

VOLET DE GENERALITE

La santé est la condition normale et naturelle de tous les êtres vivants, car cette capacité est inhérente à la vie. Donc, elle est perçue comme une ressource de la vie quotidienne, et non comme le but de la vie. La maladie désigne un ensemble d'altération qui engendre un mauvais fonctionnement de l'organisme en redondance, une influence négative sur la santé d'une personne. Cette dernière qui souffre, nécessitant un traitement thérapeutique. Dans ce contexte, le suivi de patients constitue aujourd'hui la majeure partie des activités médicales, que ce soit en ambulatoire comme en établissements de santé qui est un lieu de prise en charge de ses besoins en matière de santé. Le parcours de soins de ces patients s'étale dans la durée et fait appel à l'ensemble des compétences des différents professionnels s'intervenant dans la prise en charge.

Ce volet sera consacré sur la présentation des généralités des concepts de base. Il est composé du deuxième chapitre intitulé généralité et champs d'application. Le présent chapitre comprend deux sections dont la première est constitué des approches conceptuelles où nous prélèveront les définitions des différents mots clés ou concepts de base liés de près ou de loin à notre sujet de recherche et la seconde section est celle de l'étude et de la compréhension du domaine hébergent en son sein notre sujet de recherche. Le troisième chapitre qui présentera les solutions déjà proposer autour de notre problématique sera intitulé état de l'art et sera clôturer par une section concentre à la démarcation. À la fin de ce volet une synthèse conclusive sera proposer en guise de brève rappelle des thématiques débattue tout le long de ce volet.

SOMMAIRE

Volet de généralité	- 1 -
sommaire	- 2 -
CHAPITRE. II. GÉNÉRALITÉ ET CHAMPS D'APPLICATION	- 3 -
II.1. INTRODUCTION	- 3 -
II.2. Première section : aperçu thématique	- 3 -
A. Le système de santé	- 3 -
B. la E-Santé.....	- 4 -
C. Les ressources médicales	- 4 -
D. L'intelligence artificielle	- 4 -
E. Le chatbot.....	- 5 -
F. La réalité virtuelle.....	- 5 -
G. Le big-data.....	- 6 -
II.3. Deuxième section : champs d'application	- 6 -
II.3.1. Automatisation de la détection.....	- 7 -
II.3.1.A. intelligence artificielle	- 7 -
A.1. Intelligence artificielle pour l'imagerie médicale	- 9 -
A.2. Le Machine Learning	- 10 -
A.3. Le Deep Learning	- 13 -
II.3.1.B. LE BIG DATA ET L'INTELLIGENCE ARTIFICIEL	- 16 -
II.3.1.C. LA PRISE DE DÉCISION ET L'INTELLIGENCE ARTIFICIEL	- 16 -
II.3.2. La santé numérique et le chatbot	- 17 -
II.3.2.1. La e-santé	- 18 -
II.3.2. Les agents conversationnels : Chatbot	- 19 -
II.3.2.A. La technologie sous-jacente.....	- 19 -
II.3.2.B. Organisation d'un outil de chatbot	- 20 -
II.3. conclusion	- 21 -
CHAPITRE III. ETAT DE L'ART.....	- 23 -
III.1. Introduction.....	- 23 -
III.2. Section première : De quoi il était question ?	- 24 -
III.3. Section Deuxième : Ligne de démarcation	- 26 -
III.4. CONCLUSION	- 28 -
CONCLUSION DU PREMIER VOLET	- 30 -
Références	- 31 -

CHAPITRE. II. GÉNÉRALITÉ ET CHAMPS D'APPLICATION

II.1. INTRODUCTION

L'importance des travaux de recherches dans le domaine de santé a pris une nouvelle dimension au cours des deux décennies passées. En effet, confrontés à un contexte socio-économique difficile, et des insatisfactions observées auprès de demandeur des soins, la majorité des établissements hospitaliers du monde entier doivent se plier à de nouvelles règles de gestion afin de minimiser les coûts engendrés et de maximiser le confort et le soin des patients. Voilà la raison poussant un bon nombre de chercheur à construire des thématiques autour du monitoring, de l'e-santé, du healthCare, du système informatique hospitalière, etc. tentant d'apporter des nouvelles stratégies d'organisation et de planification dédiées au milieu hospitalier.

Aujourd'hui, le système hospitalier n'est plus abordé d'un seul revers ou même en utilisant une seule technologie mais c'est en combinant deux, trois voire même quatre disciplines qui nous redonne un peu cette lueur d'espoir de courir à une condition de vie sanitaire stable.

L'incompréhension et le non familiarisation de certains concepts cités ou non dans ce paragraphe sera bien définie dans la section ci-dessous.

II.2. PREMIERE SECTION : APERÇU THEMATIQUE

A. LE SYSTEME DE SANTE

Un système de santé désigne l'ensemble des organisations, institutions et ressources consacrées aux soins. En France, il regroupe les activités sanitaires, sociales et médico-sociales et s'organise aux niveaux national, régional et local à travers une grande diversité d'acteurs (vie-publique-fiche thématique, 2023).

Dans son rapport intitulé "Des systèmes de santé renforcés sauvent plus de vies", l'Organisation mondiale de la santé (OMS) définit les systèmes de santé comme "*la totalité des organisations, institutions et ressources consacrées à la production d'actions visant principalement à améliorer, maintenir ou restaurer la santé*". En France, le système de santé s'appuie sur différents types de structures :

- Sanitaires (qui s'occupent de la prise en charge hospitalière) ;
- Médico-sociales et sociales (à destination de publics âgés, handicapés ou considérés comme fragiles) ;
- Ambulatoires (qui dispensent des soins dits "de ville").

Il implique ainsi plusieurs types d'acteurs :

- Les offreurs de soins ;
- Les producteurs de biens et services en santé ;
- Des institutions publiques ;
- Des financeurs ;
- Les bénéficiaires (patients, proches aidants), qui font vivre la démocratie sanitaire.
- L'ensemble de ces acteurs s'organisent aux niveaux national, régional et local (OMS, 2023).

B. LA E-SANTE

Selon l'Organisation mondiale de la santé (OMS), la e-santé se définit comme « les services du numérique au service du bien-être de la personne » c'est-à-dire comme l'application des technologies de l'information et de la communication (TIC) au domaine de la santé et du bien-être. La télémédecine est une activité professionnelle qui met en œuvre des moyens de télécommunications numériques permettant à des médecins et à d'autres membres du corps médical de réaliser à distance des actes médicaux, alors que la télésanté concerne l'utilisation des systèmes de communication pour protéger et promouvoir la santé.

La e-santé, ou santé électronique, décrit l'ensemble des moyens et services liés à la santé qui utilisent les nouvelles technologies de l'information et de la communication. La e-santé fait appel à Internet, aux applications pour smartphones et aux objets connectés (science, 2023).

C. LES RESSOURCES MEDICALES

Par ressource du système de santé, on désigne l'ensemble des facteurs qui concourent, en se recombinaient entre autre la documentation, la finance, les différents appareils, à l'amélioration de la santé de la population, soit par le diagnostic et le traitement des pathologies, soit par leur prévention (Maes, 2018).

D. L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle (IA) est un processus d'imitation de l'intelligence humaine qui repose sur la création et l'application d'algorithmes exécutés dans un environnement informatique dynamique. Son but est de permettre à des ordinateurs de penser et d'agir comme des êtres humains (netapp, 2023).

Pour y parvenir, trois composants sont nécessaires :

- Des systèmes informatiques ;
- Des données avec des systèmes de gestion ;
- Des algorithmes d'IA avancés (code)

Pour se rapprocher le plus possible du comportement humain, l'intelligence artificielle a besoin d'une quantité de données et d'une capacité de traitement élevées.

Selon Sage Advices, L'intelligence artificielle (IA) est une branche de l'informatique dédiée à la conception de machines capables d'imiter le cerveau humain dans des tâches telles que l'apprentissage ou le raisonnement. C'est une science interdisciplinaire qui implique un ensemble de logiciels, de logiques, de calculs et de disciplines philosophiques qui ont pour objectif d'amener les ordinateurs à exécuter des fonctions jusqu'alors perçues comme étant propres à l'homme (Sage advices, 2023).

E. LE CHATBOT

Au niveau le plus fondamental, un chatbot est un programme informatique qui simule et traite une conversation humaine (écrite ou parlée), permettant aux humains d'interagir avec des terminaux digitaux comme s'ils communiquaient avec une personne réelle. Les chatbots peuvent être aussi simples que des programmes rudimentaires répondant à une requête simple avec une réponse sur une seule ligne, ou aussi sophistiqués que des assistants digitaux qui apprennent et évoluent pour fournir des niveaux de personnalisation croissants à mesure qu'ils collectent et traitent des informations (Oracle, 2023).

Un chatbot est un terme anglais qui désigne un robot conversationnel capable de donner l'illusion de tenir une discussion et de répondre à des questions de la part des internautes. Les chatbots jouent un rôle grandissant dans le commerce conversationnel où les échanges ont lieu en langage naturel.

Le chatbot fait son entrée officielle dans le dictionnaire français Le Petit Robert en 2019 sous la définition « agent conversationnel ». Il s'agit d'un robot (terme contracté en « bot ») capable de simuler une conversation (un « chat » en anglais), plus ou moins simple, avec un être humain. Le chatbot interprète un message émis par l'utilisateur et lui répond, généralement par une action prédéterminée ou acquise. Le chatbot est un nouveau canal de communication digitale, au même titre que les sites internet et les applications mobiles en leur temps (lab-e-santé, 2020).

F. LA REALITE VIRTUELLE

La réalité virtuelle (ou Virtual Reality en anglais) est une expression qui désigne les dispositifs permettant de simuler numériquement un environnement par la machine (ordinateur). Selon les technologies employées, elle permet à l'utilisateur de ressentir un univers virtuel par le biais de ses différents sens : la vue le plus souvent mais aussi le toucher, l'ouïe, l'odorat (Artefacto, 2023).

La réalité virtuelle permet donc à une personne de vivre une expérience d'immersion et de mener une activité senso-motrice dans un monde artificiel. Pour garantir une immersion totale, l'utilisateur se sert d'un casque de réalité virtuelle. Celui-ci utilise le principe d'affichage en 3D stéréoscopique pour placer le visualisateur dans un monde virtuel généré par une machine

"La réalité virtuelle est l'ensemble des sciences et technologies qui permettent à un utilisateur de se sentir présent dans un environnement artificiel. Ainsi la finalité de la réalité virtuelle est de permettre à un ou plusieurs utilisateurs une activité sensori-motrice et cognitive dans un monde artificiel, créé numériquement, qui peut être imaginaire, symbolique ou une simulation de certains aspects du monde réel."

Contrairement à la réalité augmentée, la réalité virtuelle est une technologie qui vise donc à "plonger" un utilisateur dans un environnement artificiel, tout en lui permettant d'interagir intuitivement et naturellement avec cet environnement virtuel (clarte, 2023).

Dans le cadre professionnel, les usages de la réalité virtuelle sont nombreux. Celle-ci peut intervenir à différentes étapes, en phase de conception ou revue de projet, dans un objectif de prévention ou formation, comme outil d'aide à la vente... Elle s'applique à de nombreux domaines comme ceux de l'industrie, de l'éducation, de la santé, de la défense, du sport...

G. LE BIG-DATA

Avant de définir le Big Data, ou les méga données, il est important de bien comprendre ce que sont les données. Ce terme définit les quantités, les caractères ou les symboles sur lesquels des opérations sont effectuées par un ordinateur. Les données peuvent être stockées ou transmises sous forme de signaux électriques et enregistrées sur un support mécanique, optique ou magnétique.

Le terme de Big Data désigne de vastes ensembles de données collectées par les entreprises, pouvant être explorées et analysées afin d'en dégager des informations exploitables ou utilisées pour des projets de Machine Learning (datascientest, 2023).

