

# Instrumente inteligente pentru bunastare sociala



Laura Dioşan  
Tema 1

# Conținut

---

- ❑ Instruire automata (Machine Learning - ML)
  - Problematică
  - Proiectarea unui sistem de învățare automată
  - Tipologie
    - ❑ Învățare supervizată
    - ❑ Învățare nesupervizată
    - ❑ Învățare cu întărire
    - ❑ Teoria învățării
- ❑ De citit:
  - S.J. Russell, P. Norvig – Artificial Intelligence - A Modern Approach → capitolul 18, 19, 20
  - [www.google.com](http://www.google.com)

# Problematică

---

## □ Date → Inteligență

### ■ Informal:

- Intrări  $x \rightarrow$  Program  $\rightarrow$  Ieșiri  $Y$
- Similar:
  - Reprezentarea relației dintre intrări și ieșiri
  - Inferența ieșirilor din intrări
  - Învățarea celui mai bun model care descrie datele

### ■ Formal:

- Îmbunătățirea task-ului  $T$ 
  - stabilirea scopului (ceea ce trebuie învățat) - funcției obiectiv – și reprezentarea sa
  - alegerea unui algoritm de învățare care să realizeze inferența (previziunea) scopului pe baza experienței
- respectând o metrică de performanță  $P$ 
  - evaluarea performanțelor algoritmului ales
- bazându-se pe experiența  $E$ 
  - alegerea bazei de experiență

# Problematică

---

- ❑ Se cunosc sau nu ieşirile asociate unor date de antrenament?
  - Învăţare supervizată – se cunosc
  - Învăţare nesupervizată – nu se cunosc
  - Învăţare semi-supervizată – se cunosc parţial
  
- ❑ Tipul de ieşiri
  - Valori discrete → Clasificare
  - Valori real → Regresie
  - Grupuri → Clusterizare

# Proiectarea unui sistem de învățare automată

---

- ❑ Îmbunătățirea task-ului T
  - stabilirea scopului (ceea ce trebuie învățat) - funcției obiectiv – și reprezentarea sa
  - alegerea unui algoritm de învățare care să realizeze inferența (previziunea) scopului pe baza experienței
- ❑ respectând o metrică de performanță P
  - evaluarea performanțelor algoritmului ales
- ❑ bazându-se pe experiența E
  - alegerea bazei de experiență

# Proiectare – Alegerea funcției obiectiv

---

- Care este funcția care trebuie învățată?
  - Ex. pt jocul de dame
    - o funcție care
      - alege următoarea mutare
      - evaluează o mutare
    - obiectivul fiind alegerea celei mai bune mutări

# Proiectare – Reprezentarea funcției obiectiv

---

- Diferite reprezentări
  - tablou (tabel)
  - reguli simbolice
  - funcție numerică
  - funcții probabilistice
  - ex. jocul de dame
    - Combinație liniară a nr. de piese albe, nr. de piese negre, nr. de piese albe compromise la următoarea mutare, nr. de piese negre compromise la următoarea mutare
- Există un compromis între
  - expresivitatea reprezentării și
  - ușurința învățării
- Calculul funcției obiectiv
  - timp polinomial
  - timp non-polinomial

# Proiectare – Alegerea unui model de învățare

---

- Metodologia (procesul) de lucru
  - folosind datele de antrenament
  - induce definirea unor ipoteze care
    - să se potrivească cu datele de antrenament și
    - să generalizeze cât mai bine datele ne-văzute (datele de test)
- Principiul de lucru
  - minimizarea unei erori (funcție de cost – *loss function*)



# Proiectare – Învățare automată – tipologie

---

- **Învățare supervizată**
- Învățare nesupervizată
- Învățare cu întărire

# Învățare supervizată

## Scop:

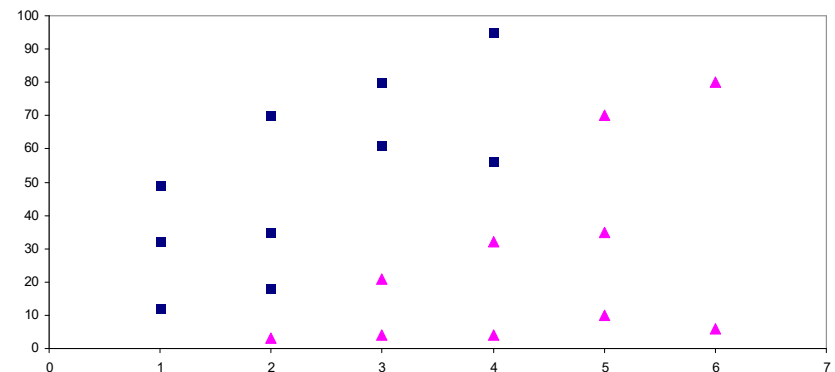
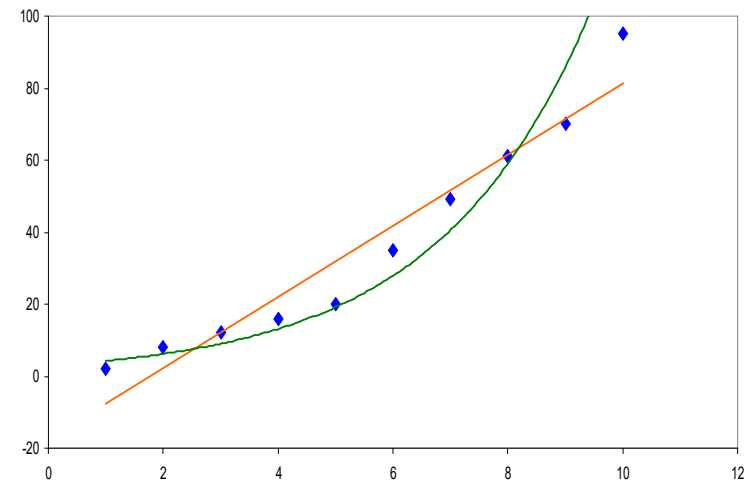
- Furnizarea unei ieșiri corecte pentru o nouă intrare

