

Apprentissage par renforcement



Présentation

Code interne : EI9IS320

Description

Ce cours est une introduction à une branche de l'apprentissage automatique ("machine learning") appelée apprentissage par récompense ("reinforcement learning", RL). Dans ce cours nous aborderons les modèles principaux utilisés en RL : les bandits manchots ("multi-armed bandits"), les processus de décision Markoviens ("Markov decision process"), et leurs extensions multi-agents et à observation partielle, à la fois dans le cadre dynamique et dans le cadre d'approximation de fonctions (par réseaux de neurones en particulier). Nous étudierons les algorithmes les plus importants : value iteration, strategy iteration, Q-learning, DQN (Deep Q-learning). Ils seront implémentés en Python.

Syllabus

Ce cours est une introduction à une branche de l'apprentissage automatique ("machine learning") appelée apprentissage par récompense ("reinforcement learning", RL). Dans ce cours nous aborderons les modèles principaux utilisés en RL : les bandits manchots ("multi-armed bandits"), les processus de décision Markoviens ("Markov decision process"), et leurs extensions multi-agents et à observation partielle, à la fois dans le cadre dynamique et dans le cadre d'approximation de fonctions (par réseaux de neurones en particulier). Nous étudierons les algorithmes les plus importants : value iteration, strategy iteration, Q-learning, DQN (Deep Q-learning). Ils seront implémentés en Python.

Modalités de contrôle des connaissances



Évaluation initiale / Session principale - Épreuves

Type d'évaluation	Nature de l'épreuve	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'épreuve	Note éliminatoire de l'épreuve	Remarques
Contrôle Continu Intégral	Contrôle Continu			1		

Infos pratiques

Contacts

Akka Zemmari

✉ Akka.Zemmari@bordeaux-inp.fr