On définit souvent le Big Data par les « 3 V » qui le caractérisent : le volume et la variété des données, et la vitesse avec laquelle elles sont générées, collectées et traitées. C'est ce qui différencie les « méga données » des données traditionnelles.

La définition du Big Data est la suivante : des données plus variées, arrivant dans des volumes croissants et à une vitesse plus élevée. C'est ce que l'on appelle les trois « V ».

En d'autres termes, le Big Data est composé de jeux de données complexes, provenant essentiellement de nouvelles sources. Ces ensembles de données sont si volumineux qu'un logiciel de traitement de données traditionnel ne peut tout simplement pas les gérer. Mais ces énormes volumes de données peuvent être utilisés pour résoudre des problèmes que vous n'auriez jamais pu résoudre auparavant (oracle, 2023).

II.3. DEUXIEME SECTION : CHAMPS D'APPLICATION

Seuls ceux qui ont vécu dans une caverne ces dix dernières années ont pu ignorer l'incroyable révolution de l'apprentissage automatique, ou Machine Learning (ML) ou abusivement appelle intelligence artificiel (IA). Il ne se passe plus une semaine sans qu'il ne fasse parler de lui : cela a commencé par de formidables progrès en reconnaissance d'images, puis en analyse de la voix, le programme Watson d'IBM¹ est ensuite devenu champion du jeu de Jeopardy, on a vu les premières voitures autonomes de Google sillonner les routes, puis le programme Alpha GO² de DeepMind a vaincu le champion du monde du jeu de go, le logiciel Libratus³ de l'université Carnegie Mellon a écrasé des champions de poker, des patients paralytiques ont pu contrôler le mouvement de leurs membres par la pensée, grâce à un programme qui avait appris à déchiffrer certaines de leurs ondes cérébrales... bref, les succès s'enchaînent et ne se ressemblent pas. Il y a dix ans, de telles intelligences artificielles n'existaient que dans les romans de science-fiction.

L'intelligence artificielle (IA) engendre beaucoup de fantasmes et de craintes, notamment parce qu'elle permet d'autonomiser certaines tâches de manière accrue, jouant ainsi un rôle majeur dans les mutations du travail. On parle d'une technologie qui va se substituer au travail humain et faire disparaître le travail ou, à tout le moins, le raréfier. Mais ce qui va jouer sur les mutations du travail, ce n'est pas tant l'existence de l'IA ou ses progrès, que la manière dont elle sera déployée dans les organisations et les gains de productivité attendus.

¹ Le programme Watson d'IBM

² Le programme Alpha GO de DeepMind

³ Le logiciel Libratus de l'université Carnegie Mellon

En matière de technologie et de travail en général, il n'y a pas de fatalisme, mais des choix et des orientations stratégiques portés par les dirigeants d'organisations, publiques comme privées, dans un contexte spécifique (économique, sociale, technologique, démographique...). C'est la combinaison de tous ces facteurs qui déterminera en grande partie les effets et les usages de l'IA sur le travail, que ce soit au niveau des pratiques, du contenu, des conditions ou encore des relations entre collègues, clients ou usagers.

II.3.1. AUTOMATISATION DE LA DETECTION

Ce n'est que lorsque nous essayons d'écrire un programme pour imiter le raisonnement des experts médicaux sur un ordinateur que nous pouvons commencer à apprécier pleinement la véritable complexité des tâches visuelles, de l'audition, de l'analyse du traitement et de la compréhension effectuée par leur cerveau. La simplicité de l'extraction des informations pertinentes des images est très trompeuse. L'approche de l'apprentissage automatique est très différente. Au lieu de coder manuellement les règles explicites qui imitent l'approche des cardiologues, nous spécifions un modèle d'apprentissage et laissons l'algorithme d'apprentissage déterminer automatiquement un ensemble de règles en examinant les données, c'est-à-dire en entraînant le modèle. Dans le cadre de l'apprentissage supervisé, un ensemble d'exemples ainsi que les résultats souhaités (par exemple, des images et leurs segmentations respectives) sont présentés à l'algorithme d'apprentissage. L'algorithme sélectionne ensuite les règles qui transforment le mieux les entrées en sorties souhaitées. Il est important que le modèle appris soit généralisable, c'est-à-dire qu'il puisse prédire de manière fiable les résultats pour des images non vues auparavant, tout en ignorant les différences d'acquisition non pertinentes.

II.3.1.A. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle (IA) est une discipline jeune d'une soixantaine d'années, qui est un ensemble de sciences, théories et techniques (notamment logique mathématique, statistiques, probabilités, neurobiologie computationnelle, informatique) qui ambitionne d'imiter les capacités cognitives d'un être humain (Stephan, 2018). Initiée dans le souffle de la seconde guerre mondiale, ses développements sont intimement liés à ceux de l'informatique et ont conduit les ordinateurs à réaliser des tâches de plus en plus complexes, qui ne pouvaient être auparavant que déléguées à un humain.

La paternité du terme « IA » pourrait être attribué à **John McCarthy** du MIT (Massachusetts Institute of Technology), terme que **Marvin Minsky** (université de Carnegie-Mellon) définit comme « *la construction de programmes informatiques qui s'adonnent à des tâches qui sont, pour l'instant, accomplies de façon plus satisfaisante par des êtres humains car elles demandent des processus mentaux de haut niveau tels que : l'apprentissage perceptuel, l'organisation de la mémoire et le raisonnement critique* ». En 1956, le séminaire de Dartmouth a réuni pendant dix semaines des scientifiques de très haut rang pour définir l'intelligence artificielle. Parmi eux se trouvaient **John McCarthy**, **Marvin Minsky** (cofondateur du laboratoire d'intelligence artificielle au MIT, père des réseaux de neurones), **Herbert Simon** (prix Nobel d'économie 1978, inventeur de la rationalité limitée) et **Claude Shannon** (inventeur de la théorie de l'information) (McCarthy, 1995).

Le terme d'intelligence artificielle a été évoqué pour la première fois en 1950 par **Alan Turing**. Ce mathématicien a élaboré un test permettant de vérifier la capacité d'un système à faire preuve d'intelligence humaine. De nos jours, le test de Turing est toujours utilisé pour

mesurer l'intelligence de certaines machines. Depuis, les algorithmes d'intelligence artificielle contemporains s'attaquent principalement à deux types de problèmes : la première catégorie contient les problèmes qui sont facilement décrits à l'aide d'équations et de relations mathématiques sophistiquées, tandis que la seconde catégorie est constituée de problèmes difficiles à formuler.

Figure 1 : ». En 1956, le séminaire de Dartmouth



Un exemple de la première catégorie est "Deep Blue"⁴. Garry Kasparov, le champion du monde d'échecs, a été battu début 1997 par un algorithme informatique appelé Deep Blue. En effet, le jeu d'échecs est limité à 64 cases et 32 pièces et donc à un nombre maximum de coups. Cependant, pour le cerveau humain, l'exploration de tous les coups possibles semble un processus difficile et très lent comparé aux algorithmes informatiques effectuant la même tâche. Les problèmes de la deuxième catégorie sont assez différents. Bien qu'ils puissent sembler triviaux pour les humains, ils sont d'une difficulté prohibitive pour être formulés en équations mathématiques simples comme les problèmes de reconnaissance faciale ou d'estimation de l'âge par exemple.

La première approche représente tous systèmes dotés de mécanismes de raisonnement capables d'interpréter des données symboliques qui constituent une base de connaissance. Cette approche permet de traiter des questions de logique formelle pour prendre des décisions intelligentes en fonction de règles, faits et raisonnements établis par le savoir humain. La seconde approche, s'inspire du fonctionnement des neurones biologiques. En effet, cette méthode regroupe tous les systèmes composés de sous-élément interconnectés capables de traiter et de communiquer des informations entre eux. En outre, cette intelligence artificielle permet d'extraire des règles implicites contenues dans des bases de données volumineuses. Ces réseaux neuronaux artificiels sont généralement optimisés par des méthodes d'apprentissage afin d'apprendre de leurs erreurs par comparaison statistiques avec les résultats attendus.

Le développement général des volumes de données disponibles et le perfectionnement des nouvelles technologies, plus particulièrement des algorithmes et du matériel informatique, font de la santé un secteur de développement immense et extrêmement diversifié. Le croisement entre l'intelligence artificielle et la médecine permet de concevoir des systèmes

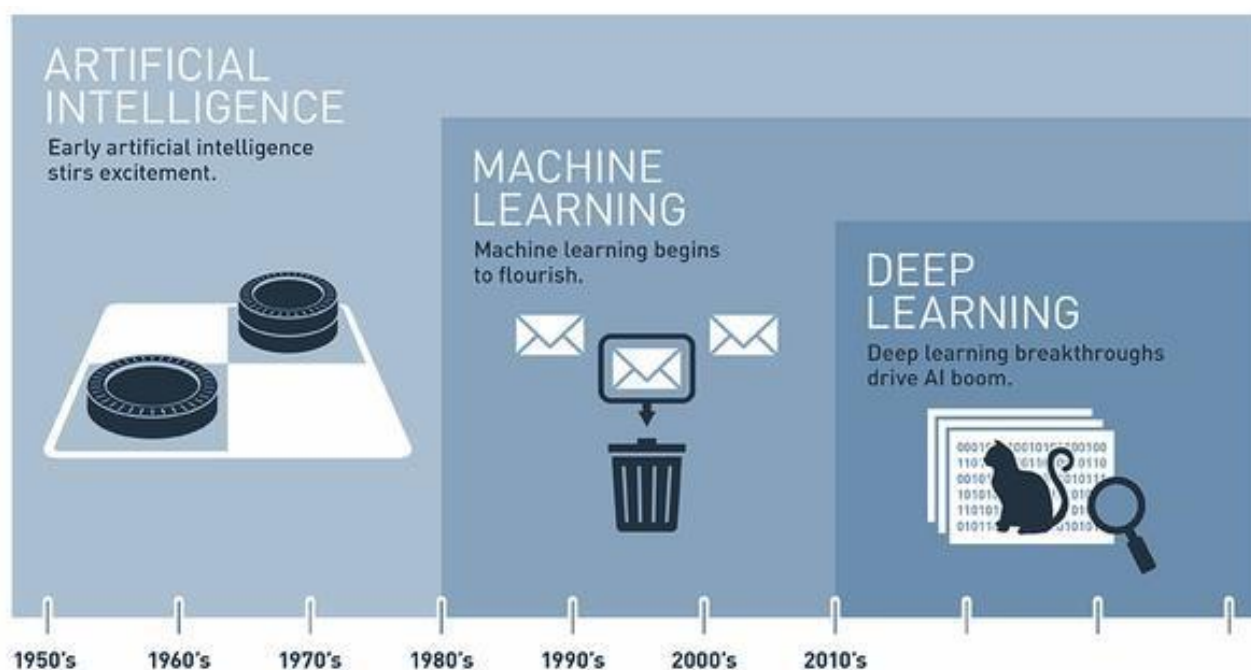
⁴ Deep Blue

plus préventifs et personnalisés, apportant une amélioration du suivi médical des patients et une assistance considérable aux professionnels de santé.

