

## UNIVERSITE DE MONS

### FACULTÉ DES SCIENCES

# PROFIL D'ENSEIGNEMENT

## MASTER EN SCIENCES INFORMATIQUES, À FINALITÉ SPÉCIALISÉE EN ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND DATA ANALYTICS

Le profil d'enseignement présente le profil de formation institutionnel attendu en fin de cycle (Bachelier, Master...). Il est décrit en termes d'acquis d'apprentissage, c'est-à-dire ce que l'étudiant doit savoir, comprendre et être capable de réaliser au terme d'une activité d'apprentissage, d'une unité d'enseignement, d'un cycle d'études. Les acquis d'apprentissage sont définis en termes de savoirs, savoir-faire et savoir-être.

A l'issue de la formation, l'étudiant sera capable de :

Compétence	Appliquer une méthodologie scientifique
ACQUIS D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avoir la capacité de mener une réflexion critique sur l'impact de leur discipline en général et, en particulier, lors de la contribution à des projets</li> <li>• Faire preuve de rigueur, d'autonomie, de créativité, d'honnêteté intellectuelle, de sens éthique et déontologique</li> </ul>
Compétence	Maîtriser les techniques de communication
ACQUIS D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pouvoir communiquer de façon claire, structurée et argumentée, tant à l'oral qu'à l'écrit, ses conclusions, ses propositions originales ainsi que les connaissances et principes sous-jacents</li> <li>• Être capable d'adapter sa communication à des publics divers</li> <li>• Maîtriser les techniques de communications scientifiques écrites et orales tant en français qu'en anglais</li> </ul>
Compétence	Développer et intégrer un fort degré d'autonomie
ACQUIS D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Être capable d'acquérir seul de nouveaux savoirs</li> <li>• Poursuivre sa formation et développer de nouvelles compétences de façon autonome</li> <li>• Développer et intégrer un fort degré d'autonomie pour pouvoir évoluer dans de nouveaux contextes</li> </ul>
Compétence	Avoir acquis des connaissances hautement spécialisées et intégrées et des compétences larges dans les diverses disciplines des sciences informatiques, qui font suite à celles relevant du niveau de bachelier en sciences informatiques
Compétence	Gérer des projets de développement informatique d'envergure

- ACQUIS D'APPRENTISSAGE
- Être capable d'appliquer, de mobiliser, d'articuler et de valoriser les connaissances et les compétences acquises en vue de contribuer à la conduite et à la réalisation d'un projet
  - Être capable de mener un projet à son terme en maîtrisant sa complexité et en tenant compte des objectifs, des ressources allouées et des contraintes qui le caractérisent
  - Faire preuve d'autonomie et être capable de travailler seul ou en équipe

Compétence Avoir acquis les compétences professionnelles en relation avec la finalité définissant le diplôme

- ACQUIS D'APPRENTISSAGE
- Être spécialisé dans au moins un sous-domaine de l'informatique
  - S'initier à la recherche scientifique et au monde de la recherche
  - Pouvoir s'intégrer dans un environnement interuniversitaire et mener des collaborations scientifiques

Compétence Gérer des travaux de recherche, de développement ou d'innovation

- ACQUIS D'APPRENTISSAGE
- Être capable d'appréhender une problématique inédite relevant des sciences informatiques et de ses applications
  - Pouvoir organiser et mener à son terme un travail de recherche, de développement ou d'innovation
  - Rechercher de façon méthodique des informations scientifiquement valides, mener une analyse critique, proposer et argumenter des solutions éventuellement innovantes à des problématiques ciblées