

Programme Summer school

« Théorie des jeux et intelligence artificielle »

29 juin au 3 juillet 2026 - Dr Romain Edelmann

	Lundi, 29 juin 2026	Salle	Mardi, 30 juin 2026	Salle	Mercredi, 1 juillet 2026	Salle	Jeudi, 2 juillet 2026	Salle	Vendredi, 3 juillet 2026	Salle
9h-10h	Accueil, présentation de la semaine, aperçu historique de l'IA et des jeux	MXF014	Cours: L'algorithme Minimax	MXF014	Cours: Heuristiques, Monte-Carlo	MXF014	Cours: Bases du machine learning, régressions linéaires	MXF014	Cours: Reinforcement learning	MXF014
10h-10h15	Pause		Pause		Pause		Pause			
10h15-11h	Cours: Bases de la programmation Python		Projet: Implémentation de Minimax pour le Morpion.		Série d'exercices: Monte-Carlo		Série d'exercices: Régressions linéaires		Démo: Reinforcement learning	
11h-12h	Cours: Fonctions et récursivité, listes		Cours: Alpha-Beta						Cours: Jeux simultanés, équilibre de Nash, applications	
12h-13h	Lunch ensemble au Foodlab		Lunch individuel		Lunch individuel		Lunch individuel		Lunch ensemble au Piano	
13h-14h	Série d'exercices: Fonctions et récursivité, listes	MXF014	Cours: Programmation orientée objet	MXF014	Projet: IA pour le Puissance 4, avec Minimax/Alpha-beta + Monte-Carlo	MXF014	Présentation EPFL	BC 04	Concours: Dilemme du prisonnier	MXF014
14h-14h45	Projet: Codage d'un Morpion		Série d'exercices: Programmation orientée objet				Cours: Réseaux de neurones, deep learning			
14h45-15h	Pause		Pause		Pause	Pause	MXF014	Pause		
15h-16h	Tour du campus		Projet: Codage d'un Puissance 4		Présentation Olivier Lévêque	BC04	Projet: Reconnaissance de caractères avec MNIST	Cérémonie de cloture		