A.1. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR L'IMAGERIE MEDICALE

L'intelligence artificielle est devenue un acteur majeur de la médecine du futur en proposant des modèles toujours plus préventifs et personnalisés, offrant une amélioration constante de la qualité des soins et une assistance précieuse aux professionnels de santé. Ses applications ont été conçues et appliquées à des pratiques comme l'aide au diagnostic, les opérations assistées et les traitements personnalisés. L'imagerie médicale, et plus particulièrement l'aide au diagnostic, est le secteur de la santé où les recherches et les enjeux sont les plus importants. Le grand enthousiasme et le dynamisme du développement des systèmes d'IA en radiologie sont démontrés par l'augmentation des publications sur ce sujet. Il y a seulement 10 ans, le nombre total de publications sur l'IA en radiologie dépassait tout juste 100 par an. Par la suite, nous avons connu une augmentation considérable, avec plus de 700-800 publications par an en 2016-17. Au cours des deux dernières années, la tomographie assistée par ordinateur (CT) et l'imagerie par résonance magnétique (IRM) ont collectivement représenté plus de 50 % des articles, bien que la radiographie, la mammographie et l'échographie soient également représentées. La neuroradiologie (évaluée comme l'imagerie du système nerveux central) est la sous-spécialité la plus impliquée (représentant environ un tiers des articles), suivie de la radiologie musculo-squelettique, cardiovasculaire, mammaire, urogénitale, pulmonaire/thorax et abdominale, chacune représentant entre 6 et 9% du nombre total d'articles. L'IA a actuellement un impact sur le domaine de la radiologie, l'IRM et la neuroradiologie étant les principaux domaines d'innovation.

Figure 2 : une équivoque a levée : le Deep Learning, Le Machine Learning, L'intelligence Artificiel



Source : l'intelligence humaine associée à l'informatique cognitive (Cogito, 2019).

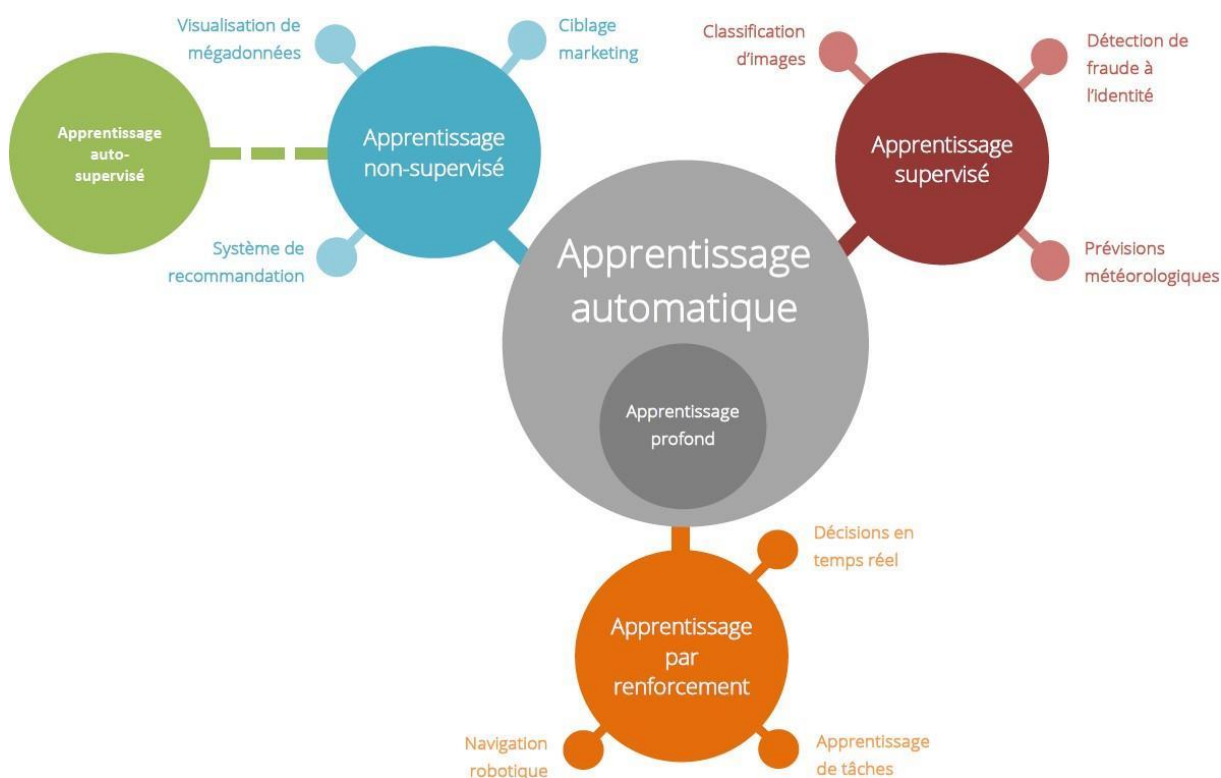
A.2. LE MACHINE LEARNING

L'apprentissage machine est une science qui consiste à faire en sorte qu'un ordinateur agisse sans le programmer. Le Deep Learning en est un sous-ensemble, qui peut être considéré comme l'automatisation de l'analyse prédictive. Il en existe trois types différents. Tout d'abord, l'apprentissage supervisé, où les ensembles de données sont étiquetés pour que des modèles soient détectés puis réutilisés. Puis, l'apprentissage non supervisé, où les ensembles de données ne sont pas étiquetés, mais sont triés en fonction des similarités ou des différences. Et enfin, l'apprentissage renforcé, où les ensembles de données ne sont pas étiquetés, mais l'IA reçoit un feedback de rétroaction après l'action (actualiteinformatique, 2023).

A.2.1. LES TYPES D'APPRENTISSAGE MACHINE

En apprentissage automatique, il existe deux types de données : les données étiquetées et les données non étiquetées. Si nous avons des données étiquetées, cela signifie que nos données sont marquées, ou annotées, pour montrer la cible, qui est la réponse souhaitée que notre modèle d'apprentissage automatique prédise. La nature de ces données identifie quatre catégories principales d'apprentissage utilisées aujourd'hui : l'apprentissage supervisé, l'apprentissage non supervisé, l'apprentissage semi-supervisé et l'apprentissage par renforcement. Nous détaillerons ces catégories dans les paragraphes suivants.

Figure 3 : type d'algorithme d'apprentissage automatique



APPRENTISSAGE SUPERVISE

L'apprentissage supervisé traite ou apprend avec des données étiquetées. Cela implique que les données doivent être déjà étiquetées avec les bonnes réponses. L'apprentissage supervisé peut être assimilé à un enseignant qui utilise ses connaissances

pour enseigner et corriger les erreurs d'un apprenant. Cette analogie est utilisée par les algorithmes d'apprentissage supervisé pour apprendre à partir des données. Lorsque l'algorithme fait une prédiction sur un exemple, sa fiabilité peut être calculée en connaissant la réponse correcte qui correspond à l'exemple.

L'apprentissage supervisé englobe deux familles d'algorithmes : les algorithmes de classification lorsque la variable de sortie est une catégorie (chat ou chien par exemple) et les algorithmes de régression quand la variable de sortie est une valeur réelle (prix, poids, surface...).

APPRENTISSAGE NON SUPERVISE

L'apprentissage non supervisé consiste à entraîner un algorithme en utilisant des informations qui ne sont ni classées ni étiquetées et lui permettre d'agir sur ces informations sans aucun guidage. Dans ce cas, sa mission consiste à regrouper des informations non triées en fonction de similitudes, de caractéristiques et de différences. Contrairement à l'apprentissage supervisé, aucun enseignant n'est fourni, ce qui signifie qu'aucune instruction ne sera donnée. Par conséquent, l'algorithme doit trouver les relations implicites dans les données non étiquetées par lui-même. L'apprentissage non supervisé englobe deux familles d'algorithmes : les algorithmes de regroupement (clustering) et les algorithmes d'association. Les premiers consistent à découvrir les regroupements inhérents aux données (par exemple en regroupant les clients par leur comportement d'achat) alors que les derniers consistent à découvrir des règles qui décrivent une grande partie des données (par exemple, les personnes qui achètent X ont également tendance à acheter Y).

APPRENTISSAGE SEMI-SUPERVISE

L'apprentissage semi-supervisé est un problème d'apprentissage qui implique un petit nombre d'exemples étiquetés et un grand nombre d'exemples non étiquetés. Les problèmes d'apprentissage de ce type sont complexes car ni les algorithmes d'apprentissage supervisé ni les algorithmes d'apprentissage non supervisé ne sont capables d'utiliser efficacement les ensembles de données étiquetées et non étiquetées. L'apprentissage supervisé donne plus d'information, mais peut être très coûteux en quantité de données et temps de calcul alors que l'apprentissage non supervisé est plus automatisé, mais les résultats peuvent être beaucoup moins précis. L'apprentissage semi-supervisé combine quant à lui l'utilisation de données étiquetées et non étiquetées pour obtenir "le meilleur des deux" approches. Son principe est alors de modifier, ou de réorganiser, les hypothèses effectuées sur le modèle à partir des données d'apprentissage (ensemble en général petit) pour trouver la configuration la plus adaptée la fois aux données d'apprentissage et aux données de test. La plus grande utilité de cette approche est la capacité de labéliser les données non étiquetées en données étiquetées. Les données étiquetées sont comparativement plus coûteuses, difficiles et fastidieuses à acquérir que les données non étiquetées. Une autre utilité est de réduire le nombre de paramètres à apprendre pour prédire les données étiquetées à l'aide de tâches fictives.

APPRENTISSAGE PAR RENFORCEMENT

L'apprentissage par renforcement consiste à entraîner des modèles d'apprentissage automatique à prendre une séquence de décisions. Le modèle apprend à atteindre un objectif dans un environnement incertain et potentiellement complexe. Dans l'apprentissage par renforcement, il est confronté à une situation semblable à un jeu. Il procède par essais et erreurs pour trouver une solution au problème. Pour amener la machine à faire ce que le

programmeur veut, le modèle reçoit des récompenses ou des pénalités pour les actions qu'il réalise. Son objectif est de maximiser la récompense totale. Bien que le développeur définisse la politique de récompense (c'est-à-dire les règles du jeu), il ne donne au modèle aucune indication ou suggestion sur la façon de résoudre le jeu. C'est au modèle de trouver comment accomplir la tâche pour maximiser la récompense, en commençant par des essais totalement aléatoires et en finissant par des tactiques sophistiquées et des compétences supérieures. L'apprentissage par renforcement a été appliqué avec succès à des problèmes variés, tels que le contrôle robotique, le pendule inversé, la planification de tâches, les télécommunications, le backgammon et les échecs.

Durant ce mémoire, nous avons fait face à des problématiques de nature segmentation et classification (segmentation des artères, segmentation d'anévrismes, détection des sténoses et classification des plaques). Ces tâches font partie de la discipline de l'apprentissage supervisé car nos modèles apprennent à partir d'un jeu de données annotées par des experts en neurologie et radiologie.

C'est dans ce cadre que nous concentrons les sous-sections suivantes sur l'étude de l'apprentissage supervisé. Nous détaillons sa formulation mathématique, ses principaux défis et les techniques utilisées pour assurer une bonne performance des modèles développés dans ce contexte.

A.2.2. LES MATHEMATIQUES AUTOURS DU MACHINE LEARNING

Pour formaliser ce problème, nous devons d'abord établir une modélisation mathématique de la tâche que nous voulons automatiser. Par conséquent, nous définissons un espace des hypothèses Φ dans lequel nous chercherons une solution. Nous devons également choisir une fonction de coût f qui évalue correctement les performances d'une solution $\phi \in \Phi$ pour l'échantillon des données utilisé. Si le coût d'erreur de f est élevé alors les performances sont faibles, et vice versa. Soit D l'ensemble correspondante à toutes les données relatives à la tâche considérée, $d \in D$, alors le but ultime de l'apprentissage automatique est de trouver une fonction ϕ^* telle que:

Équation 1 : formalisation d'une fonction d'apprentissage

$$\phi^* = \underset{\phi \in \Phi}{\operatorname{argmin}} E_D[f(d, \phi)]$$

En d'autres termes, nous cherchons à trouver une fonction ϕ qui minimise le coût de l'erreur sur l'ensemble des données. Ainsi, si nous avons accès à un ensemble infini de données, le problème d'apprentissage automatique se réduit au problème d'optimisation ci-dessus (en plus du problème de modélisation qui est le choix de Φ). En revanche, c'est rarement le cas et les données sont le plus souvent limitées à un ensemble fini D . Par conséquent, nous ne pouvons pas juger avec précision la fiabilité de la fonction choisie car cet ensemble D peut ne pas représenter la vraie distribution des données de la tâche en question. Dans ce cas, nous faisons face à un problème d'estimation où nous ne pouvons évaluer la performance du modèle que sur un ensemble limité et connu de données.

