PRAKTIKUM IS

Block Machine Learning

https://djcordhose.github.io/ai/2018_haw_ml_praktikum.html

Bewertung

- Stufe 3: 13 bis 15 Punkte
 - Nicht-offensichtliche komplexe Eigenschaften von Konzepten der künstlichen Intelligenz wurden erkannt
 - und zwar ausreichend abstrakt und ausreichend verallgemeinert.
 - Ein etwaiges Anwendungsumfeld wurde korrekt, angemessen und effektiv analysiert und modelliert.
- Stufe 2: 9 bis 12 Punkte
 - Einzelne nicht-offensichtliche Eigenschaften von Konzepten der künstlichen Intelligenz wurden erkannt.
 - Ein etwaiges Anwendungsumfeld wurde korrekt und mit kleinen Einschränkungen angemessen analysiert und modelliert.
- Stufe 1: 5 bis 8 Punkte
 - Wenige recht offensichtliche Eigenschaften von Konzepten der künstlichen Intelligenz wurden erkannt.
 - Ein etwaiges Anwendungsumfeld wurde in einfacher Weise so analysiert und modelliert, dass praktische Tests möglich sind.

Praktikum: Organisatorisches

- Ziel des Praktikums: etwas neues lernen
- Wir sind jeden Montag zu sprechen
 - von 10:00 12:00 (12.81) oder
 - 17:30 18:30 (Vorlesungsraum)
 - Fragen und Diskussion
 - Praktikumsabnahme

Letzter Abnahme-Termin für die Praktika

- Suche: KW21, 23.05.2018
- Lernen: KW24, 11.06.2018
- Natürliche Sprache, erste Prüfungen möglich: KW26, 25.06.2018

Prüfungstermine

- KW26, 25.06.2018
- KW27
- KW29

Update: Prüfungen

- Zwei Studierende haben ein gemeinsames Basisthema vorbereitet mit eigener, individueller Erweiterung.
- Die Basis wird gemeinsam vorgetragen, also jeder mit ca. 50% Redeanteil. (5 Minuten)
- Danach trägt jeder seine eigene Ergänzung vor. (2 x 5 Minuten).
- Gesamtzeit 4 x 15 = 60 Minuten.
- Die Ausarbeitungen sind individuell.
- Die Noten werden auch individuell vergeben.
- Einzelprüfung möglich, dann 7,5 bis 10 Minuten pro Thema.

Install ML Software

Local Installation:

- https://www.anaconda.com/download/
- Important: Install verison 3.x
- git clone git@github.com:DJCordhose/haw.git
- cd haw/notebooks
- jupyter notebook

Or clone on Azure Notebooks:

 https://notebooks.azure.com/djcordhose/libraries/mlhaw

Tolle Sammlungen von Notebooks

Als Inspiration oder Startpunkt für eigene Projekte

- https://github.com/ageron/handson-ml
- https://github.com/fchollet/deep-learning-withpython-notebooks

Mögliche Aufgaben für Praktium

Beispiel Stufe 1: Wie funktionieren Waymos selbstfahrende Autos

Nachvollziehen und recherchieren

<small>

https://www.theverge.com/2018/5/9/17307156/google waymo-driverless-cars-deep-learning-neural-net-interview

Classic ML

Beispiel Stufe 1: Random Forest und Adaboost anwenden

- Dasselbe wie bei Decision Trees für Random Forest und Ada Boost machen
- Parameter herausfinden
- Algorithmen verstehen

3-sklearn-decision-trees

Beispiel bis Stufe 3: Regulasierung auf Neuronalen Netzwerken

- Dropout: https://machinelearningmastery.com/dropoutregularization-deep-learning-models-keras/
- BatchNormalizatiion: https://towardsdatascience.com/batchnormalization-in-neural-networks-1ac91516821c
- L1 und L2: https://towardsdatascience.com/regularization-in-machine-learning-76441ddcf99a
- Zum experimentieren mit L1 und L2: http://playground.tensorflow.org
- Allgemeine Hinweise: https://machinelearningmastery.com/improve-deep-learning-performance/

Beispiel Stufe 2-3: Wende Machine Learning auf eine eigene Problemstellung an

Beispiel bis Stufe 2: Erarbeite dir die Strategie Support Vector Machines

Nutze die Implementierung von sklearn und versuche einen besseren Wert zu erreichen als mit RandomForest

Deep Learning / CNNs

Beispiel bis Stufe 3: Ein Convolutional Neural Network mit eigenen Bilddaten trainieren

Aufwändig, da lokale installation oder tensorflow.js nötig und eigene Bilder besondere Herausforderung

- if you are looking for a handy python script for 'searching' and 'downloading' hundreds of Google images to the local hard disk for you next DL project, that's the one: https://t.co/4nh3hnoZr1 (https://twitter.com/rasbt/status/982822969947848704?s=03)
- Pokemon Images: https://www.pyimagesearch.com/2018/04/16/keras-and-convolutional-neural-networks-cnns/

Hinweise: Ein Convolutional Neural Network mit eigenen Bilddaten trainieren

- Man braucht mind. 5000 Bilder pro Kategorie
- Das hat man oft gar nicht. Dann kann man künstlich Variationen erzeugen
- passende Architektur wählen (eigene, z.B. ResNet, ImageNet)
- Evtl. auf ImageNet vortrainierte Modelle nehmen und nur die letzten Layers nachtrainieren
- Auch mit sehr guter Hardware dauern Experimente Stunden
- Mit Teildaten Overfitten, um zu sehen, ob das Modell überhaupt genug Kapazität hat

Beispiel bis Stufe 3: Object Detection

https://www.datacamp.com/community/tutorials/object-detection-guide https://towardsdatascience.com/deep-learning-in-your-browser-a-brisk-guide-ca06c2198846

https://github.com/ModelDepot/tfjs-yolo-tiny

Beispiel bis Stufe 2: Experimente, wie funktionieren CNNs?

