

# EE-311—Apprentissage et intelligence artificielle

## 1. Introduction

Michael Liebling

<https://moodle.epfl.ch/course/view.php?id=16090>

21 février 2025 (compilé le 21 février 2025)



## Organisation de la classe

### Heures

Vendredi 8h00–10h00 BC01 (Cours)

Vendredi 10h00–midi BC07–08 (Exercices/Labo)

### Fiche de cours

[https://edu.epfl.ch/coursebook/fr/  
apprentissage-et-intelligence-artificielle-EE-311?  
cb\\_cycle=bama\\_cyclebachelor&cb\\_section=el](https://edu.epfl.ch/coursebook/fr/apprentissage-et-intelligence-artificielle-EE-311?cb_cycle=bama_cyclebachelor&cb_section=el)

Contient les liens vers les ressources, interface de soumission, quiz



<https://moodle.epfl.ch/course/view.php?id=16090>

## Obtenir de l'aide

**Attention** : Certains problèmes/exercices seront difficiles et/ou la méthodologie pour les résoudre ne sera pas directement disponible dans le matériel du cours.

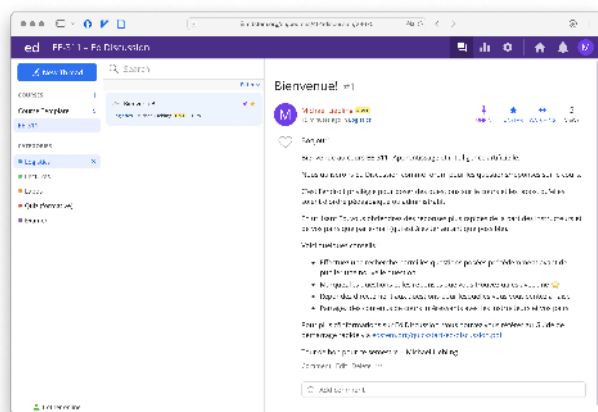
### Remèdes :

- Prévoyez suffisamment de temps pour faire vos devoirs
- Assistez aux cours en direct et prenez des notes sur le contenu du tableau noir : il y aura souvent des exemples et des conseils de départ pour la plupart des problèmes.
- Assistez aux sessions d'exercices/laboratoires en direct et prenez des notes : Les assistant-e-s donneront des points de départ
- Discutez avec les autres étudiant-e-s de votre groupe de travail
- Posez des questions sur le forum Ed de la classe (voir ci-dessous).



## Forum de Discussion Ed

Ed Discussion (edstem.org) est un outil de communication qui a été développé pour une large applicabilité dans toutes les disciplines universitaires, avec de nombreuses caractéristiques qui se prêtent particulièrement bien à l'ingénierie.



Guide de démarrage rapide :

<https://edstem.org/quickstart/ed-discussion.pdf>

## Forum : règles d'étiquette

- N'utilisez pas Ed comme substitut unique aux séances en classe. Bien que ce cours offre de nombreuses ressources en ligne, il ne s'agit PAS d'un cours à distance. Il vous sera difficile de résoudre les problèmes sans jamais venir aux séances de labos.
- Veuillez attendre la fin de la session de discussion pour demander de l'aide. Des indications pour démarrer sont généralement données pendant la session de labo.
- Abstenez-vous de publier des solutions partielles ou complètes des problèmes. Il est important que chacun-e ait la possibilité de trouver des solutions par soi-même.
- Vérifier si d'autres ont déjà posté la même question ou une question similaire
- Assurez vous que vos questions soient précises.

## Guide rapide pour formuler ses questions

**Titre** préparez un bon titre (= court mais descriptif) pour votre question. N'ajoutez pas de bruit (pas de mention "urgent").

**Raison** : inciter les gens à lire votre question, faciliter vos révisions.

**Catégorie** sélectionnez une catégorie (Logistics, Lectures, Labos, Quiz, Examen) et une sous-catégorie (Lecture 01, Labo 05, Quiz 07, etc.)

**Mise en forme** Utilisez les possibilités de formatage offertes par Ed ( $\text{\LaTeX}$ , balises de code Python)

**Multiples questions** Créez des posts distincts pour les questions qui concernent un thème ou un problème distinct

**Reproductibilité** Qu'avez-vous entrepris avant d'être bloqué-e ? Quelles étapes doit-on suivre pour reproduire votre problème ?

**But** : permettre d'identifier la nature de votre problème et de vous fournir une réponse pertinente.

**Courtoisie** Les formes de politesse ("bonjour", "au revoir", "merci d'avance") optionnelles lorsque vous posez la question **mais essentiel d'indiquer si la solution offerte a résolu le problème** : marquer ✓♡, commenter "merci" ou indiquer si besoin de clarifier

## Poser des questions sur ed 1/2

The screenshot displays the Ed Discussion interface. At the top, there are two buttons: "Start a new thread" and "Open Ed Discussion". Below these is a navigation bar with "ed Playground - Discussion" and various icons. On the left, a sidebar shows "COURSES" (CS 101, ECON 102, MATH.201, ENGG 202, Playground) and "CATEGORIES" (General, Lectures, Tutorials, Problem Sets, Assignments, Midterm, Exam). Annotations point to these sections with labels "Toggle between courses" and "Toggle between categories". The main content area shows a thread titled "Quadratic equation" by "Anonymous" (2 hours ago). The thread has 4 votes and 1 answer. The answer by "Scott Maxwell" (2 hours ago) provides the quadratic formula: 
$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$
 and includes a graph of a parabola. Annotations at the bottom point to the "New Thread" button with the label "Open a thread" and to the thread content with the label "Read and respond to threads".

### Post a question

Ask, with confidence.

The screenshot shows a 'New Question' dialog box. It has a title bar with 'Cancel', 'New Question', and 'Post' buttons. The main content area has a 'Select Type' section with two options: 'Question' (with a question mark icon) and 'Post' (with a speech bubble icon). Below this is an 'Insert Title' section with a text input field. At the bottom is a 'Select Category' section with a 'Category' label and six buttons: 'General', 'Logistics', 'Sections', 'Assignments' (which is highlighted with a red border), 'Code', and 'Social'.

## Comment vos connaissances seront-elles évaluées ?

### Note finale (évaluation sommative) :

- Série d'exercices hebdomadaire notée portant sur le cours et le labo (en général, sous la forme d'un programme Python, rendu via Moodle) : 15%
- Examen final : 85% (format choix multiple sur papier, en présentiel)

### Évaluation formative (= ne contribue pas à la note finale) :

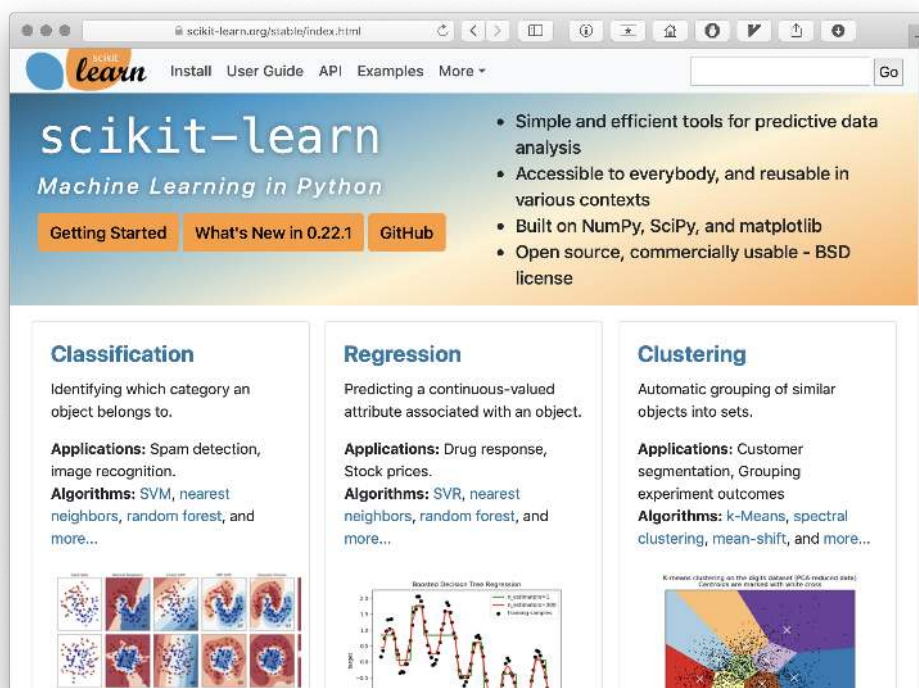
- Quiz hebdomadaire sur la matière du cours, avec feedback, sur Moodle.
- Mock exam (mis à disposition en semaine 11)

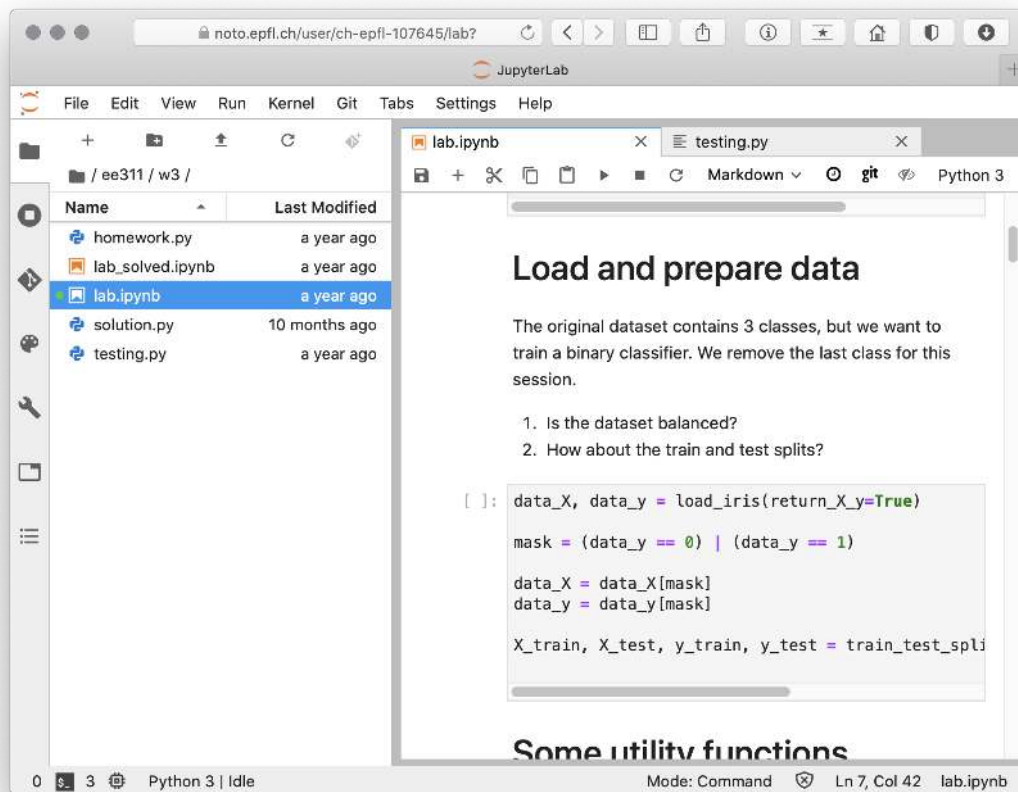
Les labos jouent un rôle essentiel pour l'apprentissage, pour illustrer et pour mettre en pratique les concepts discutés au cours. La partie labo comprend deux volets :

1. une séance interactive en classe avec des problèmes présentés progressivement par un·e assistant·e ; une version résolue du problème est fournie à la fin de la séance.
2. un programme à écrire que vous soumettrez individuellement ; une fois votre code écrit et vérifié, vous le soumettrez par Moodle.

