

# THE TRADE DESK ET L'ISCOM FORMENT LES ÉTUDIANTS À LA PUBLICITÉ NUMÉRIQUE DE DEMAIN

LE 07 JANVIER 2024 À 19:16



PAR ISADORA LORIENT



Ecouter cet article

THE TRADE DESK ET L'ISCOM FORMENT LES ÉTUDIANTS À LA PUBLICITÉ NUMÉRIQUE 00:00

**T**he Trade Desk lance un partenariat avec l'ISCOM visant à former les étudiants, futurs acteurs de la publicité et de la communication, à "*relever les défis de la publicité numérique de demain en les plaçant au cœur de l'innovation*". Une initiative qui prend forme au travers d'un cours en "digital ads", dispensé par plusieurs formateurs de The Trade Desk. Il est intégré au Programme Grande École, offrant aux étudiants une initiation, en 3e année, puis un renforcement, en 5e année. L'objectif ? "*Qu'ils acquièrent les connaissances essentielles pour pouvoir planifier, gérer et mesurer avec succès les campagnes numériques*", relate un communiqué.

À l'issue du programme Grande Ecole, les étudiants auront l'opportunité de passer la certification The Trade Desk Edge Academy. La Edge Academy propose plusieurs programmes sur-mesure sur le marketing digital, dispensés en anglais par des experts du secteur. The Trade Desk participera également à des rendez-vous pédagogiques professionnalisants (workshop ou challenge professionnel), selon les besoins détectés par les directeurs scientifiques en cours d'année. Ancien étudiant de l'ISCOM, François-Xavier Le Ray, directeur général de The TradeDesk France et Belgique depuis 2020, entre par ailleurs au comité scientifique de l'ISCOM. Il apportera son expertise du marché de l'AdTech et de l'achat publicitaire sur l'Open Internet et dispensera également quelques cours.

# PIÉGER LES OEUVRES, L'ARME DES ARTISTES CONTRE L'IA SAUVAGE

LE 07 JANVIER 2024 À 19:13

PAR L'AFP

**F**ace à l'exploitation sauvage de données par certains développeurs d'intelligence artificielle (IA), des artistes piègent volontairement leurs créations pour les rendre inutilisables, avec l'aide de chercheurs universitaires. Paloma McClain est une illustratrice américaine. Plusieurs logiciels d'IA générative permettent déjà de créer des images inspirées de son style, alors que l'artiste n'a jamais donné son accord et n'en retirera rien financièrement. "Cela me dérangeait", explique la dessinatrice, basée à Houston (Texas). "Je ne suis pas une artiste connue, mais j'étais mal à l'aise à l'idée que mon travail serve à entraîner" un modèle d'IA. Pour y remédier, elle a passé ses oeuvres à travers le logiciel Glaze, un programme qui ajoute à ses illustrations des pixels, invisibles à l'oeil humain, pour perturber le travail de l'IA. Après ce traitement, les images créées sont floues, les visages brouillés, sans comparaison avec les originaux.

"Nous essayons de fournir les outils technologiques pour protéger les créateurs humains contre les abus des modèles d'IA générative", explique Ben Zhao, chercheur à l'Université de Chicago, dont l'équipe a créé Glaze. Alerté en novembre 2022, ce professeur d'informatique a développé le logiciel en quatre mois à peine, se servant de travaux antérieurs destinés à perturber la reconnaissance faciale. "On a travaillé à toute vitesse, parce que nous savions que le problème était grave", raconte Ben Zhao. Des géants de l'IA générative ont passé des accords pour s'assurer des droits d'utilisation de certains contenus, mais la grande majorité des données, images, textes ou sons utilisés pour développer des modèles l'ont été sans consentement explicite.

Depuis son lancement, Glaze a été téléchargé plus de 1,6 million de fois, selon le chercheur, dont l'unité s'apprête à lancer un nouveau programme, baptisé

Nightshade. Il est axé sur les requêtes en langage courant (prompts) que l'utilisateur d'un modèle d'IA générative soumet pour obtenir une nouvelle image. Il vise à faire dérailler l'algorithme, qui proposera ensuite, par exemple, une image de chat alors qu'un chien a été demandé.

## **Protéger aussi la voix**

Autre initiative, celle de la start-up Spawning, qui a mis au point Kudurru, logiciel qui détecte les tentatives de collecte massive sur des plateformes d'images. L'artiste a alors le choix de bloquer l'accès à ses travaux ou d'envoyer une autre image que celle qui était demandée, "ce qui revient à empoisonner" le modèle d'IA en développement et d'affecter sa fiabilité, décrit Jordan Meyer, cofondateur de Spawning. Plus de mille sites internet sont déjà intégrés au réseau Kudurru. Spawning a aussi créé Have I Been Trained? ([haveibeentrained.com](https://haveibeentrained.com)), un site qui permet de savoir si des images ont alimenté un modèle d'IA et d'offrir à leur propriétaire la possibilité de les protéger contre de futures utilisations non autorisées.

Au-delà de l'image, des chercheurs de l'université de Washington à St. Louis (Missouri) se sont, eux, intéressés au son et ont mis au point AntiFake. Ce logiciel enrichit un fichier son de bruits supplémentaires, imperceptibles à l'oreille humaine, qui rendent impossible l'imitation crédible d'une voix humaine, détaille Zhiyuan Yu, thésard à l'origine du projet. Le programme vise notamment à empêcher les "deepfakes", des montages photos ou vidéos hyperréalistes usant de l'apparence d'une personne, souvent célèbre, pour lui faire faire ou dire quelque chose. L'équipe, supervisée par le professeur Ning Zhang, a récemment été contactée par les producteurs d'un podcast à succès qui souhaitent le protéger de détournements, selon Zhiyuan Yu. S'il n'a, pour l'instant, été utilisé que pour du langage parlé, AntiFake pourrait également protéger les voix de chanteurs ou de chanteuses, estime le chercheur, dont le logiciel est d'accès libre et gratuit. L'unité de Ben Zhao a, elle, été approchée par "plusieurs sociétés qui veulent utiliser Nightshade pour préserver leurs images et leur propriété intellectuelle", selon

l'universitaire de Chicago. Il n'est pas opposé à ce que des entreprises, même importantes, utilisent son programme.

### **"Protéger leurs contenus"**

"Le but, c'est que les gens puissent protéger leurs contenus, qu'il s'agisse d'artistes individuellement ou de sociétés avec énormément de propriété intellectuelle", fait valoir Ben Zhao. Dans le cas de Spawning, l'idée n'est pas seulement de faire obstruction mais, aussi, dans un second temps, de "permettre aux gens de s'organiser pour vendre leurs données moyennant rémunération", précise Jordan Meyer, qui annonce le lancement d'une plateforme début 2024. "La meilleure solution", selon lui, "serait un monde dans lequel toutes les données utilisées pour l'IA sont soumises à consentement et à paiement. Nous espérons pousser les développeurs dans cette direction."