

 Le fichier affiché ci-dessous est déclaré valide et conforme à l'original par signature du serveur.

Journal officiel électronique authentifié n° 0212 du 06/09/2024

I. – Termes et définitions

apprentissage antagoniste

Domaine : INFORMATIQUE.

Définition : Apprentissage automatique qui consiste à entraîner un modèle à partir d'un jeu de données comprenant des données trompeuses ou ambiguës, de manière qu'il apprenne à discerner de telles données.

Note :

1. Les données trompeuses ou ambiguës sont souvent produites par un autre modèle.
2. L'apprentissage antagoniste sert par exemple à améliorer la reconnaissance d'infox vidéo, ou d'images et de textes falsifiés.

Voir aussi : apprentissage automatique, infox vidéo.

Équivalent étranger : adversarial machine learning (AML).

apprentissage par transfert

Domaine : INFORMATIQUE.

Définition : Apprentissage automatique qui consiste à soumettre un modèle préentraîné à une nouvelle phase d'entraînement sur un volume réduit de données relatives à un domaine cible afin que le modèle ainsi obtenu génère des réponses pertinentes pour ce domaine.

Note : L'apprentissage par transfert réduit la durée et le coût de l'apprentissage automatique dans un domaine cible, notamment lorsque le volume de données disponibles dans ce domaine est faible.

Voir aussi : apprentissage automatique, modèle préentraîné.

Équivalent étranger : transfer learning.

génération automatique d'audio

Domaine : INFORMATIQUE.

Définition : Opération qui consiste à produire ou à modifier des contenus audio, en réponse à une instruction générative, le plus souvent en utilisant un modèle à bruit statistique.

Note : La génération automatique d'audio est notamment employée pour composer des œuvres musicales en imitant un style donné ou pour produire un énoncé oral en imitant une voix particulière.

Voir aussi : infox vidéo, instruction générative, modèle à bruit statistique.

Équivalent étranger : AI audio generation, audio generative AI.

génération automatique de texte

Domaine : INFORMATIQUE.

Définition : Opération par laquelle un grand modèle de langage, en réponse à une instruction générative, produit, modifie ou complète automatiquement des textes.

Note :

1. La génération automatique de texte en langue naturelle peut être employée, par exemple, pour répondre à une simple question, pour produire un résumé, un rapport, une traduction, voire une œuvre littéraire.
2. La génération automatique de texte en langage de programmation est notamment employée à des fins d'écriture ou de correction de codes sources.

Voir aussi : grand modèle de langage, instruction générative.

Équivalent étranger : AI text generation, automatic text generation, text generation.

génération automatique d'image

Domaine : INFORMATIQUE.

Définition : Opération qui consiste à produire ou à modifier des images, en réponse à une instruction générative, le plus souvent en utilisant un modèle à bruit statistique.

Note : La génération automatique d'image peut être appliquée aux images animées. On parle alors de « génération automatique de vidéo ».

Voir aussi : infox vidéo, instruction générative, modèle à bruit statistique.

Équivalent étranger : AI image generation, automatic image generation, image2image, image-to-image, text2image, text-to-image.

grand modèle de langage

Abréviation : GML.