1843



Ada Lovelace invente le premier concept de programme informatique.

1921



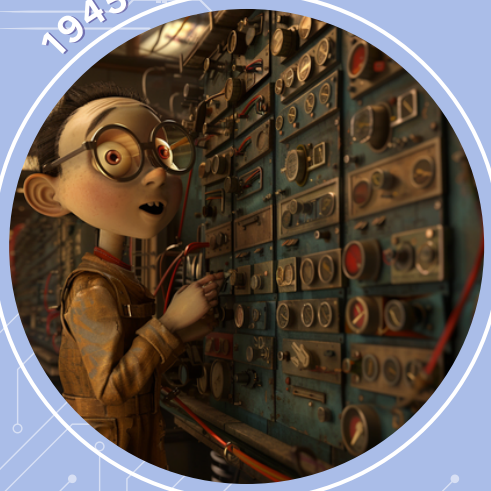
Création du mot robot.

1936



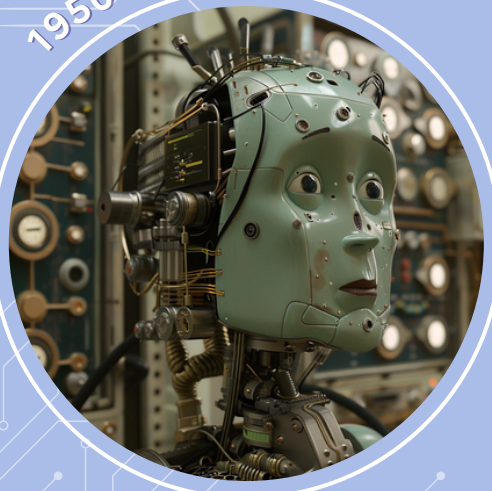
Premier concept d'algorithme. (Machine de Turing)

1945



Premier ordinateur entièrement électronique.

1950



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

1953



Démonstration de traduction automatique.

1955

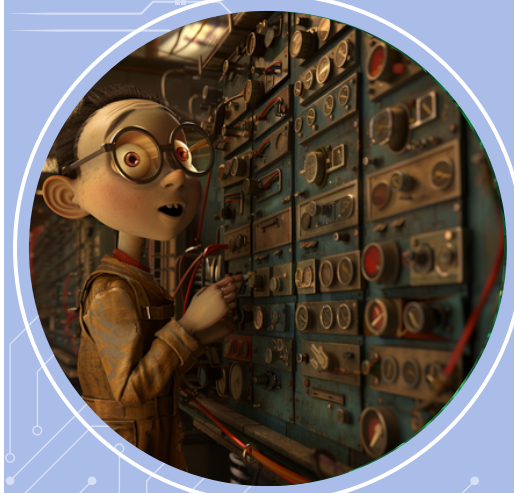


Naissance du terme intelligence artificielle.

1943



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.



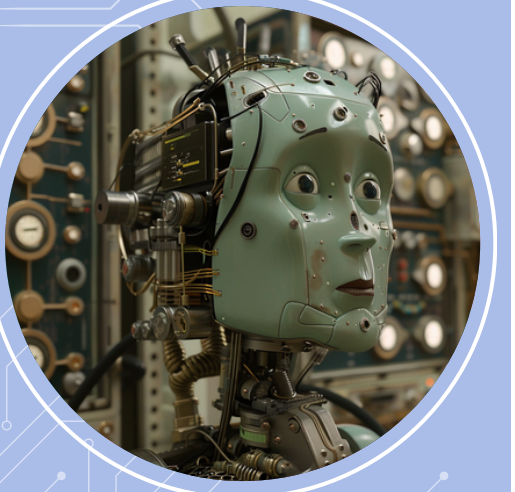
Premier réseau de neurones.



Naissance du terme intelligence artificielle.



Démonstration de traduction automatique.



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

2026



Création du premier réseau social entre agents IA (Moltbook).

1974 - 1980



1er hiver de l'IA : faute de budgets, les avancées sur l'IA se figent.

1986



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

1988 - 1993



Une IA est nommée ministre chargée des marchés publics en Albanie.

1990



Système expert joueur d'échecs (Deep Blue).

