Μηχανική Μάθηση

Εργαστήριο Τεχνητής Νοημοσύνης και Συστημάτων Μάθησης



Τί είναι μια γάτα;



Τί είναι μια γάτα;



Πώς μαθαίνουμε τί είναι μια γάτα;

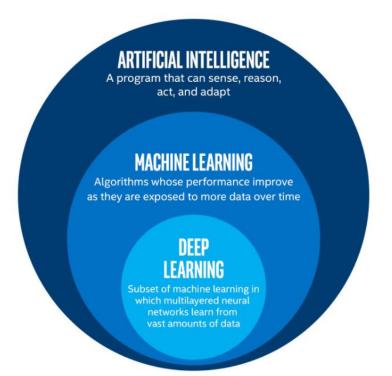
Ορισμοί της Μηχανικής Μάθησης

The subfield of computer science that "gives computers the ability to learn without being explicitly programmed". (Arthur Samuel, 1959)

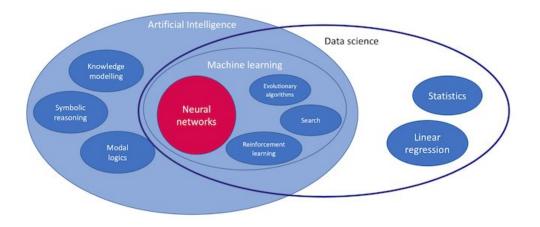


A computer program is said to learn from experience E with respect to some class of tasks T and performance measure P if its performance at tasks in T, as measured by P, improves with experience E." (Tom Mitchell, 1997)

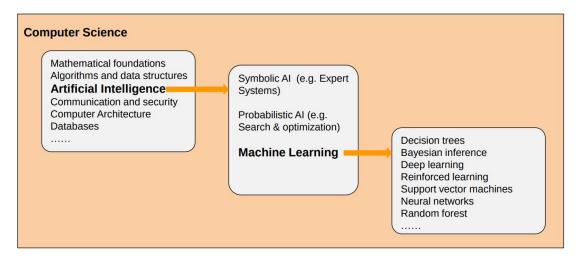
Ευφυή υπολογιστικά συστήματα



Ευφυή υπολογιστικά συστήματα



Επιστήμη Υπολογιστών, ΑΙ και Μηχανική Μάθηση



Artificial Intelligence (AI) is a branch or Computer Science that uses algorithms and techniques to mimic human intelligence

Machine Learning (ML) is one of several AI techniques for sophisticated cognitive tasks

A Paradigm Shift from Traditional Al

Traditional AI techniques



- Static hard-coded set of steps and scenarios
- Rule Based expert knowledge
- No generalization handling special cases is difficult

Machine Learning



- Dynamic evolves with data, finds new patterns
- Data driven discovers knowledge
- Generalization adapts to new situations and special cases

Στατιστική - ΑΙ - Μηχανικής Μάθηση



Symbolic Al

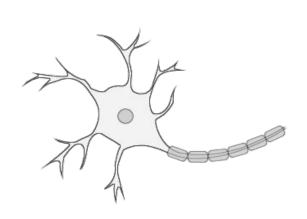
"Let us sit down with the world's best chess player, Ekpe Okorafor, and put his knowledge into a computer program" Mathematical/Statistical Al

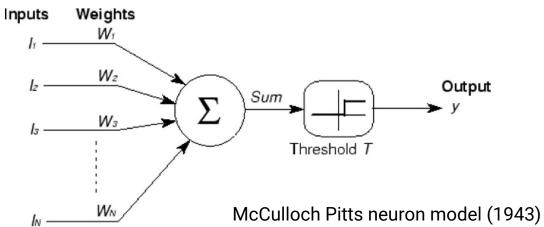
"Let us simulate all the different possible moves and the associated outcomes at each single step and go with the most likely to win" Machine Learning Approach

"Let us show millions of examples or real life and simulated games (won and lost) to the program, and let it learn from experience"

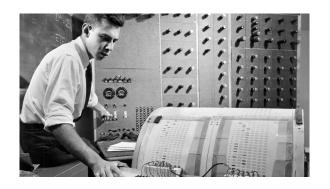
Βιομιμητισμός (Biomimicry)

Βιομιμητισμός και μάθηση ή πώς η Μηχανική Μάθηση διαφοροποιείται από τη Στατιστική



