

INFO4 - INFORMATIQUE 4eme ANNEE

Semestre 7

KAIN7U06 - UE1 : SHEJS				4
KAX7SHTC	MODULES TRANSVERSAUX TC		CC	0.50
KAIN7M02	ANGLAIS		CC+EXAM	0.50
KAIN7U02 - UE2 : LANGAGES ET ALGORITHMIQUE				7
KAIN7M03	LANGAGES ET TRADUCTEURS		CC	0.40
KAIN7M05	ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION FONCTIONNELLE		CC	0.60
KAIN7U08 - UE3 : PRESENTATION ET STOCKAGE DES DONNEES				7
KAIN7M06	INGENIERIE DE L'INTERACTION HOMME-MACHINE		CC+EXAM	0.50
KAIN7M07	BASES DE DONNEES		CC+EXAM	0.50
KAIN7U04 - UE4 : SYSTEME ET RESEAU				6
KAIN7M08	PROGRAMMATION CONCURRENTTE		CC+EXAM	0.50
KAIN7M09	TECHNOLOGIE DES RESEAUX		CC+EXAM	0.50
KAIN7U07 - UE5 : MATHEMATIQUES APPLIQUEES				6
KAIN7M10	PROBABILITES ET SIMULATION		CC+EXAM	0.50
KAIN7M04	COMPLEXITE ALGORITHMIQUE		CC+EXAM	0.50

Semestre 8

KAX8U001 - UE1 : KALEIDOSCOPE				1
KAX8KATC	KALEIDOSCOPE		QUIT	
KAIN8U07 - UE2 : SHE				2
KAIN8M15	GESTION DE PROJETS		CC	0.10
KAIN8M01	GESTION D'ENTREPRISES		RAP+SOUT	0.40
KAIN8M02	ANGLAIS		CC	0.50
KAIN8U08 - UE3 : SCIENCES POUR L'INGENIEUR				5
KAIN8M16	RECHERCHE OPERATIONNELLE		CC+EXAM	0.34
KAIN8M03	GENIE LOGICIEL		CC+EXAM	0.33
KAIN8M04	APPLICATIONS REPARTIES		CC+EXAM	0.33
KAIN8T01 - UE4 : PROJET ET STAGE				16
KAIN8M05	PROJET D'INGENIERIE		RAP+SOUT	0.25
KAIN8M06	STAGE EN ENTREPRISE		RAP+SOUT+NOTE	0.75
Option : OPTION SYSTEMES				
KAIN8U09 - UE5 : SYSTEMES DISTRIBUES				3
KAIN8M07	INTERCONNEXION DE RESEAUX		CC+EXAM	0.50
KAIN8M08	ALGORITHMIQUE PARALLELE ET DISTRIBUEE		CC+EXAM	0.50
KAIN8U10 - UE6 : SYSTEME ET RESEAU AVANCE				3
KAIN8M09	ARCHITECTURE DE SYSTEMES		CC+EXAM	0.60
KAIN8M10	EVALUATION DE PERFORMANCES		CC+EXAM	0.40
Option : OPTION MULTIMEDIA				
KAIN8U11 - UE5 : SON ET IMAGES				3
KAIN8M11	TRAITEMENT DU SIGNAL		CC+EXAM	0.50
KAIN8M12	SYNTHESE D'IMAGES		CC	0.50
KAIN8U12 - UE6 : TEXTES ET DONNEES				3
KAIN8M13	COMMUNICATION LANGAGIERE		CC+EXAM	0.50
KAIN8M14	ACCES ET RECHERCHE D'INFORMATION		CC+EXAM	0.50

Glossaire des modes de contrôle :

APP: Apprentissage par projet - CC : Controle continu - EXAM : Examen - IUT : MCCC IUT - MES : Mise en Situation - NOTE : Note entreprise - ORAL : Présentation orale
 PORT: Evaluation du portefeuille - PROJ: projet - QUIT : Quitus - RAP : Rapport - RENDU : Rapport ou TP - SOUT : Soutenance - VIDEO : Vidéo

KAIN7M02 - ANGLAIS

Objectifs

- Renforcement des capacités de communication et de compréhension
- Introduction à la communication en entreprise
- Préparation au BULATS

Intended learning outcomes

- Consolidation of communication and comprehension skills (listening, speaking, reading, & writing)
- Introduction to business English
- Preparation for the BULATS

Pré-requis

- Niveau B1 à B2
- Connaissance du programme de 3ème année

Prerequisites

- B1 to B2 level
- Knowledge of the third-year English programme

Plan du cours

1 Introduction à la communication en entreprise

- Vocabulaire et fonctions
- Structure d'une société
- Organigramme et responsabilités
- Communication au téléphone

1.2 Communication orale

- Techniques de présentation orale. Chaque élève présentera la société où il a effectué son stage de 3ème année
- Discussions – réunions. Savoir conduire et participer à une réunion, une discussion

1.3 Communication écrite

- Rédaction de compte rendu
- Savoir rédiger un compte rendu de réunion, et un résumé de présentation
- Savoir rédiger un email en anglais

2

Anglais de spécialité :

- Anglais pour les réseaux informatiques et communication multimédia
- Lecture semi-guidée ou autonome d'articles spécialisés
- Compréhension et relevée de vocabulaire spécialisé

3 Mise en pratique du vocabulaire spécialisé (débat, jeux de rôles, présentations formelles, productions écrites)

- Description de procédé technique
- Séquence
- Voix passive

4 Projet créatif

- résoudre un problème en utilisant une méthode créative (mind-mapping, travail d'équipe, création d'un poster, présentation)

Course content

1 Introduction to business English

- Vocabulary and roles
- Company structure
- Telephoning

1.2 Oral communication

- Presentation techniques. Each student will present the company in which they did their 3rd year internship
- Discussions – meetings. Know how to chair and participate in a business meeting.

1.3 Written communication

- Writing of meeting minutes.
- Summary writing of a presentation.
- Effective email writing.