Cet apprentissage se fait alors dans un espace d'hypothèses Φ avec un ensemble de données fini D . En apprenant de cette manière, le système accumule deux erreurs :

- Une erreur d'approximation (biais) qui est l'erreur provenant de l'apprentissage sur un espace d'hypothèses différent de l'espace réel,

- Une erreur d'estimation (variance) qui est l'erreur résultant de la mauvaise représentation des données par l'hypothèse choisie. Idéalement, nous cherchons à minimiser ces deux erreurs ensemble (risque empirique). Malheureusement, il est généralement impossible de faire les deux en même temps. Ceci est appelé donc le dilemme biais-variance.

A.3. LE DEEP LEARNING

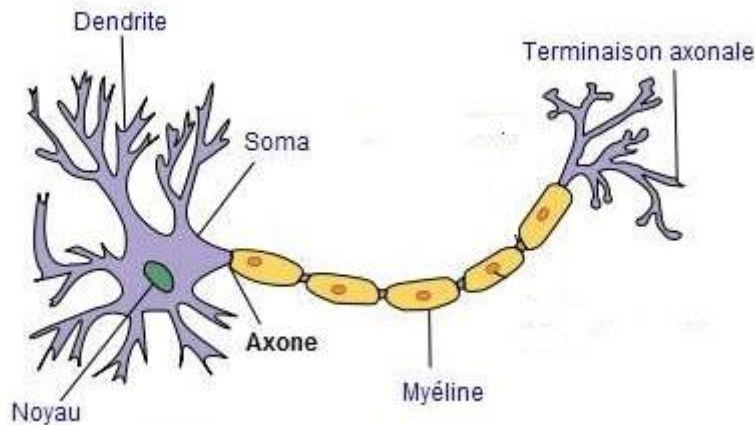
Le Deep Learning ou **apprentissage profond** consiste à ce qu'une intelligence artificielle parvienne à assimiler de nouvelles connaissances à travers un réseau de neurones artificiels. Il s'agit d'une pratique issue de l'apprentissage automatique, également connu sous le terme de machine Learning. Cela permet à une intelligence artificielle (IA) de s'améliorer en intégrant de nouvelles règles. Leur ajout ne fait l'objet d'aucune intervention humaine. L'apprentissage profond utilise alors différentes couches neuronales qui forment un réseau artificiel.

L'apprentissage profond s'appuie sur les réseaux de neurones artificiels convolutifs, dits profonds. Originellement inspiré par des observations en neurosciences sur le fonctionnement du cerveau, ce type de modélisation existe depuis près de soixante ans, après l'invention du Perceptron (Rosenblatt, 1958). Dans un réseau biologique, les données d'entrée proviennent d'un autre neurone qui passe dans la dendrite, le corps cellulaire effectue les calculs et le résultat sort par l'axone (cf. figure 3). Le fonctionnement d'un neurone artificiel est modélisé sur celui d'un neurone biologique. Il peut réaliser des fonctions logiques, arithmétiques et symboliques complexes. Par contre, sa formulation initiale comportait d'importantes limitations (Marvin Minsky, 1969), notamment l'impossibilité de résoudre des problèmes non linéaires (surtout l'opération XOR). Il a donc été mis de côté jusqu'à l'invention des réseaux neuronaux multicouches artificiels et la rétro propagation (Williams, 1986).

A.3.1. LE NEURONE NATUREL

Le neurone biologique, qu'on peut nommer encore neurone naturel pour le distinguer du neurone artificiel des informaticiens, est une cellule spécialisée de l'organisme. C'est l'unité de base de notre cerveau, qui en contiendrait 86 milliards. Assemblés en réseau, les neurones donnent naissance à la pensée humaine et à ce que nous nommons intelligence. Mais ils ne sont pas les seules cellules du cerveau. D'autres types cellulaires jouent un rôle fondamental et participent au processus neuronal. Sans eux, les neurones ne pourraient exister. Mais seuls les neurones, ou plus exactement leurs propriétés électriques, ont inspiré les inventeurs du neurone artificiel. En effet, le neurone biologique a la particularité de produire, sous certaines conditions, un signal électrique et de le transmettre. C'est par ce signal électrique que se fait la diffusion du message nerveux (David, 2021).

Figure 4 : représentation d'un neurone naturel

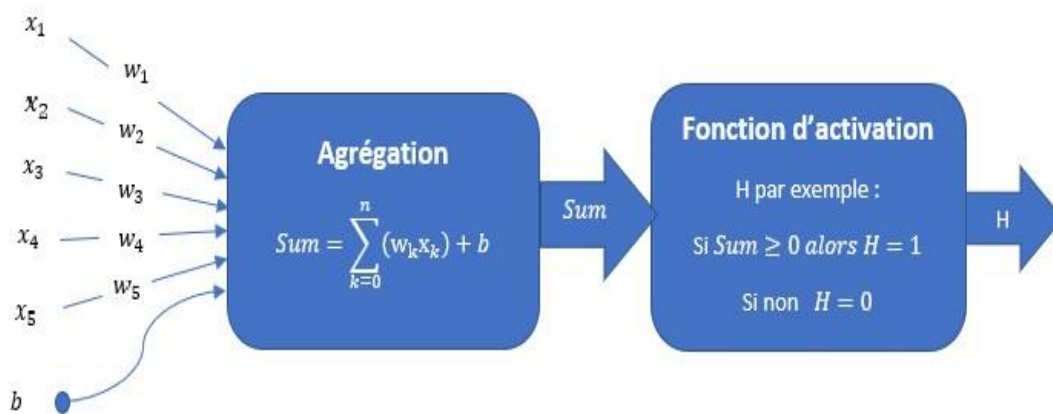


A.3.2. LE NEURONE ARTIFICIEL

I. LE PERCEPTRONS

Le perceptron est une modélisation grossière du fonctionnement des neurones naturels. Cette modélisation est assez intéressante car ainsi le neurone se prête mieux au calcul (au traitement informatique). C'est en effet ce modèle qui définit un neurone artificiel (celui qui est implémenté sur les plateformes informatiques).

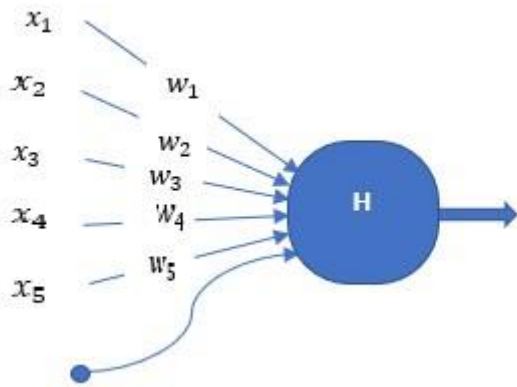
Figure 5 : Neurone Artificiel complet



II. INFLUENCE DU BIAIS

Le biais du neurone est fondamentalement nécessaire. Pour le comprendre, essayons d'explorer plus profondément le fonctionnement du neurone présenté à la première figure 4. Convenons-nous de représenter un neurone et sa fonction d'activation plus simplement par un seul bloc dans lequel sera inscrit uniquement la fonction d'activation. Donc, désormais, un neurone sera de la forme:

Figure 6 : neurone complet



A.3.3. LE RESEAU DE NEURONES ARTIFICIEL : ANN

Le réseau de neurones artificiels (ANN pour Artificial neural network) repose sur la notion perceptrons multicouches (MLP pour Multilayer Perceptrons). Un réseau de perceptrons multicouche peut être vu comme un ensemble d'unités de traitement (neurones), reliées entre elles par des connexions pondérées. Les poids de ces connexions sont les paramètres du modèle. Ces neurones et ces connexions sont organisés par couches : La première couche est appelée couche d'entrée, la dernière couche est appelée couche de sortie et les couches intermédiaires sont appelées couches cachées. Les neurones de ces couches cachées, ainsi que ceux de la couche de sortie, appliquent deux traitements :

- Une combinaison linéaire de leurs entrées (dont les poids sont des paramètres du réseau),
- Une fonction linéaire ou non linéaire appelée fonction d'activation.

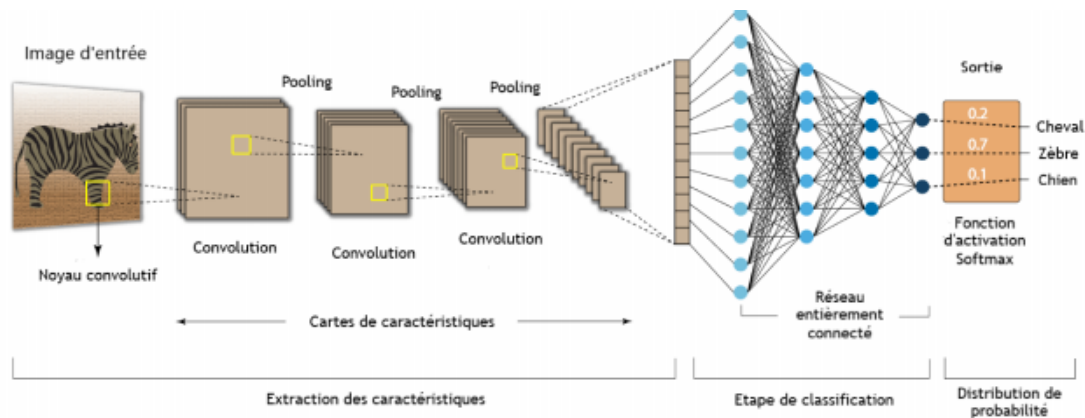
A.3.4. RESEAU DE NEURONES CONVOLUTIFS : CNN

Ce type de réseau s'inspire du fonctionnement biologique du cortex visuel. Les premières tentatives remontent à 1980 avec le néocognitron de **Fukushima** (Kunihiko, 1980), ancêtre des réseaux de neurones convolutifs. **Lecun** et al (Yann Lecun, 1998) se sont inspirés de ce dernier pour proposer le premier exemple de réseau de neurones convolutifs (appelés aussi CNN ou ConvNet) conçu dans le but de la reconnaissance de l'écriture manuscrite. Ce travail innovant a été appelé LeNet-5 et comprenait sept couches différentes avec deux couches de convolution.

Un réseau de neurones convolutifs est un modèle proche d'un réseau de perceptron multicouche. Il repose sur trois principes fondamentaux :

- Le champs réceptifs locaux associés à des convolutions permettent de détecter des caractéristiques élémentaires de l'image, formant ainsi une carte de caractéristiques ;
- Le partage de poids, qui consiste à apprendre les mêmes paramètre(poids) d'une convolution (et par conséquent à extraire les mêmes caractéristiques) pour toutes les positions sur l'image ;
- Les opérations de pooling réduisent la sensibilité aux translation et le coût du traitement de données.

Figure 7 : schéma complet d'un réseau de neurone convolutifs



II.3.1.B. LE BIG DATA ET L'INTELLIGENCE ARTIFICIEL

Le Big Data et l'intelligence artificielle sont deux technologies inextricablement liées, au point que l'on peut parler d'une Big Data Intelligence. L'IA est devenue omniprésente dans les entreprises de toutes les industries au sein desquelles la prise de décision est transformée par les machines intelligentes. Le besoin en matière de décisions plus intelligentes et de gestion du Big Data sont les critères qui dirigent cette tendance. La convergence entre le Big Data et l'IA semble inévitable à l'heure où l'automatisation des prises de décisions intelligentes se présente comme la prochaine évolution du Big Data. Une agilité en hausse, des processus business plus intelligentes et une meilleure productivité sont les bénéfices les plus probables de cette convergence.