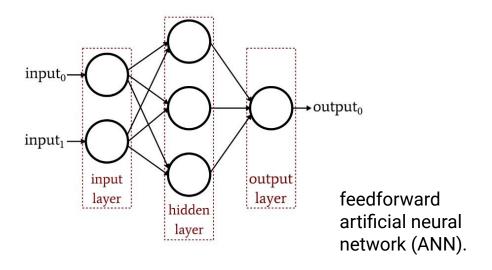


Perceptron (1958) - Multilayer Perceptron (80s)



Perceptron Training Rule

- · Weights modified for each example
- Update Rule:



Πότε χρησιμοποιούμε Μηχανική Μάθηση

Tasks programmers can't describe

Complex multidimensional problems that can't be solved by numerical reasoning

Hand writing

Sounde Strufal



Weather Forecasting



Health Care Outcomes







Movie Recommendation

Δομημένα και αδόμητα δεδομένα

	Structured Data	Unstructured Data	
Characteristics	Pre-defined data models Usually text only Easy to search	 No pre-defined data model May be text, images, sound, video or other formats Difficult to search 	
Resides in	Relational databases Data warehouses	Applications NoSQL databases Data warehouses Data lakes	
Generated by	Humans or machines	Humans or machines	
Typical applications	Airline reservation systems Inventory control CRM systems ERP systems	Word processing Presentation software Email clients Tools for viewing or editing media	
Examples	Dates Phone numbers Social security numbers Credit card numbers Customer names Addresses Product names and numbers Transaction information	 Text files Reports Email messages Audio files Video files Images Surveillance imagery 	

Δομημένα και αδόμητα δεδομένα

- Textual data with erratic data formats, can be formatted with effort, tools, and time
 Example: Web clickstream data that may
- Example: Web clickstream data that may contain some inconsistencies in data values and formats
- Data that has no inherent structure and is usually stored as different types of files.
- Example: Text documents, PDFs, images and video

Structured

Data containing a defined data type, format, structure Example: Transaction data and OLAP

Semi-<≔ Structured•

Textual data files with a discernable pattern, enabling parsing

Example: XML data files that are self describing and defined by an xml schema

"Quasi" Structured

Unstructured

Τα δομημένα δεδομένα είναι ποιοτικά, "ακριβά" και λίγα. Κατάλληλα για κλασική TN, άμεση χρήση πχ σε κανόνες.

Τα αδόμητα δεδομένα είναι χαμηλής ποιότητας, "φθηνα" και πάρα πολλά. Χρήση Μηχανικής Μάθησης, έμμεση χρήση: πρέπει να μάθουμε από τα δεδομένα (Learning from Data)

Μηχανική Μάθηση, Big Data, Hardware, Software

Data

Data already available everywhere

Low storage costs: everyone has several GBs for "free"

Hardware more powerful and cheaper than ever before

Devices

Everyone has a computer fully packed with sensors:

- GPS
- Cameras
- Microphones

Permanently connected to Internet

Services

Cloud Computing:

- · Online storage
- Infrastructure as a Service

User applications:

- YouTube
- Gmail
- Facebook
- Twitter

Supervised

Unsupervised

Reinforcement

Είδη της Μηχανικής Μάθησης

Supervised

Learn through **examples** of which we know the desired output (what we want to predict).

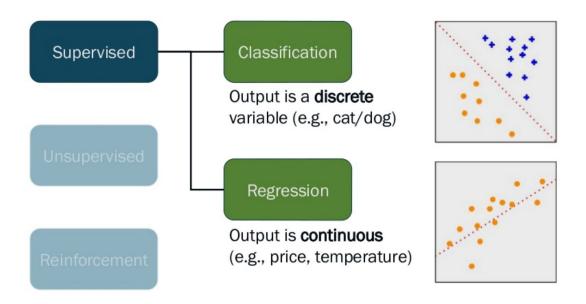
Is this a cat or a dog?

Unsupervised

Are these emails spam or not?

Predict the market value of houses, given the square meters, number of rooms, neighborhood, etc.

Reinforcement



Supervised

There is **no** *desired* **output**. Learn something about the data. *Latent* relationships.

Unsupervised

I have photos and want to put them in 20 groups.

Reinforcement

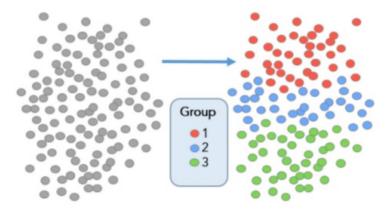
I want to find anomalies in the credit card usage patterns of my customers.