2 Specialized English:

- English for social networks and multimedia
- Guided and autonomous reading of specialised texts

- Comprehension and identification of specialised English

3 Practice of specialised English (debates, role plays, formal presentations, written work)

- Process description
- Sequencing
- Passive voice

4 Creativity Project

- Finding a solution to a problem using a 'creative' approach (mind-mapping, group work, creation of a poster, presentation)

Bibliographie

livret de classe

Course literature
Class booklet

KAX7SHTC - MODULES TRANSVERSAUX TC

Objectifs

L'étudiant suit 4 modules, au choix, de sciences humaines et sociales.
L'objectif commun est d'approfondir les connaissances dans les domaines de la gestion, de la connaissance de soi et de favoriser une ouverture sur les problématiques actuelles du monde du travail

Intended learning outcomes

The common objective is to deepen the knowledge in the fields of management, self-knowledge and to encourage an opening on the current problems of the working world

Pré-requis

Gestion tronc commun semestre 6, communication semestres 6 et 7, Eco-Droit semestre 5

Prerequisites

Entreprise management semester 6, Basis of Macro-Economy and Law semester 5, Communication semesters 5 and 6

Plan du cours

Modules au choix :

Methodes et outils de la Gestion de Projets, Sports et réflexivité, Entretien de recrutement, Ethique et Histoire du Monde Professionnel

Course content

Methods and tools of Project Management, Sports and reflexivity, Recruitment interviews, Ethics and History of the Professional World

KAX7KATC - KALEIDOSCOPE

KAIN7M03 - LANGAGES ET TRADUCTEURS

Objectifs

L'objectif de ce cours est double.
1) Une introduction à l'assistant de preuve Coq, qui fait autorité dans le domaine de la vérification notamment pour des compilateurs et OS certifiés.
2) L'étude des concepts mis en oeuvre pour compiler des langages de programmation, notamment les principaux formalismes utilisés pour définir leur sémantique. La mise en pratique s'effectue en s'appuyant sur Coq.

Intended learning outcomes

The objective of this course is twofold.
1) An introduction to the Coq proof assistant, which is authoritative in the field of verification especially for certified compilers and OS.
2) The study of the concepts underlying the compilation of programming languages, in particular the main formalisms used to define their semantics. The practice is based on Coq.

Pré-requis

Langages et automates
Connaissance pratique d'au moins un langage de programmation
Analyse syntaxique

Prerequisites

Automata and Languages
Knowledge of at least one programming language
Parsing

Plan du cours

- Architecture d'un compilateur et phases de compilation
- logique typée d'ordre supérieur, règles de déduction
- récurrence structurelle, récurrence sur une relation inductive
- pratique de l'assistant à la preuve Coq
- arbres de syntaxe abstraits
- sémantiques calculatoires et relationnelles des langages de programmation (sémantique fonctionnelle, sémantique naturelle, sémantique opérationnelle structurelle)
- compilation correcte par construction

Course content

- Compiler architecture and compilation steps
- higher-order typed logic, deduction rules
- structural induction, induction on an inductive relation
- practice of the Coq proof assistant
- abstract syntax trees
- computational and relational semantics of programming languages (functional semantics, natural semantics, structural operational semantics)
- correct by construction design and implementation of compilers

Bibliographie

- B. C. Pierce. Types and Programming Languages, MIT press, 2002
- Software Foundations, <https://softwarefoundations.cis.upenn.edu/index.html>
- A. Aho, R. Sethi, J. Ullman, Compilateurs : Principes, techniques et outils, InterEditions
- W. Waite and G. Goos, Compiler Construction, Springer Verlag

Course literature

- B. C. Pierce. Types and Programming Languages, MIT press, 2002
- Software Foundations, <https://softwarefoundations.cis.upenn.edu/index.html>
- A. Aho, R. Sethi, J. Ullman, Compilateurs : Principes, techniques et outils, InterEditions
- W. Waite and G. Goos, Compiler Construction, Springer Verlag

KAIN7M04 - COMPLEXITE ALGORITHMIQUE
--

Objectifs

A : Cryptographie et Complexité

Introduire les principes de la cryptographie : clé secrète et clé publique, algorithmes et protocoles

- Comprendre les principes sous-jacents aux cryptosystèmes et à leur utilisation.

B : Graphes et Complexité.

Le cours présente la théorie des graphes. On y présente la théorie des graphes sous plusieurs de ses aspects.

1) L'aspect complexité : complexité des algorithmes et complexité des problèmes. Dans ce cadre on présente des problèmes de décision et on travaille la notion de "bonne caractérisation". On y présente des problèmes polynomiaux et aussi des problèmes NP-complets. Dans le but d'éclairer les notions de classes de complexité des problèmes NP, NP-complet, Co-NP et P. On y présente la notion de réduction polynomiale d'un problème vers un autre. Tous les exemples sont pris en théorie des graphes. L'étudiant progresse en graphe et en complexité.

2)

Les aspects modélisations. Les graphes sont très utilisés dans les problèmes de routage en réseau, les problèmes de trafic en transport, l'étude des jeux, en recherche d'information (graphe du web), en codage, en ordonnancement et emploi du temps, ...

3) Les aspects raisonnement : développer une aptitude à raisonner mieux en face de structures discrètes, en particulier la rédaction de démonstration, la justification propre d'un algorithme et surtout la récurrence.

4) Les aspects algorithmiques : (ex) utiliser la structure de donnée "tas binaire" dans différents algorithmes.

Intended learning outcomes

A: Cryptography and Complexity

- Introduction to basic principles of cryptography: secret and public keys, algorithms and protocols

- Understand the principles behind cryptosystems and their uses

B: Graphs and Complexity

We introduce graph theory, with a focus on complexity analysis, Modeling, Reasoning with graphs, and Algorithmic.

Pré-requis

A : Aucun pré-requis

B : Algorithmique de base

Prerequisites

A: None

B: Basics of Algorithmics

Plan du cours

A :

1. Calculs modulo un entier.
2. Cryptographie à clé secrète.
3. Cryptographie à clé publique.

B :

0) vocabulaire de base et représentation des graphes.