## scikit-learn : apprentissage machine en Python

<https://scikit-learn.org/stable/index.html> Scikit-learn est un package (collection d'outils, fonctions, données) Python pour l'apprentissage.





## Introduction à l'apprentissage machine

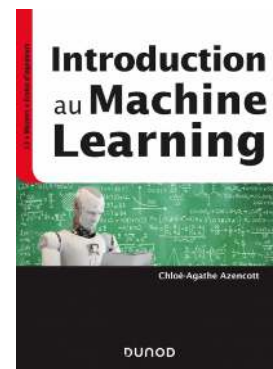
**But de ce premier cours :** vous fournir un aperçu des bases de l'apprentissage machine et de la notation utilisée.

### Contenu

- Introduction à l'apprentissage machine
  - définitions (apprentissage, données, modèle appris)
  - exemples et limites
- Types d'apprentissage : apprentissage supervisé et non-supervisé
- Exemples d'apprentissage supervisé
  - classification (par apprentissage supervisé)
  - régression (par apprentissage supervisé)
- Exemples d'apprentissage non-supervisé
  - clustering
  - réduction de dimension
- Estimation de densité
- Apprentissage semi-supervisé
- Apprentissage par renforcement



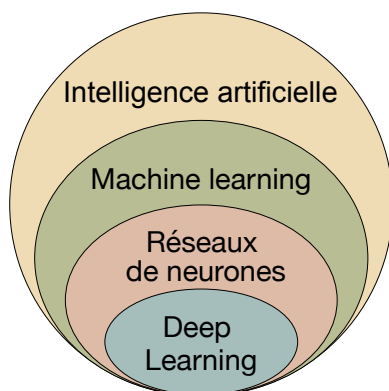
Ces transparents sont basés en grande partie sur le texte de Chloé-Agathe Azencott “Introduction au Machine Learning”, Dunod, 2019  
ISBN 978-210-080153-4



L'auteure a mis le texte (sans les exercices) à disposition ici :  
[http://cazencott.info/dotclear/public/lectures/IntroML\\_Azencott.pdf](http://cazencott.info/dotclear/public/lectures/IntroML_Azencott.pdf)

**Avertissement** : Bien que ces transparents partagent la notation mathématique, la structure de l'exposition (en partie), et certains exemples avec le livre, ils ne constituent qu'un complément et non un remplacement ou une source unique pour la couverture des matières du cours. À ce titre, ces transparents ne se substituent pas au texte.

## Qu'est-ce que le machine learning ?



**Apprentissage** Définition générique (Fabien Benureau (2015)) :

*L'apprentissage est une modification d'un comportement sur la base d'une expérience.*

Définition applicable à :

- programme informatique
- robot
- animal de compagnie
- être humain



<https://blog.dogbuddy.com/>



Fisher-Price Baby's First Blocks



## Programmation explicite des actions d'un robot : apprentissage automatique ?



Robot School. Programming For Kids - iOS / MacOS / Android

22,143 views · Jan 27, 2015

37 0 SHARE SAVE ...



Next is Great  
42 subscribers

SUBSCRIBE

Robot School (en fait : jeu d'apprentissage de la *programmation*)

<https://www.youtube.com/watch?v=5rVBKXcv4h4>

<https://apps.apple.com/us/app/robot-school-programming-for-kids/>

Michael Liebling

EE-311—Apprentissage machine / 1. Introduction

16 / 61

## Le robot qui racle (apprentissage automatique)



Le robot qui racle

90,509 views · Sep 27, 2019

94 1 SHARE SAVE ...



Valais Wallis  
6.02K subscribers

SUBSCRIBE

Emmanuel Pignat, Sylvain Calinon, et al. Idiap

<https://www.youtube.com/watch?v=a6KpHR6jkSc>

Michael Liebling

EE-311—Apprentissage machine / 1. Introduction

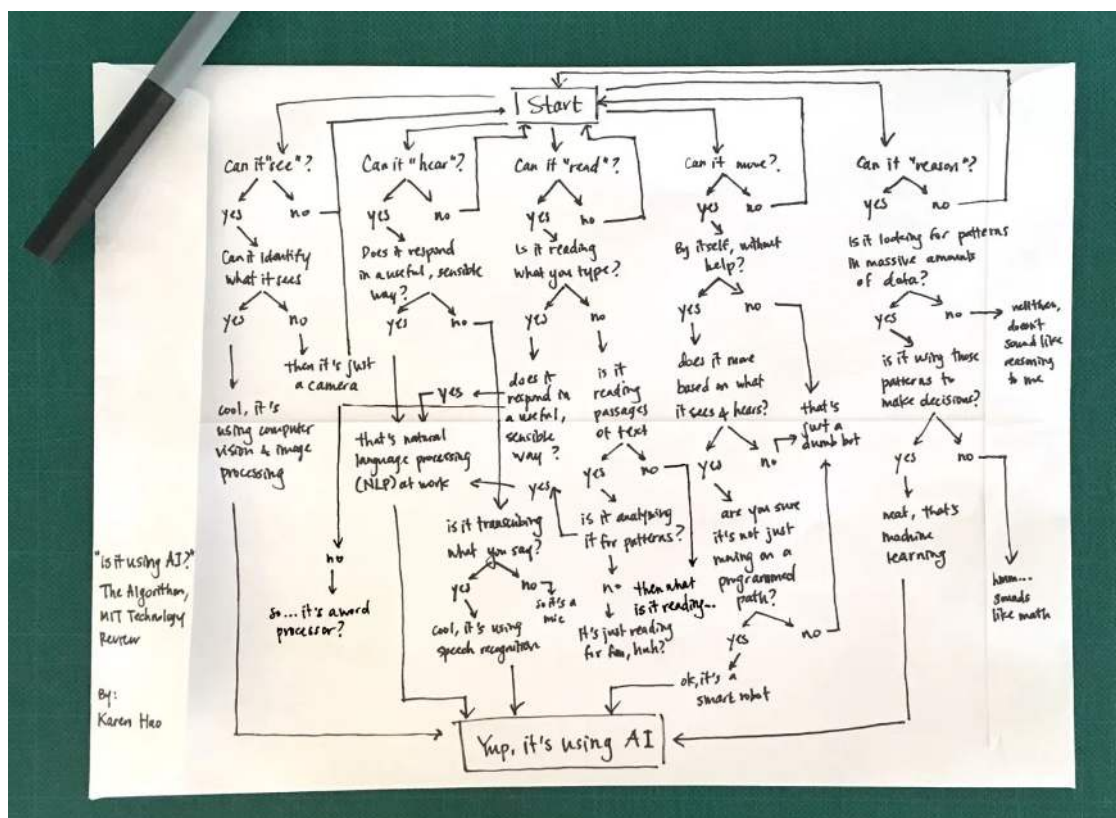
17 / 61

## Apprentissage automatique (=machine learning)

**Définition (Arthur Samuel, 1959)** : l'apprentissage (pour un programme informatique) est automatique quand ce programme a la capacité d'apprendre sans que cette modification ne soit explicitement programmée.

Type de programme	Entrée	Sortie
programme classique	procédure + données	réponses
programme d'apprentissage automatique	données + réponses	procédure (pour obtenir des (nouvelles) réponses à partir de (nouvelles) données)

## Est-ce que c'est de l'IA ?



# Exemples d'applications de l'apprentissage machine automatique

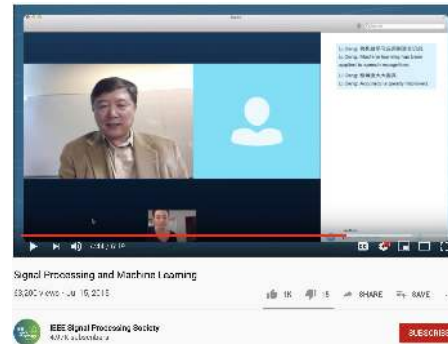
## Remplacement de voix

<https://www.youtube.com/watch?v=mexN6d8QF9o>



## Traduction automatique

<https://youtu.be/mexN6d8QF9o?t=236>

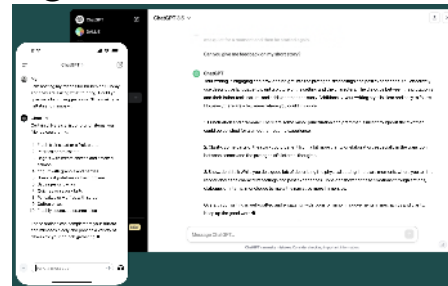


## Interface cerveau-machine

<https://youtu.be/mexN6d8QF9o?t=118>



## Agents conversationnels



Michael Liebling

EE-311—Apprentissage machine / 1. Introduction

20 / 61

## Cartes de fidélité et de rabais



## Algorithmes classiques (pas d'apprentissage nécessaire) :

Liste des achats effectués dans le passé par la cliente ou le client → calcul du total dépensé (évtl. par catégorie d'achat) → offre d'un rabais individuel proportionnel au total dépensé

