

| | | |
|--|---|-------------------------|
| UE41 | Compléments d'informatique Algorithmique, Programmation, Langages | Volume horaire : 27h |
| M4103C | <i>Introduction à l'Intelligence Artificielle</i> Laurent.Jeanpierre@unicaen.fr | Semestre 4 - Parcours 1 |
| <u>Objectif du module</u> : | | |
| Savoir ce qu'est une Intelligence Artificielle, ce qu'elle peut faire et comment la développer | | |
| <u>Contenu</u> : | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Découverte du domaine, placement dans le contexte • Les systèmes experts, applications en <i>Prolog</i> et en <i>Clips</i> • Notions de planification, développement en paradigme Impératif / Objet • Algorithme du plus court chemin, recherche heuristique. Résolution d'un labyrinthe complexe (étages, clés, ...) • Introduction aux réseaux probabilistes, et multi-agent (MDP, MMDP) • Les jeux à somme nulle, l'IA dans les jeux : Mini-Max et Alpha-Bêta • Principes d'apprentissage, application aux réseaux de neurones Application à la reconnaissance automatique de formes. | | |
| <u>Modalités de mise en œuvre</u> : | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de plusieurs langages, plusieurs paradigmes • Un peu de théorie, beaucoup de pratique • Travail en mode projet, autour d'un git commun | | |
| <u>Mots-clés</u> : | | |
| Intelligence Artificielle, Théorie des Jeux, Planification | | |
| <u>Évaluation</u> : | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Contrôle continu • Mini-compétition | | |