For instance, by combining feature visualization (what is a neuron looking for?) with attribution (how does it affect the output?), we can explore how the network decides between labels like **Labrador retriever** and **tiger cat**.



Several floppy ear detectors seem to be important when distinguishing dogs, whereas pointy ears are used to classify "tiger cat".



https://distill.pub/2018/building-blocks/

Beispiel Stufe 1: Neural Network tunen

- Netzwerk f
 ür Problemstellung optimieren.
- Kannst du es verbessern?
- Woran erkennst du eine Verbesserung?
- Wie klein kann man das Netzwerk machen?

4-tf-keras-nn / 4-keras-tensorflow-nn

Reinforcement Learning

Beispiel bis Stufe 3: Experimente aus dem Open AI gym

Python Kenntnisse notwendig, alle Schwierigkeitsstufen denkbar

https://gym.openai.com/envs/#classic_control

Beispiel bis Stufe 3: Ein eigenes Browserspiel mit DQNs (Reinforcement Leearning bauen)

Projekt braucht kein Setup, man sollte JavaScript-Kenntnisse haben

http://web.sfc.keio.ac.jp/~t15704yn/falling/index.html https://github.com/seann999/dodge_tfjs

Tutorial: Write an AI to win at Pong from scratch with Reinforcement Learning.

 Unklar welche Stufe, für die Prüfung müsstet ihr euch da noch etwas ausdenken

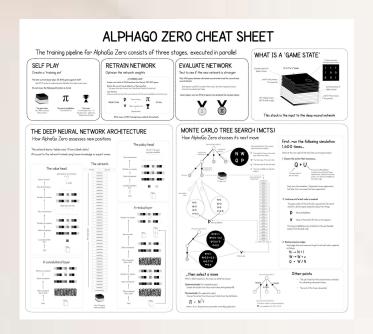
https://medium.com/@dhruvp/how-to-write-a-neural-network-to-play-pong-from-scratch-956b57d4f6e0

Beispiel bis Stufe 3: Atari spielen lernen auf dem eigenen PC

aufwändig, lokale Installation und GPU notwendig, aber Code und Blogpost sind vorhanden

Post: https://eng.uber.com/accelerated-neuroevolution/
Code: https://github.com/uber-common/deep-neuroevolution/tree/master/gpu_implementation

Beispiel bis Stufe 3: AlphaGo Zero nachbauen

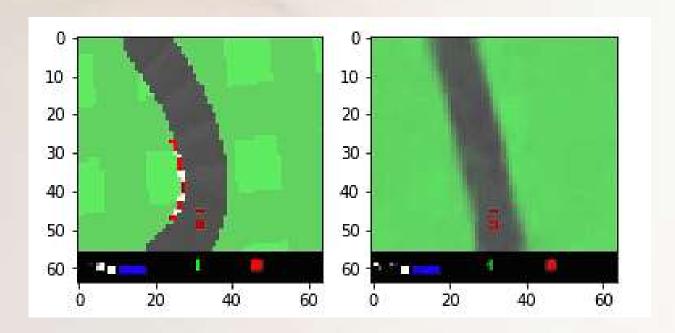


aufwändig, lokale Installation notwendig, aber Code und Tutorial ist vorhanden

Tutorial: https://medium.com/applied-data-science/how-to-build-your-own-alphazero-ai-using-python-and-keras-7f664945c188

Code: https://github.com/AppliedDataSciencePartners/DeepReinforcementLearning Technische Erklärung: http://tim.hibal.org/blog/alpha-zero-how-and-why-it-works/

Beispiel bis Stufe 3: World Model nachbauen



aufwändig, lokale Installation notwendig, aber Code und Tutorial ist vorhanden

Tutorial: https://medium.com/applied-data-science/how-to-build-your-own-world-model-using-python-and-keras-64fb388ba459

Code: https://github.com/AppliedDataSciencePartners/WorldModels

Unsupervised Learning

Beispiel bis Stufe 3: UMAP selbst erarbeiten und erklären

Beispiel bis Stufe 2: Finde ein eigenes Beispiel für Clustering und probiere unterschiedliche Strategien aus

- mit den Parametern der bekannten Algos experimentieren
- mit welchen Paramtern
- Clustering. Anderer Algo, Birch.

Notebook: k-means_vs_dbscan, plot_cluster_comparison

Beispiel bis Stufe 3: Implementiere einen eigenen Clustering Algorithmus

- den Algorithmus sollte es so noch nicht geben
- wie unterscheidet er sich von DBSCANN und kmeans?