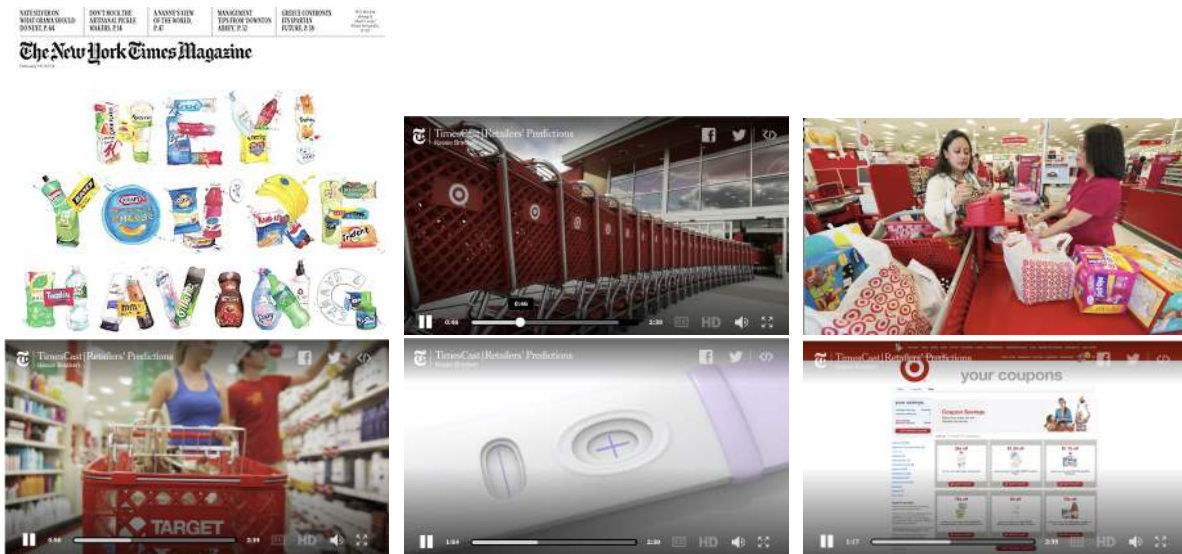
Michael Liebling

EE-311—Apprentissage machine / 1. Introduction

21 / 61



# Prédiction des habitudes d'achat futures sur la base d'achats précédents (avec des effets inattendus)



<https://www.nytimes.com/video/magazine/100000001367956/timescast--retailers-predictions.html>

Charles Duhigg "How Companies Learn Your Secrets," The New York Times Magazine, Feb 16, 2012

<https://www.nytimes.com/2012/02/19/magazine/shopping-habits.html>  
Michael Liebling

EE-311—Apprentissage machine / 1. Introduction

22 / 61

## Prédiction d'achats (suite)

### Apprentissage automatique

Données+réponses : chronologie d'achat pour de nombreux clients (achats passés et futurs)

Modèle (obtenu par entraînement via un algorithme d'apprentissage sur les données ci-dessus) : permet de suggérer de la marchandise ciblée (sur la base de la chronologie d'achat passés d'une personne) et par la même de prédire des changements de vie majeurs imminents (naissance, mise en ménage, ...)

# Ingrédients fondamentaux du machine learning

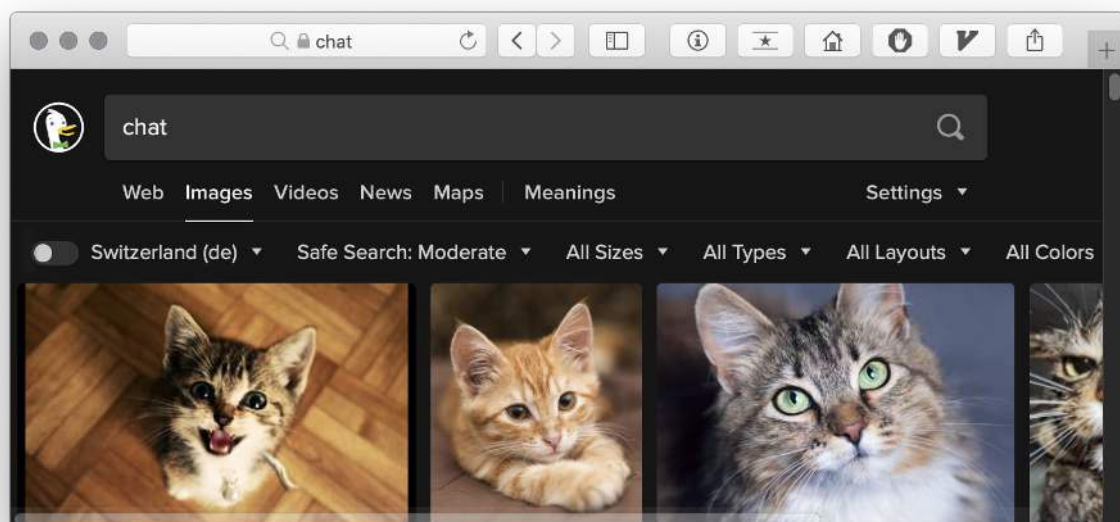
1. données (à partir desquelles l'algorithme apprend)  
+
2. *algorithme d'apprentissage* : procédure qu'on applique à ces données  
=
3. un *modèle appris* : distribué à l'utilisateur·trice qui en fait usage (plus besoin des données).

**Entraînement** = faire tourner un algorithme d'apprentissage sur un jeu de données

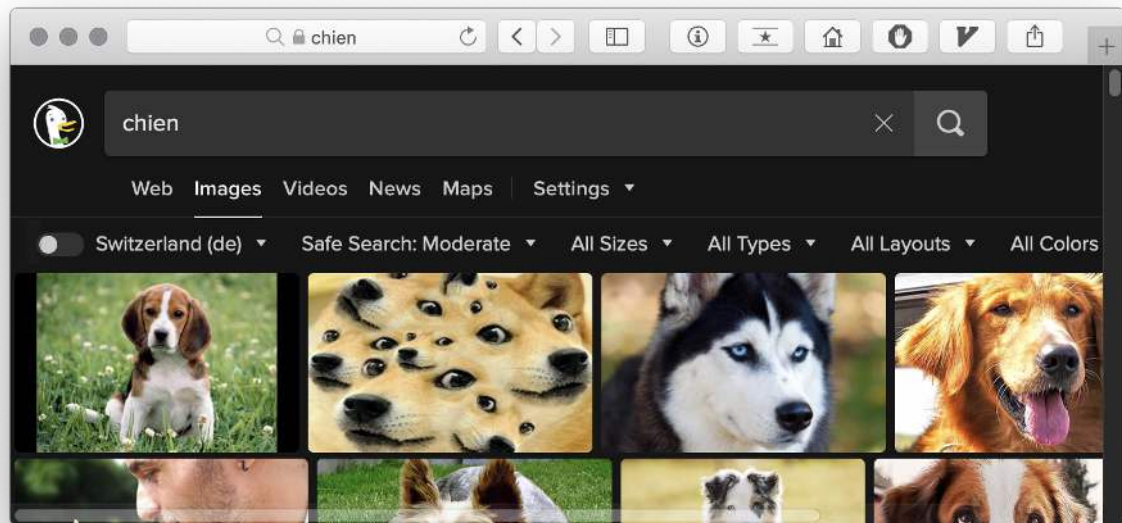
**Algorithme d'apprentissage** ≠ **modèle appris**

**Note** : le modèle appris est un algorithme classique !

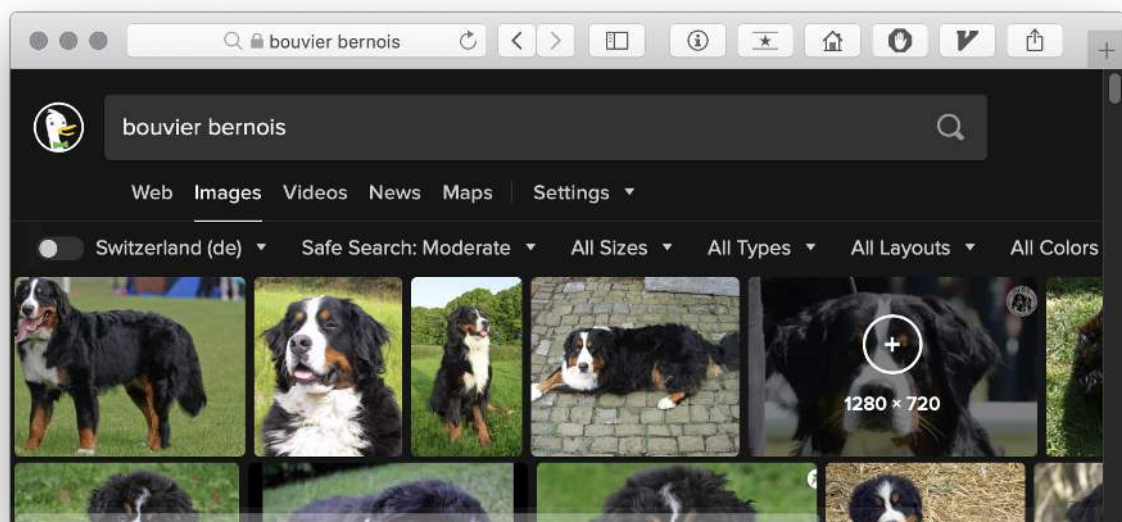
**Les succès du machine learning :**  
**trouve-moi une image de chat**