1) raisonnement sur les graphes (orientés ou non) avec les différentes classes : biparti, planaires, sans circuits, eulérien, hamiltonien

2) présentation d'algorithmes classiques avec leur calcul de complexité : connexité et forte connexité et dfs, Dijkstra et bfs, Kruskal, Flot maximum

3) des exemples de modélisation avec les graphes.

4) un grand nombre de problèmes de décisions en graphe et leur classe de complexité.

Course content

A :

1. Computations modulo an integer.
2. Symmetric-key cryptography.
3. Public-key cryptography.

B :

0) basic vocabulary and representation of graphs

1) reasoning with graphs (both directed and undirected) and the different classes: bipartite, planar, acyclic, eulerian, hamiltonian.

2) Presentation of classic algorithms and their complexity: connectedness, strong connectedness and DFS, Dijkstra and BFS, Kruskal, max-flow

3) Examples of modelling with graphs

4) A great number of decision problems on graphs and their complexity classes.

Bibliographie

Wikipedia. Portail de la Cryptographie.

Course literature

Wikipedia. Cryptography portal.

KAIN7M05 - ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION FONCTIONNELLE

Objectifs

Comprendre le paradigme de la programmation fonctionnelle dans le langage OCaml, être apte à en reconnaître l'emploi et l'utilisation dans des situations variées y compris avec d'autres langages comme Java ou C

Intended learning outcomes
Understand the paradigm of functional programming in OCaml language, be able to recognize its use in various situations including with other languages such as Java or C
Pré-requis
Notions de programmation impérative
Prerequisites
Notions about imperative programming
Plan du cours
<ul style="list-style-type: none"> -Bases de OCaml -Structures de données et de contrôle récursives -Mécanisme d'évaluation -Fonctions d'ordre supérieur -Modules et foncteurs -Typage, inférence de types, polymorphisme -Exceptions, références, types mutables -Flots et analyse récursive descendante -Initiation au lambda-calcul
Course content
<ul style="list-style-type: none"> -OCaml basics -Recursive data-structures of data and recursive programming -Evaluation mechanism -Higher order functions -Modules and functors -Typing, type inference, polymorphism -Exceptions, references, mutable types -Streams and recursive descending parsing -Initiation to lambda-calculus
Bibliographie
<ul style="list-style-type: none"> - https://ocaml.org/ - https://caml.inria.fr/pub/docs/manual-ocaml-4.07/ - Emmanuel Chailloux, Pascal Manoury et Bruno Pagano. Développement d'applications avec Objective Caml. Editions O'Reilly, Paris, 2000.
Course literature
<ul style="list-style-type: none"> - https://ocaml.org/ - https://caml.inria.fr/pub/docs/manual-ocaml-4.07/ - Emmanuel Chailloux, Pascal Manoury et Bruno Pagano. Developing Applications with Objective Caml. Open source translation available at https://archive.org/details/ocaml-ora-book

KAIN7M06 - INGENIERIE DE L'INTERACTION HOMME-MACHINE

Objectifs
Comprendre et maîtriser les éléments d'architecture logicielle nécessaire à la réalisation de systèmes interactifs.
Intended learning outcomes
Understand and master the development of human-machine interaction systems.
Pré-requis
Programmation par objets, langage Java
Prerequisites
Object programming, Java language
Plan du cours
<ul style="list-style-type: none"> - Introduction aux principes fondamentaux de l'interaction Homme-machine. - Modèle de programmation par événements : principes architecturaux et techniques de programmation. - Les boîtes à outils de construction d'interface : le cas de JavaFX.
Course content
<ul style="list-style-type: none"> - Introduction to fondements of Human-Computer Interaction. - Programing with events: architecture and techniques. - Graphical User Interface toolkits: JavaFX

KAIN7M07 - BASES DE DONNEES

Objectifs
L'enseignement BASES DE DONNEES est un cours classique d'introduction aux bases de données relationnelles.
COMPETENCES VISEES
<ul style="list-style-type: none"> - Savoir écrire des requêtes SQL de façon claire. - Savoir analyser un cahier des charges, le traduire en un diagramme de conception et créer le schéma correspondant en SQL. - Savoir normaliser un schéma de base de données - Comprendre l'importance des contraintes et savoir les implanter en SQL ou à l'aide de déclencheurs. - Savoir utiliser JDBC pour se connecter à une base de données distante.
Intended learning outcomes
The lecture Database System is a standard introduction lecture on relational databases.

Pré-requis
Aucun pré-requis
Prerequisites
None
Plan du cours
1. Algèbre relationnelle et requêtes SQL. 2. Conception de base de données : diagramme de conception, contraintes. 3. Normalisation d'un schéma de données. 4. Utilisation de JDBC.
Course content
1. Relational algebra and SQL queries. 2. Data base design: diagrams, constraints. 3. Normalization. 4. JDBC.
Bibliographie
Jeffrey Ullman and Jennifer Widom. A First Course in Database Systems (3rd Edition). Prentice Hall (2008).
Course literature
Jeffrey Ullman and Jennifer Widom. A First Course in Database Systems (3rd Edition). Prentice Hall (2008).

KAIN7M08 - PROGRAMMATION CONCURRENTE

KAIN7M09 - TECHNOLOGIE DES RESEAUX

Objectifs

Cet enseignement fait suite au cours de réseaux de l'année précédente. Il reprend les notions abordées et les approfondies. Ce cours permet à l'élève ingénieur de compléter ses connaissances et sa pratique des technologies élémentaires et intermédiaires des réseaux nécessaires à l'informatique généraliste actuelle et notamment celle nécessaire aux développements des applications distribuées.

Intended learning outcomes

This lecture is based on previous year Network lecture, and presents more advanced topics, which are in particular required in distributed applications.

Pré-requis

Maîtrise des protocoles élémentaire d'Internet (Ethernet, IP, UDP, TCP).

Prerequisites

Complete knowledge of basic Internet protocols (Ethernet, IP, UDP, TCP).

