

Лекция 1

Введение

Екатерина Тузова

email: machine.teaching@gmail.com

web: http://mit.spbau.ru/sewiki/index.php/Машинное_обучение_2017

Правила игры

Правила игры

- 13 лекций
- 12 опросов по 5 баллов в начале лекции
- 8 домашних заданий по 20 баллов при сдаче в первую неделю, 10 баллов при сдаче во вторую неделю
- Экзамен 180 баллов

- Оценки за курс: 300 баллов – отлично, 250 баллов – хорошо, 200 баллов – удовлетворительно

Машинное обучение

Что такое машинное обучение?



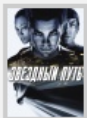
Arthur Samuel (1959)

Field of study that gives computers the ability to learn without being explicitly programmed.

Чем отличается задача найти кратчайший путь в графе от антиспам фильтр?

Применение машинного обучения

Если вам понравился этот фильм, не пропустите



[Звездный путь](#)
Star Trek



[Стражи Галактики](#)
Guardians of the
Galaxy



[Стартрек:
Возмездие](#)
Star Trek Into
Darkness



[Миссия
«Серенити»](#)
Serenity



[Изгой-один:
Звёздные войны.](#)
[Истории](#)
Rogue One

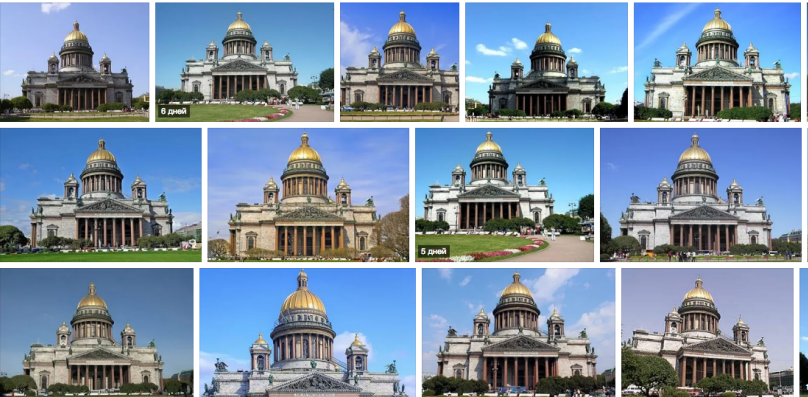
Информационный поиск

Яндекс

Загруженная картинка ×

Найти

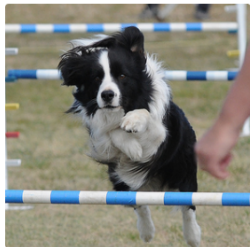
ПОИСК КАРТИНКИ ВИДЕО КАРТЫ МАРКЕТ ЕЩЕ



6 дней

6 дней

Подпись изображений



"black and white dog jumps over bar."

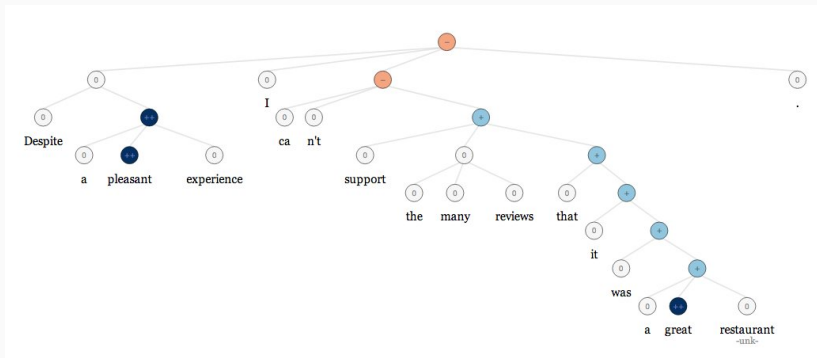


"young girl in pink shirt is swinging on swing."



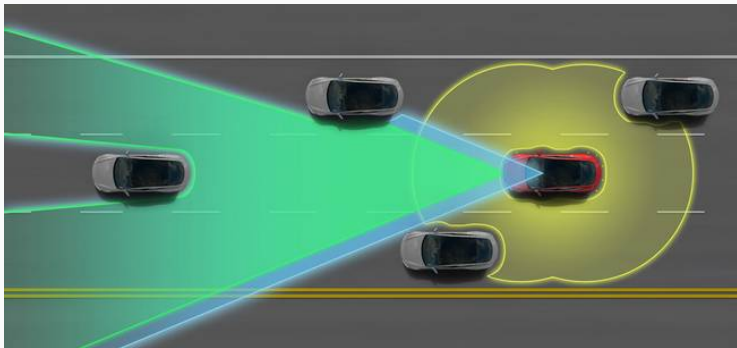
"man in blue wetsuit is surfing on wave."

