

Intelligence artificielle



Niveau d'étude
BAC +4



ECTS
4 crédits



Etablissement(s)
École
d'ingénieur
Denis Diderot



**Période de
l'année**
Semestre 2

En bref

- **Langue(s) d'enseignement:** Français
- **Méthodes d'enseignement:** En présence
- **Forme d'enseignement :** Cours magistral & Travaux pratiques
- **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

OBJECTIFS

Premier niveau de compétence dans les techniques algorithmiques utilisées en IA notamment dans le domaine de l'apprentissage automatique, en planification et en théorie des jeux. Sensibilisation aux enjeux éthiques de l'apprentissage machine.

SYLLABUS

Historique de l'Intelligence Artificielle, les fondements de l'approche symbolique et connexionniste.

Les fondements de la programmation formelle LISP ; programmation d'un agent conversationnel ELIZA.

Fondements des problèmes de planification, et en particulier maîtrise de l'algorithme A*.

Fondements de la théorie des jeux et en particulier maîtrise de l'algorithme MiniMax ; programmation en langage python de la résolution d'un jeu à deux joueurs à somme nulle.

Fondements théoriques du perceptron et programmation en langage Python. Fondements de l'apprentissage machine (prétraitement de données capacité de généralisation, sur-apprentissage) en utilisant les bibliothèques Python pandas et scikit-learn.

Sensibilisation aux enjeux épistémologiques et éthiques de l'apprentissage machine.

En bref

Pour en savoir plus, rendez-vous sur > u-paris.fr/choisir-sa-formation

LIEU(X)

➤ Campus des Grands Moulins

Pour en savoir plus, rendez-vous sur > u-paris.fr/choisir-sa-formation