Plan du cours

* Rappel Routage, UDP/TCP
 * Approfondissement TCP
 * IPv6
 * Système de noms de domaine (DNS: Domain Name Server)
 *
 Protocole sans état
 * System NFS (Network File System)
 * Protocole HTTP (Hypertext Transfer Protocol)
 * Translation d'adresse réseaux (NAT)

Course content

* Reminder: Routing, IP, UDP/TCP
 * Advanced TCP
 * IPv6
 * Distributed naming system (DNS: Domain Name Server)
 * Stateless protocols
 * System NFS (Network File System)
 * Protocol HTTP (Hypertext Transfer Protocol)
 * Network address translation (NAT)

Bibliographie

- 1) Analyse structurée des Réseaux - Des Applications de l'Internet aux infrastructures de télécommunication - James Kurose et Keith Ross, 2ème Edition - Pearson Education
- 2) Réseaux locaux et Internet (des protocoles à l'interconnexion) - Laurent Toutain, 2ème ou 3ème Edition - HERMES
- 3) Les réseaux - G. Pujolle - Eyrolles 2000

KAIN7M10 - PROBABILITES ET SIMULATION

Objectifs

Le cours vise à donner les bases des probabilités avec application à l'analyse d'algorithmes et à la randomization. Les compétences visées sont:

- Acquérir et maîtriser le langage des probabilités dans le contexte informatique (modélisation) ;
- Savoir générer des données distribuées selon une loi donnée (écrire les algorithmes) ;
- Savoir construire des plans d'expériences simples et savoir analyser les résultats avec rigueur.

Intended learning outcomes

The course aims at giving the bases of the probabilities with application to the analysis of algorithms and the randomization. The targeted skills are:

- Acquire and master the language of probabilities in the context of informatics (modeling);
- Know how on generating data distributed according to a given law (ability to write the corresponding algorithms);
- Know how on building simple experimental plans and analyzing the results with rigor.

Plan du cours
Analyse de résultats expérimentaux Modélisation probabiliste, exemples et formalisation Génération de variables aléatoires de loi discrète Principales lois discrètes Fonction génératrices Variables aléatoires de loi continue Enumération et Simulation Estimation statistique Loi normale et théorèmes limite Test d'hypothèse
Course content
Analysis of experimental results Probabilistic modeling, examples and formalization Generation of random variables of discrete law Main discrete laws Generating functions Random variables of continuous law Enumeration and Simulation Statistical estimation Normal law and limit theorems Hypothesis tests

KAIN7M11 - RECHERCHE OPERATIONNELLE

Objectifs
La Recherche Opérationnelle propose des méthodes scientifiques pour aider à la prise de meilleures décisions. L'idée est de développer et d'utiliser des outils mathématiques et informatiques pour maîtriser les problèmes complexes. Les applications pratiques sont historiquement dans la direction et la gestion de grands systèmes d'hommes, de machines et de matériaux dans l'industrie, le service, l'humanitaire, l'environnement... Les compétences visées sont les suivantes : - Appréhender les principaux outils de la recherche opérationnelle. - Disposer des éléments méthodologiques pour choisir, face à un problème pratique, les méthodes de résolution et les outils les plus adaptés. - Savoir manipuler les outils informatiques pour résoudre un problème d'optimisation discrète.

Intended learning outcomes
Operational Research offers scientific methods to help make better decisions. The idea is to develop and use mathematical and computer tools to master complex problems. Practical applications are historically in the direction and management of large systems of men, machines and materials in industry, service, humanitarian, environment ... The targeted skills are: - Understand the main tools of operational research. - To have methodological elements to choose, in the face of a practical problem, the methods of resolution and the most adapted tools. - Knowing how to manipulate computer tools to solve a discrete optimization problem.

Pré-requis
Des connaissances de base en informatique (algorithmique) et mathématiques (niveau bac) sont souhaitables. Aucun pré-requis spécifique à la discipline n'est nécessaire.

Prerequisites
Basic knowledge in Computer Science (Algorithmics) and Mathematics (College) is desirable. No specific prerequisites is required.

Plan du cours
Programmation linéaire : modélisation et résolution Optimisation combinatoire : Problèmes classiques, Programmation linéaire en nombres entiers (modélisation et résolution) Programmation dynamique Études de cas et utilisation de logiciels industriels

Course content
Linear Programming Discrete optimisation Dynamic programming Case study and applications on industrial software

Bibliographie
www.roadef.org

Course literature
www.roadef.org

KAX8KATC - KALEIDOSCOPE

KAIN8M15 - GESTION DE PROJETS

KAIN8M16 - RECHERCHE OPERATIONNELLE

Objectifs

La Recherche Opérationnelle propose des méthodes scientifiques pour aider à la prise de meilleures décisions. L'idée est de développer et d'utiliser des outils mathématiques et informatiques pour maîtriser les problèmes complexes. Les applications pratiques sont historiquement dans la direction et la gestion de grands systèmes d'hommes, de machines et de matériaux dans l'industrie, le service, l'humanitaire, l'environnement...

Les compétences visées sont les suivantes :

- Appréhender les principaux outils de la recherche opérationnelle.
- Disposer des éléments méthodologiques pour choisir, face à un problème pratique, les méthodes de résolution et les outils les plus adaptés.
- Savoir manipuler les outils informatiques pour résoudre un problème d'optimisation discrète.

Intended learning outcomes

Operational Research offers scientific methods to help make better decisions. The idea is to develop and use mathematical and computer tools to master complex problems. Practical applications are historically in the direction and management of large systems of men, machines and materials in industry, service, humanitarian, environment ...

The targeted skills are:

- Understand the main tools of operational research.
- To have methodological elements to choose, in the face of a practical problem, the methods of resolution and the most adapted tools.
- Knowing how to manipulate computer tools to solve a discrete optimization problem.

Pré-requis

Des connaissances de base en informatique (algorithmique) et mathématiques (niveau bac) sont souhaitables.

Aucun pré-requis spécifique à la discipline n'est nécessaire.

Prerequisites

Basic knowledge in Computer Science (Algorithmics) and Mathematics (College) is desirable.

