

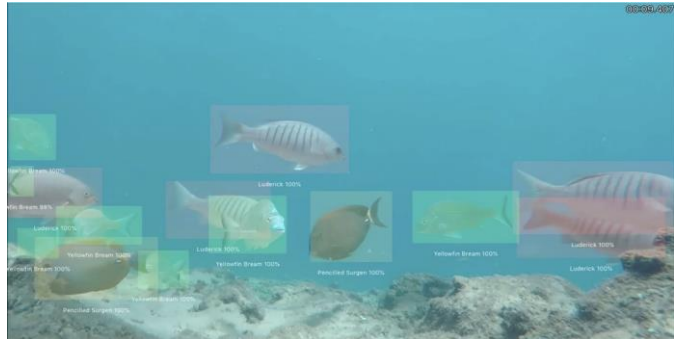
# Classification d'espèces marines grâce à l'IA

Kevin Issa, Artur Isufi, Amara Traore, Nicolas Defossé, David Amsens

**Domaine** : Informatique

**Groupe** : G2B

**Mots clés** : IA, algorithmes,  
Apprentissage, reconnaissance



L'intelligence artificielle (IA) se démocratise et occupe une place croissante dans notre quotidien. Pourtant, son fonctionnement reste souvent méconnu, suscitant autant de fascination que de questionnements. Ce projet vise à explorer l'IA sous un angle scientifique et pédagogique en mettant en lumière son application dans la reconnaissance d'images.

Nous avons développé un jeu interactif où l'IA et le joueur s'affrontent dans l'identification d'espèces marines à partir d'images. L'objectif est de montrer concrètement comment une IA apprend et prend des décisions, tout en mettant en avant ses points forts et ses limites.

Au travers cette expérience, nous souhaitons démystifier le fonctionnement de l'IA.

## **Explication:**

L'intelligence artificielle est une technologie capable d'apprendre à partir de données pour accomplir certaines tâches, comme reconnaître des objets ou du texte. Dans notre projet, nous avons entraîné une IA à identifier des espèces marines en analysant des images.

Pour illustrer cette technologie de manière accessible, nous avons conçu un jeu interactif dans lequel un joueur humain tente de reconnaître des espèces marines mieux que l'IA. Cette expérience permet de comprendre:

- Comment une IA "apprend" à distinguer différentes images.
- Pourquoi elle peut faire des erreurs (et comment elles surviennent).
- Quels sont ses avantages par rapport à un humain, et inversement.

L'objectif est donc de proposer une approche ludique et pédagogique pour aider à la compréhension de cette technologie.