

**BOOTCAMP
2024**

**L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
DANS L'INDUSTRIE DES MÉDIAS**

29 mai 2024 - ÉTS



E-AI

BOOTCAMP 2024

**L'intelligence artificielle
dans l'industrie des Médias**

29 mai 2024

<https://www.smp-te-mtlqc.org/>

TABLE DES MATIÈRES

MOT DE BIENVENUE	1
INFORMATIONS GÉNÉRALES	3
SONDAGE	5
RÉSEAUX SOCIAUX	5
QUESTIONS INTERACTIVES	5
HORAIRE DE LA JOURNÉE	7
BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS	19
LEXIQUE DE LA TERMINOLOGIE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	31
LISTE D'OUTILS GRATUITS À BASE DE IA	35
Outils largement utilisés dans les milieux éducatifs et professionnels	35
Outils gratuits pour la génération d'images et de vidéos statiques.....	37
<i>Image Generation Tools</i> :.....	38
<i>Video Generation Tools</i> :.....	39
HYPER-LIENS UTILES	41
Formation	41
GEN AI	41
Manufacturiers	41
Organisations	41
Réflexions.....	42
Ressources	42
REMERCIEMENTS	43

MOT DE BIENVENUE

Bonjour, au nom du Comité SMPTE de Montréal, j'aimerais vous souhaiter la bienvenue à votre Bootcamp 2024.

Cette année lors de notre première rencontre de brainstorm le sujet de l'Intelligence artificielle (IA) s'est rapidement imposé et a fait l'unanimité de notre groupe.

En effet, les médias sont et seront de grands utilisateurs de l'IA, l'intégrant dans leurs processus de production, de diffusion et même de création de contenu.

C'est indéniable que l'IA aura un impact sur notre façon de travailler, de produire et de concevoir des systèmes. On espère que ce Bootcamp saura vous stimuler et éveillera en vous les réflexions que nous devons entreprendre pour bien intégrer cette technologie dans nos vies futures.

Afin de mieux dompter ce sujet complexe, nous nous sommes joints aux experts de Entertain-AI (E-AI) qui nous ont grandement soutenus dans la création de l'agenda de la journée. Leur apport a été essentiel pour bien cadrer ce sujet qui est vaste et en continuelle évolution.

Je tiens donc à remercier tous mes collègues du comité SMPTE de Montréal et de E-AI pour le travail colossal qu'ils ont fait dans les derniers mois. Nous vous souhaitons une belle journée d'exploration de ce milieu fascinant!

Bon BootCamp !

Ce texte n'a pas été écrit par l'IA 😊

David Beaulieu, Radio-Canada,
Président Comité SMPTE Montreal

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Voici un petit sommaire de référence qui vous permettra de suivre plus facilement toute l'action, et tout ce que livret inclut.

- Un **SONDAGE** est proposé et nous ferons le tirage de 2 cartes cadeaux de 200\$ chacune, en encourageant l'achat local, le 22 juin parmi ceux qui répondront au sondage pour nous aider à mieux "jouer".
- **QUESTIONS INTERACTIVES** - Des questions interactives seront posées à l'assistance par le biais de la plateforme Mentimeter. Des prix peuvent être gagnés.
- **HORAIRE DE LA JOURNÉE**. Nous respecterons strictement l'horaire précis pour faciliter la réécoute en différé.
- **Accès au WiFi de l'ÉTS** :
 - Réseau : ETS-Invites,
 - Utilisateur: wifi-even@etsmtl.ca,
 - Mot de passe: Eve-2020
- L'accès aux présentations en format PDF sera fourni via les liens suivants au fur et à mesure qu'elles deviendront disponibles (à venir après le bootcamp) :

[Présentations en français](#)

SONDAGE

Afin de nous assurer que nos bootcamps sont à la hauteur de vos attentes, nous vous demandons de bien vouloir participer à notre sondage en vous rendant à [SONDAGE](#).

Afin de vous aider à accumuler vos évaluations, nous avons inclus, dans les horaires, des endroits où les noter tout au long de la journée pour ensuite les inscrire en ligne. Nous vous recommandons de les inscrire directement après chaque présentation.

Si vous répondez au sondage vous aurez la chance de gagner un certificat surprise.

Vous aurez jusqu'au 5 juin 2024 (1 semaine après la fin du Bootcamp 2024) pour y répondre. Ensuite, le comité procédera au tirage parmi ceux qui auront répondu au sondage, **de deux certificats cadeau d'une valeur de 200 \$**, valide chez un commerçant pour favoriser l'achat local

Vous aurez à fournir votre adresse courriel pour participer au tirage au sort.

Le nom du gagnant sera communiqué aux participants par courriel.

Le gagnant recevra les détails pour entrer en possession de son lot.

RÉSEAUX SOCIAUX

Partagez votre expérience sur les réseaux sociaux en utilisant le mot-clic:

#BootCampSMPTE2024

QUESTIONS INTERACTIVES

Au cours de la journée, certaines questions interactives seront posées à l'assistance par le biais de la plateforme **Mentimeter** qui est un logiciel de présentation interactive de questions / réponses.

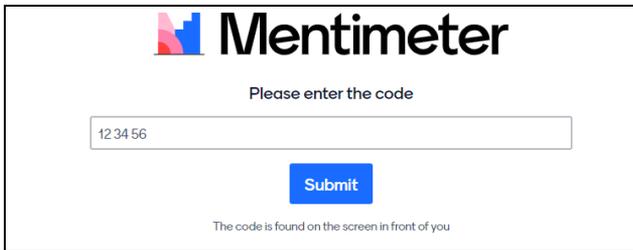
Nous utiliserons ce quiz pour attribuer des prix.

QUESTIONS INTERACTIVES

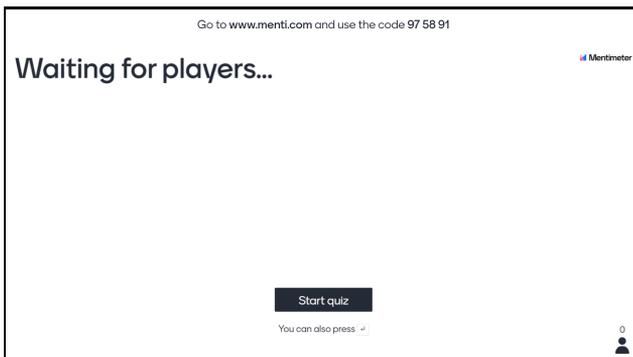
(suite)

Instructions pour participer aux questions interactives:

1. Allez directement sur www.menti.com
2. Entrer le code affiché en haut de la question afficher sur l'écran



3. Entrer votre **nom au complet** (pas de pseudo, svp) avant l'apparition de la question.



4. Dès l'apparition de la question, répondez avant la fin du compte à rebours.
5. Les résultats seront affichés sur un tableau de classement au courant de la journée.

