

14c. -L'intelligence artificielle – la robotisation

L'intelligenza artificiale = l'intelligence artificielle, **computer che riproduce alcune funzioni umane** = ordinateur qui reproduit certaines fonctions humaines. Concept des années 1950 = rendre les ordinateurs capables de penser et de raisonner à la manière des humains. L'IA est dite « forte » si elle peut fonctionner de façon autonome dans tous les domaines et être dotée de conscience et de sensibilité, et « faible » ou « modérée » si elle n'est performante que dans son domaine, sans conscience et sous contrôle de l'homme

L'intelligenza artificiale generale = IA en état de comprendre, d'apprendre, de résoudre des tâches intellectuelles semblables à un être humain et dépassant ses capacités

L'apprendimento = l'apprentissage

La risoluzione di problemi = la résolution de problèmes

Il **ragionamento abduktivo** = le raisonnement abductif (qui permet d'augmenter la vraisemblance d'une hypothèse par l'ajout de nouveaux faits)

La **selezione dell'azione** = la sélection de l'action (l'action décidée par l'IA)

L'algoritmo = l'algorithme (ensemble d'instructions définies pour résoudre un problème, une séquence d'actions simple ou complexe). Par exemple une recette de cuisine est un algorithme, que l'ordinateur suivrait à la ligne

L'applicazione = l'application, logiciel qui exprime l'algorithme en langage informatique

L'assistente virtuale (il **Digital Assistant**) = l'assistant numérique (permet de commander un smartphone par la voix)

L'auto a guida autonoma = la voiture à conduite automatique, par exemple règle la vitesse

L'automatizzazione = l'automatisation

Automatizzare = automatiser

La **banca dati** (il **database**) = la base de données, conteneur stockant des données (chiffres, dates, mots...) retraitées par des moyens informatiques pour produire une information, par ex. des chiffres et des noms assemblés pour former un annuaire

Il **bias** = le biais < provençal < grec *epikàesios* = oblique, incliné, base de données d'opinions fausses sur des choses qu'on ne connaît pas de façon rigoureuse, origine de préjugés et de décisions dangereuses. Biais cognitif = schéma de pensée trompeur et faussement logique

Il **big data** = le big data, la mégadonnée (croissance exponentielle des données), le grand jeu de données

Il **calcolo cognitivo** = le calcul cognitif, technologie qui étudie comment améliorer l'efficacité de l'IA)

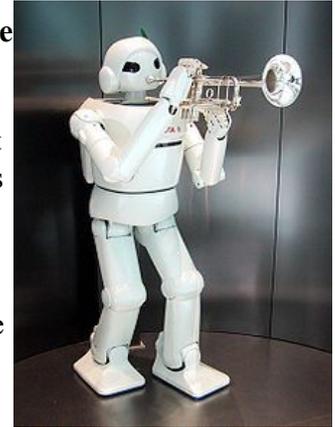
Il **chat** = la conversation

Il **chatbot** = l'agent conversationnel, programme de conversation avec un utilisateur, qui exige évidemment une base de données très importante. Utilisé dans les relations avec un client

Il **ChatGPT** = IA générative, robot conversationnel, qui permet de tenir une conversation, modèle capable de générer des textes présentant des anomalies

DALL-E 2 = Générateur d'images par IA

La **data** = la data = volume des données numériques



Robot jouant de la trompette.



consultables

Il **Data cleaning** = opération de détection, remplacement ou élimination de données

Il **Deep Blue** (bleu profond) = le Deep Blue depuis 1993 (superordinateur servant entre autres pour jouer aux échecs)

Il **Deep Fake** = reproduction artificielle des mouvements d'un visage ou des sons d'une voix, contribuant à la diffusion de fake news

Il **Deep Learning** = l'apprendimento profondo = l'apprentissage automatique (dernière évolution de l'IA, branche du Machine Learning, ensemble des techniques d'apprentissage automatique). La machine est capable d'apprendre par elle-même

Il **DataMind** = le DataMind = société de services spécialisée dans les formations de solutions Microsoft

L'**entità conversazionale** (il **chatbot**, il **chat robot**...) = programme qui imite la conversation humaine interactive

L'**euristica** = l'heuristique < grec *heuriskein* = trouver, découvrir (art d'inventer, de faire des découvertes en résolvant des problèmes à partir de connaissance incomplètes)

La **fantascienza** = la science-fiction

Il **Golem** = le Golem, statue d'argile animée par la magie cabalistique dans le folklore juif (voir plus bas une image). Sorte de robot

Isaac Asimov (1920-1992) = auteur de science-fiction qui a inventé les trois principes éthiques de la robotique en 1941, devenus quatre avec la loi Zero : 0. *Un robot non può recare danno all'umanità, né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, l'umanità riceva danno.* = 0 un robot ne peut causer des dommages, et ne peut pas permettre que, à cause de son manque d'intervention, l'humanité subisse des dommages.