L'évolution de la gestion des données ne s'est pas déroulée sans embûches. Beaucoup de données sont aujourd'hui stockées sur ordinateur, mais il reste encore de nombreuses informations sur papier, malgré la possibilité de numériser les informations sur papier et de les stocker sur des disques ou dans des bases de données (actualiteinformatique, 2023).

Aujourd'hui, l'usage du machine Learning, des systèmes experts et des technologies analytiques en combinaison avec le Big Data se présente comme l'évolution naturelle de ces deux disciplines. La convergence est inéluctable. L'Internet des Objets représente également une convergence entre Big Data et Intelligence artificielle. Sans un cerveau humain numérisé suffisamment intelligent pour permettre aux humains d'utiliser un réseau IoT capable de traiter, de distribuer et de collecter le Big Data, il ne sera pas possible de mettre en place un tel réseau. Même les capteurs, les puces, les nœuds de réseaux et les logiciels qui permettent de faire fonctionner les réseaux IoT sur le Cloud seront liés à l'intelligence artificielle. Ce phénomène est déjà en place dans le domaine des communications Machine to Machine. La capture de données pour identifier des tendances ou des patterns dans le comportement des clients ou des employés peut être très utile. Toutefois, l'extraction d'un sens, et son automatisation, pour découvrir des méthodes optimales d'améliorer la productivité ou la résolution de problèmes pourrait être encore plus utile. L'intelligence artificielle va être utilisée pour extraire du sens, déterminer de meilleurs résultats, et permettre des prises de décisions plus rapides à partir de sources Big Data massives (datascientest, 2023).

II.3.1.C. LA PRISE DE DÉCISION ET L'INTELLIGENCE ARTIFICIEL

Quant à la prise de décision, de quoi s'agit-il ? Ce concept est défini comme ceci : "La prise de décision est un processus cognitif complexe, différent de la réaction instinctive et

immédiate, visant à la sélection d'un type d'action parmi différentes alternatives. Ce processus est théoriquement basé sur des critères de choix, et sur une analyse des enjeux et des options et conduit à un choix final. " Dans cette définition, nous apprenons donc qu'une prise de décision est un processus qui met en place à la fois l'utilisation des connaissances apprises dans certains environnements pour choisir une action parmi tout un panel, et également l'apprentissage de part ces mêmes environnements qui permettra lors de prochaines prises de décision d'avoir une expérience plus grande afin de choisir l'action qui apportera le meilleur ratio entre le gain et les conséquences.

On peut également définir la prise de décision comme une réaction normale d'un organisme à rechercher comment réagir face à une situation, ou lorsque plusieurs choix s'offrent à ce dernier. De plus il n'est pas nécessaire d'apporter une réponse de vive voix, mais il est très important que la prise de décision se fasse dans un état conscient. Cependant ce n'est pas toujours par la réflexion et le passage vers notre soi conscient que la décision est prise. Certaines décisions sont prises par notre inconscient, les exemples donnés le plus fréquemment sont l'arrêt à un feu rouge lorsque nous sommes au volant d'un véhicule, ou le fait de s'éloigner d'un feu lorsqu'il commence à heurter notre corps. Nous ne réfléchissons pas dans ces cas-là à la décision que nous devons prendre, ainsi nous prenons des décisions sur le coup, pourtant les processus ont bien été mis en place et se sont déroulés de manière inconsciente. On peut donc distinguer deux types de prises de décision :

- Les prises de décision conscientes, où nous réfléchissons et où nous passons consciemment par toutes les étapes de la prise de décision ;
- Les prises de décision inconscientes, où nous ne nous rendons pas compte de ce processus mais qui se produit tout de même, et qui apportent une réponse ;

Si nous avons à imaginer ce que serait une prise de décision visuellement, le plus simple serait de s'imaginer un arbre de décision. Il s'agit là d'un outil qui aide à la prise de décision grâce à la représentation des différents scénarios qui sont proposés et des possibles conséquences de chaque "branche" (chemin qui mène à une action et donc à une récompense). Ainsi, une prise de décision serait constituée essentiellement d'un point de départ, comme un problème à résoudre ou une situation quelconque, d'un ensemble d'actions possibles à chaque étape de la réaction ou de la résolution du problème, et à la fin de l'action entreprise une conséquence et potentiellement l'évaluation de la décision prise afin d'enrichir sa propre connaissance grâce aux processus cognitifs mis en place (Contribution du système d'information à la prise de décision :Cas des entreprises de Bejaia. YAHIAOUI Brahim).

Les résultats de ces définitions nous mènent à dire que la décision est caractérisée par :

- Processus composé d'un ensemble d'étapes.
- L'existence d'un problème qui nécessite une résolution.
- L'existence de plusieurs solutions possibles pour répondre à ce problème.
- Le choix de la solution doit être conscient et pris par un certain nombre de critères bien précis.
- La solution doit être satisfaisante par rapport au but fixé et La décision nécessite un temps limité.

II.3.2. LA SANTE NUMERIQUE ET LE CHATBOT

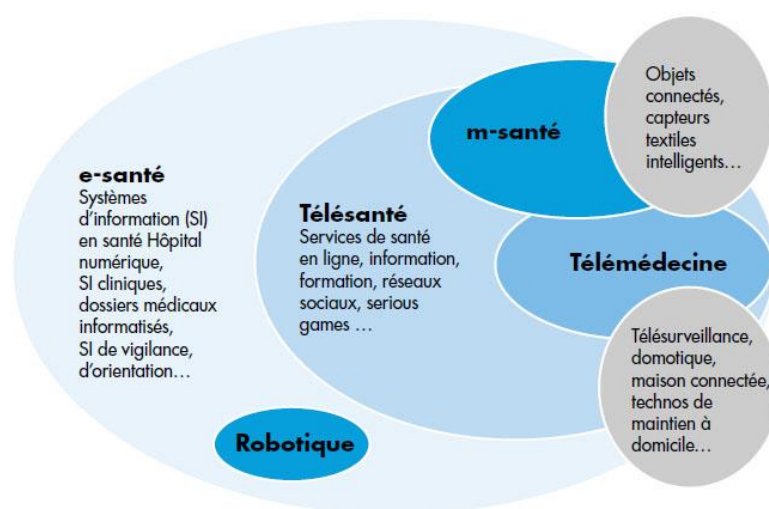
L'IA en santé pourrait être un outil performant et révolutionnaire. En effet, elle pourrait permettre de faire des diagnostics. Le but : gagner du temps et désengorger les cabinets de santé, les hôpitaux et tout autre centres médicaux. Pour cela, on imaginerait un patient se trouvant face à une sorte de robot (Laura DI ROLLO, 2019). De chez lui ou dans un centre, il répondrait assez rapidement à un questionnaire lui permettant d'apporter une solution personnalisée en fonction des réponses qu'il aura cochées.

Selon de nouvelles orientations publiées récemment par l'OMS, l'intelligence artificielle (IA) constitue un grand espoir pour améliorer la prestation des soins et la médecine dans le monde entier, mais à condition de placer l'éthique et les droits humains au cœur de sa conception, de son déploiement et de son utilisation. « Comme toute nouvelle technologie, l'intelligence artificielle présente un immense potentiel pour améliorer la santé de millions de personnes dans le monde, mais comme pour toute technologie, il peut aussi en être fait mauvais usage et elle peut entraîner des effets préjudiciables, a déclaré le Dr Tedros Adhanom Ghebreyesus, Directeur général de l'OMS. Ce nouveau rapport, d'une importance capitale, constitue un guide précieux pour les pays qui souhaitent maximiser les avantages de l'IA, tout en en minimisant les risques et en évitant les pièges. » (dataanalytics, 2023).

II.3.2.1. LA E-SANTE

L'Intelligence artificielle est utilisée dans plusieurs solutions proposées dans le domaine de la santé. Elle est utilisée pour accélérer le processus de diagnostic, avec un taux précision qui pourrait dépasser celui de l'homme. De même, il devient plus facile de traiter des pathologies graves comme le cancer. L'IA peut aussi favoriser la conception de nouveaux médicaments et réduire le temps qui sépare la découverte d'une molécule de sa mise sur le marché. Par ailleurs, de nombreuses entreprises mettent sur le marché des applications mobiles destinées à suivre le traitement de certaines pathologies chez les patients (technoscience, 2023). Dans les pays asiatiques, des robots sont déjà expérimentés pour venir en aide aux personnes en difficulté dans leurs activités quotidiennes. Ce sera un véritable plus pour les personnes âgées par exemple.

Figure 8 : composante et structure de la e-santé



L'e-Health est un terme générique qui répond à des définitions à géométrie très variable, toutes en lien avec l'utilisation des technologies de l'information et de la

communication (TIC) dans le domaine de la santé et/ou des soins de santé. Cela peut recouvrir des domaines tels que le télé monitoring, les téléconsultations, la télé-expertise ou la téléassistance, que l'on peut aussi regrouper sous l'appellation télémédecine. On inclut également ces services dans le domaine de la mHealth lorsqu'ils ont recours au support d'applications mobiles. La mHealth comprend également des applications de bien-être ou de style de vie, parfois connectées à des dispositifs médicaux ou à des capteurs (bracelets ou montres).

II.3.2. LES AGENTS CONVERSATIONNELS : CHATBOT

Historiquement, c'est le domaine de la psychologie qui a donné naissance au tout premier chatbot : ELIZA⁵, créé par le professeur **Joseph Weizenbaum** du MIT en 1966. Il s'agissait d'un programme informatique d'approche rogérienne (du nom du psychologue nord-américain Carl Rogers [1902-1987]) destiné à reformuler les propos de l'utilisateur sous forme de questions et ainsi simuler un entretien avec un thérapeute. Ensuite il a fallu attendre que la technologie se développe et devienne accessible au grand public pour se diffuser plus largement. Les chatbots de type assistant personnel de santé ou *symptom checker* ont commencé à voir le jour en Amérique du nord au début des années 2010. Mais **c'est surtout à partir de 2016 que les cas d'usage se sont multipliés** et que la technologie s'est diffusée dans plusieurs régions du monde, en particulier celles où le taux d'équipement en smartphone est le plus élevé.

La cinquantaine de solutions étudiées dans le cadre de notre étude permet aussi de dresser une typologie du phénomène. **Les chatbots visant à automatiser certaines tâches répétitives** telles que la prise de rendez-vous, la collecte d'informations auprès du patient ou l'établissement d'un pré- diagnostic ont pour vocation d'améliorer la performance médico-économique du système de santé. **D'autres solutions s'inscrivent davantage dans une logique de care**. Soit qu'il s'agisse de favoriser l'empowerment et contribuer à une meilleure expérience du patient : accès facilité à une information fiable et pertinente, aide à l'éducation thérapeutique, facilitation des démarches. Soit qu'elles permettent de rompre l'isolement dans le cas de maladies rares ou dans celui de troubles pour lesquels le regard de l'autre et la honte ressentie peuvent constituer un frein à la démarche de prise en charge.

Le marché des chatbots, et plus généralement de la e-santé, se développe à un rythme rapide et il faut s'attendre à une concurrence forte dans les mois et les années à venir. C'est pourquoi la question de l'usage doit plus que jamais demeurer au centre des préoccupations des porteurs de projet comme des concepteurs. Pour aboutir, le projet devra être réaliste, utile (c'est-à-dire satisfaire un besoin non adressé ou insuffisamment comblé), et apporter une valeur ajoutée par rapport à l'existant. Dans cette optique, **il est nécessaire de considérer la technologie non pas comme une fin en soi, mais comme un adjuvant au service de l'objectif à atteindre**.

II.3.2.A. LA TECHNOLOGIE SOUS-JACENTE

Dans la démarche de construction d'un chatbot, le rôle de la technologie est de mimer les mécanismes d'une conversation. Lorsque l'on décrypte les besoins conversationnels, il s'agit de comprendre une intention, et de proposer une réponse adaptée, et ce en temps réel. Enfin pour s'approcher davantage du mode conversationnel

⁵ Eliza

humain, il faut prendre en compte d'autres éléments : en particulier les paramètres de contexte, de mémorisation des précédents échanges et d'adaptation à l'interlocuteur.