HORAIRE DE LA JOURNÉE

08:00 Enregistrement, café et viennoiseries

9:00 **Mot d'ouverture (Fr)**

Présentateur:

David Beaulieu, Président, SMPTE Montréal/ Québec

9:05 **Discours d'ouverture, La révolution créative de l'IA (FR)**

Présentateur:

Alexandre Teodoresco - Vice-président du développement stratégique et de l'innovation, Les 7Doigts et Co-président du conseil exécutif de Entertain-AI.

09:20 **Introduction, objectifs et déroulement de la journée (FR)**

Présentateur:

François Bourdua, Gouverneur 2023-2024, SMPTE Montréal/Québec

09:30 **Initiation à l'IA et à la science des données (FR)**

Présentateur:

Jean-François Connolly, Directeurs, sciences et opérations/ Airudi

On dit souvent que l'adoption de l'IA est l'affaire de tous(tes) dans une organisation.

Cette présentation vise à démocratiser l'IA et permettre son utilisation dans toutes les organisations, toutes tailles confondues, ayant complété ou en cours d'une transformation numérique.

Nous ferons un survol des méthodes, des applications et des risques permettant aux participant(es) de mieux connaître le potentiel et les risques de l'IA en lien avec leur réalité professionnelle.

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

09:40 - Première partie:

09:40 Focus sur les technologies d'AMD (ANG)

Présentateur :

Sean Gardner, Directeur stratégie Vidéo et développement de marché, AECC/ AMD

Dans le paysage en évolution rapide de la production audiovisuelle, l'intégration de l'intelligence artificielle (IA) devient de plus en plus cruciale.

Advanced Micro Devices (AMD) mène cette transformation en tirant parti de sa technologie de pointe pour révolutionner les flux de travail multimédias.

Cette présentation abordera la vaste gamme de processeurs AMD, notamment les CPU, les GPU, les FPGA et les VPU, en se concentrant spécifiquement sur l'unité de traitement visuel (VPU) MA35D.

Le MA35D, un produit phare, est équipé de plus de 22 TOPS par carte et illustre des capacités hautes performances essentielles pour les tâches « Pixel AI » telles que l'encodage sensible au contenu, la détection de texte et de logo et la super-résolution. Ces tâches sont finement optimisées au niveau des pixels pour réduire la latence et les charges de calcul, ce qui les rend idéales pour le traitement sur carte.

La présentation mettra également en avant les produits à venir d'AMD, tels que le GPU Mi300 et les processeurs EPYC, conçus pour renforcer davantage la production de diffusion basée sur l'IA.

Ces solutions puissantes et polyvalentes s'adressent à la fois aux flux de travail sur site et dans le cloud, essentiels pour les applications d'IA plus larges telles que la modération de contenu, appelées « IA d'application », qui exploitent des ressources de calcul externes évolutives.

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

10:05 Comment le traitement de l'IA le plus rapide au monde interagit avec les médias (ANG)

Présentateur :

Mark Heaps, Chef Évangéliste, technologies/ Groq

Comment le traitement de l'IA le plus rapide au monde interagit avec les médias? Mark Heaps, évangéliste en chef de la technologie et vice-président de la création chez Groq Inc, montrera comment la technologie de l'IA est non seulement prête pour demain, mais aussi prête dès maintenant. Les participants au bootcamp bénéficieront d'un aperçu complet de l'état actuel de la technologie de l'intelligence artificielle (IA) et de ses applications dans l'industrie des médias.

À travers une série de démonstrations, Mark illustrera la variété d'applications créées par la communauté des développeurs Groq AI, montrant comment ces innovations améliorent le flux de travail des créateurs et des professionnels impliqués dans la production de médias et des médias sociaux au cinéma. Le moteur d'inférence LPU, la technologie de pointe de Groq, permet l'inférence la plus rapide au monde pour les applications d'IA, rendant ces avancées possibles.

Mark présentera également un examen approfondi de l'évolution de la technologie de l'IA et de ses implications pour l'industrie des médias. Il discutera des principales considérations et opportunités qui découlent de l'intégration de l'IA avec la créativité, soulignant le potentiel de Groq pour propulser la prochaine génération d'innovation basée sur l'IA dans le secteur des médias.

Points clés à retenir:

- Comment la technologie Groq transforme-t-elle les flux de travail
- Quel sera l'impact du LPU de Groq sur les environnements de médias/production
- Ce que l'augmentation des capacités humaines signifie pour la prochaine génération de travailleurs des médias

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

10:35 Pause, café et viennoiseries

10:50 Première partie (suite):

10:50 Les nouveautés IA d'Intel (FR)

Présentateur:

Emmanuel Rochette, Architecte de Solutions IA sénior/ Intel

Cette présentation fournira un aperçu complet des dernières technologies d'IA chez Intel. Le premier sujet couvrira les nouveaux accélérateurs d'IA dans les processeurs Intel, tels que les Xeons pour les centres de données ou les processeurs Ultra Core.

La présentation se poursuivra en explorant la toute nouvelle approche d'Intel pour l'apprentissage profond : le nouveau processeur d'IA Gaudi3.

Étant donné qu'Intel est également un leader mondial dans le développement de logiciels open source, la présentation expliquera comment oneAPI permet le déploiement de l'IA sur l'infrastructure d'Intel.

La présentation se terminera avec un survol de l'avenir d'Intel dans le secteur de la fonderie.

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

11:20 L'IA NVIDIA pour les médias en direct (ANG)

Présentateur:

Thomas True, Ingénieur sénior, vidéo professionnelle et traitement image/ NVIDIA

La production médiatique en direct est aujourd'hui confrontée au défi de fournir un contenu engageant qui fidélise le public avec de nouvelles expériences de spectateur personnalisées, interactives et immersives.

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

L'utilisation créative des technologies d'intelligence artificielle (IA) est un outil pour aider les studios à atteindre cet objectif.

Le développement et le déploiement de produits compatibles avec l'IA nécessitent une pile de développeurs de bout en bout.

NVIDIA fournit la plate-forme la plus avancée pour le développement de solutions d'IA pour les médias avec des innovations à chaque couche de la pile, des plates-formes de calcul accélérées aux kits de développement logiciel (SDK) d'IA essentiels, en passant par les modèles pré-entraînés et les fonderies d'IA pour le déploiement du traitement multimédia basé sur l'IA, sur site, en périphérie ou dans le cloud.

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

11:45 Le pouvoir transformateur de l'IA/ML dans les médias selon AWS (ANG)

Présentateur:

Abbas Nemr, Architecte de solution sénior / AWS

Au cours de cette session, nous explorerons le pouvoir transformateur de l'IA/ML dans l'industrie des médias et du divertissement.

Nous aborderons des cas d'utilisation convaincants tels que la modération du contenu, le sous-titrage en direct, les extraits vidéo automatisés, la personnalisation du contenu et la localisation.

Découvrez pourquoi AWS est la plateforme idéale pour exécuter des charges de travail IA/ML, avec sa pile IA/ML complète qui s'adresse à différents profils d'utilisateurs.