Анализ тональности текста





Беспилотный автомобиль



Какая математика
понадобится

Какая математика понадобится?

– Линейная алгебра

Какая математика понадобится?

- Линейная алгебра
- Теория вероятности

Какая математика понадобится?

- Линейная алгебра
- Теория вероятности
- Математическая статистика

Какая математика понадобится?

- Линейная алгебра
- Теория вероятности
- Математическая статистика
- Дискретная математика

Какая математика понадобится?

- Линейная алгебра
- Теория вероятности
- Математическая статистика
- Дискретная математика
- Методы оптимизации

Кто уже использовал методы
машинного обучения?

Достаточно ли знать
алгоритмы ML и математику?

- Когда надо применять ML

Что еще надо понимать

- Когда надо применять ML
- Как сформулировать задачу в терминах ML

Что еще надо понимать

- Когда надо применять ML
- Как сформулировать задачу в терминах ML
- Как выбрать подходящий класс алгоритмов

Что еще надо понимать

- Когда надо применять ML
- Как сформулировать задачу в терминах ML
- Как выбрать подходящий класс алгоритмов
- Где посмотреть существующие решения

Что еще надо понимать

- Когда надо применять ML
- Как сформулировать задачу в терминах ML
- Как выбрать подходящий класс алгоритмов
- Где посмотреть существующие решения
- Как настроить алгоритм

Что еще надо понимать

- Когда надо применять ML
- Как сформулировать задачу в терминах ML
- Как выбрать подходящий класс алгоритмов
- Где посмотреть существующие решения
- Как настроить алгоритм
- Как оценить результаты

Немного истории

1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701

- 1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701
- 1958 Frank Rosenblatt создает первую искусственную нейронную сеть

- 1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701
- 1958 Frank Rosenblatt создает первую искусственную нейронную сеть
- 1963 Larry Roberts сформулировал тезисы компьютерного зрения

- 1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701
- 1958 Frank Rosenblatt создает первую искусственную нейронную сеть
- 1963 Larry Roberts сформулировал тезисы компьютерного зрения
- 1973 James Lighthill. "Искусственный интеллект: Общий обзор"

- 1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701
- 1958 Frank Rosenblatt создает первую искусственную нейронную сеть
- 1963 Larry Roberts сформулировал тезисы компьютерного зрения
- 1973 James Lighthill. "Искусственный интеллект: Общий обзор"
- 1986 David Rumelhart и Ronald Williams заново открыт и популяризирован алгоритм обратного распространения ошибки

- 1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701
- 1958 Frank Rosenblatt создает первую искусственную нейронную сеть
- 1963 Larry Roberts сформулировал тезисы компьютерного зрения
- 1973 James Lighthill. "Искусственный интеллект: Общий обзор"
- 1986 David Rumelhart и Ronald Williams заново открыт и популяризирован алгоритм обратного распространения ошибки
- 1997 Компьютер Deep Blue обыграл чемпиона мира по шахматам Гарри Каспарова

- 1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701
- 1958 Frank Rosenblatt создает первую искусственную нейронную сеть
- 1963 Larry Roberts сформулировал тезисы компьютерного зрения
- 1973 James Lighthill. "Искусственный интеллект: Общий обзор"
- 1986 David Rumelhart и Ronald Williams заново открыт и популяризирован алгоритм обратного распространения ошибки
- 1997 Компьютер Deep Blue обыграл чемпиона мира по шахматам Гарри Каспарова
- 2006 Geoffrey Hinton ввел в обиход термин «Deep learning»

- 1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701
- 1958 Frank Rosenblatt создает первую искусственную нейронную сеть
- 1963 Larry Roberts сформулировал тезисы компьютерного зрения
- 1973 James Lighthill. "Искусственный интеллект: Общий обзор"
- 1986 David Rumelhart и Ronald Williams заново открыт и популяризирован алгоритм обратного распространения ошибки
- 1997 Компьютер Deep Blue обыграл чемпиона мира по шахматам Гарри Каспарова
- 2006 Geoffrey Hinton ввел в обиход термин «Deep learning»
- 2011 Суперкомпьютер IBM Watson одержал победу в телевикторине Jeopardy!

