

## Contenus

Nom du Cours		Semestre du Cours	Cours Théoriques	Travaux Dirigés (TD)	Travaux Pratiques (TP)	Crédit du Cours	ECTS
INF444	Intelligence artificielle	7	3	0	0	3	5

Cours Pré-Requis	INF223
Conditions d'Admission au Cours	INF223

Langue du Cours	Français
Type de Cours	Obligatoire
Niveau du Cours	Licence
Objectif du Cours	Ce cours est une introduction à l'intelligence artificielle à travers les méthodes de formalisation et de résolution classiques. Le but est de présenter à l'étudiant un ensemble d'approches représentatives de l'intelligence artificielle et de les appliquer à un certain nombre de problèmes simples et illustratifs. Le cours comporte également une application plus réaliste, prenant la forme d'un problème posé dans un environnement multiagent compétitif temps réel.
Contenus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduction</li> <li>2. Notion d'agent intelligent</li> <li>3. Formalisation d'un problème</li> <li>4. Espaces d'états</li> <li>5. Recherche de solution aveugle</li> <li>6. Recherche de solution informée</li> <li>7. Problèmes à satisfaction de contraintes</li> <li>8. Contraintes et cohérence</li> <li>9. Problèmes de jeu et théorie des jeux</li> <li>10. Systèmes logiques d'ordre 0</li> <li>11. Systèmes logiques d'ordre 1</li> <li>12. Notion de neurone formel</li> <li>13. Réseaux de neurones</li> <li>14. Soutenance du projet</li> </ol>
Ressources	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artificial intelligence, a modern approach, 2ème édition, Stuart Russel &amp; Peter Norvig, Prentice Hall, 2003.</li> <li>• Intelligence artificielle et informatique théorique, 2ème édition, J-M.Alliot &amp; T.Schiex, Cépaduès, 2002.</li> </ul>

## Intitulés des Sujets Théoriques

Semaine	Intitulés des Sujets
1	Introduction
2	Notion d'agent intelligent
3	Formalisation d'un problème
4	Espaces d'états
5	Recherche de solution aveugle
6	Recherche de solution informée
7	Problèmes à satisfaction de contraintes
8	Contraintes et cohérence

<b>Semaine</b>	<b>Intitulés des Sujets</b>
9	Problèmes de jeu et théorie des jeux
10	Systèmes logiques d'ordre 0
11	Systèmes logiques d'ordre 1
12	Notion de neurone formel
13	Réseaux de neurones
14	Soutenance du projet