Préparez-vous à plonger dans des modèles architecturaux du monde réel et découvrez comment vous pouvez commencer à utiliser AWS pour vos besoins d'IA/ML dans l'espace M&E.

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

12:10 Alimenter votre transformation de l'IA dans les médias avec le Microsoft Cloud (FR)

Présentateur:

Amael Laurier, Spécialiste ventes, IA et données
Mathieu Ruel, directeur de comptes

L'intelligence artificielle (IA) connaît une évolution rapide, et Microsoft joue un rôle clé dans cette accélération.

Microsoft se positionne stratégiquement dans le domaine de l'IA, en mettant l'accent sur l'IA générative et les Copilots.

Cette présentation abordera l'impact de l'IA dans les médias et le divertissement, illustré par des études de cas clients.

Nous discuterons également du cadre responsable de Microsoft pour l'IA, et conclurons par une démonstration d'un Copilot pour accélérer l'analytique en entreprise.

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

12:40 LUNCH (inclus dans l'enregistrement en présentiel)

13:40 Deuxième partie – Cas d'utilisation

13:40 Cas d'utilisation No.1 - Transformer la gestion des ressources multimédias grâce à la recherche sémantique basée sur l'IA (ANG)

Présentateur:

Rob Gonsalves, Fellow en technologies/ Avid

Les créateurs de contenu ont besoin de plus que des méthodes de recherche traditionnelles pour répondre aux exigences de rapidité, de précision et de pertinence.

Cette présentation explore une étude de cas transformatrice au sein du centre de recherche et de recherche avancée d'Avid.

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

Développement (RAD Lab), où l'intelligence artificielle (IA) et l'apprentissage automatique (ML) ont été utilisés pour remanier les mécanismes de recherche traditionnels grâce à des capacités de recherche sémantique. Tirant parti des technologies IA, le projet a établi une méthode de recherche plus efficace, plus précise et plus rentable pour chercher et récupérer du contenu multimédia.

La présentation débutera par un aperçu des lacunes des techniques de recherche conventionnelles qui s'appuient fortement sur les métadonnées marquées manuellement. Il les comparera aux approches avancées d'IA/ML qui utilisent l'indexation sémantique pour comprendre et interpréter les nuances contextuelles et culturelles du contenu médiatique. Les objectifs principaux de cette initiative étaient d'améliorer la fonctionnalité de recherche, d'améliorer la précision de la récupération et de réduire les coûts opérationnels.

Les phases de planification et de mise en œuvre du projet sont décrites, démontrant l'intégration des composants de l'écosystème Avid (Nexis, Elasticsearch et Cloud-UX) aboutissant à une transition transparente d'une preuve de concept à une démo entièrement fonctionnelle.

Nous discuterons de l'engagement d'Avid avec le programme canadien Mitacs, qui fournit du financement pour soutenir des stages de recherche pour étudiants diplômés et boursiers postdoctoraux en collaboration avec des partenaires de l'industrie. Les principaux résultats et mesures de performance seront présentés, mettant en évidence les réalisations du projet en termes de précision, efficacité temporelle et rentabilité. Une démonstration en direct présentera les capacités de la recherche sémantique améliorée au sein de la plateforme Cloud-UX.

Enfin, la présentation abordera les défis rencontrés lors de la mise en œuvre, célébrera les succès atteints et décrit la future feuille de route, qui comprend la mise à l'échelle de la solution et l'extension de ses capacités à des types de médias supplémentaires.

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

14:10 Cas d'utilisation No.2 - Whisper d'Open AI et Radio-Canada: Du POC à la production (FR)

Présentateurs:

Santiago Mendoza Rivera, Premier développeur en
apprentissage machine / Radio Canada

Thomas LeJouan, Premier Chef de produits, médias
numériques / Radio Canada

De Ici Première à Ici Musique Classique, des émissions nationales aux émissions régionales, des balados aux grandes séries, Radio-Canada produit plusieurs dizaines d'heures de contenu par jour.

Dans le but d'améliorer notre offre de contenus et d'optimiser nos opérations, la transcription devient un élément central dans notre travail. Celle-ci nous permet d'une part de rendre accessible nos contenus aux personnes sourdes et malentendantes et d'autre part d'appliquer différentes méthodes en apprentissage machine basées sur le texte, comme le résumé automatique.

Notre présentation explique la démarche d'implémentation d'un outil de transcription à Radio-Canada, de la preuve de concept à la mise en production.

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

14:35 Cas d'utilisation No.3 - Workflow en IA générative comme substitut à la rotoscopie (FR)

Présentateur:

Éloi Champagne, Stratégiste en technologies de production
ONF

Explorer certains outils liés à l'intelligence artificielle générative pour voir s'il est possible de simplifier et accélérer (voire

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

remplacer) la rotoscopie pour un projet documentaire ayant des séquences animées.

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

15:00 Cas d'utilisation No.4 - LLM ChatBot Corporatif, Expérimentation avec l'intelligence artificielle générative (FR)

Présentateur:

Anthony Hurteau, Chef Architecte, Architecture logicielle et gestion des contrats/ Radio Canada

L'émergence récente d'impressionnants modèles d'intelligence artificielle générative capte l'attention autant qu'elle soulève des questions.

Afin d'explorer le potentiel de cette technologie, il est essentiel de déterminer des usages de cas concrets qui peuvent être résolus par l'utilisation des modèles de langage à grande échelle.

J'ai le privilège de vous présenter notre tentative de créer de la valeur d'affaire en exploitant l'intelligence artificielle générative par notre ChatBot corporatif à travers les sujets suivants:

- L'intelligence artificielle générative et comment relever ses défis
- L'architecture du ChatBot et de la génération augmentée de récupération (RAG)
- L'utilisation de l'intelligence artificielle générative au delà du ChatBot

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

15:25 Cas d'utilisation No.5 - La compression vidéo et l'IA: réalité et fiction (FR)

Présentateur:

Luc Trudeau, Chercheur en compression vidéo

L'explosion des contenus multimédias en ligne met à rude épreuve les infrastructures de diffusion et de stockage. L'encodage vidéo efficace devient crucial pour réduire les coûts et garantir une expérience utilisateur de qualité.

Cette présentation explore comment l'intelligence artificielle (IA) transforme le paysage de l'encodage vidéo, en s'appuyant sur trois technologies clés:

- VMAF (Video Multimethod Assessment Fusion): L'IA pour une évaluation précise et subjective de la qualité vidéo.
- Encodage optimisé par le contenu: Adaptation des paramètres d'encodage propre à chaque segment, pour une qualité optimale afin de réduire les coûts de bande-passante.
- Super-résolution: Diffusez une vidéo de basse résolution enrichie de métadonnées pour permettre un rehaussement par l'IA chez le destinataire, améliorant ainsi la qualité visuelle tout en réduisant les coûts de bande passante.