Supervised

Useful for learning structure in the data (clustering), hidden correlations, reduce dimensionality, etc.

Unsupervised

Reinforcement



Παραδείγματα αλγορίθμων ΜΜ

Supervised

- Linear classifier
- Naive Bayes
- Support Vector Machines (SVM)
- Decision Tree
- Random Forests
- k-Nearest Neighbors
- Neural Networks (Deep learning)

Unsupervised

- PCA
- t-SNE
- k-means
- DBSCAN

Reinforcement

- SARSA-λ
- Q-Learning

Supervised

An agent **interacts** with an **environment** and watches the result of the interaction.

Unsupervised

Environment gives feedback via a positive or negative **reward signal**.





Επίλυση ενός προβλήματος ΜΜ

Data Gathering

Collect data from various sources

Data Preprocessing

Clean data to have homogeneity Feature Engineering

Making your data more useful Algorithm Selection & Training

Selecting the right machine learning model

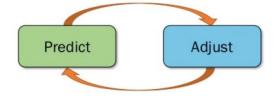
Making Predictions

Evaluate the model

Επιλογή Αλγορίθμου και Εκπαίδευση

Goal of training: making the correct prediction as often as possible

Incremental improvement:



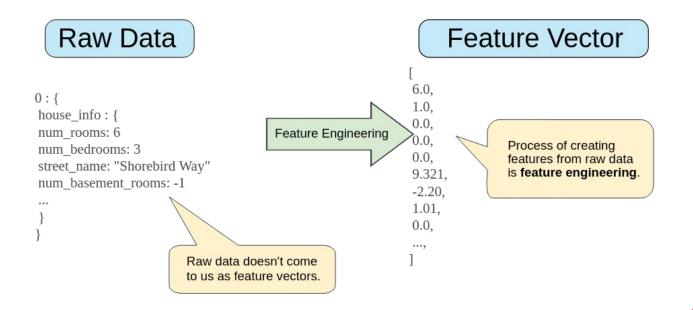
- Use of metrics for evaluating performance and comparing solutions
- Hyperparameter tuning: more an art than a science
 - Every ML algorithm has three components:
 - Representation
 - Optimization
 - Evaluation

Πρόβλεψη - Inference

Training Phase Labels Machine Learning model Feature Samples Features extraction **Prediction Phase** Feature Trained Input Features Label extraction classifier

Representation & Features

(αναπαράσταση και χαρακτηριστικά)



- Για να εφαρμόσουμε μεθόδους Μηχανικής Μάθησης
 χρειαζόμαστε έναν ελάχιστο όγκο δεδομένων, που αποκαλούμε σύνολο δεδομένων (data set)
- Το σύνολο δεδομένων αποτελείται από έναν αριθμό δειγμάτων (samples)
- Κάθε δείγμα είναι ένα διάνυσμα που αποτελείται από χαρακτηριστικά (features)

- Συνήθως κάθε δείγμα αναπαριστά αριθμητικά μια μέτρηση ή μια οντότητα από τον φυσικό κόσμο
- Παράδειγμα: μετρήσαμε σήμερα τη μέση θερμοκρασία (25°C, νεφοκάλυψη (10%) και τη βαρομετρική πίεση (1013,2 mbar).
 Το διάνυσμα του σημερινού δείγματος θα είναι
 [25 10 1013,2]. Το αυριανό δείγμα θα έχει κάποιες άλλες τιμές κοκ.

- Πολλές φορές δεν μας δίνονται μετρήσεις αλλά πρέπει να δημιουργήσουμε εμείς τα χαρακτηριστικά, να κάνουμε δηλαδή εξαγωγή χαρακτηριστικών (feature extraction) από τα αντικείμενα της συλλογής. Παραδείγματα:
- Συλλογή εικόνων: μετατρέπουμε κάθε εικόνα σε ένα διάνυσμα όπου τα χαρακτηριστικά είναι τιμές ιστογραμμάτων χρωμάτων
- Συλλογή κειμένων: μετατρέπουμε κάθε κείμενο σε ένα διάνυσμα όπου κάθε χαρακτηριστικό είναι η συχνότητα εμφάνισης κάθε λέξης