No specific prerequisites is required.

Plan du cours

Programmation linéaire : modélisation et résolution

Optimisation combinatoire : Problèmes classiques, Programmation linéaire en nombres entiers (modélisation et résolution)

Programmation dynamique

Études de cas et utilisation de logiciels industriels

Course content

Linear Programming

Discrete optimisation

Dynamic programming

Case study and applications on industrial software

Bibliographie

www.roadef.org

Course literature

www.roadef.org

KAIN8M01 - GESTION D'ENTREPRISES

Objectifs

Maîtriser les principaux outils de gestion d'entreprise (comptabilité générale et de gestion), comprendre les liens entre les différents acteurs internes de l'entreprise (production, marketing, stratégie générale).

Simulation de gestion en groupes de 3 étudiants, en concurrence sur le même marché.

Intended learning outcomes

Master the main business management tools (general accounting and management), understand the links between the various internal actors of the company (production, marketing, general strategy).

Management simulation in groups of 3 students, competing in the same market.

Pré-requis

Gestion Tronc commun

Prerequisites

Management

Plan du cours

1/ Apports théoriques : Le compte de résultat / le bilan / la trésorerie / le calcul du coût de revient

2/ Simulation de gestion : 5 décisions de gestion équivalent à 5 années d'exercice

3/ Evaluation : écriture individuelle (apports théoriques) et soutenance orale en groupe (simulation de gestion)

Course content

1/ Theoretical reports: Income statement - balance sheet - cash flow - costing

2/ Management simulation: 5 management decisions equivalent to 5 years of practice

3/ Evaluation: individual written (theoretical contributions) and oral defense in group (management simulation)

Bibliographie

Manuel du participant - Shadow manager

Course literature

Participant manual - Shadow Manager

KAIN8M02 - ANGLAIS

Objectifs

-Renforcement des capacités de communication et de compréhension

-Préparation au TOEIC

Intended learning outcomes
TOEIC preparation
Pré-requis
-INFO4 anglais Sem 7 -Niveau B1 à B2 -Connaissance du programme de 3ème année
Prerequisites
- English in semester 7 - B1 to B2 level - Knowledge of the 3rd year English lecture content
Plan du cours
1 Préparation au TOEIC : Chaque élève préparera le TOEIC et le passera à la fin du semestre -TOEIC blancs et d'autres exercices pour préparer le TOEIC 2 Projet spécialisé : création, présentation, et rédaction d'une appli
Course content
1 TOEIC preparation: Each student will prepare and sit the TOEIC at the end of the semester -Mock TOEICs and other exercises to prepare the test 2 Specialised project: creation, presentation, and written report of an app
Bibliographie
Target Score, Second Edition
Course literature
Target Score, Second Edition

KAIN8M03 - GENIE LOGICIEL

Objectifs
Objectifs : introduction au génie logiciel Compétences visées : - connaître, savoir utiliser les processus logiciels pour conduire un projet de développement logiciel - connaître, savoir utiliser les outils pour la production de logiciel : gestion de version, gestion automatique des "builds", forges, ... - resituer le test dans un cycle de développement par rapport aux exigences - connaître et savoir concevoir des logiciels au moyen de la notation UML 2.0
Intended learning outcomes
This is an introductory lecture in Software Engineering.
Pré-requis
une expérience du développement logiciel en équipe
Prerequisites
an experience of software development in a team.
Plan du cours
* Introduction au Génie Logiciel * Processus logiciels : itératif, cascade, V, incrémental, spirale, agile * Activités du Génie Logiciel : gestion des exigences, spécification, conception, implantation, validation, intégration, déploiement, maintenance, évolution * Conception avec la notation UML 2.0 * Outils collaboratifs de production de logiciels : gestion automatique des builds (Ant, Maven), gestions de version (SVN, Git), Suivi de bugs, Tests (BDD, ...), intégration continue, forges, analyse de code (métriques logicielles) * Economie du logiciel et de l'open-source * Cas d'étude avec UML 2.0 et SCRUM
Course content
* Introduction to Software Engineering (SE) * SE Processes : iterative, waterfall, V, incremental, spiral, agile * SE Activities : requirements, specification, design, implementation, validation, integration, deployment, maintenance, evolution * Design with the UML 2.0 notation * Collaborative tools for software production: build managers (Ant, Maven), version control (SVN, Git), bugs trackers, tests (BDD, ...), continuous integration, forges, code analysis (software metrics) * Software and open-source economies * Case studies with UML 2.0 and SCRUM
Bibliographie
* Ian Sommerville, Software Engineering (9th Edition), Pearson Pub., 2011, http://www.cs.st-andrews.ac.uk/~ifs/Books/SE9/ * Armando Fox and David Patterson, Engineering Software as a Service: An Agile Approach Using Cloud Computing, http://beta.saasbook.info/courses * Eric Ries, The Lean Startup, http://theleanstartup.com/

KAIN8M04 - APPLICATIONS REPARTIES

Objectifs
Le cours d'applications réparties introduit les principaux modèles de programmation, technologies et outils afférents à l'informatique répartie : modèle client/serveur, modèle asynchrone, objets distribués, serveurs d'application, services non fonctionnels (nommage, transactions réparties,

persistance...). Afin de mettre en pratique les connaissances acquises en cours, cet enseignement comprends également la mise en oeuvre, au dessus de Java/RMI, d'un environnement d'exécution pour des agents mobiles.