## Tip de probleme

- regresie
  - Scop: predicția output-ului pentru un input nou
  - Output continuu (nr real)
  - Ex.: predicția prețurilor
- clasificare
  - Scop: clasificarea (etichetarea) unui nou input
  - Output discret (etichetă dintr-o mulțime predefinită)
  - Ex.: detectarea tumorilor maligne

## Caracteristic

- BD experimentală adnotată (pt. învățare)



# Învățare supervizată – definire

---

## Definire

### □ Se dă

- un set de date (exemple, instanțe, cazuri)
  - date de antrenament – sub forma unor perechi ( $attribute\_data_i, ieșire_i$ ), unde
    - $i = 1, N$  ( $N = \text{nr datelor de antrenament}$ )
    - $attribute\_data_i = (atr_{i1}, atr_{i2}, \dots, atr_{im})$ ,  $m$  – nr atributelor (caracteristicilor, proprietăților) unei date
    - $ieșire_i$ 
      - o categorie dintr-o mulțime dată (predefinită) cu  $k$  elemente ( $k$  – nr de clase) → problemă de clasificare
      - un număr real → problemă de regresie
  - date de test
    - sub forma ( $attribute\_data_i$ ),  $i = 1, n$  ( $n = \text{nr datelor de test}$ ).

### □ Să se determine

- o funcție (necunoscută) – ipoteză – care realizează corespondența atribut – ieșire pe datele de antrenament
- ieșirea (clasa/valoarea) asociată unei date (noi) de test folosind funcția învățată pe datele de antrenament

## Alte denumiri

- Clasificare (regresie), învățare inductivă

# Învățare supervizată – exemple

---

- ❑ Recunoașterea scrisului de mână
- ❑ Recunoașterea imaginilor
- ❑ Previziziunea vremii
- ❑ Detecția spam-urilor
- ❑ Recomandări de produse
- ❑ Traduceri automate

# Învățare supervizată – proces

---

## Procesul

- 2 pași:
  - Antrenarea
    - Învățarea, cu ajutorul unui algoritm, a modelului de clasificare
  - Testarea
    - Testarea modelului folosind date de test noi (*unseen data*)

## Calitatea învățării

- o măsură de performanță a algoritmului → ex. acuratețea
  - $\text{Acc} = \text{nr de exemple corect clasificate} / \text{nr total de exemple}$
- calculată în:
  - faza de antrenare
    - Ansamblul de date antrenament se împarte în
      - Date de învățare
      - Date de validare
    - Performanța se apreciază pe sub-ansamblul de validare
      - O singură dată
      - De mai multe ori → validare încrucișată (cross-validation)
  - faza de testare
- probleme
  - Învățare pe derost (*overfitting*) → performanță bună pe datele de antrenament, dar foarte slabă pe datele de test

# Învățare supervizată – evaluare

---

## Metode de evaluare

- Seturi disjuncte de antrenare și testare
  - pt. date numeroase
  - setul de antrenare
    - poate fi împărțit în
      - Date de învățare
      - Date de validare
    - Folosit pentru estimarea parametrilor modelului
      - Cei mai buni parametri obținuți pe validare vor fi folosiți pentru construcția modelului final
- Validare încrucișată cu mai multe ( $h$ ) sub-seturi ale datelor (de antrenament)
  - separarea datelor de  $h$  ori în
    - $h-1$  sub-seturi pentru învățare
    - 1 sub-set pt validare
  - dimensiunea unui sub-set = dimensiunea setului /  $h$
  - performanța este dată de media pe cele  $h$  rulări
    - $h = 5$  sau  $h = 10$
  - pt date puține
- Leave-one-out cross-validation
  - similar validării încrucișate, dar  $h = \text{nr de date}$  → un sub-set conține un singur exemplu
  - pt. date foarte puține

# Învățare supervizată – evaluare

---

## Măsuri de performanță

- Măsuri statistice
  - Funcții de scor (acuratețe, precizie, etc.)
  - Funcții de loss (măsoară calitatea modelului învățat)
- Eficiența
  - În construirea modelului
  - În testarea modelului
- Robustețea
  - Tratarea zgomotelor și a valorilor lipsă
- Scalabilitatea
  - Eficiența gestionării seturilor mari de date
- Interpretabilitatea
  - Modelului de clasificare
- Proprietatea modelului de a fi compact
- Scoruri

# Învățare supervizată – evaluare

---

## Măsuri de performanță

### □ Măsuri statistice

#### ■ Acuratețea

- Nr de exemple corect clasificate / nr total de exemple
- Opusul erorii
- Calculată pe
  - Setul de validare
  - Setul de test

