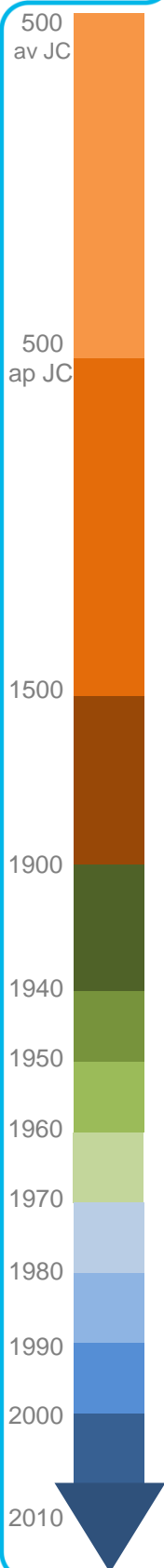


LE TEMPS DE L'IA

IA ET APPLICATIONS



2 ^{ème} siècle av JC	Machine d'Anticythère <i>Archimède ou Hipparque</i>	Appareil mécanique capable de calculer des positions astronomiques.
13 ^{ème} siècle	Ars Generalis Ultima <i>Ramón Llull</i>	Mécanisme qui permet de générer des raisonnements philosophiques en alignant des faits élémentaires inscrits sur des cercles concentriques.
17 ^{ème} siècle	Speeding Clock, Wilhelm Shickard Pascaline, Blaise Pascal Stepped Reckoner, Gottfried Leibniz	Premières machines à calculer. Elles peuvent réaliser des additions et des soustractions (celle de Leibniz peut aussi faire des multiplications et des divisions).
18 ^{ème} siècle	Orgue de barbarie, ? Canard digérateur, Jaques de Vaucanson Métier Jacquard, Joseph Marie Jacquard	Automates basés sur des cartes perforées ou cylindres gravés, pouvant jouer de la musique, reproduire la digestion d'un canard ou tisser.
1837	Machine analytique <i>Charles Babbage</i>	Machine programmable inachevée considérée comme l'ancêtre de l'ordinateur.
1912	El Ajedrecista <i>Leonardo Torres y Quevedo</i>	Automate à base d'électroaimants capable de jouer des finales du jeu d'Echecs.
1941	Z3 <i>Konrad Zuse</i>	Machine électromécanique programmable. Premier ordinateur.
1965-1975	DENDRAL/MYCIN <i>Université de Stanford</i>	Premiers systèmes experts. Ils sont utilisés en chimie organique et pour le diagnostic médical.
1975-1985	AM / EURISKO/ CYC <i>Douglas Lenat</i>	Systèmes généraux de représentation symbolique : découverte de concepts et théorèmes mathématiques, création d'une ontologie globale.
1986	Boids <i>Craig Reynolds</i>	Logiciel de vie artificielle utilisé dans des films comme Batman Returns ou Le Roi Lion.
1987	Métro de Sendai (Japon) <i>Hitachi</i>	Une des premières applications de la logique floue. Elle est utilisée pour contrôler la vitesse des trains.
1991	Drone Pioneer <i>Armée américaine</i>	Utilisation importante d'avions partiellement autonomes lors de la guerre du Golfe.
1992	TD-Gammon <i>Gerald Tesauro (IBM)</i>	Logiciel de backgammon avec un niveau comparable à celui des plus grands champions. Il utilise la technique de l'apprentissage par renforcement.
1994	VaMP/VITA-2 <i>Ernst Dickmanns / Daimler-Benz</i>	Deux voitures autonomes parcourent 1000km sur l'autoroute A1 de Paris.
1996	Sojourner <i>NASA</i>	Robot utilisé pour explorer la surface de Mars et récupérer de grandes quantités d'information.
1996	Creatures <i>Steve Grand</i>	Jeu vidéo de vie artificielle basé sur des simulations biologiques et neurologiques.
1997	Deep Blue <i>IBM</i>	Kasparov, le champion du monde d'Echecs, est battu par ce logiciel.
1999	AIBO <i>Sony</i>	Robot chien qui simule le comportement de cet animal.
2000	ASIMO <i>Honda</i>	Robot humanoïde capable d'interagir avec les humains. Ses capacités incluent la reconnaissance de personnes et d'environnements, la manipulation d'objets et l'interprétation de gestes.
2000	Google, Bing, Yahoo, Amazon	Apparition et utilisation massive des moteurs de recherche et de recommandation sur internet.
2002	Roomba <i>iRobot</i>	Aspirateur autonome capable de reconnaître et d'éviter les obstacles dans une maison.
2004-2007	DARPA Challenge	Compétition entre véhicules terrestres complètement autonomes. L'édition de 2007 s'est tenue en milieu urbain.
2008	MoGo <i>LRI / INRIA / CNRS</i>	Premier logiciel qui bat un joueur professionnel de Go.
2011	Watson <i>IBM</i>	Système informatique capable de battre les plus grands champions du jeu Jeopardy!