## Les succès du machine learning : trouve-moi une image de chien

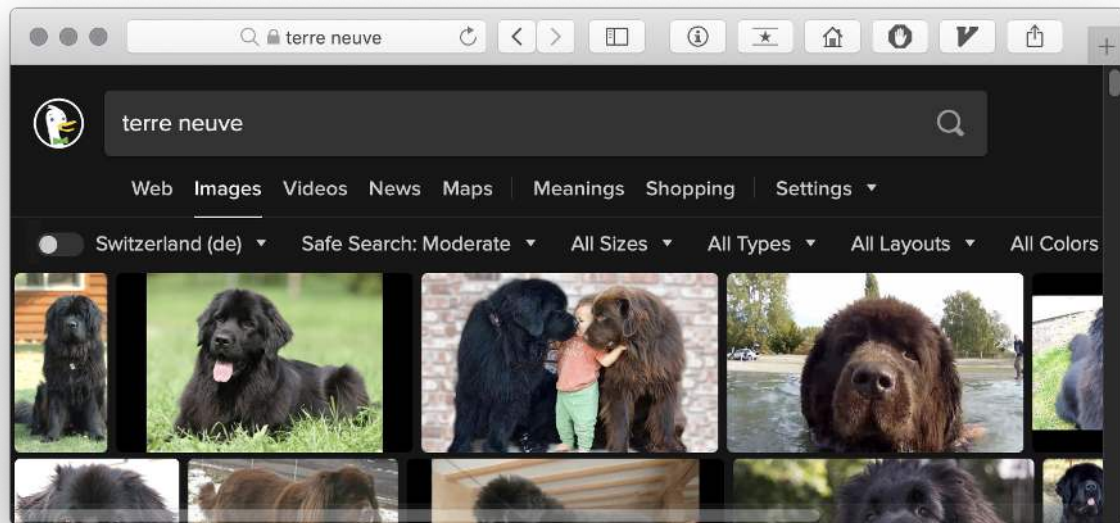


## Les succès du machine learning : trouve-moi une image de bouvier bernois





## Les succès du machine learning : trouve-moi une image de terre-neuve

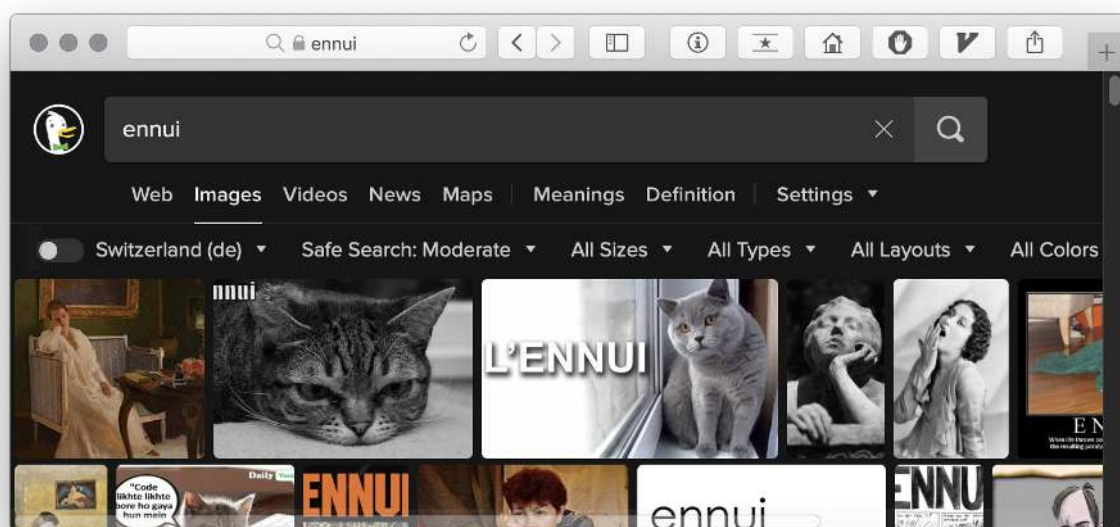


Michael Liebling

EE-311—Apprentissage machine / 1. Introduction

28 / 61

## Les succès du machine learning : trouve-moi une image de... [introduire un concept abstrait ou obscur]



Prenons garde de ne pas naïvement extrapoler à de nouveaux domaines les bonnes performances du machine learning obtenus dans des domaines très restreints qui bénéficient de données annotées gigantesques

Michael Liebling

EE-311—Apprentissage machine / 1. Introduction

29 / 61



### les données, nous les voulons (à choix) :

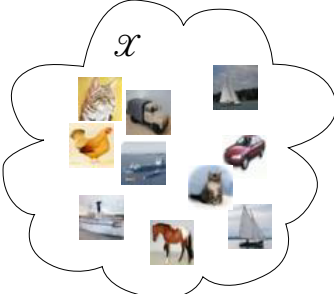
- en suffisance, en grande quantité
- annotées (cataloguées, organisées, étiquetées, . . .)
- accessibles (numérisées, accessibles via internet)
- anonymes, distribuables, dans le domaine public, propriétaires
- représentatives de l'étendue des situations rencontrées dans l'application envisagée, équilibrées

### Types de problèmes de machine learning

- Apprentissage supervisé :  
les données d'entraînement sont étiquetées
- Apprentissage non supervisé :  
les données d'entraînement ne sont pas étiquetées (= données non-étiquetées)

. . . et différentes combinaisons : apprentissage semi-supervisé.

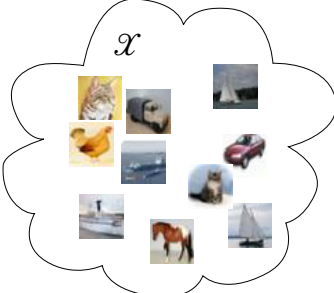
# Apprentissage supervisé : espace des images



Espace des images  
 $32 \times 32 \times 3$

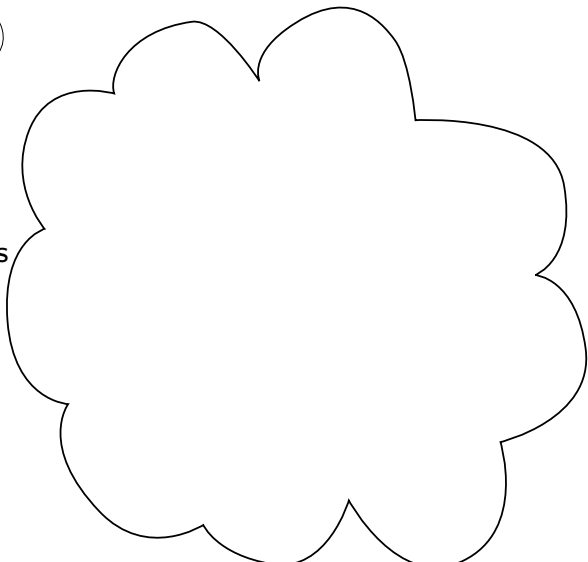
(M. Liebling, images : CIFAR-10)

# Apprentissage supervisé : observations



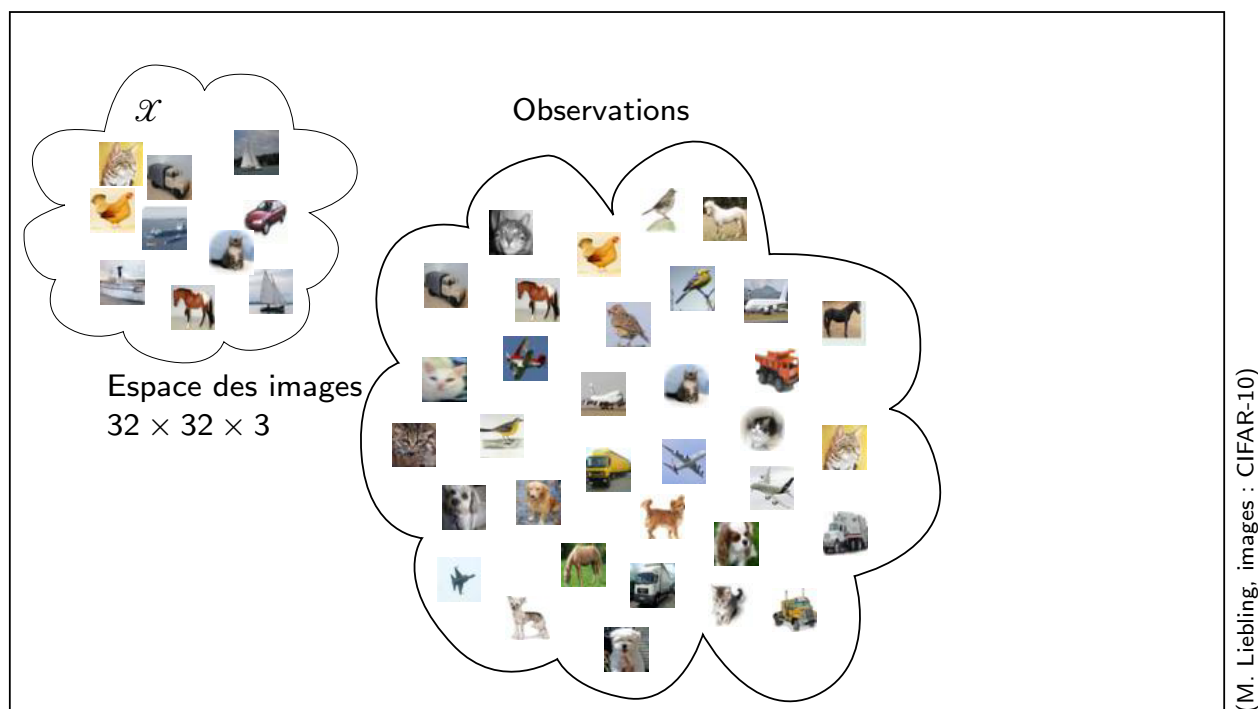
Espace des images  
 $32 \times 32 \times 3$

Observations

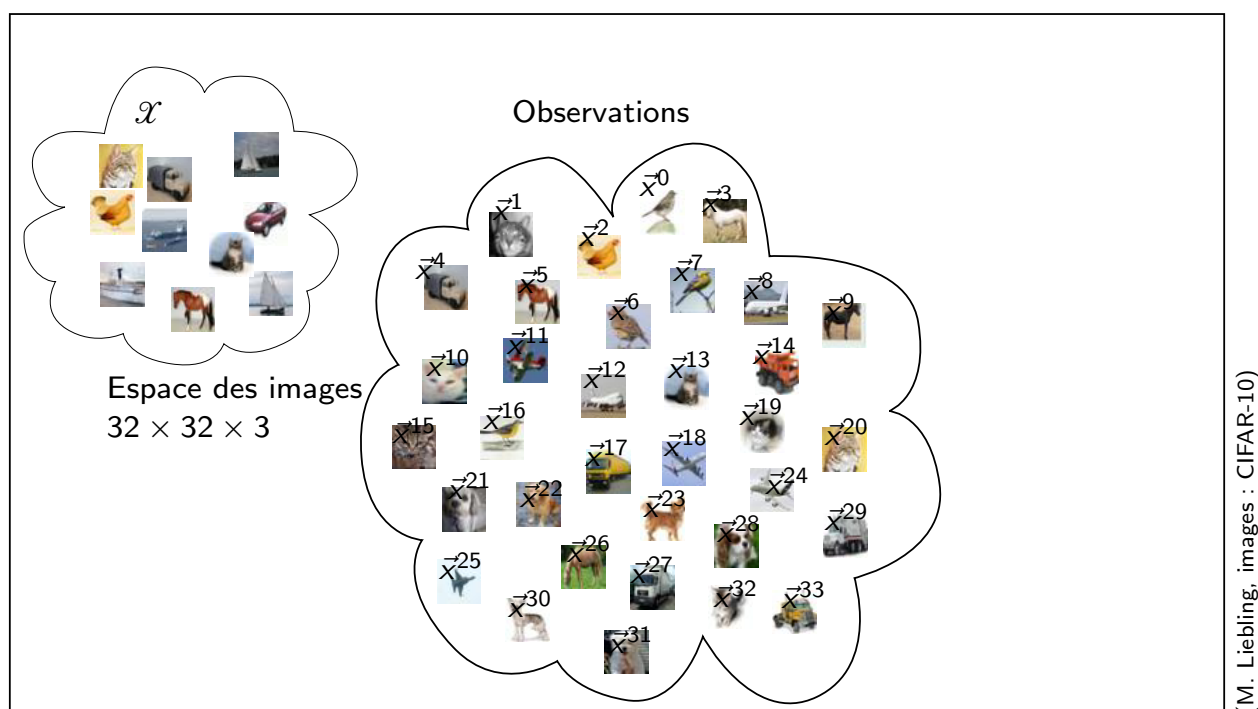


(M. Liebling, images : CIFAR-10)

