la branche complémentaire BC-INF60 [Version 2004, Paquets : BC30-IN.0004]

La branche complémentaire BC-INF60 dure en principe 2.5 à 3 ans. Le plan d'études est composé de 12 modules de 5 ECTS chacun dont 2 sont obligatoires, soit *Programmation II* (IN.2001) et *Programmation III* (IN.3001).

Les crédits restants, soit 50 ECTS peuvent être acquis par un choix d'options. Tous les cours et tous les projets du plan d'études de la branche principale informatique, niveau BSc, peuvent être choisis comme option. Exceptionnellement, et avec l'accord du conseiller aux études, les cours du MSc peuvent également être choisis en option.

Semestre 1 (hiver)

Code	Unité d'enseignement	heures	ECTS
UE optionnelles :			
IN.0101	Informatique pour scientifiques I : Logiciels scientifiques (cours et exercices)	2+2	5
IN.1001	Programmation I : programmation fonctionnelle (cours et exercices)	2+2	5
IN.1002	Systèmes I : architecture des ordinateurs (cours et exercices)	2+2	5
IN.1100	Projet I (branche complémentaire)	2	5
MA.0201	Algèbre linéaire propédeutique, cours	2	2
MA.0261	Algèbre linéaire propédeutique, exercices	1	1

Semestre 2 (été)

UE obligatoire :			
IN.2001	Programmation II : programmation impérative (cours et exercices)	2+2	5
UE optionnelles :			
IN.2002	Programmation IIA : paradigmes de programmation (cours et exercices)	2+2	5
IN.2100	Projet II (branche complémentaire)	2	5
MA.0401	Statistiques propédeutiques, cours	2	2
MA.0461	Statistiques propédeutiques, exercices	1	1

Semestre 3 ou 5 (hiver)

UE obligatoire (au semestre 3) :			
IN.3001	Programmation III : programmation orientée objets (cours et exercices)	2+2	5
UE optionnelles :			
IN.3002	Programmation IIIA : Algorithmes (cours et exercices)	2+2	5
IN.3000	Projet III	2	5
MA.7901	Méthodes mathématiques de l'informatique I	3+2	5
IN.5001	Génie logiciel II : bases de données (cours et exercices)	2+1	5
IN.5002	Systèmes III : systèmes d'exploitation (cours et exercices)	2+1	5
IN.5003	Spécialisation I : Génie multimédia (cours et exercices)	2+1	5

Semestre 4 ou 6 (été)

UE optionnelles :			
IN.4001	Génie logiciel I : méthodes orientées objets (cours et exercices)	2+2	5
IN.4002	Systèmes II : Télécommunication (cours et exercices)	2+2	5
IN.4000	Projet IV	2	5
IN.6001	Génie logiciel III : gestion de projets (cours et exercices)	2+1	5
IN.6002	Systèmes IV : systèmes répartis (cours et exercices)	2+1	5
MA.7902	Méthodes mathématiques de l'informatique II	3+2	5

3.2.2 Contenu des unités d'enseignement des branches complémentairesLes cours d'informatique

Toutes les unités d'enseignement d'informatique sont semestrielles et regroupent deux heures de cours et une ou deux heures d'exercices. Les cours ont pour objectif de transmettre les connaissances théoriques et les séances d'exercices permettent aux étudiant-es de mettre en pratique ces connaissances. En d'autres termes, les exercices constituent un excellent moyen pour l'étudiant-e d'évaluer l'assimilation du cours.

L'objectif du cours *Informatique pour scientifique I* est de se familiariser avec les logiciels spécialisés pour le besoin des scientifiques. La matière couvre notamment les logiciels de calcul scientifique tels que Matlab ou Mathematica, ainsi que le système de traitement de documents Latex. Le cours *Systèmes I* permet d'étudier le fonctionnement des ordinateurs à partir de leur architecture, c'est-à-dire avec une vue matérielle. Les cours de *Programmation I, II* et *IIA* présentent le fonctionnement des machines selon une vue abstraite, caractérisée par les divers paradigmes de la programmation. Le cours *Programmation III* introduit la programmation orientée objet, une méthodologie qui s'est imposée durant la dernière décennie. Le cours *Programmation IIIA* est dédié à l'étude des algorithmes, c'est-à-dire des méthodes de résolution de problèmes classiques à l'aide d'ordinateurs. Le cours *Systèmes II* reprend l'approche système en abordant les fondements de la télécommunication numérique. Les cours de *Génie logiciel I* et

II traitent de la méthodologie du développement logiciel. Les cours *Systèmes III* et *IV* portent respectivement sur l'étude des systèmes d'exploitation et des systèmes répartis. Les cours de bases de données et de gestion de projet viennent compléter la formation en génie logicielle.

Les projets

Les projets de première année offrent aux étudiants une première expérience de développement de logiciel d'une certaine importance. Sous la conduite d'un-e professeur-e et d'un-e assistant-e, les étudiant-es apprennent à définir un cahier des charges, à concevoir, à implémenter puis à tester une réelle application. Les projets de deuxième année poursuivent le même objectif, mais avec des exigences plus élevées.

3.2.3 Évaluation des unités d'enseignement

Les projets sont évalués tout au long du semestre et sont jugés suffisants ou insuffisants. Chacune des autres unités d'enseignement fait l'objet d'une épreuve écrite de 120 minutes ou orale de 20 minutes. L'épreuve porte sur la matière du cours et des exercices. Pour pouvoir se présenter aux épreuves, le candidat ou la candidate doit avoir suivi le cours régulièrement et avoir satisfait aux exigences minimales requises pour les exercices.

Les épreuves se déroulent durant deux sessions d'examen (printemps ou été, session de rattrapage en automne). Lors de la répétition d'une épreuve sanctionnée une première fois pas une note inférieure à 4.0, celle-ci porte toujours sur la matière de l'UE telle qu'elle a été donnée la dernière fois.