En mettant en lumière les avantages et les considérations pratiques de l'IA dans ces technologies, nous guidons les professionnels vers l'adoption de solutions d'encodage vidéo de nouvelle génération pour une diffusion optimisée et un stockage économique.

Sondage (Évaluation: (-) 1 à 5 (+))

Sujet pertinent: _____

Qualité de la présentation: _____

Qualité du support visuel: _____

15:50 Pause, café et viennoiseries

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

16:10 Table Ronde

16:10 Introduction et mise en contexte (FR)

Présentateurs:

François Bourdua, Gouverneur 2023-2024, SMPTE
Montréal/Québec

Mark Stephens, Membre du conseil exécutif, E-AI

16:20 Table ronde (FR)

Panélistes:

Mark Stephens, Membre du conseil exécutif, E-AI

Joé Trempe-Martineau, Professeure agrégée, Département de
management, HEC et Membre régulier, Obvia

Emmanuel Agoston, Président et Architecte de solution
d'infrastructure (TI), Images et Technologie

Jean-François Connolly, Directeur, sciences et opérations,
Airudi

16:50 Conclusion, remerciements et remise des bourses (FR)

Présentateur:

David Beaulieu, Président, SMPTE Montréal/Québec

François Bourdua, Gouverneur 2023-2024, SMPTE
Montréal/Québec

Marie-Eve Bilodeau, Directeur, SMPTE Montréal/Québec

17:00 5 @ 7: cocktail et réseautage

HORAIRE DE LA JOURNÉE

(suite)

BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

Emmanuel Agoston

Titre: Président et Architecte de solution d'infrastructure (TI), Images et Technologie



Bio: Emmanuel Agoston est un architecte de solutions senior et un pionnier dans les domaines du M&E et de l'IA. Il est le fondateur et le PDG d'Images et Technologie. Il dirige une équipe d'innovateurs et d'experts qui combinent l'expertise en M&E et en IA. Certains des projets informatiques qu'ils aident à définir, orchestrent et auxquels ils ont contribué, ont une portée internationale et vont même jusqu'à l'espace. Avec plus de 30 ans d'expérience technique dans les domaines de l'infrastructure, du stockage, des réseaux, de la sécurité et de l'IA, il a travaillé avec la plupart des studios M&E au Québec et au Canada. Emmanuel a ajouté l'IA à son arsenal il y a plus de 8 ans. Il est maintenant un praticien de l'IA et comprend les avantages de l'IA dans les projets réels d'infrastructure informatique. Emmanuel est soit devant un ordinateur en train de transférer des connaissances à quelqu'un qui veut apprendre, un collègue, un partenaire, ou même ses 3 enfants, soit il dirige une réunion pour la prochaine vague d'innovateurs en partageant et en répandant le plaisir de la VIE en TI.

David Beaulieu

Titre: Président SMPTE Montréal/Québec, Architecte de système, CBC/Radio-Canada



Bio: David Beaulieu détient un baccalauréat en génie électrique de l'École de technologie supérieure de Montréal (ÉTS) et un Diplôme d'études supérieures spécialisés en gestion des organismes culturels des Hautes études commerciales de Montréal (HEC)

Depuis la fin de ses études, il œuvre dans le monde artistique, médiatique et en enseignement. Il a collaboré avec plusieurs artistes en arts visuels et numériques à la conception technique de leurs projets et comme directeur

BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

technique chez Molior à la logistique d'exposition présentée au Canada et à l'international.

David a été accessoiriste, puis chargé de projet en recherche et développement pour le Cirque du Soleil pour de nombreux spectacles. Il a aussi été enseignant en technique d'audiovisuel au Cégep du Vieux Montréal.

David est actuellement chargé de cours en informatique à l'ÉTS. Il est le président du chapitre montréalais de la SMPTE depuis 2019 et président du conseil d'administration de Molior depuis 2012.

Depuis 2013, il est en poste chez CBC/Radio-Canada, au début comme ingénieur de projet média et maintenant comme architecte de système où il travaille à l'élaboration et l'amélioration des solutions de production média.

Marie-Ève Bilodeau

Titre: Directrice, SMPTE Montréal/Québec

Bio: Passionnée des médias, de l'audiovisuel et des arts, Marie-Eve détient une technique en électronique audiovisuel, un baccalauréat en génie électrique et une maîtrise en génie électrique de l'ÉTS. Marie-Eve a travaillé pour Grass Valley comme Conceptrice FPGA, puis pour Thinkwell Studio Montréal comme Conceptrice Système. Maintenant chargée de projet à son compte, elle gère des projets interdisciplinaires, notamment dans les secteurs de l'ingénierie, de l'audiovisuel, des arts et même de l'agriculture. Marie-Eve est directrice au comité exécutif du chapitre Montréal/Québec de SMPTE.



Denis Bonneau

Titre: Directeur des ventes et du développement des affaires – Optic.ca

Bio: Après avoir passé quatre ans comme architecte de solutions informatiques et médias chez Images et Technologie, un revendeur à valeur ajoutée spécialisé en calcul haute



BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

performance pour les M&E, l'IA, l'ingénierie et l'architecture, j'ai récemment rejoint Technologie Optic.ca à titre de directeur des ventes et du développement des affaires. Il s'agit d'une entreprise manufacturière spécialisée dans la fibre optique et les produits optiques, notamment les émetteurs-récepteurs. Auparavant, j'ai travaillé quatre ans comme directeur technique pour CEV, un leader dans les technologies de communication audio/vidéo, de diffusion, de multimédia et de réalité virtuelle et dix ans comme superviseur informatique pour Vision Globale (maintenant MELS Studios), un acteur majeur dans le secteur des entreprises des médias multiservices. J'ai été impliqué dans la conception, la gestion de projet et la mise en œuvre de réseaux complexes 3D/2D, de post-production, de streaming/encodage vidéo, de réseaux à large bande passante et de solutions sonores pour des clients de renommée mondiale.

Avec une formation formelle en électronique et en informatique, j'ai été exposé à la génération continue de solutions basées sur des technologies de pointe et j'ai développé des partenariats solides avec des fabricants et partenaires intégrateurs clés.

François Bourdua

Titre: Consultant, technologies des médias, VS-TEK

Bio: Professionnellement actif depuis plus de 42 ans, François Bourdua a œuvré dans le secteur de la production vidéo, principalement comme directeur technique, et dans le secteur de la postproduction télévisuelle et cinématographique, comme vice-président technologies. À l'automne 2009, il fonde VS-TEK, une entreprise de consultation et de gestion de projet.



Au cours de sa carrière, M. Bourdua a eu l'opportunité de relever, avec ses collègues et partenaires, de nombreux défis et réaliser plusieurs premières technologiques, notamment dans le domaine de la restauration film, de la postproduction 2K et 4K, et du cinéma numérique. Plus

BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

récemment, avec VS-TEK, il a été impliqué dans plusieurs projets d'envergure chez Radio-Canada, Télé-Québec, le Canadien de Montréal et l'ATM de Jonquière.