Ces concepts peuvent être mimés de manière plus ou moins fidèle : pour les plus simples grâce à des outils développés spécifiquement, et pour les plus intuitifs grâce à de l'intelligence artificielle. Aujourd'hui, la maturité des solutions disponibles est variable et dépend de la complexité des performances attendues.

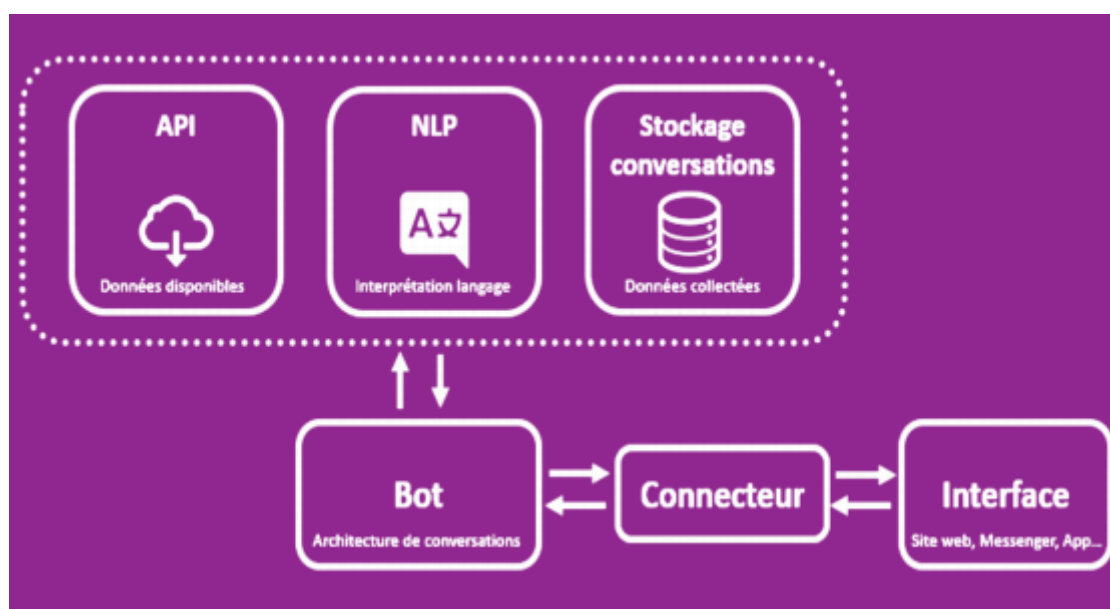
Des plateformes de construction de chatbot (par exemple Chatfuel ou ManyChat) permettent de répondre aux besoins conversationnels. Ce type de solution « sur l'étagère » est acceptable pour construire **une solution relativement simple**. Il est aussi possible de concevoir une solution propriétaire pour disposer d'un outil sur mesure, ou adapter une solution existante en la personnalisant.

L'intelligence artificielle, quant à elle, présente encore de nombreux champs de recherche. L'intérêt de ces technologies est de rendre **la conversation toujours plus fluide, ouverte et intuitive**. Les avancées sont rapides ce qui explique les améliorations des performances des chatbots. Les solutions développées par Google ou IBM sont parmi les plus puissantes du marché, mais des solutions propriétaires se développent en ciblant les conversations pour permettre des performances convenables sur un périmètre limité. En fonction des situations et des besoins, plusieurs approches peuvent être utilisées :

- **Le NLP** (Natural Language Processing) **ou NLU** (Natural Language Understanding), pour élaborer sa propre syntaxe autour d'un champ de langage dédié ;
- **Le deep-learning**, pour apprendre et automatiser la sélection des réponses à partir d'une large banque de données.

II.3.2.B. ORGANISATION D'UN OUTIL DE CHATBOT

Figure 9 : L'organisation technique d'un chatbot peut être représentée de la manière suivante :



- **Les API** servent à mettre à disposition des données ou du contenu validé auquel pourra avoir accès le bot. Les conversations seront ensuite stockées dans des bases

de données. L'ajout d'une couche de NLP (Natural Language Processing) permet d'optimiser la compréhension du langage naturel.

- **Le bot** permet d'architecturer les conversations en fonction des questions reçues, en proposant des réponses adaptées.
- **Le connecteur** permet de faire la jonction avec l'interface choisie, qui peut être un site internet ou une application de messagerie.

Dans un contexte de santé, chaque brique technologique doit être considérée par rapport aux bénéfices et aux risques qu'elle peut faire courir. Par exemple : un chatbot avec de l'IA ouvre la conversation mais autorise des questions non contrôlées ; l'utilisation d'une messagerie tierce permet une augmentation de la visibilité mais expose à un partage des données avec un tiers ; préfère-t-on bénéficier des puissants moteurs des GAFAM ou a-t-on besoin de conserver les données dans un environnement sécurisé ? À chaque étape, une réflexion doit être menée en amont afin **d'identifier les options d'architecture utilisables.**

À retenir

Les barrières technologiques à l'adoption du chatbot ont en grande partie été levées. Certaines technologies matures sont disponibles, d'autres sont en évolution constante et rapide. Un accompagnement autour de la conception d'un chatbot permet de trouver des solutions techniques adaptées aux besoins de chaque projet.

Dans un contexte de chatbot dédié au domaine de la santé, le choix de l'approche technologique nécessite une attention particulière, d'une part **pour garantir la qualité du message transmis** à l'utilisateur, mais aussi pour assurer **la protection des données échangées**. L'objectif étant d'apporter des conversations à la fois **fluides, bienveillantes et en conformité avec les pratiques recommandées et la réglementation.**

II.3. CONCLUSION

Regardons les choses en face : avec la montée en puissance du numérique et le bouleversement du traitement de l'information (mode d'écriture, archivage, partage, communication, réseaux sociaux et, désormais, intelligence artificielle), nous sommes en train de vivre une véritable révolution technologique. Contrairement aux grandes transformations d'hier qui venaient modifier notre accès à la nourriture ou à l'énergie (ce fut le cas de la révolution agricole du néolithique, il y a dix mille ans, ou de la révolution industrielle, il y a cent cinquante ans), il s'agit aujourd'hui d'une révolution « intellectuelle », qui touche à l'immatériel et qui va modifier la manière dont nous utilisons notre cerveau, tout en bouleversant l'organisation de notre société dont les économies développées sont précisément centrées sur le tertiaire et donc sur le traitement (plus ou moins sophistiqué) d'informations.

On peut donc s'attendre à ce que cette nouvelle révolution transforme l'être humain, non pas sur le plan biologique, mais dans sa manière d'utiliser ses propres ressources.

Comme nous l'avons signifié tout au début que ce présent chapitre qui comprenait deux sections dont la première constituait dès la présentation des approches conceptuelles où nous avons présenté certaines définitions des différents mots clés et concepts de base liés de près ou de loin à notre sujet de recherche. À sa lecture certaines figures vous expliciteront mieux les aspects vaporeux de concepts technologiques.

CHAPITRE III. ETAT DE L'ART

III.1. INTRODUCTION

Certains problèmes connaissent une croissance exponentielle dans leur temps de traitement en fonction de la taille des exemples qui sont donnés. Il est possible qu'un problème ne puisse être résolu dans le temps à l'échelle humaine, et c'est pour cela que des techniques de traitement sont apparues pour palier à ce souci, comme le fait de pouvoir subdiviser un problème en sous-problèmes qui sont quant à eux résolubles.

De nos jours l'état de l'art dans l'univers de l'intelligence artificielle et celui des agents conversationnels comporte **le Transfer Learning**⁶. Il s'agit d'une méthode d'apprentissage dans laquelle on suppose que la connaissance acquise par un modèle entraîné de Machine Learning peut être "transférée" pendant le processus d'entraînement de ce dernier. Cela permet de réduire la quantité de données nécessaires à un modèle pour apprendre une nouvelle tâche.

Dans le contexte actuel où l'on cherche à généraliser le plus possible les modèles afin qu'ils puissent traiter plusieurs types de problèmes différents, cela consiste en une étape clé vers ce but. Les évolutions dans le domaine de l'intelligence artificielle s'accompagnent également des évolutions dans le monde des hardwares : des composants plus puissants, qui permettent des traitements de plus en plus lourds en calculs et de réduire les temps de ce des derniers de façon optimale grâce à la parallélisations, sont à la source même de ces évolutions. Une plus grande parallélisations des traitements signifie un entraînement et une itération des modèles beaucoup plus rapides. C'est une frontière que l'on cherche constamment à repousser et qui chaque année nous offre son lot de surprises.

L'Intelligence Artificielle (IA) recouvre des communautés de recherche distinctes qui contribuent à divers titres aux succès récents du domaine. L'essor de l'IA moderne repose sur la disponibilité de grandes masses de données ainsi que la mise au point d'architectures de calcul et d'environnements logiciels spécialisés, et a bénéficié des avancées récentes en recherche fondamentale, notamment dans le domaine de l'apprentissage automatique. Au-delà des thématiques du numérique (vision par ordinateur, traitement du langage naturel, localisation et pilotage de systèmes autonomes, etc.), l'IA a des répercussions dans de nombreux autres secteurs (santé, humanités numériques, environnement, biologie, observation de l'univers et de la planète, etc....) (actualiteinformatique, 2023).

Ce dans cette marge de réflexion que nous avons inscrit la philosophie de cette recherche pas pour nier ni même pour bafouer les efforts des recherches déjà accomplis mais avec la vision de les étudier minutieusement, le prendre pour appuis et trouver notre apport scientifique.

Ce chapitre comme son intitulé l'insinue va présenter dans sa première section les travaux de certains chercheurs qui par leur dur labeur ont marqués et captés notre attention en travaillant sur une problématique similaire au notre. La deuxième section mettra les projecteurs sur nos objectifs de recherche en présentant la ligne de démarcation de ce présent travail de recherche pour donner à cette dernière sa scientificité.

⁶ Le Transfer Learning

III.2. SECTION PREMIERE : DE QUOI IL ETAIT QUESTION ?

Certes, le domaine d'intelligence artificielle (IA), l'e-santé, la réalité virtuelle et celui du Bigdata sont maintenant un aimant d'attraction pour plusieurs chercheurs vues premièrement les ouvertures qu'apportent ces nouvelles technologies et les budgets y allouent. La lecture de travaux antérieurs nous a permis d'avoir de larges connaissances sur le thème traité et aussi dans les domaines de recherche. Voici quelques travaux de recherche scientifique qui ont marqués nos esprits :

- **KAHUSI JOSEPH Jamal** a parlé sur « **the setting in place of a patient control and monitoring system in the room of a hospital** ». (Jamal, 2015) Ce chercheur a traité sur la notion du monitoring aux seins d'un hôpital en se focalisant sur la suivie de l'état vital du patient et le contrôle de ses mouvements pendant que le patient est interné. Il a aussi souligné que pour améliorer la vie économique de la population africaine, nous devrions faire de la santé et de son amélioration une priorité. Associant les connaissances informatique et électronique, il a pris comme objectif principal de concevoir un prototype grâce à Arduino et quelques capteurs pour la récolte des données de signe vital du patient. Une application desktop implémentée, conçue en java pour l'affichage graphique de ces données. Ce dans ce contexte de résultat de la recherche que le chercheur a fait des recommandations au ministère de la santé, aux soignants pour qu'il cherche comment améliorer la qualité des services à donner aux patients fréquentant les infrastructures sanitaires.
- **RONALD NACUA** qui a mené une étude sur : « **Conception et développement d'un système ambulatoire pour la mesure de l'activité du Système Nerveux Autonome pour la surveillance de personnes âgées.** ». (NACUA, 2009) Dans ce cadre, il montre qu'il est donc nécessaire de surveiller l'état de santé de personnes âgées à domicile. Une première solution consistait à équiper l'habitat de la personne avec des capteurs non-invasifs pour surveiller son activité quotidienne afin de détecter, par exemple, une éventuelle perte d'autonomie. Cependant, pour le suivi en continu de paramètres physiologiques ou la reconnaissance de motifs cinématiques, la portabilité des dispositifs devient une nécessité incontournable.