- Ειδικά στην επιβλεπόμενη μάθηση, σε κάθε δείγμα αντιστοιχεί και μια ετικέτα κατηγορίας ή κλάσης (class label) ή μια τιμή εξόδου. Για παράδειγμα στο δείγμα καιρού [25 10 1013,2] της σημερινής μέρας μπορεί να αντιστοιχεί:
 - η ετικέτα "Εβρεξε" ή
 - η τιμή εξόδου 1,5 που αντιστοιχεί στα mm βροχής που παρατηρήθημαν τη συγκεκριμένη μέρα
- Οι ετικέτες ή οι τιμές χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση του συστήματος στην επιβλεπόμενη μάθηση

Παράδειγμα dataset: Wisconsin Breast Cancer

Attribute Information:

- 1) ID number
- 2) Diagnosis (M = malignant, B = benign) 3-32)

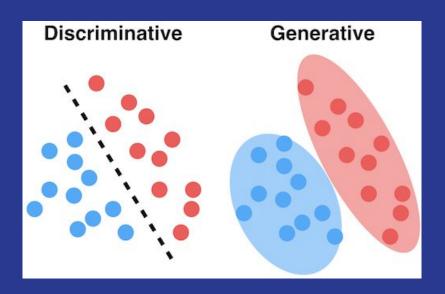
Ten real-valued features are computed for each cell nucleus:

- a) radius (mean of distances from center to points on the perimeter)
- b) texture (standard deviation of gray-scale values)
- c) perimeter
- d) area
- e) smoothness (local variation in radius lengths)
- f) compactness (perimeter^2 / area 1.0)
- g) concavity (severity of concave portions of the contour)
- h) concave points (number of concave portions of the contour)
- i) symmetry
- j) fractal dimension ("coastline approximation" 1)



842367, M. 17, 99, 10, 38, 122. 8, 1001, 0.1184, 0, 2776, 0.3001, 0.1471, 0.2419, 0.07871, 1.095.0, 9053, 8.599, 153. 4, 0.006392, 0.01896, 0.0186, 0.03373, 0.01867, 0.0332, 0.00522, 0.0188, 0.0186, 0.0143, 0.0189, 0.00522, 0.0284, 0.006522, 0.0188, 0.0186, 0.0143, 0.0189, 0.00652, 0.0284, 0.006522, 0.0188, 0.0186, 0.0143, 0.0189, 0.00522, 0.0186, 0.0245, 0.0284, 0.0186, 0.0245, 0.0852, 0.0288, 0.0285,

Generative - Discriminative



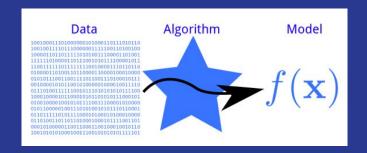
- Τα δεδομένα είναι διανύσματα σε ένα χώρο μεγάλων διαστάσεων
- Παραμετρικοί αλγόριθμοι (πχ GMM)
- Μη-Παραμετρικοί Αλγόριθμοι (πχ SVM)

Bias-Variance Tradeoff

(Ανταλλαγή Προκατάληψης-Διακύμανσης)

	Underfitting	Just right	Overfitting
Symptoms	- High training error - Training error close to test error - High bias	- Training error slightly lower than test error	- Low training error - Training error much lower than test error - High variance
Regression			July 1
Classification			

Γενίκευση (Generalization)



Έχοντας δει κάποια παραδείγματα, μπορεί το σύστημα να αντιμετωπίσει "σωστά" νέα παραδείγματα που δεν έχει "δει" ποτέ; -> Γενίκευση, Μάθηση

Πώς μαθαίνουμε;

- Υποσυμβολικό επίπεδο αντίληψης (δεδομένα)
- Συμβολικό επίπεδο αντίληψης (?)
- Γενίκευση





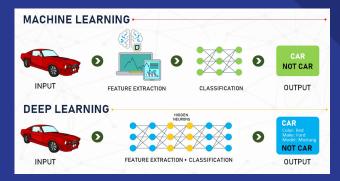
Καλή γενίκευση: "αντίστοιχο" της συμβολικής αναπαράστασης του δέντρου, δεν γνωρίζουμε τους δικούς μας μηχανισμούς μάθησης Υπερεκπαίδευση: αναγνωρίζουμε μόνο ότι έχει τη μορφή κονοφόρου Υποεκπαίδευση: ό,τι είναι πράσινο είναι δέντρο