Éloi Champagne

Titre: Stratège en technologies de production, ONF

Bio: En tant que stratège en technologie de production à l'Office National du Film (ONF), Eloi joue un rôle crucial dans le développement et de l'implémentation des stratégies technologiques de l'organisation. Sa mission inclut la veille technologique, l'anticipation des besoins futurs et le soutien aux équipes de production. S'appuyant sur une connaissance de pointe en imagerie numérique à l'échelle internationale, il offre une expertise précieuse spécifiquement appliquée à l'animation, à la réalisation de films, aux productions XR et interactives. Doté d'une expertise considérable en effets visuels et d'une capacité à résoudre les problèmes de manière créative, Il encourage la collaboration interdisciplinaire, améliore les opérations et forge des projets qui répondent aux attentes changeantes des créateurs et du public. Engagé à promouvoir l'innovation technologique, Eloi entretient des relations professionnelles avec la communauté cinématographique, affirmant ainsi la position de l'ONF comme leader dans l'industrie.



Jean-François Connolly

Titre: Directeur, sciences et opérations - Airudi

Bio: Intéressé par tout ce qui est relié à l'IA, du développement d'algorithmes à la mise en marché de produits, Jean-François Connolly a accumulé 20+ années d'expérience dans ce domaine à travers ses études (M. Sc. A. et Ph. D.) et expériences de travail pour des startups, PME et grandes entreprises. Il est maintenant Directeur Sciences et Opérations d'Airudi, une compagnie de technologie pour les RH axée du l'IA. Dans ses temps libres (en quelque sorte...), il est formateur pour IVADO, membre du C.A. de



BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

l'OBNL Entertain-AI et mentor pour divers programmes d'accélérateurs de startups.

Sean Gardner

Titre: Directeur stratégie Vidéo et développement de marché, AECG/ AMD

Bio: Sean Gardner est responsable de la stratégie vidéo et du développement du marché pour l'activité AECG d'AMD (anciennement Xilinx). Un vétéran de l'industrie depuis 25 ans sur les marchés du streaming et de la diffusion vidéo. Il a débuté sa carrière avec le passage de l'analogique au numérique puis avec l'émergence de technologies clés telles que SDI, DVI, HDMI et le traitement d'images d'utilisation chez Gennum. Il a rejoint Texas Instruments au début des années 2000 et a commencé à se concentrer sur le marché émergent du streaming. Chez TI, il s'est concentré sur l'établissement du succès de la famille de processeurs DaVinci du côté des infrastructures du marché. En 2015, il a rejoint le groupe Xilinx Broadcast, mais a rejoint en 2017 l'initiative Cloud Video de Xilinx. Cela comprend plusieurs investissements importants et des acquisitions.



Rob Gonsalves

Titre: Fellow en Ingénierie, Avid Technology

Bio: Rob Gonsalves a rejoint Avid Technology en tant que 15e employé en 1989. Il a contribué au développement du système de montage non linéaire prééminent du secteur, Avid Media Composer, en se spécialisant dans la programmation d'effets vidéo et de la correction des couleurs. Son travail sur le logiciel de montage multi-caméras a permis à Avid de remporter un Technology & Engineering Emmy Award. Il a ensuite dirigé le développement de l'architecture des produits multimédias d'entreprise d'Avid. Il effectue actuellement de la recherche sur l'utilisation de l'IA pour la production médiatique.



BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

Mark Heaps

Titre: Chef Évangéliste, technologies/ Groq

Bio: Mark Heaps est l'évangéliste en chef de la technologie chez Groq® où il dirige une équipe diversifiée axée sur des solutions d'IA innovantes et créatives avec des applications de démonstration activées par le moteur d'inférence Groq LPU™. Mark est un évangéliste technologique de longue date qui a travaillé avec Adobe, Google, Apple et d'autres sur divers projets allant de l'imagerie numérique aux systèmes d'IA utilisés dans certaines des applications les plus populaires aujourd'hui. Il est passionné par la démocratisation de l'IA au service du progrès de l'action humaine et adore explorer la manière dont la prochaine génération d'utilisateurs finaux de technologies interagira avec l'IA conversationnelle. Mark est également un fin gourmet obsédé par la recherche de la meilleure pizza du monde – jusqu'à présent, un petit bou-boui en Croatie (y en a-t-il une autre sorte?) est en tête.



Anthony Hurteau

Titre: Chef architecte, Architecture logicielle et gestion des contrat, Technologies et Infrastructures, CBC/Radio-Canada

Bio: Anthony a joint CBC/Radio-Canada il y a bientôt 12 ans à titre d'agent informatique en support de première ligne pour les logiciels de gestion de diffusion. À travers les années, il a eu l'immense privilège d'explorer plusieurs facettes des technologies de diffusion et de production. Il travaille maintenant en tant qu'architecte du côté du développement de logiciels corporatifs



Amaël Laurier

Titre: Spécialiste Ventes en données et AI, Microsoft

Bio: Amaël Laurier est passionné par le milieu de la donnée depuis une quinzaine d'année. À travers divers rôles comme développeur BI, Architecte, Directeur Data et maintenant



BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

Spécialiste Ventes en données et AI chez Microsoft, sa vision reste la même : Aider les compagnies à exploiter au mieux la donnée et les outils pour la mettre en valeur afin d'améliorer les processus d'affaires.

Thomas Le Jouan

Titre: Premier Chef de produits, médias numériques, CBC-Radio Canada

Bio: Thomas Le Jouan est chef de produit numérique à Radio-Canada. Il est responsable de RC OHdio et de l'équipe de développeurs en apprentissage machine.



Santiago Mendoza Rivera

Titre: Premier développeur en apprentissage machine, CBC-Radio Canada

Bio: Santiago Mendoza est développeur en apprentissage machine à Radio-Canada. De par son expérience professionnelle, il a participé à la réalisation de projets de développement expérimental pour des centres de recherche appliquée ainsi qu'à la conception et à la mise en production de systèmes IA pour des start-ups



Abbas Nemr

Titre: Architecte de solutions senior, AWS

Bio: Abbas Nemr est architecte de solutions senior au sein de l'équipe AWS Telco au Canada. Avec plus de 14 ans d'expérience dans l'industrie des médias et du divertissement, Abbas s'est imposé comme un expert dans divers domaines, notamment le traitement vidéo, les solutions destinées directement au consommateur, la chaîne d'approvisionnement multimédia, la personnalisation du contenu et les applications d'apprentissage automatique.



BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

Emmanuel Rochette

Titre: Architecte de solutions IA, Intel

Bio: Emmanuel Rochette est un architecte de solutions IA basé à Montréal. Depuis son arrivée chez Intel, il s'emploie à déployer et optimiser des solutions d'IA pour certains des plus grands clients d'Intel, tels que des compagnies médiatiques renommées, de grandes banques américaines, des gouvernements et plusieurs manufacturiers internationaux.