La **Machine Learning** = l'apprentissage automatique

Il **metadati** = la métadonnée, qui permet de définir d'autres domaines

L'**Open data** = la donnée ouverte, mise à disposition publique des données

Il **pattern** = le modèle

La **piattaforma** = la plateforme

La **profilazione** = le profilage, traitement de données pour évaluer le profil d'une personne

Le **reti antagoniste generative (RAG)** = les réseaux antagonistes génératifs (deux réseaux complémentaires pour améliorer l'**accuratezza** = le raffinement)

La **rete neurale artificiale** = le réseau neuronal artificiel (qui utilise les ensembles de techniques permettant la réalisation des robots, systèmes d'apprentissage)

La **retropropagazione** = la rétropropagation (méthode pour entraîner un réseau de neurones)

Il **riconoscimento facciale** = la reconnaissance faciale

Il **riconoscimento delle immagini** = la reconnaissance des images, logos, animaux, personnes, paysages, objets

Il **riconoscimento vocale** = la reconnaissance vocale

Il **sensore** = le capteur

La **teoria dell'apprendimento computazionale** = la théorie de l'apprentissage informatisé

Il **robot** = le robot (dispositif qui effectue des activités répétitives de façon automatique) < du tchèque qui signifie « travail lourd ou forcé » (depuis 1920 ou peut-être depuis le



Image créée par DALL-e 2 - Lapin détective lisant un journal sur un banc public dans un décor victorien.



Image créée par DALL-e 2 - Chat méditant sur l'Himalaya à la recherche de l'illumination.



Image créée par DALL-e 2 - Goûter d'éléphants sur une pelouse.

milieu du XIXe siècle)

L'andròide = l'androïde, celui qui a une forme humaine. Le premier fut fabriqué en 1738 par Jacques de Vaucanson

L'antropomorfismo = l'anthropomorphisme

L'automa = l'automate, déjà connu dans l'antiquité grecque, voir **Talos** et **Pandora**, ancêtre de l'humanité selon la mythologie

Il cyborg (prononcer **sàiborg**) = le cyborg, l'être mi-homme mi-machine, homme bionique

Il drono = le drone

Il lidar (rilevazione della luce a distanza) = le lidar, le radar à laser, rend capable d'évaluer la profondeur

Robot di terza generazione = robot de troisième génération qui a une intelligence artificielle qui le rend capable de construire seul de nouveaux algorithmes

Lo status giuridico del robot = le statut juridique du robot

La visione artificiale (computer vision) = la vision artificielle, capacité du robot à construire une vision du monde en 3D à partir d'images en 2D

La robòtica = la robotique, ensemble des techniques permettant la réalisation des robots

Agroalimentare = agroalimentaire

Artistica = artistique

Biomédica = médicale, pour prévoir et diagnostiquer les maladies

Domòtica = domestique

Industriale = industrielle

Di intrattenimento = de distraction

Marina = marine

Militare = militaire

Musicale = musicale (jusqu'à écrire une chanson adaptée...)

Degli sciami = des essaims pour l'étude des insectes qui vivent en groupes (fourmis, abeilles...)

Scientifica = scientifique

Sociale = sociale

Spaziàle = spatiale

Dei trasporti = des transports

Umanòide = humanoïde (robots ayant l'aspect d'un être humain)

Talos = Talos, robot inventato dai Greci antichi per proteggere l'isola di Creta (robot inventé par les grecs anciens pour protéger l'île de Crète) -->

Il takeover = la prise de contrôle (crainte d'une domination du robot sur l'humain, traducteurs, artistes, acteurs, musiciens...). L'objectif est de maintenir l'arbitrage de l'intelligence humaine.



*Image artistique générée par l'IA Stable
Diffusion c Magistère DJC.*



L'IA permet d'identifier individuellement les oiseaux.



25 juillet 2023 – Revu le 21 septembre 2023

-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-



Le golem.