1964



Woody Blendsoe devient un pionnier dans le champ de la reconnaissance faciale.

2015



Annonce des premières voitures autonomes.

2022



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



Une IA est nommée ministre chargée des marchés publics en Albanie.



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



1er hiver de l'IA : faute de budgets, les avancées sur l'IA se figent.



Création du premier réseau social entre agents IA (Moltbook).



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



Annonce des premières voitures autonomes.



Woody Blendsoe devient un pionnier dans le champ de la reconnaissance faciale.



Système expert joueur d'échecs (Deep Blue).

1964



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

1997



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).

2017



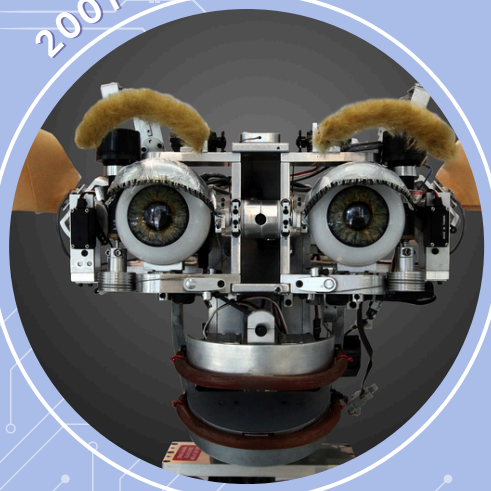
Sophia le Robot devient le premier robot à obtenir la citoyenneté d'un état en Arabie Saoudite.

2024



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

2001



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.



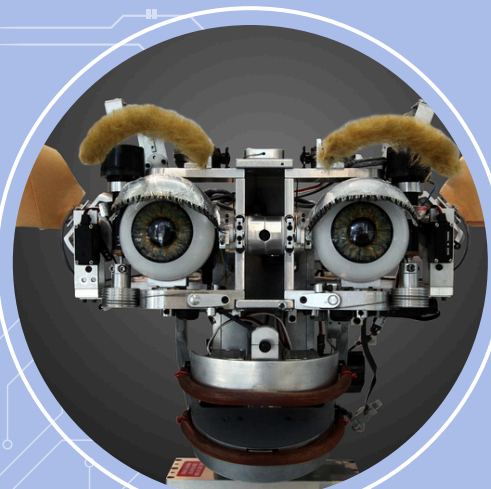
Naissance de Roomba, le premier robot mobile autonome.



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 2e 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.

AIG

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 2e 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.

AIG

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)

1843 : Ada Lovelace invente le premier concept de programme informatique.

Le concept du "logiciel" (avec des instructions) a été pensé un siècle avant le "matériel" (l'ordinateur). C'est aussi un point essentiel pour rappeler le rôle fondamental des femmes dans l'histoire de l'informatique.

1921 - Création du mot robot.

Issu d'une pièce de théâtre, ce mot rappelle que l'IA et la robotique répondent avant tout à un vieux fantasme humain : créer une entité artificielle pour faire le travail ("robota" = corvée) à notre place.

1936 - Premier concept d'algorithme. (Machine de Turing)

C'est le fondement mathématique absolu de toute l'informatique moderne. Alan Turing prouve qu'une machine peut résoudre n'importe quel problème logique s'il est découpé en étapes simples.

1943 - Premier réseau de neurones.

C'est la première fois que des scientifiques (McCulloch et Pitts) tentent de reproduire le fonctionnement biologique du cerveau humain sous forme d'équations mathématiques. C'est l'ancêtre de ChatGPT.

1945 - Premier ordinateur entièrement électronique.

La théorie devient enfin réalité matérielle. Sans la puissance de calcul des machines électroniques, l'intelligence artificielle n'aurait jamais pu exister en dehors du papier.

1950 - Test d'intelligence des machines. (Test de Turing)

Alan Turing pose la question philosophique ultime ("Une machine peut-elle penser ?") et crée un test qui, bien que critiqué aujourd'hui, reste le symbole de l'évaluation des IA conversationnelles.

1953 - Démonstration de traduction automatique.

