

# Plagiat et coopération entre les étudiants

Département Informatique – FST Limoges

Septembre 2012

Ce document précise les modalités liées au travail personnel à effectuer par les étudiants à l'occasion de projets ou mini-projets à rendre dans les différents modules proposés dans le dépt Informatique en L2, L3, M1 ou M2, que ce soit pour des travaux personnels ou à plusieurs.

## Le travail doit être le vôtre

La réflexion préalable, la programmation, la rédaction de documents, etc. réalisés à l'occasion de votre projet doivent être les vôtres. Vous ne devez pas emprunter ces éléments à des tiers ni laisser d'autres personnes accéder à votre projet, ce qui rendrait le travail significativement plus facile. Il n'y a pas de mal à discuter du projet autour d'un café tant que vous ne violez pas cette règle, qui est assimilable à de la fraude et peut vous mener au conseil de discipline. Le plagiat dans les documents électroniques (notamment le code ou le mémoire) est assez facile à détecter ; une dizaine d'étudiants du département en ont fait les frais en 2011/2012, avec des conséquences allant de l'invalidation de notes jusqu'à l'exclusion de l'Université pour deux ans.

## Exemples de coopération autorisée

Les exemples suivants sont encouragés et ne sont pas considérés comme une coopération illicite.

1. Discuter du sujet du projet, mais ce n'est pas la peine de discuter avec vos collègues si vous n'avez pas pris d'abord la peine de réfléchir en détail par vous-même
2. Discuter de la modélisation du problème, ce qui peut se révéler très utile avant de se lancer dans le code (même si vous n'avez pas à vous laisser forcément influencer par les choix de quelqu'un d'autre)
3. Discuter « techniques de programmation » en général (et non de votre code en particulier). Exemple : « dis, c'est quoi une variable ? »
4. Montrer et confronter vos résultats, discuter de problèmes liés au programme de quelqu'un d'autre sans regarder le code. Exemple : « tiens, si je clique là ça fait tout planter, c'est normal ? »
5. Aider à corriger les fautes d'orthographe dans le mémoire d'un autre étudiant, aider pour la répétition de la soutenance

Il convient de rappeler que ces exemples n'ont aucun caractère obligatoire : vous avez évidemment le droit de refuser d'aider quelqu'un, sans avoir à vous justifier. D'une manière générale **toute coopération doit être documentée dans le mémoire**, en citant les noms des étudiants qui vous ont aidé.

## Exemples de coopération non-autorisée

Les exemples suivants ne sont autorisés sous aucune circonstance.

1. Copier du code, du texte, des schémas, etc. venant de quelqu'un d'autre ou trouvés sur internet (voir également le paragraphe « Citer ses sources »). Ceci inclut le pseudocode écrit en langage algorithmique que vous avez peut-être écrit avant de le traduire en C++, Java ou autre, ainsi que des éléments liés à la modélisation du problème (diagrammes UML, etc.).
2. Autoriser l'accès à vos données, ou bien laisser ces données accessibles et sans surveillance. Il vous appartient d'en interdire l'accès, la lecture ou la copie (demandez de l'aide à vos enseignants de TP si vous ne comprenez pas cette phrase).
3. Regarder le code de quelqu'un d'autre (c'est tentant, mais il serait encore plus tentant de vouloir le recopier ensuite).

4. Débugger votre code à l'aide d'un autre étudiant. Vous n'apprendrez rien en regardant quelqu'un d'autre résoudre vos propres problèmes.

## Travail à plusieurs

Les consignes précédentes s'appliquent pour des projets à réaliser seul, mais aussi en groupe (binôme, trinôme, etc). Dans le cas d'un travail de groupe, tous les membres doivent participer de façon significative ; même si la répartition des tâches est la règle, on attend de chaque membre qu'il soit impliqué à toutes les étapes du projet (analyse, codage, mémoire, soutenance) et qu'il soit capable de répondre seul à toute question.

## Citer ses sources

Si, sous le contrôle de l'enseignant qui a proposé le projet, vous êtes autorisé à reprendre des éléments externes dans le code ou dans le mémoire, il devra apparaître clairement que ces éléments ont été empruntés. Si votre projet utilise un code source externe par exemple, des commentaires en début de fichier devront mentionner l'auteur, la date de l'emprunt et son origine (site web, livre, etc), et si vous avez apporté des modifications.

La citation d'une source externe dans le mémoire doit apparaître différemment du reste du texte, par exemple avec guillemets et italique : « *Le plagiat est un "vol littéraire" possible de sanctions qui peuvent nuire gravement à vos études universitaires* » [U. Tours, 2012]. Vous pouvez détailler vos sources sous forme de note de bas de page ou, pour des mémoires de plus d'une dizaine de pages, dans un chapitre **Références**, dans lequel on trouvera par exemple :

[U. Tours, 2012] : Citer ses sources - Eviter le plagiat (<http://www.univ-tours.fr/acces-rapide/citer-ses-sources-eviter-le-plagiat-289433.kjsp>, Université François-Rabelais, page consultée le 29/08/2012)

## Conclusion

Les paragraphes précédents se veulent suffisamment clairs pour guider votre jugement et éviter que vous hésitez à propos de la légalité de vos échanges avec d'autres étudiants. Si vous avez le moindre doute, n'hésitez pas à clarifier les choses immédiatement avec votre enseignant : dans le cas où vous auriez à répondre d'accusations de plagiat, une réponse du type « Je ne savais pas que c'était interdit » risque d'aggraver les choses.

Les projets « pratiques » proposés au département sont pour vous l'occasion de progresser, et vous devez vous y impliquer tout au long du déroulement sans qu'un autre étudiant ou un site internet vous mâche le travail. Pour toute question ou problème pendant le déroulement du projet, **communiquer avec votre enseignant doit rester votre première option**.

## Signature

En signant ce document vous confirmez avoir lu et compris les paragraphes ci-dessus.

Adresse e-mail (de la forme *prenom.nom@etu.unilim.fr*) :

Date :

Signature :