Intended learning outcomes

Introduction to Distributed Systems

Pré-requis

- Principes des Systèmes d'exploitation
- Programmation à objets
- Langage Java

Prerequisites

- Principles of Operating Systems
- Object programming
- Java language

Plan du cours

1 Introduction aux applications réparties

- Modèles
- Outils
- Services

2 Modèles Client / Serveur

- Principes
- Mise en oeuvre avec la couche Sockets
- Mise en oeuvre avec une couche RPC

3 Objets distribués

-

Principes

- Désignation / nommage
- Etude de cas RMI

4 Transactions réparties

- Contrôle de concurrence
- Commit à 2 phases

5 Modèles asynchrone

- Principes des MOM (Message-oriented Middleware)
- Etude de cas JMS

6 Applications réparties sur le Web

- HTTP
- Servlets/JSP

7 Déploiement d'applications réparties

- OSGi

Course content

Introduction to distributed systems

- Models
- Tools
- Services

2 Client / Serveur Pattern

- Principles
- Client-Server on Sockets
- Client-Server on RPC

3 Distributed Objects

- Principles
- Naming
- RMI Usecase

4 Transactions

- Concurrency Control
- 2-phase Commit

5 Asynchronous Distributed Systems

- Principles (Message-oriented Middleware)
- JMS Usecase

r

6 Web Applications

- HTTP
- Servlets/JSP

7 Deployment of Distributed Applications

- OSGi

KAIN8M05 - PROJET D'INGENIERIE

Objectifs

Conduite d'un projet de développement logiciel en équipe sur des technologies innovantes

Intended learning outcomes

Software development project realized by a team of 2 to 4 students

Pré-requis

connaissances acquises lors des 3 semestres précédents et pendant le semestre 8

Prerequisites

Knowledge acquired in the 3 previous semesters and in the current semester

Plan du cours

Ce cours est un projet de développement logiciel en équipe formée de 2 à 4 élèves ingénieurs.

Les sujets des projets sont donnés en début de semestre. Chaque équipe choisit un sujet et le traite en partant de la gestion des exigences à la recette. La soutenance comporte une présentation orale et une démonstration. Les sujets sont renouvelés chaque année. Les sujets impliquent généralement l'intégration de plusieurs technologies qui peuvent être nouvelles pour les étudiants, les domaines d'application sont très variés (systèmes embarqués, robotique, calcul scientifique à haute performance, virtualisation, mobile,...)

La liste des projets est détaillée sur <http://air.imag.fr/index.php/Projets>

Une salle dédiée au prototypage rapide d'objets intelligents est à la disposition des équipes pour les projets d'intelligence ambiante : <http://air.imag.fr>

Remarque: le projet réalisé peut se réaliser avec des élèves de l'option Systèmes et Réseaux et en collaboration avec des élèves des autres filières de Polytech Grenoble (3I, TIS) et des autres écoles d'ingénieurs, de design produit et d'architecture. Les sujets de projet sont proposés par les enseignants de Polytech, des associations et des entreprises. Le sujet du projet peut être aussi proposé par l'élève ingénieur quand il s'intègre dans son projet professionnel.

Course content

This course is a software development project realized by a team of 2 to 4 students.

The project subjects are given at the beginning of the semester. Each team chooses a subject and manages the software project from the specification to the release. The subjects are renewed annually. The subjects usually involve the integration of several technologies that may be new to the students, the application areas are very diverse (embedded systems, internet of things, robotics, scientific high performance computing, virtualization, mobile app, ...)

Bibliographie

<http://air.imag.fr>

Course literature

<http://air.imag.fr>

KAIN8M06 - STAGE EN ENTREPRISE

Objectifs

Le stage en entreprise de 4^{ème} année en Informatique est d'une durée minimale de 12 semaines. Ses objectifs sont la mise en pratique des connaissances acquises, ainsi qu'une expérience de travail dans un cadre professionnel. Les stages peuvent avoir lieu dans des micro start-ups émergentes, dans des services informatiques d'entreprises, ou dans des grandes entreprises de l'informatique.

Intended learning outcomes

The internship in the 4th year of the Computer Science department has a 12 weeks duration. The objectives of the internship are to put in practice the acquired knowledge and to have a first professional experience in a company.

Pré-requis

Aucun

Prerequisites

None

KAIN8M07 - INTERCONNEXION DE RESEAUX

Objectifs

Ce cours vise à acquérir des connaissances approfondies des technologies réseaux ainsi que d'aborder et expérimenter des protocoles spécialisés réservés.

Ce cours constitue le premier pas vers l'expertise en réseaux.

Intended learning outcomes

The objectives of this lecture is to acquire advance knowledge on network technologies, and to learn and practice specific protocols. This lecture is a first step in network expertise.

Pré-requis

Bonne connaissance des technologies théorique et pratique des technologies des réseaux notamment celles utilisés dans Internet (couche de réseau et couche de transport).

Prerequisites

Good knowledge of network technologies

Plan du cours

* Technologies des commutateurs et des ponts

* Topologies des LAN et réseaux pour les datacentres et les centres de calculs

* Arbres couvrants, protocoles STP et RSTP

* TCP avancé

* Multidiffusion dans Internet (Multicast)

* Qualité de service dans les réseaux

Course content

- * Technologies of switches and bridges
- * Topologies for LAN, Data Centers and Computing Centers
- * Spanning trees, STP and RSTP protocols
- * Advanced TCP
- * Multicasting for Internet
- * Quality of Service for networks

KAIN8M08 - ALGORITHMIQUE PARALLELE ET DISTRIBUEE

Objectifs

Objectifs : Comprendre la complexité de gestion des systèmes distribués.
Etudier et analyser quelques algorithmes classiques.
Comprendre la difficulté d'observation et de vérification des systèmes distribués
Visé à : Apprendre aux étudiants la notion d'abstraction, un modèle abstrait de système distribué, l'approche algorithmique.

Intended learning outcomes

Objectives: understand the complexity of distributed systems.
Study and analyze some classical algorithms.
Understand the difficulty of observing and verifying distributed systems
Goals : Teach students the notion of abstraction, an abstract model of distributed system, the algorithmic approach.

Pré-requis

Notions de systèmes, systèmes distribués et réseau

Prerequisites

Notions of systems, distributed systems and networks

Plan du cours

Modèle asynchrone d'un système distribué.
Algorithme de vague.
Algorithme d'élection.
Gestion de ressources et exclusion mutuelle distribuée.
Etat global.
Analyse et preuve de correction des algorithmes.
Programmation.

Course content

Asynchronous model of a distributed system.
Wave algorithm.
Election.
Resource management and mutual exclusion.
Global state and snapshots.
Analysis and correction proof.
nProgramming.