#### □ Uneori

- Analiză de text
- Detectarea intrușilor într-o rețea
- Analize financiare

este importantă doar o singură clasă (clasă pozitivă) → restul claselor sunt negative



# Învățare supervizată – evaluare

## Măsuri de performanță

### □ Măsuri statistice

#### ■ Precizia și Rapelul

##### □ Precizia ( $P$ )

- nr. de exemple pozitive corect clasificate / nr. total de exemple clasificate ca pozitive
- probabilitatea ca un exemplu clasificat pozitiv să fie relevant
- $TP / (TP + FP)$

##### □ Rapelul ( $R$ )

- nr. de exemple pozitive corect clasificate / nr. total de exemple pozitive
- Probabilitatea ca un exemplu pozitiv să fie identificat corect de către clasificator
- $TP / (TP + FN)$

##### □ Matricea de confuzie

- Rezultate reale vs. rezultate calculate

#### ■ Scorul F1

- Combină precizia și rapelul, facilitând compararea a 2 algoritmi
- Media armonică a preciziei și rapelului
- $2PR / (P + R)$

		Rezultate reale	
		Clasa pozitivă	Clasa(ele) negativă(e)
Rezultate calculate	Clasa pozitivă	<i>True positiv (TP)</i>	<i>False positiv (FP)</i>
	Clasa(ele) negativă(e)	<i>False negative (FN)</i>	<i>True negative (TN)</i>

# Învățare supervizată – evaluare

---

## Măsuri de performanță

### ▣ Măsuri statistice

#### ■ Funcția de loss

- ▣ Diferența între ieșirea dorită ( $D$ ) și cea calculată ( $C$ )
- ▣  $L_2$  norm - Quadratic cost (*mean squared error*)  $\sum || D - C ||^2$
- ▣  $L_1$  norm  $\sum | D - C |$
- ▣ SVM loss (hinge loss, max-margin loss)  $\sum_i \sum_{j, j \neq y_i} \max(C_j - D_{y_i} + \Delta, 0)$
- ▣ Softmax loss  $\sum [- \ln(\exp(D) / \sum_{j, j \neq y_i} \exp(C_j))]$
- ▣ Cross-entropy  $-\sum [D \ln C + (1 - D) \ln(1 - C)] / n$

# Învățare supervizată – evaluare

---

## Condiții fundamentale

- ❑ Distribuția datelor de antrenament și test este aceeași
  - În practică, o astfel de condiție este adesea violată
- ❑ Exemplele de antrenament trebuie să fie reprezentative pentru datele de test

# Învățare supervizată – tipologie

---

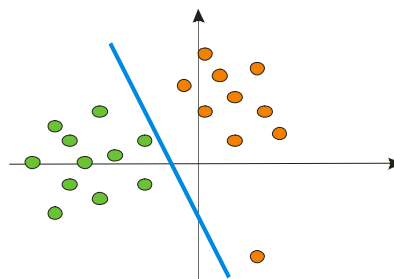
## □ După tipul de date de ieșire

- Real → probleme de regresie
- Etichete → probleme de clasificare (regresie logistică)
  - Clasificare binară
    - Ieșiri (output-uri) binare → nr binar de etichete posibile ( $k = 2$ )
      - Ex. diagnostic de cancer malign sau benign
      - Ex. email acceptat sau refuzat (spam)
  - Clasificare multi-clasă
    - Ieșiri multiple → nr  $> 2$  de etichete posibile ( $k > 2$ )
      - Ex. recunoașterea cifrei 0, 1, 2,... sau 9
      - Ex. risc de creditare mic, mediu, mare și foarte mare
  - Clasificare multi-etichetă
    - Fiecărei ieșiri îi pot corespunde una sau mai multe etichete
      - Ex. frumos → adjectiv, adverb

# Învățare supervizată – tipologie

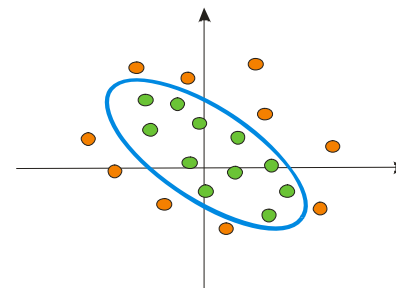
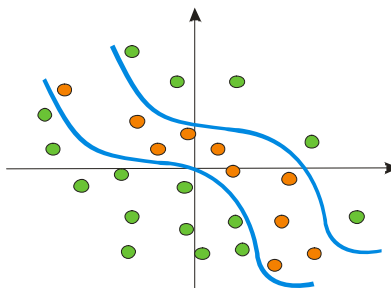
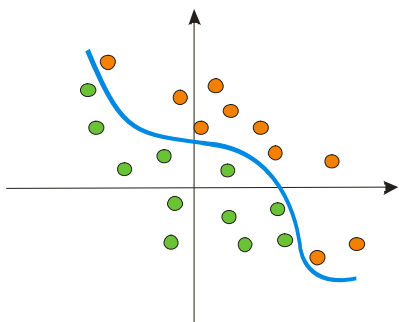
## □ După forma clasificatorului

### ■ Clasificare liniară



### ■ Clasificare ne-liniară

- se crează o rețea de clasificatori liniari
- se mapează datele într-un spațiu nou (mai mare) unde ele devin separabile