Après avoir obtenu son diplôme en physique de l'Université McGill, sa carrière a débuté dans l'écosystème des startups montréalaises, où il a d'abord travaillé comme ingénieur en IA. Pendant la pandémie, Emmanuel a aussi travaillé comme ingénieur DevOps pour la Croix-Rouge Canadienne, contribuant ainsi à développer leur infrastructure cloud. Dans ses temps libres, Emmanuel est un averse grimpeur, et il garde toujours une forte passion pour la physique.

Mathieu Ruel

Titre: Directeur de comptes, Microsoft

Bio: Mathieu Ruel est un professionnel accompli dans le domaine des technologies de l'information. Actuellement, il occupe le poste de Directeur de Comptes chez Microsoft, où il joue un rôle clé dans la gestion des relations clients dans le domaine des médias et des télécommunications au Québec. En tant que leader axé sur les résultats, Mathieu se spécialise dans la définition de visions stratégiques et guide les entreprises à réaliser de bénéfices tangibles à travers l'IA et la transformation numérique



BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

Mark Stephens

Titre: Membre du conseil exécutif, E-AI

Bio: Mark P. Stephens occupe le poste de Vice-Président de la Stratégie d'Innovation chez KNXN et est membre du Conseil Exécutif chez Entertain-AI.



Avec une carrière solide de plus de vingt ans dans le secteur de la Technologie de l'Information, Mark a joué un rôle clé dans des postes de direction chez les principaux acteurs technologiques canadiens. Son passage chez E-AI met en lumière son engagement profond à intégrer l'Intelligence Artificielle aux industries créatives. Mark est déterminé à faire avancer la manière dont la technologie amplifie les efforts artistiques et médiatiques tout en conservant un focus sur l'élément humain. Cet engagement ne stimule pas seulement l'innovation, mais assure également que les avancées technologiques enrichissent nos paysages culturels et créatifs.

Alexandre Teodoresco

Titre: Vice-président du développement stratégique et de l'innovation, Les 7Doigts et Co-président du conseil exécutif de Entertain-AI

Bio: Alexandre Teodoresco est le vice-président du développement stratégique et de l'innovation aux 7Doigts de la main et co-président du conseil exécutif de Entertain AI. Alexandre a un regard aiguisé sur l'avenir du spectacle vivant. Son mandat consiste à guider 7Doigts vers de nouveaux marchés, à concevoir et à mettre en œuvre des stratégies pour explorer de nouveaux horizons pour l'entreprise. Sa zone de confort et les projets qu'il mène se situent à l'intersection de la créativité humaine, du spectacle vivant et de la technologie. L'un de ces projets structurants, LAB7, permet déjà à 7Doigts de se lancer dans l'aventure de la RA, de la RV, du XR, de l'IA et bien sûr du Metaverse.



BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

Joé Trempe-Martineau

Titre: Professeure agrégée, Département de management, HEC et Membre régulier Obvia

Bio: Joé T. Martineau est professeure agrégée d'éthique organisationnelle au Département de management de HEC Montréal. Ses intérêts de recherche, d'enseignement et d'intervention en organisation portent sur les questions d'éthique et de gouvernance touchant les organisations privées, publiques et du secteur de la santé. Ses travaux l'ont notamment menée à réfléchir à la composition et l'efficacité des programmes d'éthique et à la diversité des pratiques de gestion éthique dans les organisations, aux différents facteurs qui influencent la réflexion, la décision et le comportement éthiques des acteurs organisationnels, ainsi qu'aux enjeux éthiques liés à la transition numérique et au développement et au déploiement de l'intelligence artificielle en organisation. Elle est membre régulier de l'Observatoire international sur les impacts sociétaux de l'IA et du numérique (OBVIA), membre associée de l'Unité de recherche en éthique pragmatique de la santé à l'Institut de recherches cliniques de Montréal (IRCM), membre régulier de l'Institut d'éthique appliquée (IDÉA) de l'Université Laval, et co-chercheure au Centre de recherche en éthique (CRÉ) de l'Université de Montréal



Luc Trudeau

Titre: Chercheur en compression vidéo

Bio: Luc Trudeau est un chercheur dans le domaine de la compression vidéo se spécialisant notamment dans les formats AV1 et VP9. En tant que co-auteur du format AV1, co-concepteur du décodeur dav1d, et en travaillant activement sur l'encodeur Eve-AV1, il joue un rôle de premier plan dans cette industrie et façonne l'avenir de la technologie vidéo. Titulaire de trois diplômes de l'École de technologie supérieure (ÉTS), Luc ne se contente pas de révolutionner la compression vidéo; il excelle également dans le partage de ses connaissances lors de présentations



BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

captivantes, propageant ainsi son savoir et son enthousiasme pour ce domaine en perpétuelle évolution.

Thomas True

Titre: Ingénieur sénior, vidéo professionnel et traitement image, NVIDIA

Bio: Thomas True est ingénieur appliqué senior pour le traitement professionnel de la vidéo et de l'image au sein du groupe Enterprise Products de NVIDIA. Dans ce rôle, il travaille à l'intersection de la vidéo et du GPU, où il se concentre sur l'intégration des technologies GPU et de réseau dans les applications de diffusion, de vidéo et de cinéma, allant de la prévisualisation à la post-production et à la mise en ondes en direct. Avant de rejoindre NVIDIA, Tom était ingénieur d'applications chez SGI. Thomas est titulaire d'une maîtrise en sciences informatiques de l'Université Brown et un baccalauréal en sciences du Rochester Institute of Technology. Tom est un des directeurs de la section SMPTE de la baie de San Francisco et a parlé de l'application du GPU dans la diffusion et la post-production lors de la conférence technique annuelle de la SMPTE et de réunions de sections SMPTE.



BIOGRAPHIES DES PRÉSENTATEURS

(suite)

LEXIQUE DE LA TERMINOLOGIE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

A

- **Agent intelligent:** Un système capable de percevoir son environnement, d'y agir et d'atteindre des objectifs de manière autonome.
- **Algorithme:** Un ensemble d'instructions ordonnées permettant d'effectuer un traitement ou de résoudre un problème.
- **Apprentissage automatique (Machine learning):** Un domaine de l'IA qui permet aux machines d'apprendre à partir de données et d'améliorer leurs performances sans programmation explicite.
- **Apprentissage profond (Deep learning):** Un type d'apprentissage automatique utilisant des réseaux de neurones artificiels complexes pour apprendre des données.

B

- **Big data:** Ensemble de données volumineuses et complexes, souvent difficiles à traiter avec des outils traditionnels.
- **Blockchain:** Technologie de stockage et de transmission d'informations sécurisée, transparente et décentralisée.

C

- **Chatbot:** Programme informatique capable de simuler une conversation avec un humain.
- **Cognition artificielle:** Champ de recherche visant à reproduire les capacités cognitives humaines, telles que la pensée, le raisonnement et l'apprentissage.