Bibliographie

"Introduction to Distributed Algorithms" Gerard Tel
"Distributed Algorithms" Nancy Ann Lynch

Course literature

"Introduction to Distributed Algorithms" Gerard Tel
"Distributed Algorithms" Nancy Ann Lynch

KAIN8M09 - ARCHITECTURE DE SYSTEMES

Objectifs

Comprendre les enjeux et les compromis lors de la conception d'un système d'exploitation.

Technicité. Manipulation de grands logiciels de bas niveau.

Intended learning outcomes

Understand the challenges and the compromises for implementing operating systems.

Pré-requis

Introduction aux systèmes d'exploitation. Programmation en C. Notion en OO.

Prerequisites

Introduction to Operating systems. C programming. Basics of Object-oriented programming.

Plan du cours

Processus et Threads.
Synchronisation et Interblocages.
Gestion de la mémoire.
Gestion des E/S et du stockage secondaire.

Travail pratique sur le système simulé NachOS.

Course content

Process and thread management.
Synchronization and deadlocks.

Memory management.
I/O and secondary storage.

Practical labs with the simulated system NachOS.

Bibliographie

Avi Silberschatz, Peter Baer Galvin, Greg Gagne, Operating System Concepts, <http://www.os-book.com/>

Course literature

Avi Silberschatz, Peter Baer Galvin, Greg Gagne, Operating System Concepts, <http://www.os-book.com/>

KAIN8M10 - EVALUATION DE PERFORMANCES

Objectifs

Ce cours vise à donner les outils logiciels, méthodologiques et théoriques essentiels d'analyse de performances et de dimensionnement pour l'ingénieur réseau. Il présente la méthodologie de l'évaluation de performance, la notion de qualité de service, ainsi que les techniques de mesure, de simulation et de modélisation.

Pré-requis

Module Probabilités et Simulation
Programmation C

Prerequisites

Probabilities and simulation (KAR17M11)
C programming

Plan du cours

Mesure et expérimentation
Modélisation
Simulation
Chaînes de Markov à temps discret
Modèles de trafic
Chaînes de Markov à temps continu
Files d'attente classiques
Réseaux de files d'attente

Course content

Performance and QoS
Measuring performance
Modeling computer systems
Numerical simulation
Discrete-time Markov chains
Traffic modeling
Continuous-time Markov chains
Queuing systems

Bibliographie

Raj Jain, The Art of Computer Systems Performance Analysis, Wiley and Sons, 1991.
Jerry Banks, John S. Carson, Barry L. Nelson, David M. Nicol, Discrete-Event System Simulation, Prentice Hall, 2001.
Jean-Yves Le Boudec, Performance Evaluation Of Computer And Communication Systems, EPFL Press, Lausanne, Suisse, 2010.
Jacques Leroudier, La simulation à événements discrets, Éditions Hommes et Techniques, 1980.
ITU-T Study Group 2, Teletraffic Engineering Handbook

Course literature

Raj Jain, The Art of Computer Systems Performance Analysis, Wiley and Sons, 1991.
Jerry Banks, John S. Carson, Barry L. Nelson, David M. Nicol, Discrete-Event System Simulation, Prentice Hall, 2001.
Jean-Yves Le Boudec, Performance Evaluation Of Computer And Communication Systems, EPFL Press, Lausanne, Suisse, 2010.

KAIN8M11 - TRAITEMENT DU SIGNAL

Objectifs

L'objectif de cette matière destinée aux étudiants de l'option Multimédia, est d'offrir un cours avancé autour du filtrage numérique pour les signaux et les images. Il est illustré par des cas concrets où le filtrage est nécessaire sur des données (images, signaux) collectés à partir de capteurs. Des TP en langage Python sont proposés pour illustrer pratiquement les concepts de ce matière.

Pré-requis

Traitement du signal en semestre en INFO3

Bibliographie

Python Multimedia, <http://www.packtpub.com/python-multimedia-application-beginners-guide/book>
Programming Computer Vision with Python <http://shop.oreilly.com/product/0636920022923.do>
Image Processing and Acquisition using Python <http://www.crcpress.com/product/isbn/9781466583757>

KAIN8M12 - SYNTHESE D'IMAGES

Objectifs

L'informatique graphique et la synthèse d'image sont maintenant naturels pour le grand public, au travers des films d'animation et du jeu vidéo. Les marchés au coeur desquels ces techniques sont présentes sont immenses. L'objectif de ce cours est de présenter les bases de l'informatique graphique. Un tableau large des sera brossé, allant de la représentation pixelisée aux modèles géométriques en passant par les transformations 3D et la perception des couleurs. Les travaux dirigés illustreront très concrètement les notions présentées. Des projets pratiques plus ambitieux sur la projection stéréoscopique seront réalisés.

Intended learning outcomes
In this course we introduce the basics of Computer Graphics and Image Synthesis
Pré-requis
Notions très élémentaires d'algèbre linéaire et de géométrie
Prerequisites
Basic notions of linear algebra and geometry.
Plan du cours
Représentation pixelisée Notions géométriques élémentaires nProjection perspective Transformations 3D Plaquage de texture Perception de la lumière et des couleurs Modèles géométriques Programmation GPU
Course content
Pixel representation Elementary geometric notions Perspective projection 3D Transformations Texture mapping Light and color perception Geometric design GPU Programming
Bibliographie
Huges and al., Computer Graphics: Principles and Practice (3rd edition), Addison-Wesley, 2013
Course literature
Huges and al., Computer Graphics: Principles and Practice (3rd edition), Addison-Wesley, 2013