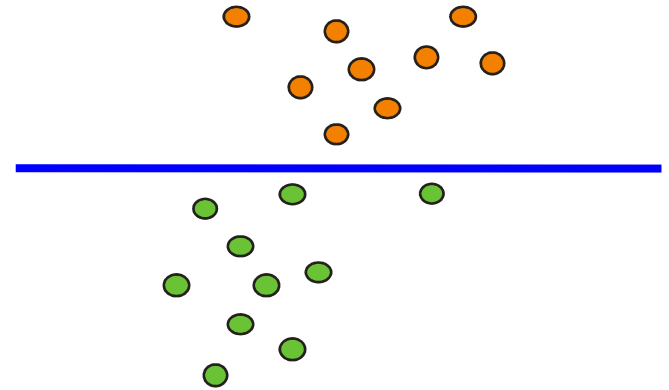


# Învățare supervizată – tipologie

## □ După caracteristicile datelor

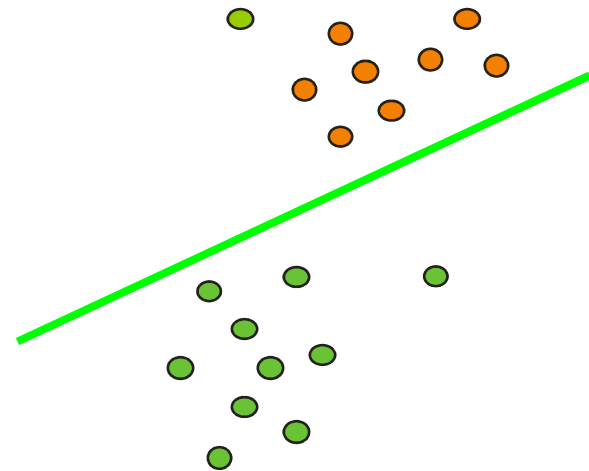
### ■ Clasificare pt date perfect separabile

#### □ Clasificare fără eroare



### ■ Clasificare pt date ne-separabile

#### □ Clasificare cu o anumită eroare (anumite date sunt plasate eronat în clase)



# Învățare supervizată – tipologie

---

## □ După algoritm

### ■ Bazată doar pe instanțe

- Folosește direct datele, fără a crea un model de separare
- Ex. algoritmul cel mai apropiat vecin (*k-nearest neighbour*)

### ■ Discriminative

- Estimează o separare al datelor
- Ex. arbori de decizie, rețele neuronale artificiale, mașini cu suport vectorial, algoritmi evolutivi

### ■ Generative

- Construiește un model probabilistic
- Ex. rețele Bayesiene

# Învățare supervizată – algoritmi

---

- ❑ Cel mai apropiat vecin
  - ❑ Arbori de decizie
  - ❑ Sisteme bazate pe reguli
  - ❑ Rețele neuronale artificiale
  - ❑ Mașini cu suport vectorial
  - ❑ Algoritmi evolutivi
- clasificare
- regresie



# Învățare supervizată – algoritmi

---

## Problemă de clasificare

### □ Se dă

- un set de date (exemple, instanțe, cazuri)
  - date de antrenament – sub forma unor perechi ( $\text{attribute\_data}_i, \text{ieșire}_i$ ), unde
    - $i = 1, N$  ( $N = \text{nr datelor de antrenament}$ )
    - $\text{attribute\_data}_i = (\text{atr}_{i1}, \text{atr}_{i2}, \dots, \text{atr}_{im})$ ,  $m$  – nr atributelor (caracteristicilor, proprietăților) unei date
    - $\text{ieșire}_i =$ 
      - o categorie dintr-o mulțime dată (predefinită) cu  $k$  elemente ( $k$  – nr de clase)
  - date de test – sub forma ( $\text{attribute\_data}_i$ ),  $i = 1, n$  ( $n = \text{nr datelor de test}$ )

### □ Să se determine

- o funcție (necunoscută) care realizează corespondența atribut – ieșire pe datele de antrenament
- ieșirea (clasa) asociată unei date (noi) de test folosind funcția învățată pe datele de antrenament

# Învățare supervizată – algoritmi

---

## Problemă de regresie

- Se dă
  - un set de date (exemple, instanțe, cazuri)
    - date de antrenament – sub forma unor perechi ( $\text{attribute\_data}_i, \text{ieșire}_i$ ), unde
      - $i = 1, N$  ( $N = \text{nr datelor de antrenament}$ )
      - $\text{attribute\_data}_i = (\text{atr}_{i1}, \text{atr}_{i2}, \dots, \text{atr}_{im})$ ,  $m$  – nr atributelor (caracteristicilor, proprietăților) unei date
      - $\text{ieșire}_i$ 
        - un număr real
    - date de test – sub forma ( $\text{attribute\_data}_i$ ),  $i = 1, n$  ( $n = \text{nr datelor de test}$ )  
- Să se determine
  - o funcție (necunoscută) care realizează corespondența atribut – ieșire pe datele de antrenament
  - Ieșirea (clasa/valoarea) asociată unei date (noi) de test folosind funcția învățată pe datele de antrenament