- 1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701
- 1958 Frank Rosenblatt создает первую искусственную нейронную сеть
- 1963 Larry Roberts сформулировал тезисы компьютерного зрения
- 1973 James Lighthill. "Искусственный интеллект: Общий обзор"
- 1986 David Rumelhart и Ronald Williams заново открыт и популяризирован алгоритм обратного распространения ошибки
- 1997 Компьютер Deep Blue обыграл чемпиона мира по шахматам Гарри Каспарова
- 2006 Geoffrey Hinton ввел в обиход термин «Deep learning»
- 2011 Суперкомпьютер IBM Watson одержал победу в телевикторине Jeopardy!
- 2014 Facebook изобрел алгоритм DeepFace для распознавания лиц

- 1955 Arthur Samuel создает первую самообучающуюся шашечную программу для IBM 701
- 1958 Frank Rosenblatt создает первую искусственную нейронную сеть
- 1963 Larry Roberts сформулировал тезисы компьютерного зрения
- 1973 James Lighthill. "Искусственный интеллект: Общий обзор"
- 1986 David Rumelhart и Ronald Williams заново открыт и популяризирован алгоритм обратного распространения ошибки
- 1997 Компьютер Deep Blue обыграл чемпиона мира по шахматам Гарри Каспарова
- 2006 Geoffrey Hinton ввел в обиход термин «Deep learning»
- 2011 Суперкомпьютер IBM Watson одержал победу в телевикторине Jeopardy!
- 2014 Facebook изобрел алгоритм DeepFace для распознавания лиц
- 2016 Программа AlphaGo обыграла чемпиона мира по игре в го Lee Se-dol в четырех партиях из пяти

– Проблема комбинаторного взрыва

- Проблема комбинаторного взрыва
- Низкая производительность компьютеров

- Проблема комбинаторного взрыва
- Низкая производительность компьютеров
- Проблема представлений знаний “здорового мысла”

- Проблема комбинаторного взрыва
- Низкая производительность компьютеров
- Проблема представлений знаний “здорового мысла”
- Парадокс Моравека

Типы машинного обучения

1. С учителем
2. Без учителя
3. С частичным привлечением учителя
4. Обучение с подкреплением
5. Активное обучение

X - множество объектов

Y - множество ответов

Обучающая выборка: $X^l = (x_i, y_i)_{i=1}^l$

Задача: Построить алгоритм $a: X \rightarrow Y$

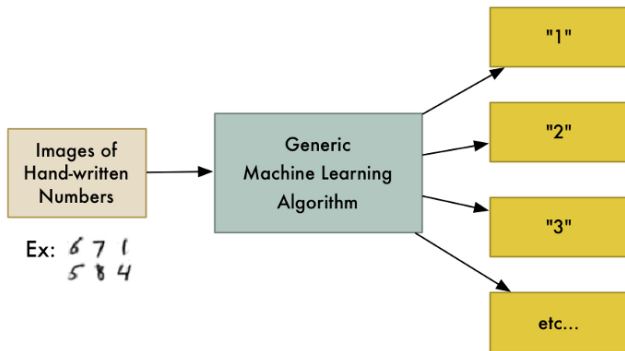
X - множество объектов

Y - множество классов

Обучающая выборка: $X^l = (x_i, y_i)_{i=1}^l$

Задача: Построить алгоритм $a: X \rightarrow Y$, способный классифицировать произвольный объект $x \in X$.

Обучение с учителем. Классификация



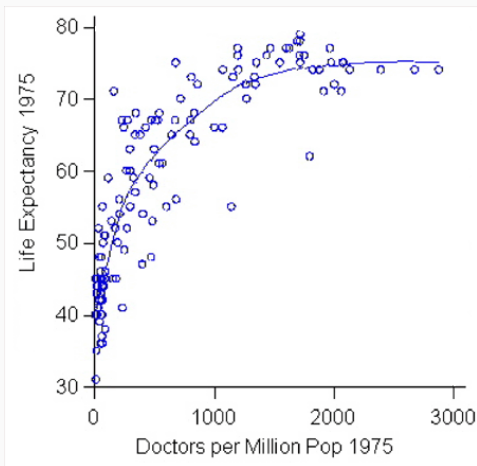
X - множество объектов

Y - множество ответов ($Y \in \mathbb{R}$)

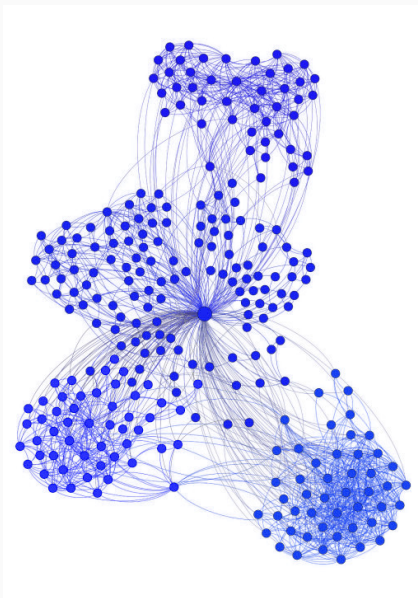
Обучающая выборка: $X^l = (x_i, y_i)_{i=1}^l$