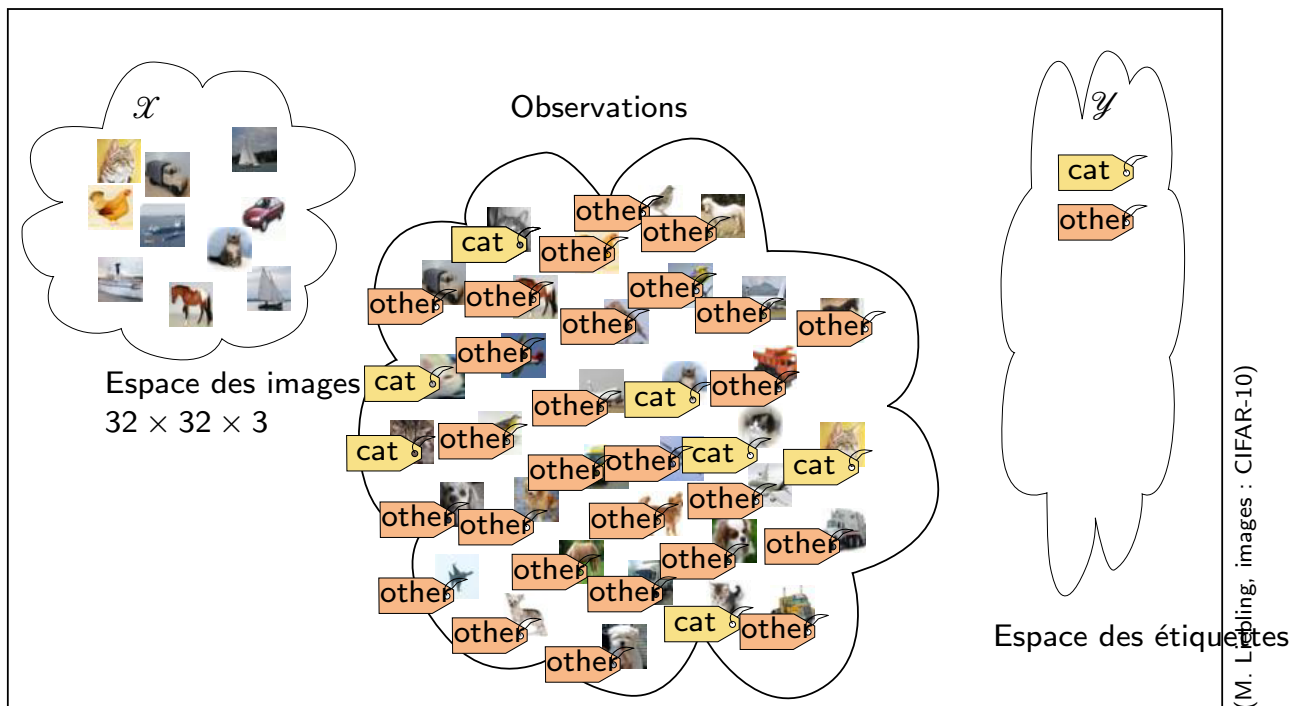
# Apprentissage supervisé : $n$ observations



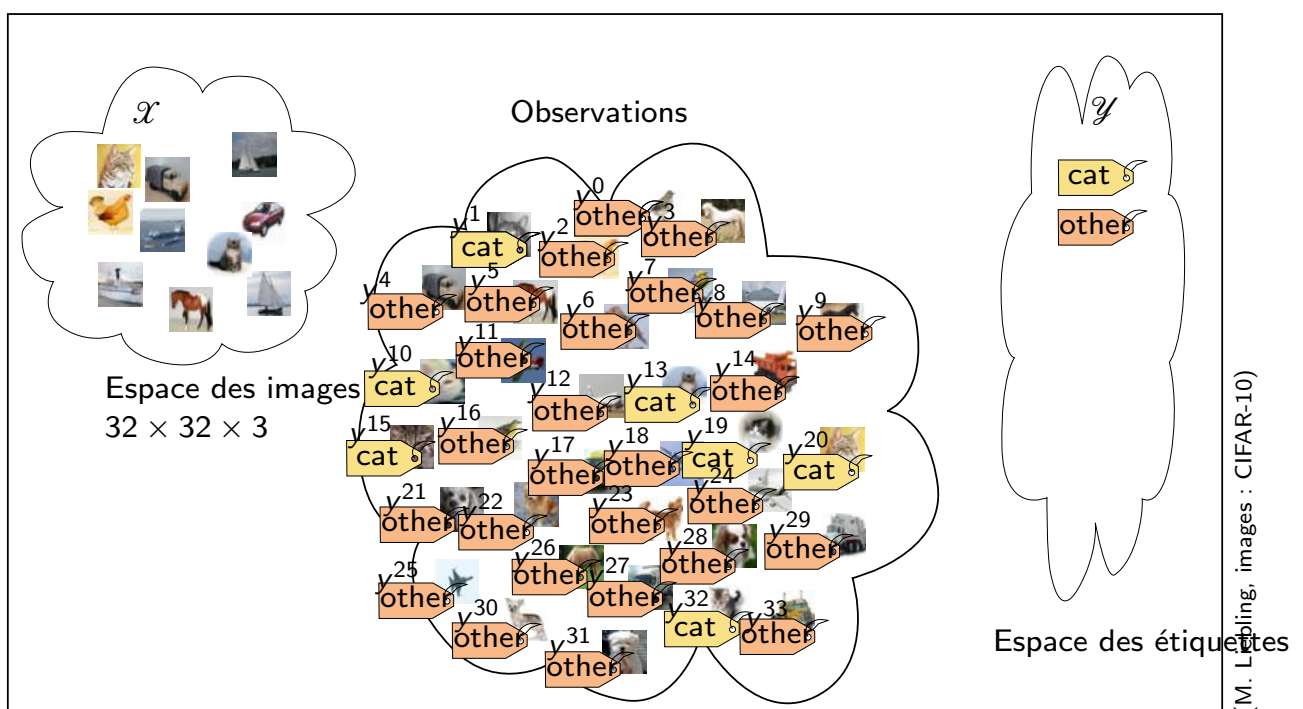
## Apprentissage supervisé : observations $\{\vec{x}^i\}_{i=1,\dots,n}$



## Apprentissage supervisé : étiquetage (2 classes)



## Apprentissage supervisé : étiquettes $\{y^i\}_{i=1,\dots,n}$



# Apprentissage supervisé : déterminer un modèle à partir de données

Faire des prédictions à partir d'une liste d'exemples étiquetés

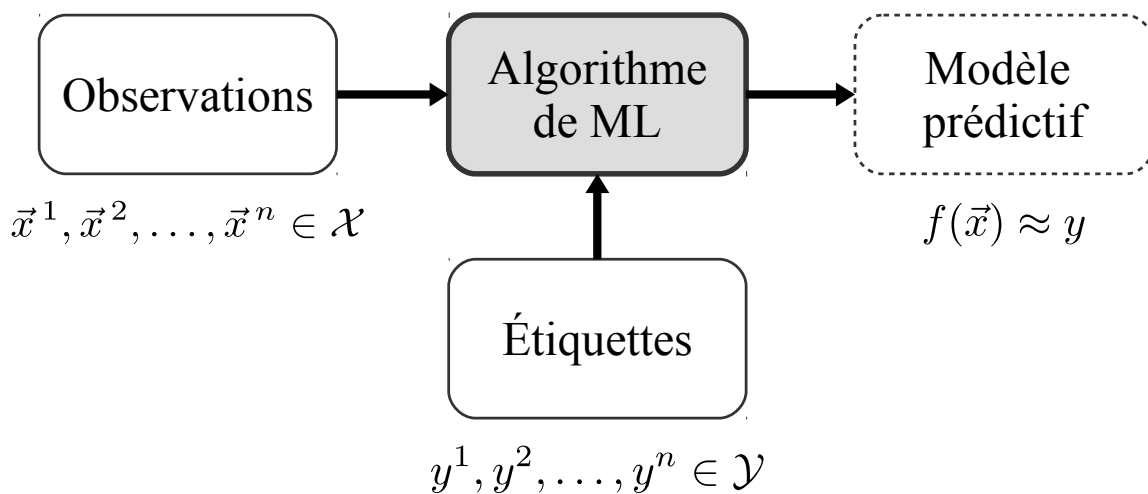
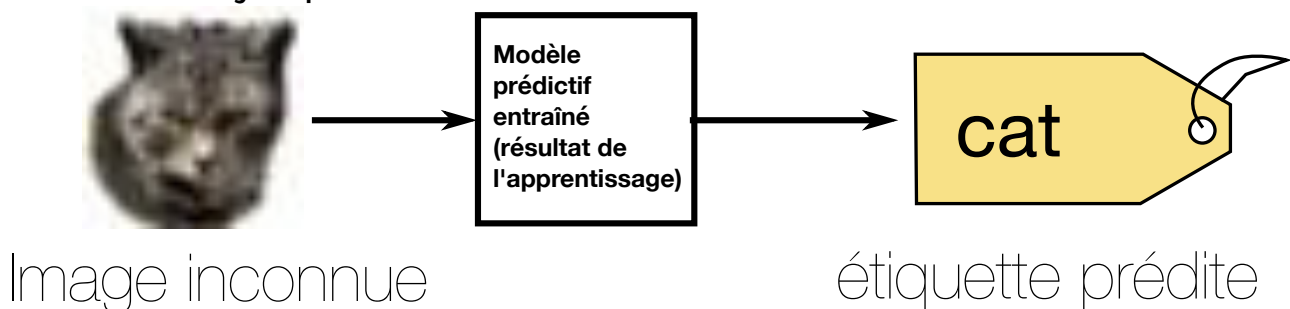


FIGURE 1.1 – Apprentissage supervisé.