# Învățare supervizată – algoritmi

## Cel mai apropiat vecin (*k*-nearest neighbour)

---

- ❑ Cel mai simplu algoritm de clasificare
- ❑ În etapa de antrenament, algoritmul doar citește datele de intrare (atributele și clasa fiecărei instanțe)
- ❑ În etapa de testare, pentru o nouă instanță (fără clasă) se caută (printre instanțele de antrenament) cei mai apropiați  $k$  vecini și se preia clasa majoritară a acestor  $k$  vecini
- ❑ Căutarea vecinilor se bazează pe:
  - distanța Minkowski (Manhattan, Euclidiană) – attribute continue
  - distanța Hamming, Levensthein – analiza textelor
  - alte distanțe (funcții kernel)

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Scop

- Divizarea unei colecții de articole în seturi mai mici prin aplicarea succesivă a unor reguli de decizie → adresarea mai multor întrebări
  - Fiecare întrebare este formulată în funcție de răspunsul primit la întrebarea precedentă
- Elementele se caracterizează prin informații non-metrice

### □ Definire

- Arborele de decizie
  - Un graf special → arbore orientat bicolor
  - Conține noduri de 3 tipuri:
    - Noduri de decizie → posibilitățile decidentului (ex. Diversele examinări sau tratamente la care este supus pacientul) și indică un test pe un atribut al articolului care trebuie clasificat
    - Noduri ale hazardului – evenimente aleatoare în afara controlului decidentului (rezultatul examinărilor, efectul terapiilor)
    - Noduri rezultat – situațiile finale cărora li se asociază o utilitate (apreciată aprioric de către un pacient generic) sau o etichetă
  - Nodurile de decizie și cele ale hazardului alternează pe nivelele arborelui
  - Nodurile rezultat – noduri terminale (frunze)
  - Muchiile arborelui (arce orientate) → consecințele în timp (rezultate) ale deciziilor, respectiv ale realizării evenimentelor aleatoare (pot fi însoțite de probabilități)
- Fiecare nod intern corespunde unui atribut
- Fiecare ramură de sub un nod (atribut) corespunde unei valori a atributului
- Fiecare frunză corespunde unei clase (ieșire de tip discret)

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Tipuri de probleme

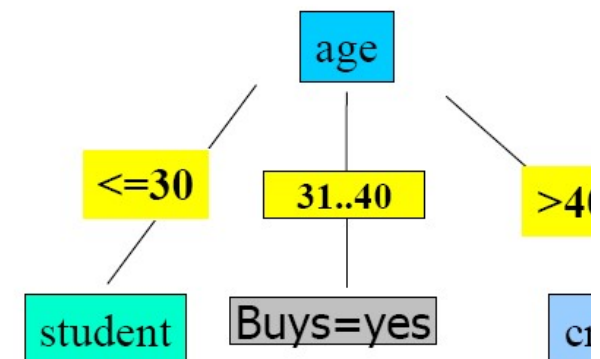
- Exemplele (instanțele) sunt reprezentate printr-un număr fix de atribute, fiecare atribut putând avea un număr limitat de valori
- Funcția obiectiv ia valori de tip discret
- AD reprezintă o disjuncție de mai multe conjuncții
  - fiecare conjuncție fiind de forma atributul  $a_i$  are valoarea  $v_j$
- Datele de antrenament pot conține erori
- Datele de antrenament pot fi incomplete
  - Anumitor exemple le pot lipsi valorile pentru unele atribute
  
- Probleme de clasificare
  - Binară
    - exemple date sub forma  $[(\text{atribut}_{ij}, \text{valoare}_{ij}), \text{clasă}_i, i=1,2,\dots,n, j=1,2,\dots,m, \text{clasă}_i \text{ putând lua doar 2 valori}]$
  - Multi-clasă
    - exemple date sub forma  $[(\text{atribut}_{ij}, \text{valoare}_{ij}), \text{clasă}_i, i=1,2,\dots,n, j=1,2,\dots,m, \text{clasă}_i \text{ putând lua doar } k \text{ valori}]$
  
- Probleme de regresie
  - AD se construiesc similar cazului problemei de clasificare, dar în locul etichetării fiecărui nod cu eticheta unei clase se asociază nodului o valoare reală sau o funcție dependentă de intrările nodului respectiv
  - Spațiul de intrare se împarte în regiuni de decizie prin tăieturi paralele cu axele  $Ox$  și  $Oy$
  - Are loc o transformare a ieșirilor discrete în funcții continue
  - Calitatea rezolvării problemei
    - Eroare (pătratică sau absolută) de predicție

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

### □ Exemplu

rec	Age	Income	Student	Credit_rating
r1	<=30	High	No	Fair
r2	<=30	High	No	Excellent
r3	31...40	High	No	Fair
r4	>40	Medium	No	Fair
r5	>40	Low	Yes	Fair
r6	>40	Low	Yes	Excellent
r7	31...40	Low	Yes	Excellent
r8	<=30	Medium	No	Fair
r9	<=30	Low	Yes	Fair
r10	>40	Medium	Yes	Fair



# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Proces

- Construirea (creșterea, inducția) arborelui
  - Se bazează pe un set de date de antrenament
  - Lucrează de jos în sus sau de sus în jos (prin divizare – *splitting*)
- Utilizarea arborelui ca model de rezolvare a problemelor
  - Ansamblul deciziilor efectuate de-a lungul unui drum de la rădăcină la o frunză formează o regulă
  - Regulile formate în AD sunt folosite pentru etichetarea unor noi date
- Tăierea (curățirea) arborelui (pruning)
  - Se identifică și se mută/elimină ramurile care reflectă zgomote sau excepții

