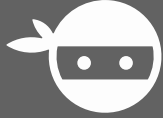


PROGRESSION DES COMPÉTENCES PAR NIVEAU

Année 1

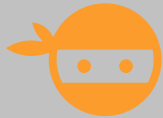


- Introduction à la robotique
- Intro à la programmation créative (animation, histoire)
- Maths (angle, mesure, logique, repère dans le plan)

- Programmation créative II (création de jeux vidéo)
- Conception graphique
- Maths (angle, mesure, logique, repère dans le plan)



Année 2

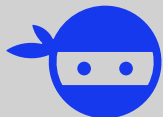


- Introduction à l'électricité
- Microcontrôleur Makey Makey
- Dessiner avec du code
- Maths (propriétés géométriques dans le plan)

- Applications mobiles
- ML: Apprentissage supervisé
- Maths (propriétés géométriques dans l'espace)



Année 3



- Introduction à Python
- Modélisation 3D
- Maths (variables, données)
- IA générative et outils courants

- Python (graphique)
- Electronique digitale (Arduino)
- Maths (fraction, équation)
- Image classification App



Année 4



- Programmation Python
- Maths (statistique, traitement de données avec tableurs)
- Microcontrôleur et Capteurs
- Agents IA conversationnels

- C++
- Vision par Ordinateur
- Internet des objets (IoT)
- Maths (Logique booléenne, systèmes de numération)



Maitrise en Intelligence Artificielle
(Ethique, deep learning, construire et entrainer des modèles IA, intégration IoT et IA)