

1837



Ada Lovelace invente le premier concept de programme informatique.

1921



Création du mot robot.

1939



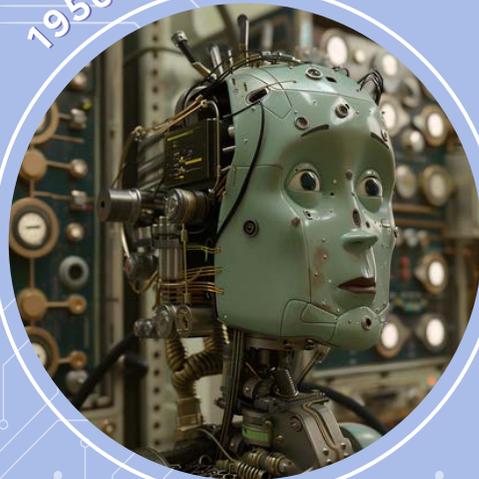
Premier concept d'algorithme.
(Machine de Turing)

1945



Premier ordinateur entièrement électronique.

1950



Test d'intelligence des machines.
(Test de Turing)

1953



Démonstration de traduction automatique.

1955



Naissance du terme intelligence artificielle.

1957



Premier réseau de neurones.



Premier ordinateur entièrement électronique.



Premier concept d'algorithme.
(Machine de Turing)



Création du mot robot.



Ada Lovelace invente le premier concept de programme informatique.



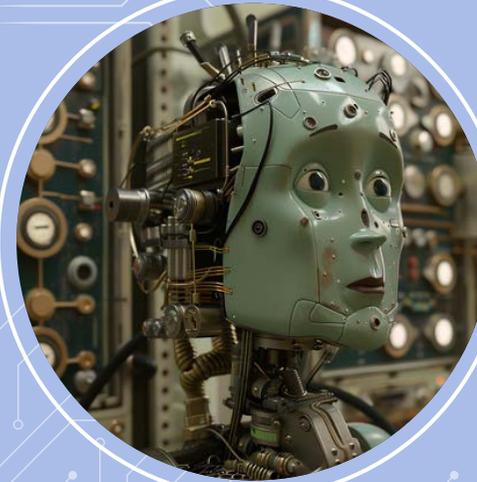
Premier réseau de neurones.



Naissance du terme intelligence artificielle.



Démonstration de traduction automatique.



Test d'intelligence des machines.
(Test de Turing)



2^e hiver de l'IA.



L'ordinateur est doté d'une voix.
(NetTalk)



1^{er} hiver de l'IA.



1^{er} chatbot psychothérapeute.



Accès du grand public aux IA
génératives (image, musique, ...).



Annnonce des premières voitures
autonomes.



Apprentissage profond en
reconnaissance d'images.



Système expert joueur d'échecs
(Deep Blue).

1965



1^{er} chatbot psychothérapeute.

1974 - 1980



1^{er} hiver de l'IA.

1986



L'ordinateur est doté d'une voix.
(NetTalk)

1988 - 1993



2^e hiver de l'IA.

1997



Système expert joueur d'échecs
(Deep Blue).

2012



Apprentissage profond en
reconnaissance d'images.

2015



Annnonce des premières voitures
autonomes.

2022



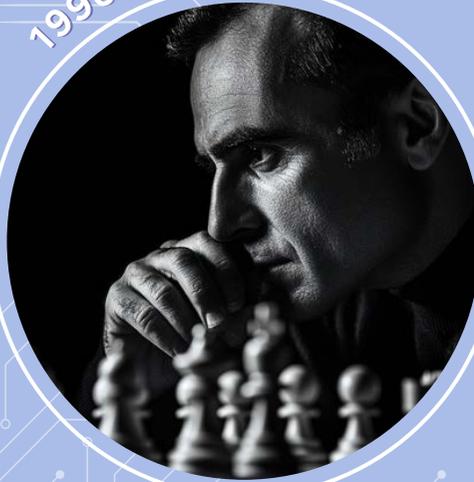
Accès du grand public aux IA
génératives (image, musique, ...).

1964



Le premier chatbot, Eliza, est inventé par Joseph Weizenbaum.

1996



Deepblue bat le champion d'échecs Kasparov.

2002



Naissance de Roomba, le premier robot mobile autonome.

2008



Naissance de Siri et de la reconnaissance de voix sur l'iPhone.

2017



La naissance des premiers "deepfakes" (vidéos hyper réalistes créées avec de l'IA).

2012



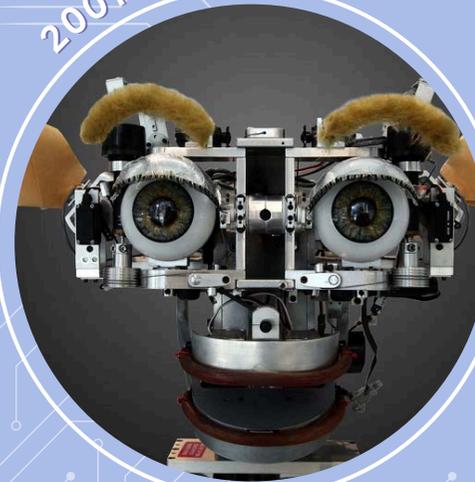
Sophia le Robot devient le premier robot à obtenir la citoyenneté d'un état en Arabie Saoudite.

2024



Les IA multimodales apparaissent, elles peuvent traiter de l'image, du son, du texte et de la vidéo et en créer.