Существует неизвестная целевая зависимость $y^* : X \rightarrow Y$

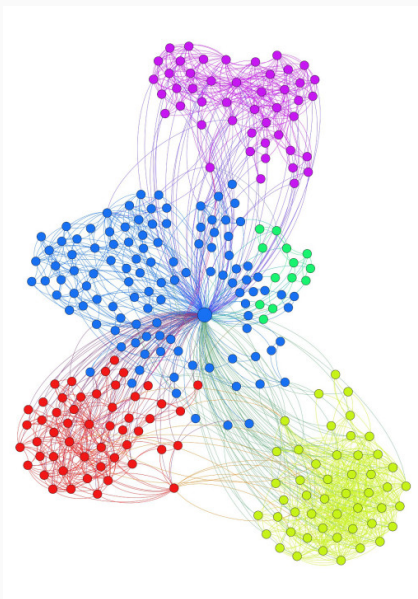
Задача: Построить алгоритм $a : X \rightarrow Y$, аппроксимирующий целевую зависимость y^*



Обучение без учителя



Обучение без учителя



X - множество объектов

Обучающая выборка: $X^l = \{x_i\}_{i=1}^l$

Задача: Обнаружить внутренние взаимосвязи, зависимости, закономерности, существующие между объектами.

Обучение с частичным привлечением учителя

X - множество объектов

Y - множество ответов

Обучающая выборка: $X^l = (x_i, y_i)_{i=1}^l$, $X^u = \{x_i\}_{i=1}^u$

Задача: Построить алгоритм $a: X \rightarrow Y$

Обучение с подкреплением

S – множество состояний окружения

A – множество действий агента

R – множество "выигрышей"

Задача: Построить алгоритм $a: S \rightarrow A$, который максимизирует общий "выигрыш"



Активное обучение

X - множество объектов

Y - множество классов

Обучающая выборка: $X^l = (x_i, y_i)_{i=1}^l$

Получение дополнительных ответов y_i **дорого**.

Задача: Построить алгоритм $a: X \rightarrow Y$, используя как можно меньше дополнительных элементов.



Типы признаков

$$f : X \rightarrow D_f$$

– Бинарные ($D_f = \{0, 1\}$)

$$f : X \rightarrow D_f$$

- Бинарные ($D_f = \{0, 1\}$)
- Номинальные (D_f – конечное множество)

$$f : X \rightarrow D_f$$

- Бинарные ($D_f = \{0, 1\}$)
- Номинальные (D_f – конечное множество)
- Порядковые (D_f – конечное упорядоченное множество)

$$f : X \rightarrow D_f$$

- Бинарные ($D_f = \{0, 1\}$)
- Номинальные (D_f – конечное множество)
- Порядковые (D_f – конечное упорядоченное множество)
- Количественные ($D_f = \mathbb{R}$)

Типы признаков (примеры)

- Бинарные (Пол, наличие боли в спине, в сознании ли пациент)

Типы признаков (примеры)

- Бинарные (Пол, наличие боли в спине, в сознании ли пациент)
- Номинальные (Тип боли: колющая, режущая, ноющая)

Типы признаков (примеры)

- Бинарные (Пол, наличие боли в спине, в сознании ли пациент)
- Номинальные (Тип боли: колющая, режущая, ноющая)
- Порядковые (Общее состояние больного: удовлетворительное, средней тяжести, тяжелое, крайне тяжелое)

Типы признаков (примеры)

- Бинарные (Пол, наличие боли в спине, в сознании ли пациент)
- Номинальные (Тип боли: колющая, режущая, ноющая)
- Порядковые (Общее состояние больного: удовлетворительное, средней тяжести, тяжелое, крайне тяжелое)
- Количественные (Температура тела, пульс, артериальное давление)

– Академическое

- Академическое
- Практическое

Курс К. В. Воронцова

Видеолекции ШАД

Christopher M. Bishop "Pattern Recognition and Machine Learning" G.

James, D. Witten, T. Hastie, R. Tibshirani: "An Introduction to
Statistical Learning"

Вопросы?

На следующей лекции

- Метод ближайших соседей
- Гипотеза компактности
- Обобщенный метрический классификатор
- Проклятие размерности
- Отбор эталонов