Source : Azencott

## Le résultat d'un algorithme d'apprentissage est un modèle

Ce modèle (qui prend typiquement la forme d'un algorithme classique qui a beaucoup de paramètres, *appris* durant la phase d'entraînement) peut ensuite être utilisé pour faire des prédictions sur des entrées jusque-là inconnues :



**Note :** les données d'entraînement ne sont plus nécessaires pour utiliser le modèle entraîné !

## Apprentissage supervisé (définition plus formelle)

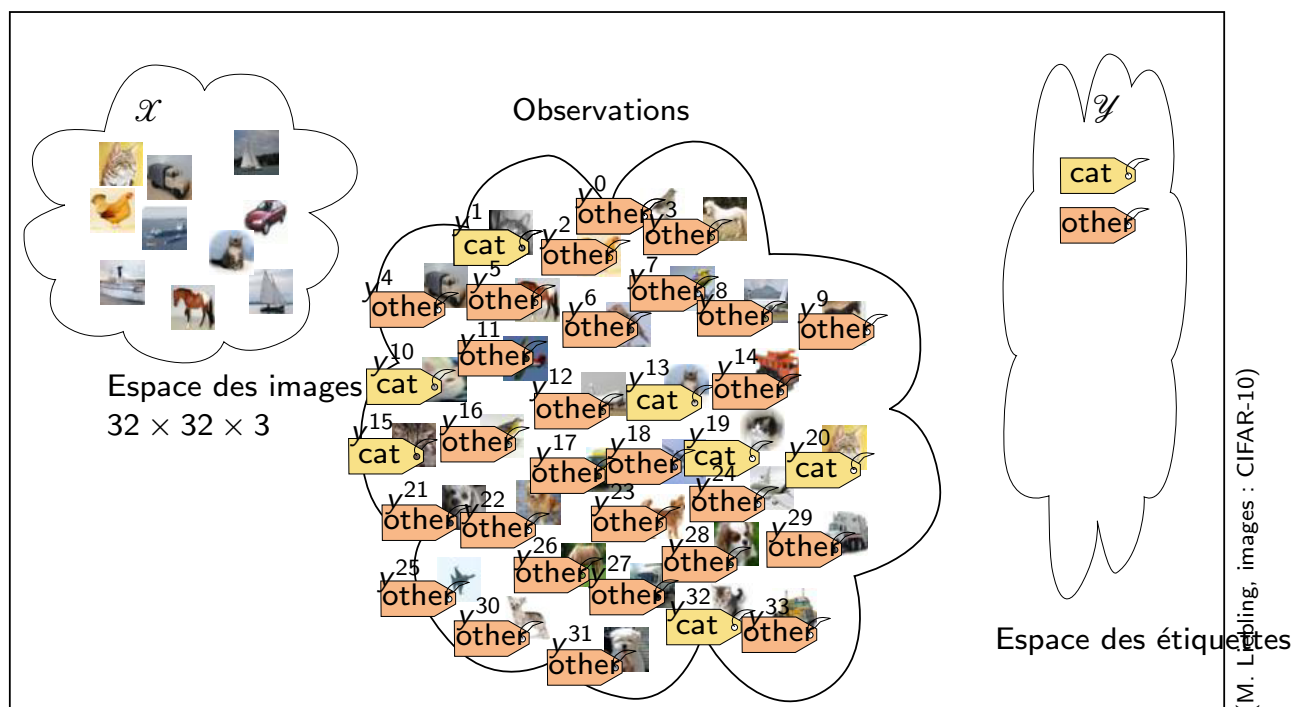
**Définition (Apprentissage supervisé) :** La branche du machine learning qui s'intéresse aux problèmes pouvant être formalisés de la façon suivante :

Soient  $n$  observations  $\{\vec{x}^i\}_{i=1,\dots,n}$  décrites dans un espace  $\mathcal{X}$ , et leurs étiquettes  $\{y^i\}_{i=1,\dots,n}$  décrites dans un espace  $\mathcal{Y}$ , on suppose que les étiquettes peuvent être obtenues à partir des observations grâce à une fonction  $\phi : \mathcal{X} \rightarrow \mathcal{Y}$  fixe et inconnue :  $y^i = \phi(\vec{x}) + \epsilon_i$  où  $\epsilon_i$  est un bruit aléatoire. Il s'agit alors d'utiliser les données pour déterminer une fonction  $f : \mathcal{X} \rightarrow \mathcal{Y}$  telle que, pour tout couple  $(\vec{x}, \phi(\vec{x})) \in \mathcal{X} \times \mathcal{Y}$ , on a  $f(\vec{x}) \approx \phi(\vec{x})$

## Classification binaire

**Définition 1.2 (Classification binaire)** Un problème d'apprentissage supervisé dans lequel l'espace des étiquettes est binaire, autrement dit  $\mathcal{Y} = \{0, 1\}$  est appelé un problème de *classification binaire*.

$\vec{x}$	$\mathcal{Y}$
email	spam/not spam
tableau	Peint par Picasso/pas peint par Picasso
image	chat/pas chat



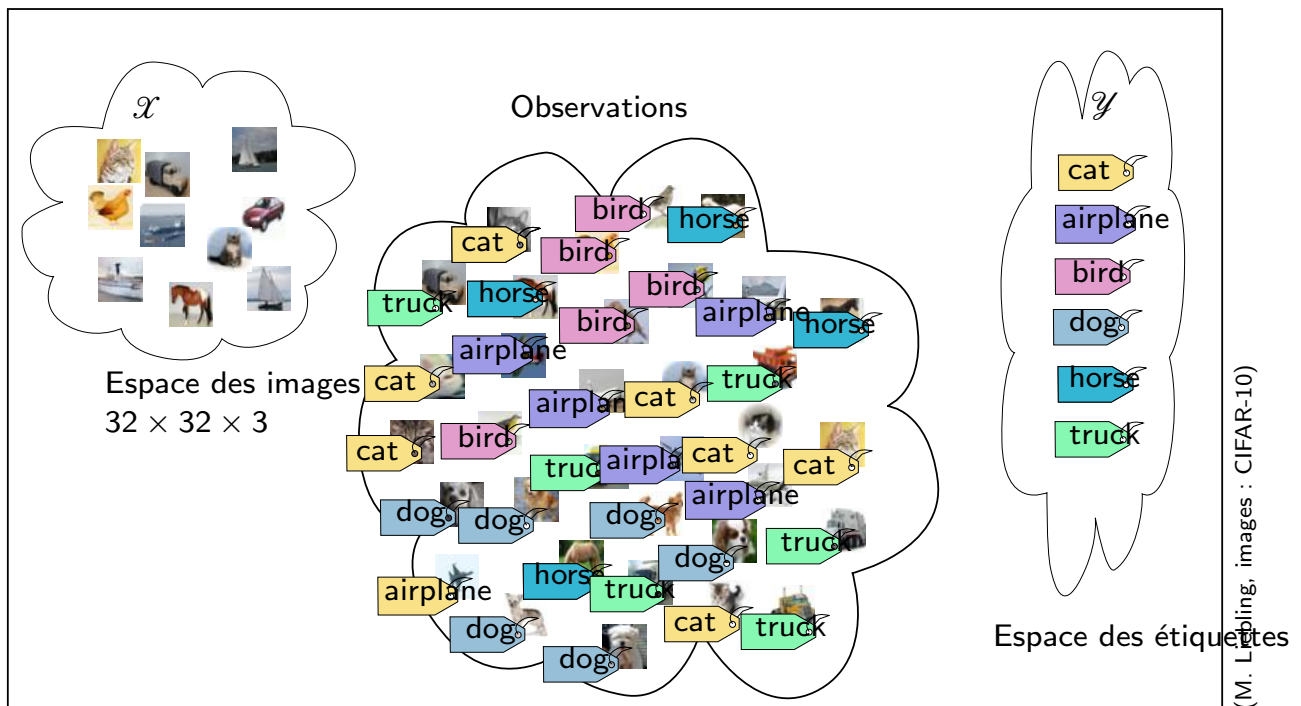
## Classification multi-classe

Définition : un problème d'apprentissage supervisé dans lequel l'espace des étiquettes est discret et fini, autrement dit  $\mathcal{Y} = \{1, 2, \dots, C\}$  est appelé un problème de *classification multi-classe*.  $C$  est le nombre de classes.

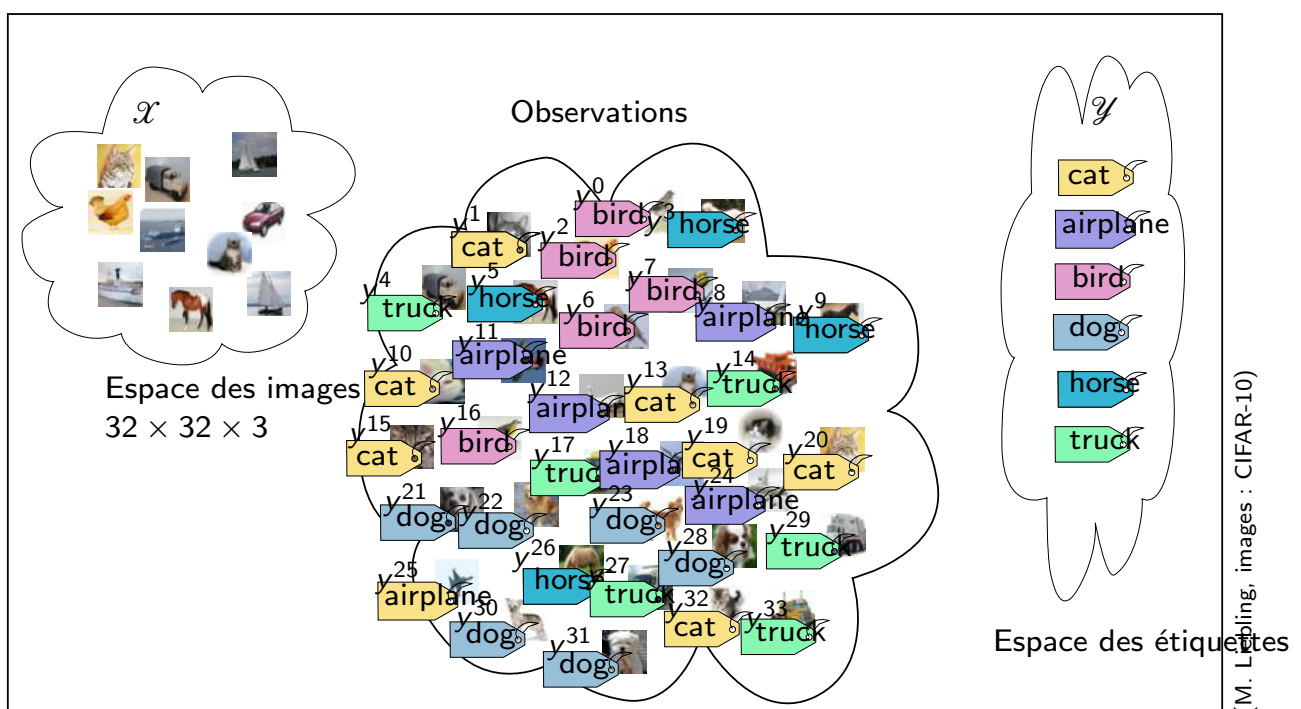
$\vec{x}$	$\mathcal{Y}$
texte	français, anglais, italien, espagnol, mandarin, etc.
image de chiffre	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
image de chien	labrador, bouvier bernois, chihuahua, etc.



## Apprentissage supervisé : étiquetage multi-classe



## Apprentissage supervisé : étiquetage multi-classe



Définition : un problème d'apprentissage supervisé dans lequel l'espace des étiquettes est  $\mathcal{Y} = \mathbb{R}$  est appelé un problème de *régression*.