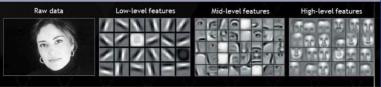


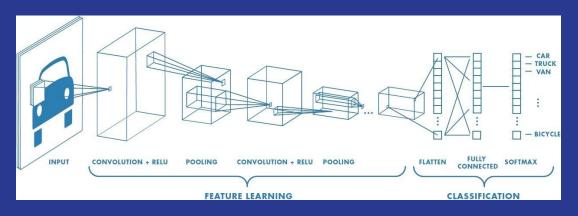
- -> Η Γενίκευση σημαίνει αναπόφευκτα (αποδεκτό) σφάλμα
- -> Η Γενίκευση σημαίνει όμως και ευρωστία, προσαρμοστικότητα, ανακάλυψη

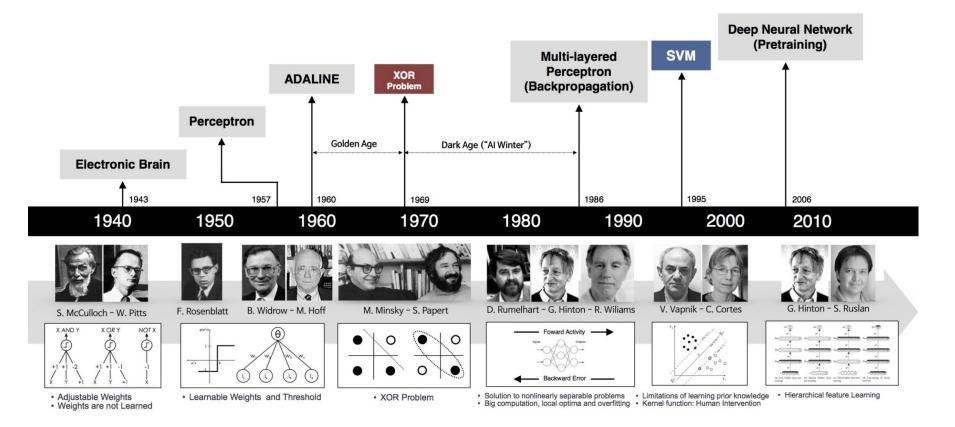
Βαθιά Μάθηση

- συνελικτικά δίκτυα
- αυτόματη εξαγωγή χαρακτηριστικών
- μεταφορά μάθησης





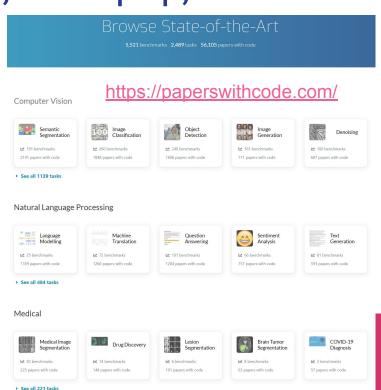




Η εποχή της Μηχανικής Μάθησης

- Περισσότερα δεδομένα Internet
- Αλγοριθμικές εξελίξεις
- Αλματώδης βελτίωση hardware
- Καλές βιβλιοθήκες (λογισμικό)
- Strong AI vs Weak AI

Computer Vision και NLP είναι τα πεδία με τα περισσότερα tasks



Η εποχή της Μηχανικής Μάθησης

≡ Q TECHNOLOGY

The New Hork Times

Turing Award Won by 3 Pioneers in Artificial Intelligence









From left, Yann LeCun, Geoffrey Hinton and Yoshua Bengio. The researchers worked on key developments for neural networks, which are reshaping how computer systems are built. From left, Facebook, via Associated Press; Aaron Vincent Elkaim for The New York Times; Chad Buchanan/Getty Images

To Turing Award του 2019 απονεμήθηκε σε τρεις "γίγαντές" της MM (NY times article)

...αλλά πάντα υπάρχει (γόνιμος) αντίλογος -Schmidhuber-

Αναμφίβολα όμως, το βραβείο αυτό είναι η παγκόσμια επιστημονική (και όχι μόνο) αναγνώριση ότι η Μηχανική Μάθηση, παρότι τελείως αντισυμβατική (ένας υπολογιστής που... κάνει λάθη) είναι πλέον αποδεκτή ως ένα απολύτως έγκυρο και καθοριστικό για το μέλλον υπολογιστικό παράδειγμα.