KAIN8M13 - COMMUNICATION LANGAGIERE

Objectifs
Ce cours est une introduction à l'ingénierie des langues et de la parole (technologies vocales, traitement automatique du langage naturel) pour des étudiants en informatique destinés à se spécialiser dans le multimédia.
Intended learning outcomes
This is an introductory lecture to Natural Language Processing for students specializing in multimedia.
Pré-requis
Connaissances de base en traitement du signal, théorie de l'information et informatique.
Prerequisites
Basic notions in Signal processing, Information theory and Computer science
Plan du cours
1. Introduction générale 2. Ingénierie des langues 2.1 Représentation et codage des textes 2.2 Théorie de l'information et probabilités 2.3 Quelques applications du traitement automatique du langage naturel 2.3.1 Dictionnaires et étiquetage de surface 2.3.2 Re-ponctuation et recapitalisation de textes 2.3.3 Traduction automatique statistique 3. Ingénierie de la parole 3.1 Rappels de traitement numérique du signal 3.2 Le signal de parole : analyse, unités pertinentes et variabilité 3.3 Codage et compression de la parole 3.4 Reconnaissance automatique de la parole 3.5 Synthèse de la parole
Bibliographie
http://fr.wikipedia.org/wiki/Traitement_automatique_du_langage_naturel
Course literature
https://en.wikipedia.org/wiki/Natural_language_processing

KAIN8M14 - ACCES ET RECHERCHE D'INFORMATION

Objectifs
L'objectif des cours est de montrer les fondements scientifiques des tâches les plus répandues en Recherche d'Information (RI). Le souci principal est de proposer un exposé cohérent des algorithmes classiques développés dans ce domaine, et de connaître le mécanisme des outils de l'internet qu'on emploie tous les jours. Cette étude ne se limite pas à l'application initiale de RI et s'intéresse aussi aux problèmes connexes dans lesquels de nombreuses avancées techniques ont été réalisées ces dernières années.

Intended learning outcomes

In this course we introduce the scientific fundamentals of the most important tasks in Information Retrieval.

Pré-requis

Notions de bases en probabilités

Prerequisites

Basic notions in Probability

Plan du cours

1. Indexation, représentation et compression (2 séances)

Les constructions du dictionnaire et de l'index inversé, ainsi que la représentation vectorielle des documents, constituent le point de départ dans toutes manipulations et recherche en RI. Dans une collection de documents donnée, construire le dictionnaire ou le vocabulaire correspond à extraire une liste de termes utiles, caractéristiques des documents présents dans la collection. L'autre concept fondamental en RI est la constitution de l'index inversé. Il s'agit ici de construire, pour chaque terme du dictionnaire, la liste des index de documents contenant ce terme. Cette liste, aussi appelée liste inversée, rend l'appariement entre les requêtes et les documents de la collection plus efficace. Pour les très grandes collections de données, un problème majeur est le stockage de l'index et du dictionnaire dans la mémoire ou sur le disque. Le défi dans ces cas est de trouver un moyen de compression simple et rapide des données.

2. Recherche d'Information (3 séances)

Ce chapitre constitue le cœur de ce module. Pour un besoin d'information donné, le système de recherche le transcrit sous forme d'une requête, constituée de mots-clés, et lorsque l'utilisateur regarde le résultat de la recherche, il voit les documents triés par ordre décroissant de pertinence. Si la requête est une expression booléenne, l'utilisation de l'index inversé permet de trouver facilement et en un temps minimal tous les documents qui satisfont cette requête. En revanche, les systèmes booléens purs ne permettent pas de retrouver les documents similaires au besoin d'information de l'utilisateur et ne contenant pas exactement les termes de la requête. Plusieurs modèles ont été développés pour pallier ce problème, depuis les modèles vectoriels jusqu'aux modèles probabilistes. De même, plusieurs stratégies, qui consistent à étendre la requête afin d'y inclure des termes similaires mais non mentionnés originellement par l'utilisateur, ont vues le jour afin d'enrichir ces différents modèles.

3. Recherche sur le web (1 séance)

La toile (ou le web) est un entrepôt dynamique et distribué de documents qui, par sa taille, par le manque de supervision dans la génération et la suppression de documents, ainsi que par la diversité du type de ces derniers, rend la recherche bien plus difficile que la recherche traditionnelle effectuée sur des collections classiques. Les premiers moteurs de recherche sur la toile reproduisaient néanmoins directement les méthodes de RI classiques, le défi principal étant de gérer des index inversés de très grandes tailles. La prise en compte, vers la fin des années 90, d'une des caractéristiques essentielle du web, à savoir les liens hypertexte reliant les documents entre eux, a permis, d'une part, de réaliser une meilleure indexation des pages web et, d'autre part, de donner un score de notoriété à chaque page sur la base de la topologie de la toile. Cela a conduit à la première génération des moteurs de recherche vraiment adaptés au web, dont Google fut le prototype. De nos jours, d'autres éléments sont pris en compte et les modèles utilisés reposent sur des techniques récentes d'apprentissage automatique.

4. Classification de documents. (4 séances)

Un système de classification de documents a pour but de catégoriser automatiquement une collection de documents suivant un ensemble de classes prédéfinies. Un exemple de tels systèmes est le catégoriseur de courriers électroniques incorporé dans la plupart des boîtes emails et qui place les courriers suspects automatiquement dans le dossier des courriers indésirables. Les systèmes de classification sont généralement conçus avec des techniques issues de l'apprentissage statistique et opèrent en deux phases. La première phase est la phase d'entraînement, lors de laquelle les paramètres du système sont réglés sur une base d'apprentissage contenant des documents avec leurs classes respectives. Durant cette phase le système apprend l'association entre les documents et leurs classes. C'est lors de la seconde phase, dite de test, que le système assigne une classe à chaque nouveau document entrant. Habituellement, les paramètres des systèmes d'apprentissage sont mis à jour périodiquement pendant le laps de temps où il n'y a pas de traitement à faire sur des documents arrivant.

Course content

1. Indexing, representation and compression (2 lectures)
2. Information Retrieval (3 lectures)
3. Information Retrieval on the web (1 lecture)
4. Document classification (4 lectures)

Bibliographie

Cours basés sur le livre

Modèles et Algorithmes en Recherche d'Information et ses Applications. Massih-Reza Amini et Eric Gaussier, 246 pages (avec une trentaine d'exercices corrigés), Editions Eyrolles, Avril 2013, ISBN13 : 978-2-212-13532-9.