$\vec{x}$	$\mathcal{Y}$
date	nombre d'utilisateurs d'un site internet en ligne
$\begin{pmatrix} \text{type de molécule 1} \\ \text{type de molécule 2} \end{pmatrix}$	affinité
$\begin{pmatrix} \text{type de semence (type de blé)} \\ \text{type de sol} \\ \text{ensoleillement} \end{pmatrix}$	rendement [masse/surface]

## Apprentissage supervisé : déterminer un modèle à partir de données

Faire des prédictions à partir d'une liste d'exemples étiquetés

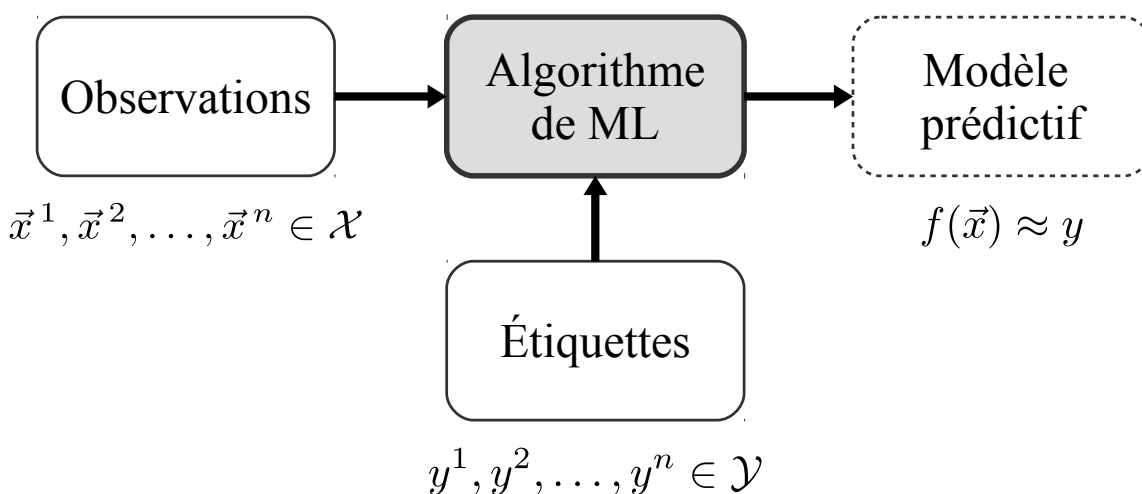


FIGURE 1.1 – Apprentissage supervisé.

**Modèles paramétriques** On parle de modèle paramétrique lorsque le but de l'algorithme d'apprentissage est de trouver les valeurs optimales des paramètres d'un modèle dont on a défini la forme analytique.

## Exemple de régression linéaire



**Livres au mètre :** On veut entraîner un modèle pour prédire le poids des livres rangés sur une étagère de bibliothèque à partir de la longueur d'étagère qu'ils couvrent. En l'absence de formule physique que relierait la longueur et la masse, on décide de faire une régression linéaire sur la base de  $n$  observations  $\{x^0, x^1, \dots, x^{n-1}\}$  (on mesure la longueur couverte par les livres dans différents endroits de la bibliothèque) et on détermine aussi les  $n$  étiquettes correspondantes  $\{y^0, y^1, \dots, y^{n-1}\}$  (on sort les livres pour les étagères où l'on a mesuré la longueur et on les pèse : étiquette = masse).

## Exemple de régression linéaire (suite)

Sur la base de ces observations étiquetées, le problème de régression revient à estimer les paramètres d'un modèle qu'il nous faudra postuler.

**Régression linéaire** : on définit le modèle par la fonction

$$f : x \mapsto \beta_0 + \beta_1 x$$

dont le résultat  $f(x)$  pour une nouvelle mesure donnera une estimation de  $y$  (qu'on pourra utiliser plutôt que d'utiliser une balance).

Nombre de dimension pour les observations  $\vec{x}^i = x^i : p = 1$

$$\vec{\beta} \in \mathbb{R}^{p+1}$$

Solution par minimisation de la somme des moindres carrés (on a  $n$  observations) :

$$\arg \min_{\vec{\beta} \in \mathbb{R}^{p+1}} \sum_i^n (y^i - \beta_0 - \beta_1 x^i)^2$$

## Régression linéaire (suite)

### Apprentissage supervisé

on définit :

$$X = \begin{pmatrix} 1 & x^1 \\ \vdots & \vdots \\ 1 & x^n \end{pmatrix}$$

On peut réécrire la somme des résidus quadratiques :

$$\text{RSS} = (\vec{y} - X\vec{\beta})^\top (\vec{y} - X\vec{\beta})$$

On peut minimiser cette forme quadratique en annulant son gradient :

$$\nabla_{\vec{\beta}} \text{RSS} = -2X^\top (\vec{y} - X\vec{\beta})$$

et on obtient :

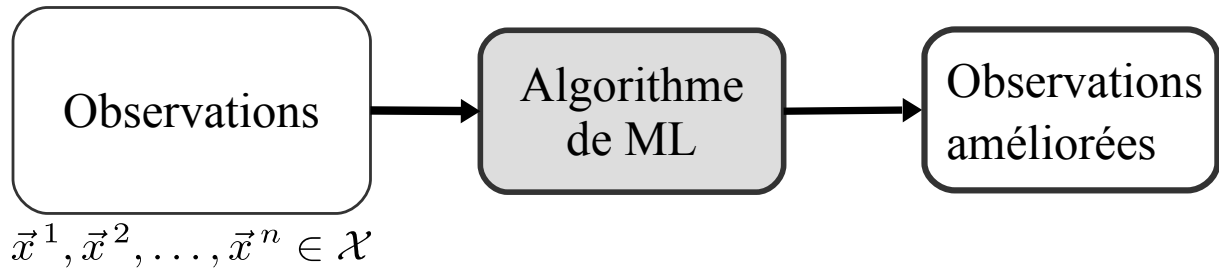
$$X^\top X \vec{\beta}^* = X^\top \vec{y}$$

Si  $X$  est de rang 2, on a :

$$\vec{\beta}^* = (X^\top X)^{-1} X^\top \vec{y}$$

## Apprentissage non supervisé

Définition : On appelle apprentissage non supervisé la branche du machine learning qui s'intéresse aux problèmes pouvant être formalisés de la façon suivante : étant données  $n$  observations  $\{\vec{x}^i\}_{i=1,\dots,n}$  décrites dans un espace  $\mathcal{X}$ , il s'agit d'apprendre une fonction sur  $\mathcal{X}$  qui vérifie certaines propriétés.



Azencott

## Partitionnement (Clustering)

Définition : on appelle *partitionnement* ou *clustering* un problème d'apprentissage non supervisé pouvant être formalisé comme la recherche d'une partition  $\bigcup_{k=1}^K \mathcal{C}_k$  des  $n$  observations  $\{\vec{x}^i\}_{i=1,\dots,n}$ . Cette partition doit être pertinente au vu d'un ou plusieurs critères à préciser.

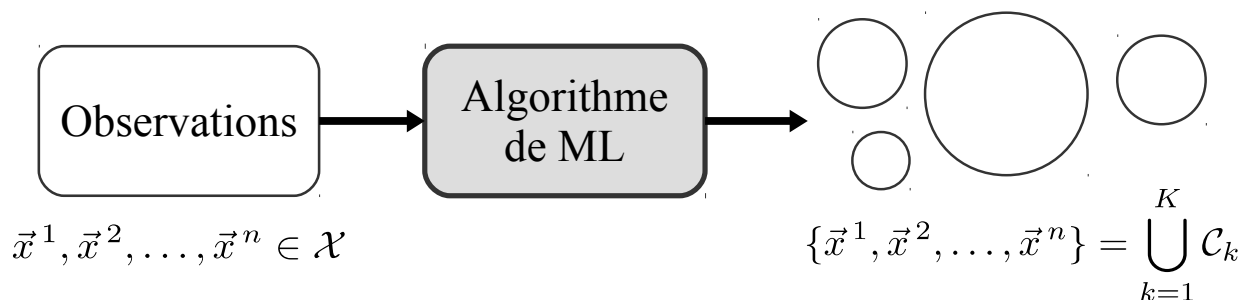


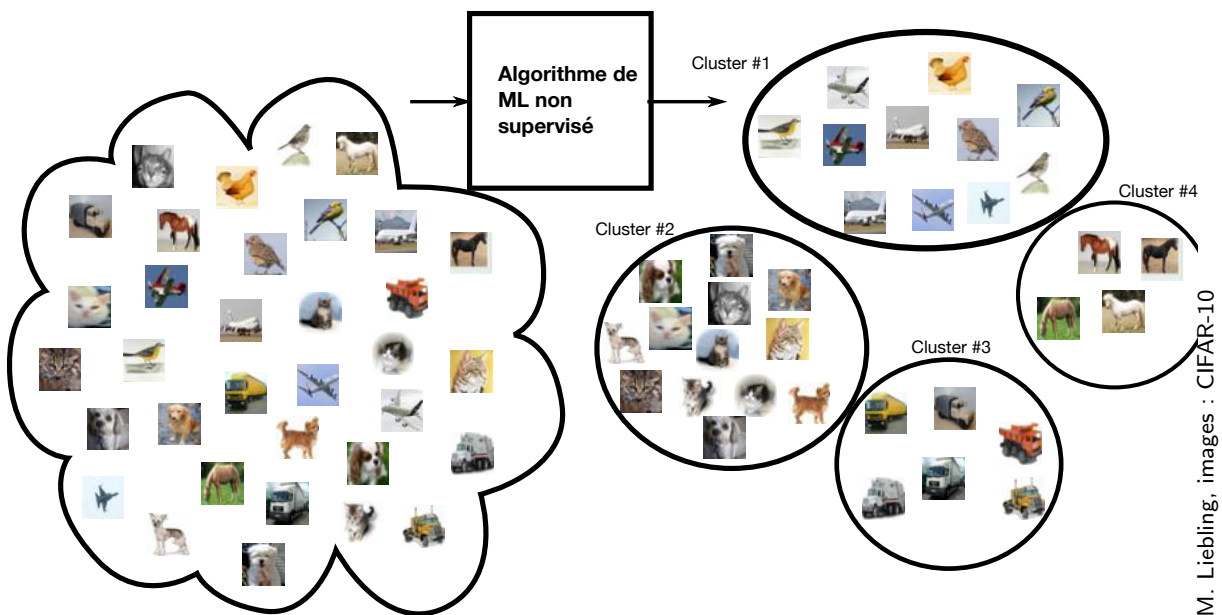
FIGURE 1.3 – Partitionnement des données, ou clustering.

