L’intelligence artificielle (IA) désigne, de manière générale, tout comportement comparable à celui d’un être humain présenté par une machine ou un système. Dans la forme la plus élémentaire de l’IA, les ordinateurs sont programmés pour « imiter » le comportement humain, en exploitant des quantités massives de données issues d’exemples antérieurs de comportements similaires. Cela peut aller de la reconnaissance des différences entre un chat et un oiseau à l’exécution d’activités complexes dans une usine de fabrication.

**En savoir plus sur l’intelligence artificielle**

Qu’il soit question de deep learning, de réflexion stratégique ou d’un autre type d’intelligence artificielle, l’utilisation de l’IA s’enracine dans les situations qui exigent des réponses rapides comme l’éclair. Grâce à l’IA, les machines peuvent travailler efficacement et analyser de grandes quantités de données en un clin d’œil, en résolvant des problèmes par le biais d’un apprentissage supervisé, non supervisé ou renforcé.

 Si ses premières formes permettaient aux ordinateurs de jouer à des jeux comme les dames contre des humains, l’IA fait désormais partie de notre vie quotidienne. Nous proposons des solutions d’IA pour le contrôle de la qualité, l’analyse vidéo, la reconnaissance vocale (traitement du langage naturel) et la conduite autonome, ainsi que pour les secteurs de la santé, de la fabrication industrielle, des services financiers et du divertissement.

L’IA peut s’avérer un outil très puissant pour les grandes entreprises qui génèrent d’importants volumes de données aussi bien que pour les petites entreprises cherchant à traiter plus efficacement les appels de leurs clients. L’IA peut fluidifier les processus métier, accomplir des tâches plus rapidement, éliminer les erreurs humaines, et rendre bien d’autres services encore.

HPE se positionne à l’avant-garde d’une nouvelle frontière de l’IA en projetant l’exploitation des données et l’extraction d’informations exploitables à l’edge. Nous vous donnons les moyens de réussir grâce à une IA analytique en temps réel qui favorise l’automatisation, la prévision et le contrôle, afin de vous aider à réaliser plus rapidement le plein potentiel de vos données et à exploiter des possibilités illimitées d’innovation, de croissance et de succès.

Avant 1949, les ordinateurs étaient capables d’exécuter des commandes, mais pas de se souvenir de ce qu’ils faisaient, faute de pouvoir stocker ces commandes. En 1950, dans son article intitulé « Computing Machinery and Intelligence », Alan Turing a évoqué la possibilité de construire des machines intelligentes et de tester cette intelligence. Cinq ans plus tard, le premier programme d’IA était présenté dans le cadre du Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence (DSPRAI). Cet événement a catalysé la recherche sur l’IA pour les décennies suivantes.

Les ordinateurs sont devenus plus rapides, moins chers et plus accessibles entre 1957 et 1974. Les algorithmes de machine learning se sont améliorés et, en 1970, l’un des organisateurs du DSPRAI a déclaré au magazine Life qu’une machine dotée de l’intelligence générale d’un être humain moyen verrait le jour sous trois à huit ans. Malgré le succès des ordinateurs, leur incapacité à stocker efficacement ou à traiter rapidement les informations a freiné la quête de l’intelligence artificielle pendant les dix années suivantes.

L’IA a été revigorée dans les années 1980 par l’expansion de la boîte à outils algorithmique et de fonds plus importants. John Hopefield et David Rumelhart ont introduit les techniques de « deep learning », qui permettent aux ordinateurs d’apprendre par l’expérience. Edward Feigenbaum a quant à lui introduit les « systèmes experts », qui imitent la prise de décision humaine. Malgré le manque de financement public et de médiatisation, l’IA a prospéré et de nombreux objectifs historiques ont été atteints au cours des deux décennies suivantes. En 1997, le champion du monde d’échecs en titre et grand maître Gary Kasparov a été battu par Deep Blue d’IBM, un programme informatique de jeu d’échecs. La même année, le logiciel de reconnaissance vocale développé par Dragon Systems a été implanté sur Windows. Cynthia Breazeal a également développé Kismet, un robot capable de reconnaître et d’afficher des émotions.

En 2016, le programme AlphaGo de Google a battu le maître de Go Lee Se-dol , et en 2017, Libratus, un supercalculateur jouant au poker, a battu les meilleurs joueurs humains.