

Elèves de première ?
Vous pouvez suivre en ligne des cours universitaires !

L'École supérieure d'ingénieurs de Beyrouth (ESIB - USJ) propose aux élèves de Première un cours intitulé :

Introduction to Artificial Intelligence (AI) and Machine Learning

- **Niveau**
Débutant et accessible aux élèves de Première
- **Langue d'apprentissage**
Anglais (avec français)
- **Horaire**
Les vendredis de 17h00 à 18h30 sur 10 semaines à partir de mai
- **Méthode d'enseignement**
À distance (online) sur Microsoft TEAMS

- **Nombre équivalent de crédits**
2 crédits
- **Nombre maximal d'étudiants**
30
- **Tarif**
150 000 LL (au lieu de 536 US \$). Les deux premières séances sont gratuites. Cette somme sera déduite de la scolarité en cas de poursuite des études d'ingénierie à l'ESIB - USJ

Une attestation de réussite ou de suivi sera délivrée à la fin du cours

DÉTAILS PRATIQUES POUR L'INSCRIPTION

Inscription ou renseignements par e-mail à l'adresse suivante : rose.dagher@usj.edu.lb avant le mardi 05 mai 2020. Documents requis (scannés en format pdf) et attachés au mail :

- Extrait d'état civil
- Une photo passeport
- Notes de la classe de seconde
- Indiquer dans le mail la spécialité du bac

Réponse d'admission dans le cours : le lundi 11 mai 2020
Date limite pour payer les frais d'inscription : La semaine qui suit les deux premières séances (vers fin mai 2020)
Début des cours online : le vendredi 15 mai 2020



SYLLABUS

2 sessions to complete

What is AI?

- Introduction
- Machine Learning
- What is data?
- The terminology of AI
- What makes an AI company?
- What machine learning can and cannot do
- More examples of what machine learning can and cannot do
- Non-technical explanation of deep learning

2 sessions to complete

Building AI Projects

- Introduction
- Workflow of a machine learning project
- Workflow of a data science project
- Every job function needs to learn how to use data
- How to choose an AI project
- Working with an AI team
- Technical tools for AI teams

3 sessions to complete

Building AI In a Company

- Introduction
- Case study: Smart speaker
- Case study: Self-driving car
- Example roles of an AI team
- AI Transformation Playbook
- AI pitfalls to avoid
- Taking your first step in AI
- Survey of major AI application areas
- Survey of major AI techniques

3 sessions to complete

AI and Society

- Introduction
- A realistic view of AI
- Discrimination / Bias
- Adversarial attacks on AI
- Adverse uses of AI
- AI and developing economies
- AI and jobs
- Conclusion

Elèves de première ?
Vous pouvez suivre en ligne des cours universitaires !

Formation 2 | 2020



L'École supérieure d'ingénieurs de Beyrouth (ESIB - USJ) propose aux élèves de Première un cours intitulé :

Programmation Android

- **Niveau**
Débutant et accessible aux élèves de Première
- **Langue d'apprentissage**
Français
- **Horaire**
Les vendredis de 17h00 à 18h30 sur 10 semaines à partir de mai
- **Méthode d'enseignement**
À distance (online) sur Microsoft TEAMS

- **Nombre équivalent de crédits**
2 crédits
- **Nombre maximal d'étudiants**
30
- **Tarif**
150 000 LL (au lieu de 536 US \$). Les deux premières séances sont gratuites. Cette somme sera déduite de la scolarité en cas de poursuite des études d'ingénierie à l'ESIB - USJ

Une attestation de réussite ou de suivi sera délivrée à la fin du cours

DÉTAILS PRATIQUES POUR L'INSCRIPTION

Inscription ou renseignements par e-mail à l'adresse suivante : rose.dagher@usj.edu.lb avant le mardi 05 mai 2020. Documents requis (scannés en format pdf) et attachés au mail :

- Extrait d'état civil
- Une photo passeport
- Notes de la classe de seconde
- Indiquer dans le mail la spécialité du bac

Réponse d'admission dans le cours : le lundi 11 mai 2020
Date limite pour payer les frais d'inscription : La semaine qui suit les deux premières séances (vers fin mai 2020)
Début des cours online : le vendredi 15 mai 2020



SYLLABUS

Séance 1

Programmation Mobile

- Modèle, limitations, Contraintes
- Outils
- Installation Android Studio

Séance 2

Ma Première Application Android

- Création d'une application simple
- Compilation et exécuter l'application sur le simulateur
- Exécuter l'application sur votre téléphone

Séances 3 et 4

Langage Kotlin

- Syntaxe: variables, instructions
- Objets et fonctions

Séance 5

Cycle de vie d'une application

- Comprendre le cycle de vie d'une application
- Événements

Séance 6

Interaction utilisateurs

- Boutons
- TextFields

Séance 7

Navigation

- Application à plusieurs fenêtres
- Navigation

Séance 8

Collections

- Listes, Tableaux
- Scrolling

Séances 9 et 10

Instagram

- Réaliser une mini-Instagram