L'objectif principal de sa première expérimentation était de caractériser les réactions physiologiques lors de chutes simulées et de transitions debout-couché. A partir, des réactions physiologiques pour chaque situation, il avait implémenté deux principales méthodes de classification (Réseaux de Neurones et SVM⁷) afin de classer ces deux situations et fournir ainsi une information additionnelle pour la détection de chute. La deuxième expérimentation est consacrée à l'étude de l'activité du SNA⁸ chez des sujets âgés atteints de troubles orthostatique afin de détecter un dysfonctionnement à ce niveau. La population de l'étude est composée par 19 patients âgés (85, 5 ± +/- 6, 9). Sur l'ensemble des patients, 4 patients sur 19 présentent des problèmes d'hypotension orthostatique, vérifié pendant l'expérimentation à partir de la mesure de la pression artérielle en positions couché et debout. Au niveau de la fréquence cardiaque, il avait aussi remarqué qu'une quantité importante de sujets inclus dans son étude, présentaient divers problèmes de type cardiaque. Ainsi, à partir de la quantification de la variabilité de la fréquence cardiaque, nous n'avons pas pu conclure un dysfonctionnement du système sympathique. Au niveau de

⁷ SVM :

⁸ SNA :

la mesure de la résistance cutanée, il avait remarqué une augmentation significative de l'activité électrodermale chez les patients atteints de troubles orthostatique.

- **MOURAD AHMED Dendane** qui a consacré ces efforts sur : « **Conception et réalisation d'un capteur passif biomédical implantable et d'un lecteur assurant l'activation et la communication sans fil** » (Dendane, 2017). L'objectif de son projet consistait à concevoir un système biomédical inspiré par la RFID⁹, donc composé d'un lecteur actif et d'une plateforme passive sous-cutanée capable de mesurer un certain paramètre corporel, en l'occurrence la température interne. Puis, son système devait être apte à transférer les résultats sans fil à un appareil permettant l'analyse et l'affichage des données récoltées. L'implant serait injecté au niveau du poignet et le lecteur prendrait la forme d'un bracelet externe. Le premier objectif est donc l'alimentation par champ électromagnétique de l'implant passif.

Cette étape était nécessaire afin que le capteur puisse éventuellement transiger de l'information biomédicale sans fil avec un lecteur externe. L'alimentation d'un dispositif passif par induction électromagnétique soulève cependant plusieurs contraintes. D'abord, la géométrie et l'allure physique du lecteur RFID était des facteurs importants à considérer, puis une étude des implications en matière de puissance et l'énergie minimale pour l'activation d'un tag est aussi nécessaire.

Enfin, le principe de Faraday, le couplage électromagnétique et l'induction mutuelle étaient des aspects clés de l'accomplissement de cet objectif. Son second objectif était la conception d'une plateforme implantable d'acquisition de données capable de communiquer des mesures corporelles avec le bracelet externe. Le paramètre mesuré dans le cadre de son projet était la température interne du corps humain. À sa dernière vision le chercheur voulait concevoir une interface sans fil entre le bracelet et l'appareil mobile tel qu'un téléphone intelligent, afin de recueillir, d'afficher et d'analyser les données acquises. Le but est de mettre au point une application mobile intuitive permettant de relayer l'information biomédicale.

À son terme, le chercheur a recommandé au futur chercheur de terminer la miniaturisation de l'implant et de développer une gamme de capteurs pouvant s'y intégrer de manière à récolter des données biomédicales auparavant inaccessibles. Pour ce faire, la mise en œuvre de technologies telles que les micro-électro-mécanisme (MEMS) ou le micro fluide débloquerait indéniablement la possibilité de récolter plus facilement les données nécessaires à établir un diagnostic d'état de santé de base.

- **BOUAMRANE SOUAD FATIMA ZOHRA** jugea mieux de parler du « **Système d'Information Hospitalier : Admission et Planification des blocs opératoires** » (Zorha, 2019) dans sa recherche il précise que la planification doit permettre aussi bien une optimisation de l'utilisation des ressources, que la satisfaction d'une demande de soins de plus en plus exigeante. Il s'agit donc d'apporter aux systèmes de soins des gains significatifs en termes d'efficacité et de productivité tout en assurant qualité des soins et satisfaction des patients. Il démontre que le problème essentiel de toute planification des admissions réside dans les aspects aléatoires liés au milieu hospitalier avec occurrences de situations complètement imprévisibles. Disponibilité de toutes les ressources critiques intervenant dans ce processus.

⁹ RFID : Radio Fréquence

L'objectif principal de son mémoire reposait sur la planification des admissions dans un système hospitalier et de répondre autant que possible à la demande de soins étant donnée la capacité finie des ressources tant humaines que matérielles.

L'approche proposée dans son travail était illustrée par la planification des admissions dans les cas de processus de soins passant par un service de chirurgie. En effet, ce type de processus représente une bonne partie des cas d'hospitalisation. Le coût que représentent le bloc opératoire et les attentes importantes qu'il génère justifie le choix de l'étude pour le chercheur. À cet effet, il présentait une méthode pour aider au suivi des admissions et à la construction d'un planning opératoire, et en comparant son application dans le cadre de différentes politiques de programmation opératoire. Les blocs opératoires représentent un univers composite dans lequel s'exprime une multitude de professions et de cultures différentes dont la finalité devrait être identique : les soins aux patients. La planification, l'ordonnancement et l'optimisation du fonctionnement des blocs opératoires est un problème vaste, complexe (caractère aléatoire du problème) et se trouve au conflit de plusieurs disciplines et techniques ayant comme objectif l'obtention d'un programme opératoire réalisable et efficace. De multiples contraintes telles que : L'emploi du temps des chirurgiens, leurs compétences spécifiques, le matériel médical spécialisé, la disponibilité des lits d'hospitalisation et les lits post opératoires, doivent être pris en compte dans les méthodologies de résolutions des gestionnaires pour assurer les meilleurs compromis entre une offre de soins compatible aux besoins des patients, et afin de lui garantir une prise en charge optimale.

III.3. SECTION DEUXIEME : LIGNE DE DEMARCATIION

En effet, nous ne sommes pas le premier à mener des recherches dans le domaine de l'intelligence artificielle ni même sur le système de contrôle et de surveillance des données des patients. Ce thème est orienté dans différents domaines d'application. Dans la plupart des ouvrages publiés, l'étude est orientée vers le contrôle et la surveillance des certains phénomènes liés aux biens et aux personnes comme la prévention des intrusions, des tentatives de vol, des incendies, protection des maisons de personnes vivant avec handicap, des attaques, la destruction de patrimoine international, etc. Néanmoins certains de ces études se sont également focalisés sur la surveillance et le contrôle l'évolution de l'état de santé, ces études portent principalement sur le contrôle et le suivi de l'état de santé des personnes âgées à domicile ou en maison de retraite ou encore sur le perfectionnement de méthode de prise en charge de malade.

Pour montrer l'originalité de notre travail de recherche nous devons trouver une ligne de démarcation pour chaque travail cité dans la première section de ce présent chapitre. Sur ce nous citerons de nouveau respectivement les auteurs, une synthèse de sa philosophie de travail et en suite nous préciserons ce dont il est question pour notre cas.

Pour **KAHUSI JOSEPH Jamal** (Jamal, 2015) ayant parlé d'une mise en place d'un système de télésurveillance de l'état vital du patient lorsque ce dernier est dans la chambre d'hôpital. Il a associé à son système de capteurs électronique pour la récupération de données. Ayant couvert un grand secteur vu les nombreuses solutions que son projet à apporter. Dans cette brillante recherche, effectuer minutieusement le chercheur a omis **de prendre en compte l'état du patient une fois dans son milieu habituel et la gestion des données des patients n'a pas intégré un aspect prospectif de son insertion dans la recherche clinique.**

En 2009, **RONALD NACUA** (NACUA, 2009) traitera sur la Conception et le développement d'un système ambulatoire pour la mesure de l'activité du Système Nerveux Autonome pour la surveillance de personnes âgées. C'est dans cette perspective qu'il a pris pour population d'étude les personnes âgées de plus de 55 ans. Il nous a montré que le nombre d'infrastructures dédiées pour la surveillance des personnes âgées ne sera donc pas suffisant et une de solutions qui permettra de soulager ces institutions est celle de surveiller ces personnes dans leur maison de retraite. Cependant, pour assurer un suivi plus approfondi de l'état de la personne (suivi de l'activité et de l'état de santé) il est indispensable de réaliser ce suivi avec des dispositifs portables sur la personne. Les travaux de cette thèse consistent au développement d'un dispositif portable pour le suivi de l'activité du système nerveux autonome de façon ambulatoire. La notion de l'intelligence artificielle fut évoquée dans cette thèse pour le développement d'un réseau de neurones pour l'interprétation et la prédiction de temps de chute ou de rechute de vieillard. **La prise en compte des données des personnes dont l'âge est inférieur à 55 ans dans son algorithme serait un atout majeur dans cette thèse car la perte de l'autonomie est devenue aujourd'hui une affaire de tout le monde.**

L'Algérien **MOURAD AHMED Dendane** (Dendane, 2017) qui a consacré ces efforts sur la Conception et la réalisation d'un capteur passif biomédical qu'on peut implanter et d'un lecteur assurant l'activation et la communication sans fil nous a démontré qu'en traitant sur la mise en application de principes d'ingénierie pour établir un pont entre la médecine et la biologie il a montré comment on peut accroître les possibilités dans le domaine de la santé. La prémisse de son mémoire est qu'il a prouvé la possible d'adapter la technologie d'identification par radiofréquence (RFID) pour activer et pour communiquer avec une plateforme implantable servant d'interface à une large variété de capteurs miniaturisés. Il a aussi souligné que l'implantation d'un capteur sous-cutané a pour avantage de fournir une variété de données autrement hors d'atteinte en empruntant une approche non-invasive. Avec trois objectifs cette recherche **montre un manque considérable dans la gestion des dossiers et diffèrent document lier de près ou de loin au patient.**

BOUAMRANE SOUAD FATIMA ZOHRA (Zorha, 2019) développa un Système d'Information Hospitalier qui prenait en charge les Admissions et la Planification des blocs opératoires. Pour elle implanté un SIH reposant sur la planification des admissions et répondant autant que possible à la demande de soins étant donnée la capacité finie des ressources tant humaines que matérielles était la meilleure approche pour la numérisation de tâche. Cette enrichissante recherche nous ayant aidé à élargir nos connaissances sur plusieurs notions liées à la planification et à la gestion des tâches dans un système hospitalière nous y avons néanmoins desceller quelque manquement. **Le fait de prendre uniquement le bloc opératoire comme milieu d'étude a largement handicapé ce travail car dans une machine toute les pièces travaillent en harmonie pour que chacun aide à la production d'un meilleur résultat. Numériser uniquement le bloc opératoire et les admissions cela sera à la base d'une perte d'équilibre considérable dans les autres blocs.**

Ayant pris l'audace de critiquer et d'apporter une vision actuelle aux travaux de nos prédécesseurs nous sommes assigne l'obligation de définir une ligne de démarcation qui pourra prouve l'originalité et la scientificité de ce présent travail. Aujourd'hui, nous avec **AMEN (Assistante Médicale Extra Numérique)** nous avons après la définition de notre problématique nous nous sommes assigne comme objectif et vision de nous appuyer sur dont il était question pour définir ce dont il est question.

