

0.2.B01 - Sum up information from an oral presentation

Pour montrer ma capacité à résumer des informations orales, je peux prendre plusieurs exemples et notamment celui de mon expérience à la faculté de Strasbourg. Durant les cours magistraux, il est nécessaire de prendre des notes de façon rapide et efficace puisque les professeurs passent très rapidement d'un sujet à un autre.

N'ayant plus accès à ces prises de notes, je peux montrer des notes que j'ai pu prendre sur des vidéos Youtube que je regardais pour m'instruire sur divers sujets du domaine de la tech.

Il faut savoir organiser ses notes avec des bullets points, quitte à revenir plus tard sur celles-ci pour les peaufiner mais il faut garder principalement des mots clés.

Intro

- UI design tools are simple to learn, but difficult to master.
- Mastering UI design tools is aided by understanding the necessary tasks.
- This course will cover UI/UX design fundamentals, standard procedures, and helpful resources.

Design starts with...

- A solution to a problem or a use case is the main idea.
- An example of a use case is a web application that collects element-specific designs.
- Designers and developers can find inspiration from this type of web application.

Step 1: User Flow

- Potential users of a product have expectations and goals they want to achieve when using a product or service.
- A user flow diagram maps the user's journey from the moment they land on a site until they achieve their objective.
- An example of a user objective is finding a specific category and its contents within a website.

Step 2: Wireframes

- Wireframes are digital layouts of screens or pages that contribute to the key objective of the design.
- Wireframing tools include Balsamic, Vision Freehand, Figma, and Fake Jam.
- User experience (UX) design can involve multiple steps and vary in complexity depending on the project.


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

I. Introduction au Machine Learning

- La data science inclut tout ce qui est lié à l'extraction, la collecte, la préparation et l'analyse de données dans le but de découvrir des informations, donner du sens, résoudre des problématiques, c'est-à-dire **générer des informations exploitables**.
- L'IA quant à elle est "l'ensemble des théories et des techniques mises en oeuvre en vue de réaliser des machines capables de simuler l'intelligence humaine". **Permet aux ordinateurs d'imiter l'humain**.
- Le machine learning consiste à entraîner des machines à apprendre et à agir comme les humains tout en améliorant leur apprentissage autonome.

Comment ça fonctionne ?

- ▼ Expérience
 - Les inputs :
 - Le prix d'une action
 - Des données clients
 - + :: ◦ Image
 - Etc
- ▼ Tâche
 - Définition des tâches que l'on veut faire :
 - Classification d'image
 - Segmentation
 - Prédiction de prix
 - Optimisation du parcours client
- ▼ Performance
 - Définition des indices de performances :
 - KPI
 - Classification correcte d'image
 - Segmentation client cohérente

 Un ordinateur apprend d'une expérience si pour réaliser une tâche précise son indice de performance s'améliore au cours du temps.

Je peux également présenter mes notes que j'ai prises durant le cours sur le machine learning, présenté par Barbara à Epitech. Les concepts étant assez techniques, j'ai dû revenir sur ces notes pour les peaufiner et faire des recherches de mon côté.