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Proces

#### ■ Construirea AD

##### □ Exemplu

rec	Age	Income	Student	Credit_rating
r1	<=30	High	No	Fair
r2	<=30	High	No	Excellent
r3	31...40	High	No	Fair
r4	>40	Medium	No	Fair
r5	>40	Low	Yes	Fair
r6	>40	Low	Yes	Excellent
r7	31...40	Low	Yes	Excellent
r8	<=30	Medium	No	Fair
r9	<=30	Low	Yes	Fair
r10	>40	Medium	Yes	Fair



# Învățare supervizată – algoritmi

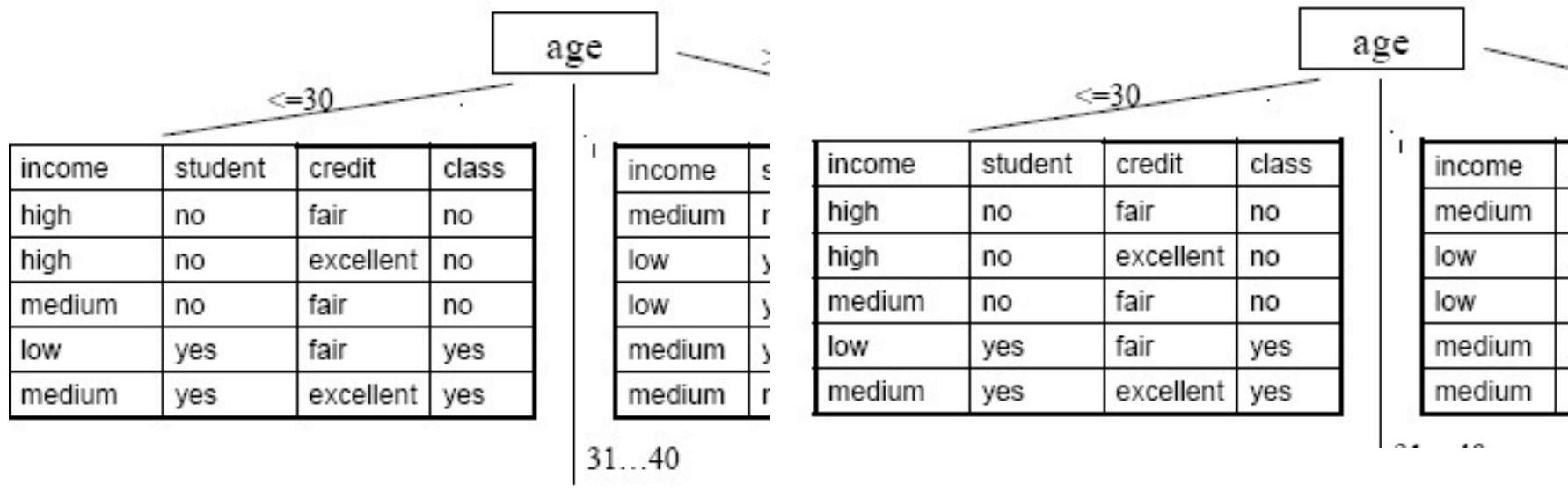
## Arbori de decizie

### □ Proces

#### ■ Construirea AD

##### □ Exemplu

- Pentru rădăcină se alege atributul *age*



# Învățare supervizată – algoritmi

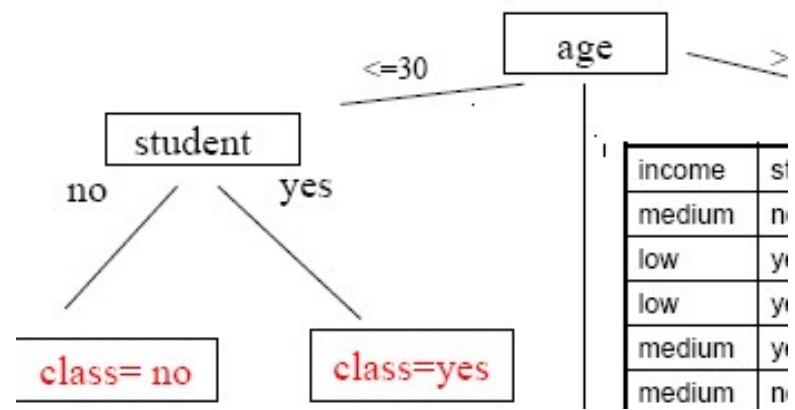
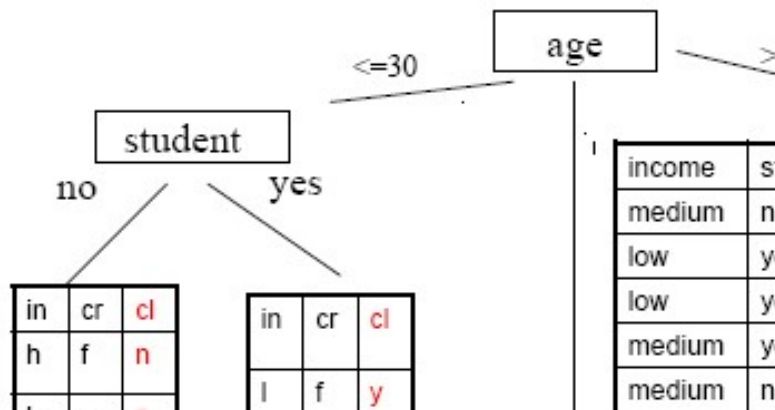
## Arbori de decizie