L'association de capteurs portés et ambiants permet de consolider le suivi en intérieur en proposant une analyse plus fiable de la détection de danger, mais également d'étendre ce suivi à l'extérieur. Ce dispositif permet de réaliser des mesures en ambulatoire, et donc en continu au cours d'une journée, pour une analyse plus complète et précise de l'acétimétrie. Le personnel soignant dispose ainsi de données plus complètes et plus fines pour le suivi et l'aide à la prise de décisions. Le bien être recommandent acétimétrie comme indicateur de base de l'état de santé mais demain des mesures physiologiques pourront s'inscrire dans la même logique de suivi ambulatoire. Notre action s'inscrit dans une dimension plus large qui touche au système de santé, au domaine de la télémédecine et de la télésurveillance qui tend à rapprocher l'hôpital et le domicile. Elle cherche à proposer un suivi médical à distance et des systèmes de détection de danger permettant aux personnes tant que distant du personnel soignant de rester dans leur environnement de vie en toute sécurité.

Le bon fonctionnement et une harmonieuse coordination dans l'exécution des tâches dans les services journaliers des hôpitaux restent encore un défi majeur. Pour bien préciser l'objectivité de notre travail en nous basant sur les faits de notre problématique, notre contribution se situe dans cette logique de conception d'un écosystème intelligent qui permettra de résoudre les problèmes relatifs aux antécédents médicaux, un système permettant aux médecins et infirmiers de surveiller en temps réel certains signes vitaux des patients postopératoires ou ceux avec des pathologies à risque de perte d'autonomie et fonctions corporelles des patients et d'être alerte en cas de problèmes, un système pouvant faire sortir de la statistique pour la compréhension de l'évolution de l'état du patient et utilisable pour la recherche médicale.

Toutefois signalons que les études précédemment citées ont un trait avec la nôtre. Elles ont traité d'une part de l'intelligence artificielle bien qu'à partie, du monitoring, du système de surveillance, de la télé-expertise, de la télésurveillance. A l'heure actuelle, nous pouvons confirmer que notre travail se différencie des autres du fait que nous nous basons sur l'amélioration de la qualité des services d'urgences, celui du stockage des documents liés aux patients et du renforcement de l'interaction patient-médecin même si ce dernier est dans son milieu habituel donc loin de l'hôpital.

III.4. CONCLUSION

Nous avons abordé dans ce chapitre, un état de l'art dans lequel nous nous sommes intéressés à donner un aperçu sur les systèmes d'informations, les systèmes d'information hospitaliers, l'application de télésurveillance et autres travaux scientifiques qui nous ont permis de nous imprégner dans le domaine hébergeant notre problématique.

Dans la littérature, beaucoup de chercheurs se concentrent sur les études concernant le problème de planification des interventions, seulement une petite partie des travaux a été effectuée sur le problème de l'ordonnancement des interventions dans les salles opératoires. De plus, un nombre encore plus restreint s'est intéressé à la planification suivie de l'ordonnancement dans le bloc opératoire. Néanmoins certains de ces études se sont également focalisés sur la surveillance et le contrôle de l'évolution de l'état de santé, ces études portent principalement sur le contrôle et le suivi de l'état de santé des personnes âgées à domicile ou en maison de retraite ou encore sur le perfectionnement de la méthode de prise en charge du malade.

Sur sa deuxième section nous avons explicité nos objectifs de recherche en nous basant sur les manquements de précédant travail. Toutes ces études précédentes que nous avons considérablement lu et étudié avec intérêt ont été pour nous une manière efficace de nous démarquer sachant à l'avance de quoi il était question.

CONCLUSION DU PREMIER VOLET

La pluridisciplinarité de la recherche en intelligence artificielle et en système hospitalier se retrouve non seulement dans la diversité des applications présentées, qui rassemblent naturellement des chercheurs et de spécialiste des secteurs concernés, mais aussi dans les thématiques abordées, par exemples : robotique bio-inspirée, pour laquelle automaticiens et informaticiens collaborent avec mécaniciens, biologistes, chercheurs en sciences du comportement ; traitement automatique de la langue, qui mobilise linguistes, spécialistes de l'interaction, et chercheurs en algorithmique probabiliste ; Web sémantique, pour lequel les chercheurs en représentation des connaissances travaillent avec des sociologues pour les aspects réseaux sociaux. Cette pluridisciplinarité est une grande richesse, porteuse de ruptures scientifiques et technologiques, et donc de valeur ajoutée pour la société et l'économie.

Dans le second chapitre de ce volet nous avons présenté les concepts clés de cette recherche. Nous avons élargi ces contretypes dans sa deuxième section en parlant de : monitoring, de l'e-santé, du healthCare, du système informatique hospitalière, de l'intelligence artificiel, du deep Learning, du machines Learning, etc.

Le troisième chapitre s'est occupé de la présentation des travaux précédent qui ont d'un côté inspiré notre rechercher. Après avoir présenté la synthèse philosophique ce recherche scientifique et leurs objectivités nous avons fait une critique constructive. Une ligne de démarcation a mis un point à ce chapitre.

Cette large littérature est très primordiale car il vient de poser une large et dure fondation pour ce qui suivra. Nous pensons avoir largement éclairé les domaines hébergeant notre sujet de recherche, si ce n'est pas le cas la bibliographie regorgent une liste détaillé de notre documentation pour vous enrichir.

Le volet suivant traitera maintenant de l'analyse de l'objet d'étude pour montre concrètement les manquements des systèmes existant.

REFERENCES

- actualiteinformatique. (2023, Mars 24). *actualiteinformatique*. Récupéré sur actualiteinformatique: <https://actualiteinformatique.fr/tag/machine-learning>
- Alexandre. (2017). *La guerre des intelligences*. paris.
- Artefacto. (2023, Mars 22). Récupéré sur artefacto-ar.com: <https://www.artefacto-ar.com/realite-virtuelle/>
- Bali, S. (2018). *Barriers to development of telemedicine in developing countries*. In Telehealth. IntechOpen.
- Carré, G. C. (2008). « Technologies pour le soin, l'autonomie et le lien social des personnes âgées : quoi de neuf ? ». *Gérontologie Société*.
- clarte. (2023, Mars 22). Récupéré sur clarte-lab: <https://www.clarte-lab.fr/domaines-de-competences/realite-virtuelle>
- CLAUDE, M. (2014). *Le parcours de soins du patient : visible et partagé*. . Paris: Mémoire de l'école des hautes études.
- Cogito. (2019). *l'intelligence humaine associée à l'informatique cognitive*.
- dataanalytics. (2023, Mars 25). *dataanalyticspost*. Récupéré sur dataanalyticspost: <https://dataanalyticspost.com/category/innovation-en-action/>
- datascientest. (2023, Mars 22). *datascientest*. Récupéré sur <https://datascientest.com/big-data-tout-savoir>
- David, K. (2021). *RÉSEAUX DE NEURONES (Techniques et concepts associés)Formation sur les outils mathématiques de l'IA*.
- Dendane, M. A. (2017). *Conception et réalisation d'un capteurs passif biometrique implatable et d'un lecteur assurant l'activation et la communication sans fil*. université du Québec.
- Eroukhmanoff J, B. (2018). *La médecine au défis de l'intelligence artificielle*. médecine et politique . publoc.
- e-santé, I. (2019). Livre blanc: chatbot du lab e-santé. *le futur de la santé sera-t-il conversationnel?*, 1-44.
- Fiorini, M. (2018). *Médecins et patients dans le monde des data, des algorithmes, et de l'intelligence artificielle*. Ariis (Alliance pour la recherche et l'innovation des industries de santé).
- GUILIANO. (2009). *10 Règles pour tracer le parcours du patient (éd. 1ere)*. . Paris: France santé.
- Jamal, K. J. (2015). *the setting in place of patient control and monitoring system in the room of a hospital*. Butarhe: Catholic University of Rwanda.

- Karboub, K. (2022). *Contribution à l'amélioration des performances des services médicaux urgents appliquant l'IoT et l'intelligence artificielle*. Rabbat: universite de Lorraine.
- Klinger, E. (2006). *Apports de la réalité virtuelle à la prise en charge de troubles cognitifs et comportementaux*. paris: Télécom ParisTech.
- Kunihiko, F. (1980). A Self-Organizing Neural Network Model for a Mechanism of Pattern Recognition Unaffected by Shift in Position. *Neocognitron*, 193-202.
- lab-e-santé. (2020). *le futur de la santé sera-t-il conversionnel?* lab e-santé.
- Laura DI ROLLO, M. G. (2019). *Débat : L'intelligence artificielle en santé*. Lyon: Lyon Catholic University.
- M. Durand, A. S. (2020). *Applications médicales de l'intelligence artificielle : opportunités & challenges*. paris: Progrès en Urologie – FMC.
- Maes. (2018). *Nouvelle Organisations et Architectures Hospitalières*. paris: Ministère de la santé.
- Marvin Minsky, S. P. (1969). *Perceptrons : An Introduction to Computational Geometry*. MIT Press.
- McCarthy, J. (1995). A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence (Vol. IV). *AI Magazin*.
- Motivation, E. (Réalisateur). (2020). *la prise de décision* [Film].
- NACUA, R. (2009). *Conception et développement d'un système ambulatoire pour la mesure de l'activité du système nerveux Autonomes pour la surveillance de personnes âgées*. Université Joseph-Fourier - Grenoble I.
- netapp. (2023, Mars 22). *netapp-ia*. Récupéré sur netapp.com: <https://www.netapp.com/fr/artificial-intelligence/what-is-artificial-intelligence/>
- OMS. (2023). *Des systèmes de santé renforcés sauvent plus de vies*. OMS.
- Oracle. (2023, Mars 22). *chatbot-oracle*. Récupéré sur oracle: <https://www.oracle.com/fr/chatbots/what-is-a-chatbot/#:~:text=Au%20niveau%20le%20plus%20fondamental,communiquaient%20avec%20une%20personne%20r%C3%A9elle>.
- oracle. (2023, Mars 22). *oracle*. Récupéré sur Oracle inc: <https://www.oracle.com/fr/big-data/what-is-big-data/>
- OURAMDANE, N. (2008). *Vers un syst`eme d'assistance `a l'interaction 3D pour le travail et le t´el´etravail collaboratif dans les environnements de r´ealit´e virtuelle et augment´ee*. UNIVERSITE D'EVRY-VAL D'ESSONNE.
- Pierre-louis, B. (2009). *Traité d'économie et de gestion de la santé*. . France: Editions de santé.
- Rjiba, S. (2022). *Assistance Virtuelle pour la prevention des risque cardio vasculaire* . cannon .

- Rosenblatt, F. (1958). A Probabilistic Model for Information Storage and Organization in The Brain. *Psychological Review*, 65-386.
- Sage advices. (2023, Mars 22). Récupéré sur sage.com: <https://www.sage.com/fr-fr/blog/glossaire/intelligence-artificielle-ia-definition/>
- science, F. (2023, Mars 22). *futura-science-medecine-e-santé-def*. Récupéré sur futura-science: <https://www.futura-sciences.com/sante/definitions/medecine-e-sante-15728/>
- Stephan, H. (2018). *L'intelligence artificielle, "la pire ou meilleure chose arrivée à l'humanité"*.
- techno-science. (2023, Mars 25). *techno-science*. Récupéré sur techno-science: <https://www.techno-science.net/definition/3690.html>
- vie-publique-fiche thématique*. (2023, Mars 22). Récupéré sur vie publique: <https://www.vie-publique.fr/fiches/37853-definition-et-acteurs-du-systeme-de-sante-francais>
- Williams, D. E. (1986). Learning Internal Representations by Error Propagation, Parallel Distributed Processing. *Explorations in the Microstructure of Cognition*, vol 1, 318-362. Récupéré sur <https://www.bibsonomy.org/bibtex/>
- Yann Lecun, L. B. (1998). Gradient-based learning applied to document recognition. *Proceedings of the IEEE*, 2278-2324.
- Zorha, B. S. (2019). *Système d'information Hospitalier: Admission et planification des bloc opératoires*.