**Automne**

15

Formalisation d’une problématique

Simon LAURENT & Maxime DILLY

Ce document a pour but de décrire succinctement le choix de notre sujet et la faisabilité de ce dernier

**UNIVERSITE DE TECHNOLOGIE DE COMPIEGNE**

# Choix du Sujet

La première partie du TP n°3 d’IA01 consiste en un choix d’un sujet pouvant correspondre à un système expert d’ordre 0+

Notre première idée nous était venue du célèbre jeu Akinator. Nous voulions ainsi produire un système expert en automobile qui vous donnerait le modèle correspondant en fonction de la description. Cependant, après en avoir discuté avec notre enseignant il nous parut plus juste de choisir un sujet moins identique à Akinator.

De ce fait nous traiterons un système expert pour UTCéen. C’est à dire que le système vous recommandera le choix d’UVs le plus juste possible en fonction de votre parcourt au sein de l’université.

Pour se faire, nous aurons donc une base de règles modélisées selon un formalisme d’ordre 0+. Cette base de règles tournera à partir des UVs déjà réussies, du semestre, de la branche et des prérequis nécessaires.

Pour appuyer notre expertise, nous allons nous baser sur le catalogue des UVs et UVweb.

# Faisabilité du projet

Afin de réaliser le projet cité dans la première partie, nous allons pouvoir tirer notre expertise d’une pré-expertise réalisée dans le catalogue des UVs, d’UVweb . Nous pourrons également utiliser quelques heuristiques pour affiner les conseils du système.

Notre système expert se décomposera donc comme suit :

* Base de règle : Basée sur le catalogue des UVs
* Base de fait : La situation actuelle de l’étudiant (GI03). Les UVs déjà faites (SR01, IA01…)
* Moteur d’inférence en 0+ : (Objet-valeur) , par exemple (UV – IA01) (Semestre – GI04)

Cependant, afin de réaliser un système expert performant et livrable dans les temps, nous nous réservons le droit de na pas générer la base de règle pour l’ensemble des branches de l’UTC. En effet cela pourrait être trop important compte tenu du pluralisme d’enseignements prodigués.