Azencott

# Clustering : une méthode non supervisée

Observations  
sans étiquettes

Clustering des  
données



**Note :** les clusters obtenus n'ont pas d'étiquette et les groupements peuvent être incongrus. . .

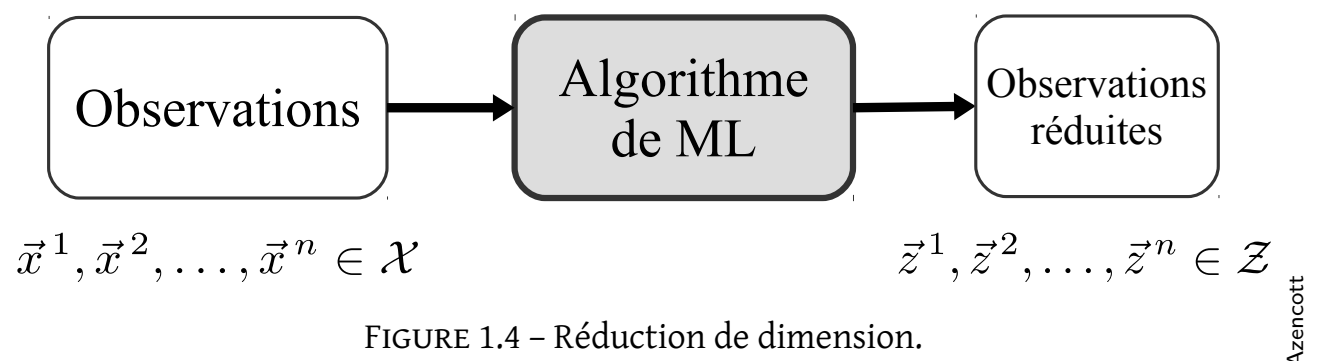
Michael Liebling

EE-311—Apprentissage machine / 1. Introduction

54 / 61

## Réduction de dimension

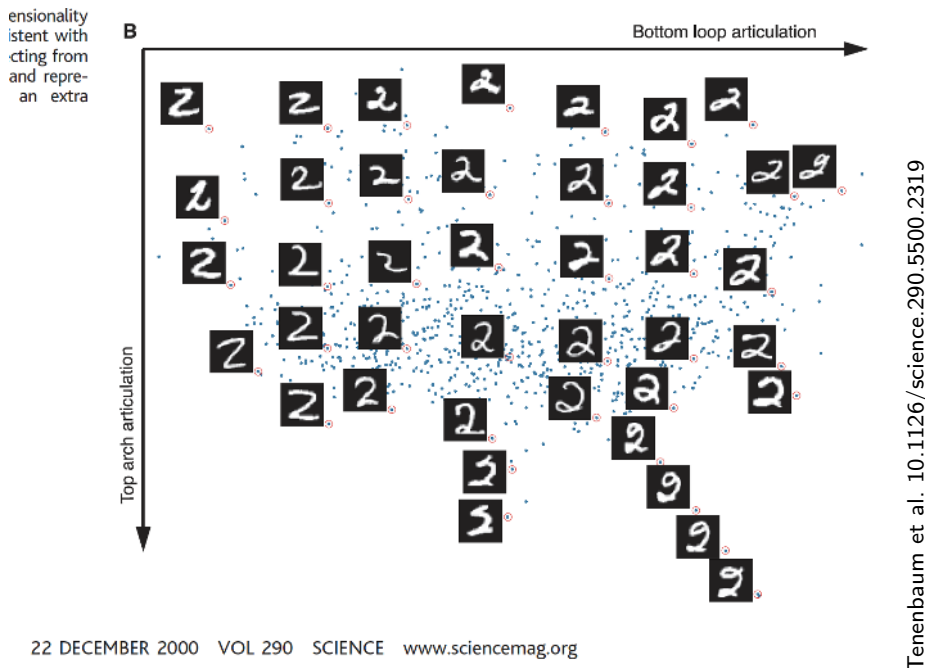
Définition : on appelle *réduction de dimension* un problème d'apprentissage non supervisé pouvant être formalisé comme la recherche d'un espace  $\mathcal{Z}$  de dimension plus faible que l'espace  $\mathcal{X}$  dans lequel sont représentés  $n$  observations  $\{\vec{x}^i\}_{i=1,\dots,n}$ . Les projections  $\{\vec{z}^i\}_{i=1,\dots,n}$  des données sur  $\mathcal{Z}$  doivent vérifier certaines propriétés à préciser.



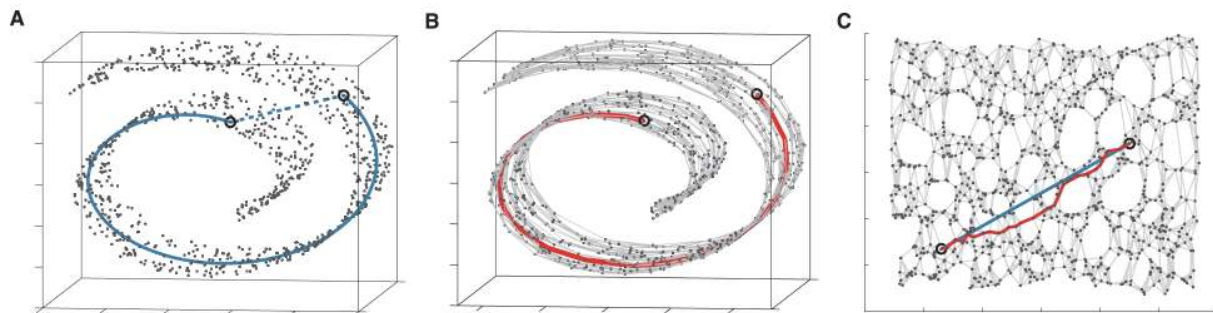


## Exemple de réduction de dimension $784 \rightarrow 2$

- chaque image est de taille  $28 \times 28$  pixels (jeu de données MNIST)
- chaque images est représentée par un point dans un plan (via algorithme isomap)



## Exemple de réduction de dimension $3 \rightarrow 2$



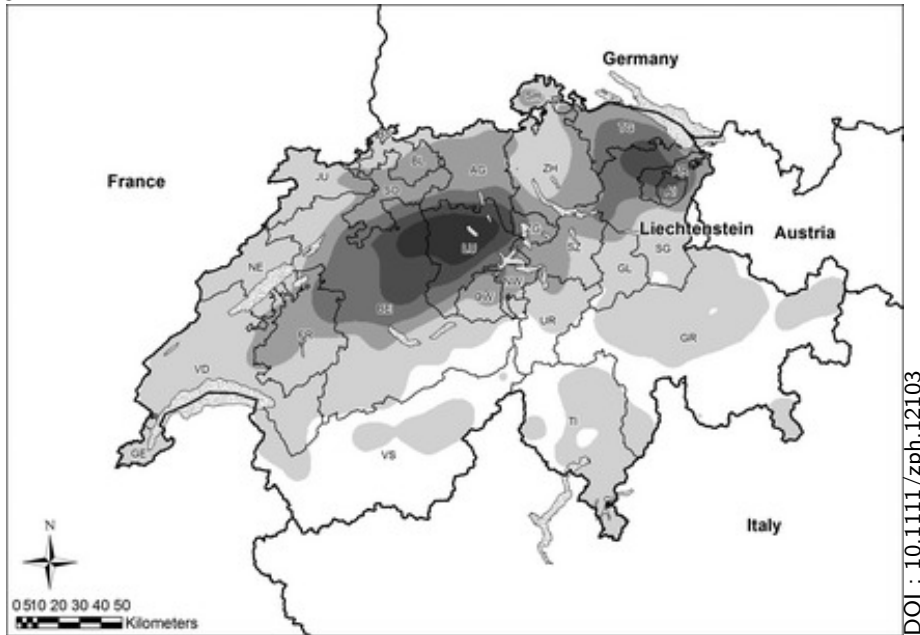
**Fig. 3.** The "Swiss roll" data set, illustrating how Isomap exploits geodesic paths for nonlinear dimensionality reduction. (A) For two arbitrary points (circled) on a nonlinear manifold, their Euclidean distance in the high-dimensional input space (length of dashed line) may not accurately reflect their intrinsic similarity, as measured by geodesic distance along the low-dimensional manifold (length of solid curve). (B) The neighborhood graph  $G$  constructed in step one of Isomap (with  $K = 7$  and  $N =$

1000 data points) allows an approximation (red segments) to the true geodesic path to be computed efficiently in step two, as the shortest path in  $G$ . (C) The two-dimensional embedding recovered by Isomap in step three, which best preserves the shortest path distances in the neighborhood graph (overlaid). Straight lines in the embedding (blue) now represent simpler and cleaner approximations to the true geodesic paths than do the corresponding graph paths (red).



## Estimation de densité

Problème d'estimation d'une loi de probabilité en supposant que le jeu de données en est un échantillon aléatoire.



Density estimation for pig farms (per km<sup>2</sup>) in Switzerland based on the agricultural census 2010 (Federal Office for Agriculture, Switzerland). Progressing from light grey to black, the classification is 0.001–0.15 ; 0.15–0.45 ; 0.45–0.9 ; 0.9–1.5 ; 1.5–2.42 pig farms per km<sup>2</sup>.

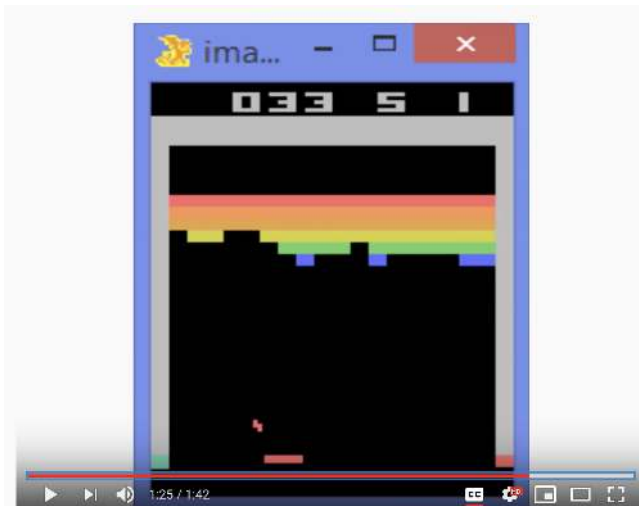
## Autres types d'apprentissage

### Apprentissage semi-supervisé

apprentissage à partir d'un jeu de données partiellement étiqueté

### Apprentissage par renforcement

- système d'apprentissage interagit avec son environnement et accomplit des actions
- actions résultent en une récompense (par exemple +1, -1, 0)



Google DeepMind's Deep Q-learning playing Atari Breakout

## Résumé du cours 1

- information sur le cours :  
<https://moodle.epfl.ch/course/view.php?id=16090>
- utiliser Ed pour les communications
- formation de groupes de travail (informels)
- labos de programmation en Python3 sur la plateforme JupyterHub [noto.epfl.ch](https://noto.epfl.ch)
- algorithme d'apprentissage automatique : algorithme qui apprend un modèle à partir d'exemples
- différencier supervisé (exemples annotés) et non-supervisé (pas d'annotation des données)
- type principaux de problèmes d'apprentissage (classification, régression, clustering, estimation de densité)
- Régression linéaire, solution via minimisation de la somme des moindres carrés

## Guide de lecture pour ce cours

Chloé-Agathe Azencott “Introduction au Machine Learning”,  
Dunod, 2019, ISBN 978-210-080153-4  
Chapitre 1 : Présentation du machine learning