D

- **Données:** Ensemble d'informations brutes ou traitées.
- **Deep learning:** Voir Apprentissage profond.

E

- **Entraînement:** Processus par lequel un modèle d'apprentissage automatique apprend à partir de données.

LEXIQUE DE LA TERMINOLOGIE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

(suite)

I

- IA (Intelligence artificielle): Champ de recherche visant à créer des machines capables d'imiter les capacités humaines, telles que la pensée, le raisonnement et l'apprentissage.

L

- Langage naturel: Langage utilisé par les humains pour communiquer entre eux.
- apprentissage par renforcement: Type d'apprentissage automatique où un agent apprend à partir de ses interactions avec son environnement.

M

- Machine learning: Voir Apprentissage automatique.
- Modèle: Représentation mathématique d'un système ou d'un phénomène.

N

- Neurone artificiel: Unité de base d'un réseau de neurones artificiels, inspirée du fonctionnement des neurones biologiques.
- Réseau de neurones artificiels: Système informatique composé de neurones artificiels interconnectés, capable d'apprendre et de traiter des informations complexes.

R

- Robotique: Champ d'ingénierie qui conçoit, construit, exploite et applique des robots.

S

- Système expert: Programme informatique capable de résoudre des problèmes complexes dans un domaine spécifique.

LEXIQUE DE LA TERMINOLOGIE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

(suite)

T

- Traitement du langage naturel (NLP): Champ de recherche visant à développer des interfaces informatiques capables de comprendre et de générer le langage humain.

V

- Vision artificielle: champ de recherche visant à développer des systèmes informatiques capables d'analyser et de comprendre des images et des vidéos.

Note: Ce lexique n'est pas exhaustif et de nouveaux termes apparaissent régulièrement dans le domaine de l'intelligence artificielle.

Ressources supplémentaires:

- OQLF - Vocabulaire de l'intelligence artificielle: <https://www.oqlf.gouv.qc.ca/vocabulaire-intelligence-artificielle>
- CNIL - Glossaire de l'intelligence artificielle (IA): <https://www.cnil.fr/fr/intelligence-artificielle/glossaire-ia>
- Le Glossaire de l'Intelligence Artificielle (IA) | CScience: <https://www.cscience.ca/le-glossaire-de-lintelligence-artificielle-ia-cscience/>
- Lexique de l'IA : 15 mots pour mieux comprendre l'intelligence artificielle - BDM: <https://www.blogdumoderateur.com/lexique-intelligence-artificielle/>

LEXIQUE DE LA TERMINOLOGIE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

(suite)

LISTE D'OUTILS GRATUITS À BASE DE IA

Voici une liste d'outils à base d'intelligence artificielle gratuits, avec leurs objectifs et leurs applications.

Outils largement utilisés dans les milieux éducatifs et professionnels

Ces outils couvrent un large éventail de tâches liées à l'IA et à l'apprentissage automatique, du traitement du langage naturel à l'analyse et à la visualisation des données.

OpenAI's GPT-3:

Objectif : GPT-3 (Generative Pre-trained Transformer 3) est un modèle de langage qui peut effectuer une variété de tâches de traitement du langage naturel, y compris la complétion de texte, le résumé, la traduction, la réponse aux questions, et plus encore. Il est à la base d'applications telles que ChatGPT.

TensorFlow:

Objectif: cadre d'apprentissage automatique open-source développé par l'équipe Google Brain. TensorFlow est largement utilisé pour construire et former des modèles d'apprentissage automatique, notamment des modèles d'apprentissage profond pour la reconnaissance d'images et de la parole, le traitement du langage naturel, etc.

PyTorch:

Objectif: Bibliothèque d'apprentissage profond open-source largement utilisée pour la construction et l'entraînement de modèles de réseaux neuronaux. PyTorch est connu pour son graphique de calcul dynamique, ce qui le rend flexible et facile à utiliser.

Scikit-learn:

Objectif : Un outil simple et efficace pour l'analyse de données et l'apprentissage automatique en Python. Il propose un large éventail d'algorithmes de classification, de régression, de regroupement, etc.

Keras:

LISTE D'OUTILS GRATUITS À BASE DE IA

(suite)

Objectif : une API d'apprentissage profond à source ouverte écrite en Python et capable de fonctionner au-dessus de TensorFlow, Theano ou Microsoft Cognitive Toolkit. Keras simplifie le processus de construction et d'entraînement des réseaux neuronaux.

NLTK (Natural Language Toolkit):

Objet : bibliothèque permettant de travailler avec des données sur le langage humain. NLTK fournit des interfaces faciles à utiliser avec plus de 50 corpus et ressources lexicales, telles que WordNet. Il est largement utilisé pour les tâches de traitement du langage naturel.

spaCy:

Objectif : Une bibliothèque de traitement du langage naturel open-source pour Python. spaCy est conçu pour une utilisation en production et est particulièrement efficace dans le traitement de grands volumes de texte.

Jupyter Notebooks:

Objectif : Une application web open-source qui vous permet de créer et de partager des documents contenant du code en direct, des équations, des visualisations et du texte narratif. Les carnets Jupyter sont largement utilisés pour l'analyse interactive des données et l'apprentissage automatique.

Pandas:

Objectif : Un outil de manipulation de données rapide, puissant et flexible, construit à partir du langage de programmation Python. Pandas est couramment utilisé pour le nettoyage, l'exploration et l'analyse des données.

NumPy:

Objectif : un paquetage fondamental pour le calcul scientifique avec Python. NumPy prend en charge les tableaux et matrices multidimensionnels de grande taille, ainsi que les fonctions mathématiques permettant d'opérer sur ces tableaux.

Matplotlib:

LISTE D'OUTILS GRATUITS À BASE DE IA

(suite)

Objet : Bibliothèque de traçage pour le langage de programmation Python et son extension numérique NumPy. Matplotlib est largement utilisée pour créer des visualisations statiques, animées et interactives en Python.

Seaborn:

Objectif : Une bibliothèque de visualisation de données basée sur Matplotlib qui fournit une interface de haut niveau pour dessiner des graphiques statistiques attrayants et informatifs.

Hugging Face Transformers:

Objectif : Une bibliothèque qui fournit des milliers de modèles pré-entraînés pour les tâches de traitement du langage naturel, y compris la génération de texte, la traduction, l'analyse des sentiments, etc.

Fastai:

Objectif : Une bibliothèque d'apprentissage profond qui simplifie l'entraînement des réseaux neuronaux. Fastai est construit au-dessus de PyTorch et fournit des abstractions de haut niveau pour diverses tâches d'apprentissage profond.

Google Colab:

Objectif : Une version gratuite et basée sur le cloud de Jupyter Notebooks qui vous permet d'écrire et d'exécuter du code dans un environnement collaboratif. Google Colab offre un accès gratuit aux ressources GPU, ce qui le rend adapté aux tâches d'apprentissage automatique.

