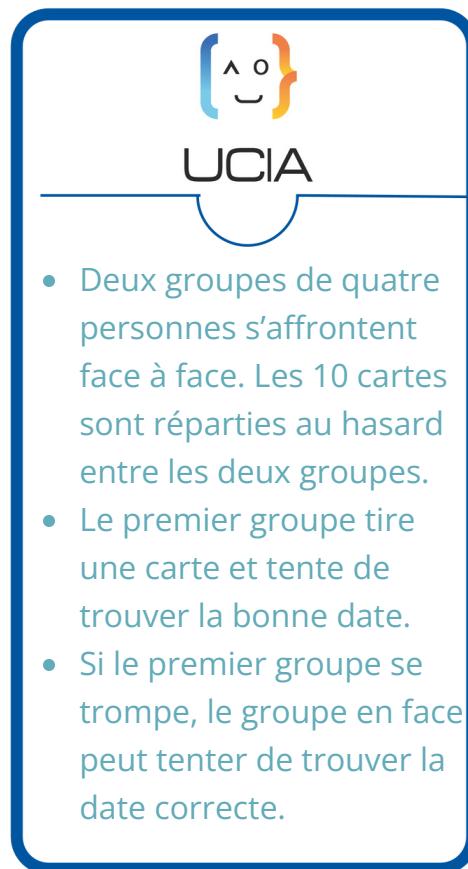


CHRONOCARTES



FÉDÉRATION GIRONDE







1

LABORATOIRE D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AU MIT



2

CONFÉRENCE DE DARTMOUTH



3

TEST DE TURING



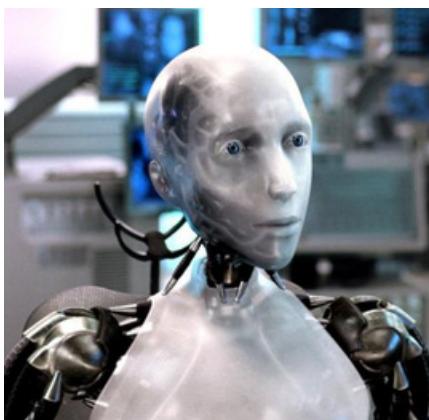
4

FILM L'ODYSSEE DE L'ESPACE



5.a

LES TROIS LOIS DE LA ROBOTIQUE



6

HERBERT A. SIMON





UCIA

3

Alan Turing propose le test de Turing, qui est une mesure pour déterminer si une machine peut imiter l'intelligence humaine.



UCIA

2

La conférence de Dartmouth marque le début officiel de l'intelligence artificielle en tant que domaine de recherche. John McCarthy a convaincu l'auditoire d'accepter l'expression « intelligence artificielle ».



UCIA

1

Le laboratoire d'Intelligence Artificielle a été créé au MIT (Massachusetts Institute of Technology) par deux mathématiciens présents à la convention à Dartmouth : Marvin Minsky et John McCarthy.



UCIA

6

Herbert A. Simon, un pionnier de l'Intelligence Artificielle, prédit qu'une machine sera capable de réaliser n'importe quel travail intellectuel qu'un humain peut effectuer.



UCIA

5.a

Dans sa nouvelle « Cercle vicieux », I. Asimov expose pour la première fois les trois lois majeures de la robotique (cf. la carte 5b). Elles ont pour but de définir les règles que n'importe quel robot muni d'une IA se doit de suivre.



UCIA

4

Stanley Kubrick réalise le film « 2001 l'Odyssée de l'espace. » Ce film résume en lui-même des questions éthiques et vulgarise le thème.



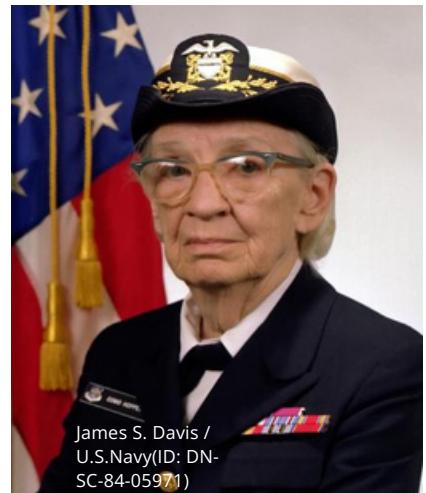
ADA LOVELACE



KATHERINE JOHNSON



GRACE HOPPER



ALICE RECOQUE





UCIA

9

Grace Hopper invente le langage Cobol "common business-oriented language", la notion de " bug " mais aussi l'utilisation du terme " codage ".



UCIA

8

Katherine Johnson est la première à être mentionnée comme auteure d'un rapport de recherche de la NASA. Elle participe également à la première mission américaine d'envoi d'un homme en orbite autour de la Terre.



UCIA

7

Ada Lovelace est l'inventrice de la programmation informatique. L'un de ses travaux est considéré comme le premier algorithme de l'histoire de l'informatique pouvant être exécuté.



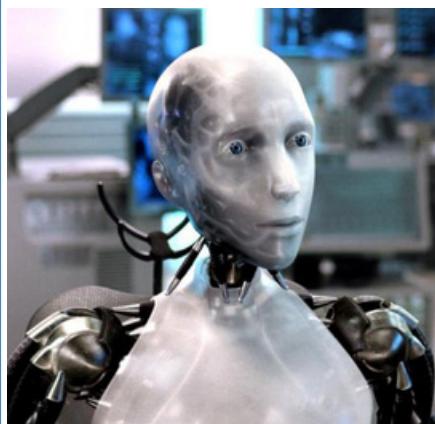
UCIA

10

Alice Recoque débute et prend la direction des recherches sur l'intelligence artificielle. Elle participe au développement du langage de programmation appelé Prolog. Ce programme est aujourd'hui utilisé, en particulier, pour le traitement du langage naturel.



LES TROIS LOIS DE LA ROBOTIQUE





UCIA

5.b

1- Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni en restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.

2- Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si contraire à la loi 1.

3- Un robot doit protéger son existence sauf si contraire à la loi 1 & 2.



+



+



+

LE CHAMPION DU MONDE DE GO BATTU PAR IA



PROGRAMME ALVEY - SOUTIEN à LA RECHERCHE



LE CHAMPION DU MONDE D'ÉCHECS BATTU PAR IBM



+



+



+

PREMIÈRE VOITURE AUTONOME



RECONNAISSANCE D'IMAGE PAR UNE IA



JEOPARDY BATTU PAR IA





UCIA

3

Deep Blue, un superordinateur d'IBM, bat le champion du monde d'échecs Garry Kasparov, démontrant les progrès de l'IA dans le domaine des jeux.



UCIA

2

Le gouvernement britannique lance le programme Alvey pour soutenir la recherche en informatique et en IA, en réponse à l'initiative japonaise de la cinquième génération d'ordinateurs.



UCIA

1

AlphaGo, développé par DeepMind (une filiale de Google), bat le champion du monde de Go. Le but est de former le plus de territoire sur le plateau. Pour cela on avance ses pions blancs ou noirs.



UCIA

6

Watson, l'IA d'IBM, remporte des parties contre deux champions du « Jeopardy ! ». Il s'agit d'un télévisé américain. Le but est de gagner le plus d'argent en répondant juste à des questions.



UCIA

5

Google arrive à faire reconnaître des chats à une IA.



UCIA

4

Google lance sa voiture autonome, un projet qui vise à développer des véhicules capables de se déplacer sans conducteur grâce à l'intelligence artificielle.