C'est l'un des premiers grands coups de communication. Les chercheurs pensaient que traduire des langues serait réglé en quelques années. Cela illustre la complexité inouïe du langage humain pour une machine.

1955 - Naissance du terme intelligence artificielle.

Avant cela, on parlait de "cybernétique" ou d'"automates". Le terme IA fixe une ambition : simuler l'intelligence humaine.

1964 - Woody Blendsoe devient un pionnier dans le champ de la reconnaissance faciale.

Cela surprend toujours le public qui pense que cette technologie date des smartphones. C'est la genèse de la vision par ordinateur et des débats actuels sur la biométrie et la surveillance.

1964 - Le premier chatbot, Eliza, est inventé par Joseph Weizenbaum.

L'ancêtre de nos assistants. Eliza montre que même si la machine n'est pas "intelligente" (elle ne faisait que reformuler des mots), l'être humain s'y attache émotionnellement et a l'illusion d'être compris.

1974 - 1980 : 1er hiver de l'IA : faute de budgets, les avancées sur l'IA se figent.

Quand l'IA ne tient pas ses promesses excessives, la recherche s'effondre.

1986 - L'ordinateur est doté d'une voix. (NetTalk)

C'est une immense victoire pour la technique des "réseaux de neurones". Au lieu de coder des règles de grammaire, on a laissé la machine apprendre toute seule à lire et prononcer des mots en écoutant des exemples.

1990 - Système expert joueur d'échecs (Deep Blue).

L'IA commence à s'attaquer aux échecs. C'est le début d'un projet titanesque !

1997 - Deepblue bat le champion d'échecs Kasparov.

C'est la preuve concrète qu'une machine peut surpasser le meilleur cerveau humain dans une tâche extrêmement complexe.

2001 - Kismet est le premier robot capable de simuler et de reconnaître des émotions.

C'est le début de l'informatique "affective". La machine doit désormais décrypter nos humeurs et adapter ses expressions faciales pour mieux s'intégrer socialement.

2002 - Naissance de Roomba, le premier robot mobile autonome.

L'IA sort des labos pour entrer dans nos salons de manière utile. C'est la première vraie réussite commerciale de la robotique autonome grand public.

2008 - Naissance de Siri et de la reconnaissance de voix sur l'iPhone.

L'intelligence artificielle devient omniprésente et accessible dans la poche de millions d'individus, avec l'interface la plus naturelle possible : la voix humaine.

2015 - Annonce des premières voitures autonomes.

L'IA prend le volant dans le monde physique. Cela soulève d'immenses questions de sécurité, de code de la route, et des dilemmes éthiques (que doit choisir l'IA en cas d'accident inévitable ?).

2017 - La naissance des premiers "deepfakes" (vidéos hyper réalistes créées avec de l'IA).

C'est la fin de la preuve par l'image. Cette technologie pose de graves défis sociétaux concernant la désinformation, les fake news et le cyberharcèlement.

2017 - Sophia le Robot devient le premier robot à obtenir la citoyenneté d'un état en Arabie Saoudite.

Sophia le Robot ouvre un débat juridique et philosophique sur les droits et devoirs des robots.

2022 - Accès du grand public aux IA génératives (image, musique, ...).

L'IA n'est plus seulement analytique, elle devient générative. L'IA crée du lien entre des concepts, argumente de façon, plus ou moins, logique.

2024 - Les IA multimodales peuvent traiter de l'image, du son, du texte et de la vidéo et en créer.

L'IA décloisonne les formats. Elle peut voir ce que vous filmez, entendre ce que vous dites et vous répondre en combinant tous ces éléments de manière fluide. Elle peut générer du texte, du son, des vidéos ou tout.

2025 - Une IA est nommée ministre chargée des marchés publics en Albanie.

Cela pose la question de la gouvernance et de la confiance. Sommes-nous prêts à laisser des algorithmes prendre des décisions politiques ou gérer des fonds publics, soi-disant sans corruption ni biais ?

2026 - Création du premier réseau social entre agents IA (Moltbook).

Cette carte d'anticipation permet de se projeter vers le futur de l'IA autonome. Que se passe-t-il quand les intelligences artificielles communiquent, négocient ou apprennent entre elles, sans intervention humaine ?