Outils gratuits pour la génération d'images et de vidéos statiques

Il existe plusieurs outils gratuits pour la génération d'images statiques et de vidéos, allant d'outils d'édition d'images à des plateformes d'aide à la création et à l'édition de vidéo. En voici quelques-uns.

Ces outils répondent à différents besoins en matière de génération d'images et de vidéos, qu'il s'agisse de retoucher des photos, de créer des graphiques ou de produire du contenu vidéo. En fonction de vos

LISTE D'OUTILS GRATUITS À BASE DE IA

(suite)

besoins spécifiques, vous pouvez choisir l'outil qui correspond le mieux à votre flux de travail.

Image Generation Tools:

GIMP (GNU Image Manipulation Program):

Objectif : Un puissant éditeur de graphiques matriciels à code source ouvert pour des tâches telles que la retouche de photos, l'édition d'images et la composition d'images.

Site web : <https://www.gimp.org/>

Inkscape:

Objet : éditeur de graphiques vectoriels à code source ouvert utilisé pour créer ou modifier des graphiques vectoriels tels que des illustrations, des diagrammes, des dessins au trait, des diagrammes et des logos.

Site web : <https://inkscape.org/>

Canva:

Objet : éditeur de graphiques vectoriels à code source ouvert utilisé pour créer ou modifier des graphiques vectoriels tels que des illustrations, des diagrammes, des dessins au trait, des diagrammes et des logos.

Site web : <https://inkscape.org/>

Paint.NET:

Objet : Logiciel gratuit d'édition d'images et de photos pour Windows avec prise en charge des calques, des effets spéciaux et de divers outils de manipulation d'images.

Site web : <https://www.getpaint.net/>

Pixlr:

Objet : outil de retouche photo en ligne, avec une version web et une version mobile, offrant une gamme de fonctions similaires à celles des logiciels professionnels de retouche d'images.

Site web : <https://pixlr.com/>

LISTE D'OUTILS GRATUITS À BASE DE IA

(suite)

Video Generation Tools:

HitFilm Express:

Objet : logiciel gratuit de montage vidéo et d'effets visuels doté de fonctions avancées, adapté aux créateurs de vidéos débutants et expérimentés.

Site web : <https://fxhome.com/hitfilm-express>

DaVinci Resolve:

Objectif : Un logiciel de montage vidéo de qualité professionnelle qui inclut la correction des couleurs, la post-production audio et les effets visuels. La version gratuite offre des fonctionnalités étendues.

Site web : <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>

Shotcut:

Objectif: logiciel de montage vidéo open-source et multiplateforme prenant en charge un large éventail de formats vidéo et doté d'une interface conviviale.

Site web : <https://www.shotcut.org/>

Lightworks:

Objectif : logiciel de montage vidéo de qualité professionnelle, disponible en version gratuite, offrant des fonctions avancées et une assistance pour le montage vidéo de haute qualité.

Site web : <https://www.lwks.com/>

Blender:

Objectif : Bien que principalement connu pour l'animation 3D, Blender dispose également d'une fonction d'édition vidéo. Il s'agit d'un puissant outil à code source ouvert pour la création de contenu 3D et l'édition de vidéos.

Site web: <https://www.blender.org/>

LISTE D'OUTILS GRATUITS À BASE DE IA (suite)

Kdenlive:

Objectif : logiciel de montage vidéo open-source pour Linux, macOS et Windows, offrant toute une gamme de fonctions de montage vidéo.
Site web : <https://kdenlive.org/>

HYPER-LIENS UTILES

BBC AI-Plan (2024-02-28)

<https://www.bbc.co.uk/mediacentre/articles/2024/update-generative-ai-and-ai-tools-bbc>

Formation

ChatGPT

<https://chatgptmastertricks.com/>

ChatGPT-Tricks

<https://chatgptricks.notion.site/ChatGPT-Mastery-Toolkit>

IVADO

<https://ivado.ca/>

GEN AI

Gen AI slamming into a resource wall

https://www.bigtechnology.com/p/are-llms-about-to-hit-a-wall?utm_source=tldrproduct

TLDR Information/ Newsletters

<https://tldr.tech/>

Manufacturiers

DDN

<https://www.ddn.com/>

Jailbroken AI-Chatbot/

<https://slashdot.org/story/23/12/07/0144233/jailbroken-ai-chatbots>

Weaponized AI:

https://www.theregister.com/2024/02/17/ai_models_weaponized

Organisations

MILA

<https://mila.quebec/>

Entertain AI

HYPER-LIENS UTILES

(suite)

<https://entertain-ai.com/fr/>

Conseil de l'innovation du Québec

<https://conseilinnovation.quebec/intelligence-artificielle/publications-de-la-reflexion-collective/>

Réflexions

Sam Hamper (artiste visuel)

<https://www.youtube.com/watch?v=G690CqaTPJ0&t=624s>

Ressources

Deep Fiction

<https://www.deepfiction.ai/>

META/ LLAMA

<https://llama.meta.com/>

Google/ Gemini

<https://gemini.google.com>

Weights's & Bias

<https://wandb.ai/site/>

Le paysage touffu de l'IA

<https://mad.firstmark.com/>

REMERCIEMENTS

Au cours des derniers mois, de nombreuses personnes ont participé de près ou de loin à la préparation du Bootcamp 2024.

Tant au point de vue logistique que contenu ces personnes ont effectué un travail colossal et, le plus souvent, **bénévolement**.

Le chapitre de Montréal/Québec de la SMPTE aimerait remercier tous ceux qui ont fait de cet évènement un succès et plus particulièrement (par ordre alphabétique):

Éditorial et Présentations :

François Bourdua (Lead) (VS-TEK)
David Beaulieu (CBC/Radio-Canada)
Denis Bonneau (Optic.ca)
Jonathan Jobin (CBC/Radio-Canada)
Annie Mailloux (Entertain-AI)
Pierre Marion (Consultant)
Sylvain Marcotte (Consultant)
Philip Mitsopoulos (Entertain-AI)
Félix Poulin (CBC/Radio-Canada)

Coordination, logistique, communications:

Marie-Eve Bilodeau (Lead) (Consultante)
David Beaulieu (CBC/Radio-Canada)
François Bourdua (VS-TEK)
Dominic Bourget (DMX)
Daniel Despa (Didcom)
Renaud Fanoni (Tactila)
Daniel Guévin (retraité)
Jonathan Jobin (CBC/Radio-Canada)
Marylène Morin (CBC/Radio-Canada)
Guillaume Nyami (Étudiant – Poly-Technique)

Coordination Générale:

David Beaulieu (CBC/Radio-Canada)
François Bourdua (VS-TEK)
Daniel Guévin (CBC/Radio-Canada)

BOOTCAMP
2024

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
DANS L'INDUSTRIE DES MÉDIAS

29 mai 2024 - ÉTS



E-AI