2007



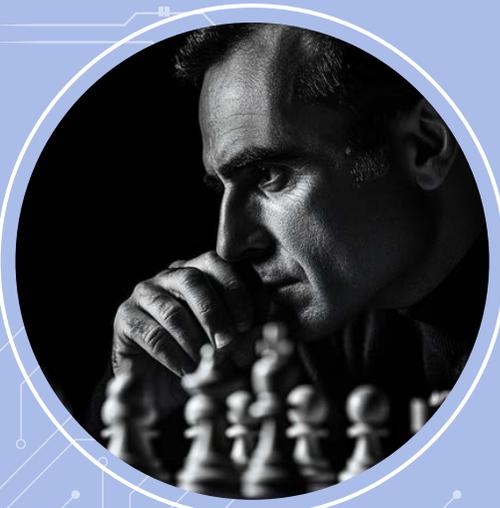
Kismet est le premier robot capable de simuler et de reconnaître des émotions.



Naissance de Siri et de la reconnaissance de voix sur l'iPhone.



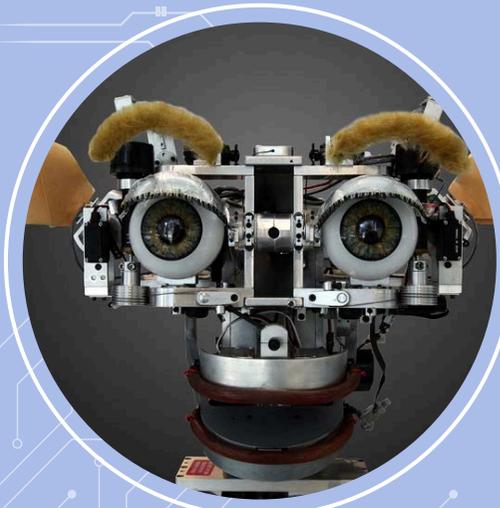
Naissance de Roomba, le premier robot mobile autonome.



Deepblue bat le champion d'échecs Kasparov.



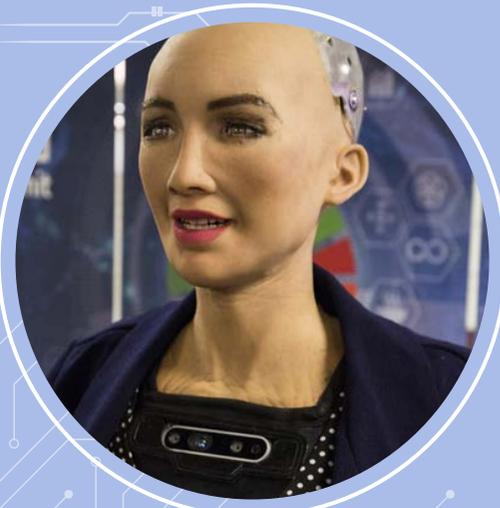
Le premier chatbot, Eliza, est inventé par Joseph Weizenbaum.



Kismet est le premier robot capable de simuler et de reconnaître des émotions.



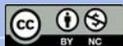
Les IA multimodales apparaissent, elles peuvent traiter de l'image, du son, du texte et de la vidéo et en créer.



Sophia le Robot devient le premier robot à obtenir la citoyenneté d'un état en Arabie Saoudite.



La naissance des premiers "deepfakes" (vidéos hyper réalistes créées avec de l'IA).



TIMELINE

Jeu créé par Charlie Rollo



24 cartes



de 2 à 3 joueurs



Environ 10 minutes

Mise en place

1. Une joueuse distribue 3 cartes à chacune face date cachée.
2. Une carte, dit carte repère, est placée au milieu face date révélée.
3. Le reste des cartes forme la pioche.

Phase de jeu

1. Une joueuse choisie au hasard commence.
2. Elle choisit une de ces 3 cartes et a le choix entre la poser avant la carte repère ou après la carte repère.
3. La joueuse retourne alors la carte pour vérifier la date.
4. Si la carte est bien placée, alors elle laisse sa carte qui servira comme 2^e carte repère. La joueuse suivante pourra donc jouer avant la carte de gauche, entre les deux cartes présentes ou après la carte de droite.
5. En cas contraire, la joueuse met sa carte de côté et pioche une nouvelle carte.



Jeu créé par Charlie Rollo

Les images utilisées dans ce jeu ont été générées par Midjourney.

Crédits images : Sophia : ITU Pictures from Geneva, Switzerland (CC-BY 2.0); Kismet : Rama (CC-BY-SA 3.0); Roomba : Larry D. Moore (CC-BY 4.0)



TIMELINE

Jeu créé par Charlie Rollo



24 cartes



de 2 à 3 joueurs



Environ 10 minutes

Mise en place

1. Une joueuse distribue 3 cartes à chacune face date cachée.
2. Une carte, dit carte repère, est placée au milieu face date révélée.
3. Le reste des cartes forme la pioche.

Phase de jeu

1. Une joueuse choisie au hasard commence.
2. Elle choisit une de ces 3 cartes et a le choix entre la poser avant la carte repère ou après la carte repère.
3. La joueuse retourne alors la carte pour vérifier la date.
4. Si la carte est bien placée, alors elle laisse sa carte qui servira comme 2^e carte repère. La joueuse suivante pourra donc jouer avant la carte de gauche, entre les deux cartes présentes ou après la carte de droite.
5. En cas contraire, la joueuse met sa carte de côté et pioche une nouvelle carte.



Jeu créé par Charlie Rollo

Les images utilisées dans ce jeu ont été générées par Midjourney.

Crédits images : Sophia : ITU Pictures from Geneva, Switzerland (CC-BY 2.0); Kismet : Rama (CC-BY-SA 3.0); Roomba : Larry D. Moore (CC-BY 4.0)