

Fonctionnement et entraînement d'un LLM

Module IA · TP 4

Plan

1. Installation de l'environnement
2. Rappels du machine learning
3. Réseaux de neurones
4. Du texte au vecteur – du vecteur au texte
5. GPU et géopolitique
6. Conclusion

Squelette de refonte – réf. `_drafts/reveal-ref/IA-A-05-SL.qmd`. Maths : `typst +render` ; voir `_drafts/REFONTE-decks-computationnels.md`.

1. Installation de l'environnement

Configuration (uv, kernel)

(à rédiger)

■ 2. Rappels du machine learning

Régression linéaire, descente de gradient

(à rédiger)

3. Réseaux de neurones

Neurone, couche, deep learning, backpropagation

(à rédiger)

■ 4. Du texte au vecteur – du vecteur au texte

Tokenisation, embedding, Transformer

(à rédiger)

■ 5. GPU et géopolitique

GPU, coûts, tensions

(à rédiger)

6. Conclusion