### □ Proces

#### ■ Construirea AD

##### □ Exemplu

- Pentru rădăcină se alege atributul *age*
- Pe ramura  $\leq 30$  se alege atributul *student*



# Învățare supervizată – algoritmi

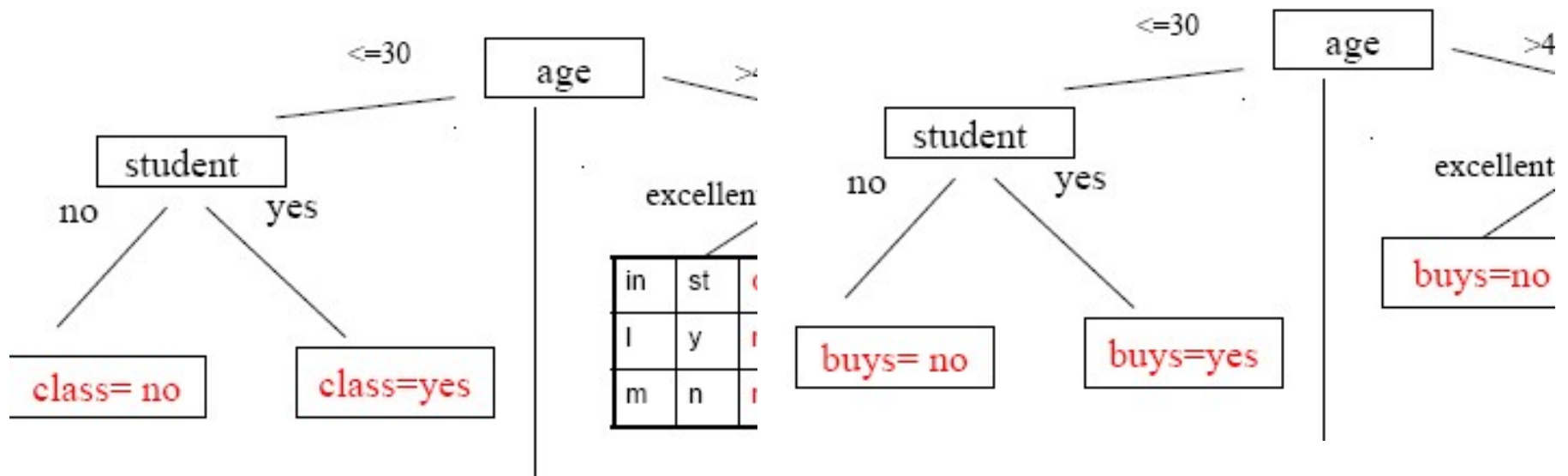
## Arbori de decizie

### □ Proces

#### ■ Construirea AD

##### □ Exemplu

- Pentru rădăcină se alege atributul *age*
- Pe ramura  $\leq 30$  se alege atributul *student*
- Pe ramura  $> 40$  se alege atributul *credit*



# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Proces

- Construirea AD → Algoritmul ID3/C4.5 → Selectare atribut → Câștigul de informație

#### □ O măsură de impuritate

- 0 (minimă) dacă toate exemplele aparțin aceeași clase
- 1 (maximă) dacă avem număr egal de exemple din fiecare clasă

#### □ Se bazează pe entropia datelor

- măsoară impuritatea datelor
- numărul sperat (așteptat) de biți necesari pentru a coda clasa unui element oarecare din setul de date
- clasificare binară (cu 2 clase):  $E(S) = -p_+ \log_2 p_+ - p_- \log_2 p_-$ , unde
  - $p_+$  - proporția exemplelor pozitive în setul de date  $S$
  - $p_-$  - proporția exemplelor negative în setul de date  $S$
- clasificare cu mai multe clase:  $E(S) = \sum_{i=1, 2, \dots, k} -p_i \log_2 p_i$  - entropia datelor relativ la atributul țintă (atributul de ieșire), unde
  - $p_i$  - proporția exemplelor din clasa  $i$  în setul de date  $S$

#### □ câștigul de informație (*information gain*) al unei caracteristici $a$ (al unui atribut al) datelor

- Reducerea entropiei setului de date ca urmare a eliminării atributului  $a$
- $Gain(S, a) = E(S) - \sum_{v \in \text{valori}(a)} |S_v| / |S| E(S_v)$
- $\sum_{v \in \text{valori}(a)} |S_v| / |S| E(S_v)$  - informația scontată

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

### □ Proces

- Construirea AD → Algoritmul ID3/C4.5 → Selectare atribut → Câștigul de informație
  - exemplu

	a1	a2	a3	Clasa
d1	mare	roșu	cerc	clasa 1
d2	mic	roșu	pătrat	clasa 2
d3	mic	roșu	cerc	clasa 1
d4	mare	albastru	cerc	clasa 2

$$S = \{d1, d2, d3, d4\} \rightarrow p_+ = 2/4, p_- = 2/4 \rightarrow E(S) = -p_+ \log_2 p_+ - p_- \log_2 p_- = 1$$

$$S_{v=\text{mare}} = \{d1, d4\} \rightarrow p_+ = 1/2, p_- = 1/2 \rightarrow E(S_{v=\text{mare}}) = 1$$

$$S_{v=\text{mic}} = \{d2, d3\} \rightarrow p_+ = 1/2, p_- = 1/2 \rightarrow E(S_{v=\text{mic}}) = 1$$

$$S_{v=\text{roșu}} = \{d1, d2, d3\} \rightarrow p_+ = 2/3, p_- = 1/3 \rightarrow E(S_{v=\text{roșu}}) = 0.923$$

$$S_{v=\text{albastru}} = \{d4\} \rightarrow p_+ = 0, p_- = 1 \rightarrow E(S_{v=\text{albastru}}) = 0$$

$$S_{v=\text{cerc}} = \{d1, d3, d4\} \rightarrow p_+ = 2/3, p_- = 1/3 \rightarrow E(S_{v=\text{cerc}}) = 0.923$$

$$S_{v=\text{patrat}} = \{d2\} \rightarrow p_+ = 0, p_- = 1 \rightarrow E(S_{v=\text{patrat}}) = 0$$

$$\text{Gain}(S, a) = E(S) - \sum_{v \in \text{valori}(a)} |S_v| / |S| E(S_v)$$

$$\text{Gain}(S, a_1) = 1 - (|S_{v=\text{mare}}| / |S| E(S_{v=\text{mare}})) + (|S_{v=\text{mic}}| / |S| E(S_{v=\text{mic}})) = 1 - (2/4 * 1 + 2/4 * 1) = 0$$

$$\text{Gain}(S, a_2) = 1 - (|S_{v=\text{roșu}}| / |S| E(S_{v=\text{roșu}})) + (|S_{v=\text{albastru}}| / |S| E(S_{v=\text{albastru}})) = 1 - (3/4 * 0.923 + 1/4 * 0) = 0.307$$

$$\text{Gain}(S, a_3) = 1 - (|S_{v=\text{cerc}}| / |S| E(S_{v=\text{cerc}})) + (|S_{v=\text{patrat}}| / |S| E(S_{v=\text{patrat}})) = 1 - (3/4 * 0.923 + 1/4 * 0) = 0.307$$

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Proces

- Construirea AD → Algoritmul ID3/C4.5 → Selectare atribut → Rata câștigului

- Penalizează un atribut prin încorporarea unui termen – split information – sensibil la gradul de împrăștiere și uniformitate în care atributul separă datele

- Split information – entropia relativ la valorile posibile ale atributului a
- $S_v$  – proporția exemplelor din setul de date  $S$  care au atributul a eval cu valoarea v

- $$\text{splitInformation}(S,a) = - \sum_{v=\text{value}(a)} \frac{|S_v|}{|S|} \log_2 \frac{|S_v|}{|S|}$$

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Proces

#### ■ Construirea arborelui

#### ■ Utilizarea arborelui ca model de rezolvare a problemelor

##### □ Ideea de bază

- Se extrag regulile formate în arborele anterior construit → Reguli extrase din arborele dat în exemplul anterior:
  - *IF age = "<=30" AND student = "no" THEN buys\_computer = "no"*
  - *IF age = "<=30" AND student = "yes" THEN buys\_computer = "yes"*
  - *IF age = "31...40" THEN buys\_computer = "yes"*
  - *IF age = ">40" AND credit\_rating = "excellent" THEN buys\_computer = "no"*
  - *IF age = ">40" AND credit\_rating = "fair" THEN buys\_computer = "yes"*
- Regulile sunt folosite pentru a clasifica datele de test (date noi). Fie x o dată pentru care nu se știe clasa de apartenență → Regulile se pot scrie sub forma unor predicate astfel:
  - *IF age( x, <=30) AND student(x, no) THEN buys\_computer (x, no)*
  - *IF age(x, <=30) AND student (x, yes) THEN buys\_computer (x, yes)*

##### □ Dificultăți

- Underfitting (sub-potrivire) → AD indus pe baza datelor de antrenament este prea simplu → eroare de clasificare mare atât în etapa de antrenare, cât și în cea de testare
- Overfitting (supra-potrivire, învățare pe derost) → AD indus pe baza datelor de antrenament se potrivește prea accentuat cu datele de antrenament, nefiind capabil să generalizeze pentru date noi
- Soluții:
  - fasonarea arborelui (pruning) → Îndepărtarea ramurilor nesemnificative, redundante → arbore mai puțin stufos
  - Validare cu încrucișare

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Proces

- Construirea arborelui
- Utilizarea arborelui ca model de rezolvare a problemelor
- Tăierea (fasonarea) arborelui

#### □ Necesitate

- Odată construit AD, se pot extrage reguli (de clasificare) din AD pentru a putea reprezenta cunoștințele sub forma regulilor dacă-atunci atât de ușor de înțeles de către oameni
- O regulă este creată (extrasă) prin parcurgerea AD de la rădăcină până la o frunză
- Fiecare pereche (atribut, valoare), adică (nod, muchie), formează o conjuncție în ipoteza regulii (partea dacă)
  - Mai puțin ultimul nod din drumul parcurs care este o frunză și reprezintă consecința (ieșirea, partea atunci) regulii

#### □ Tipologie

- Prealabilă (pre-pruning)
  - Se oprește creșterea arborelui în timpul inducției prin sistarea divizării unor noduri care devin astfel frunze etichetate cu clasa majoritară a exemplurilor aferente nodului respectiv
- Ulterioară (post-pruning)
  - După ce AD a fost creat (a crescut) se elimină ramurile unor noduri care devin astfel frunze → se reduce eroarea de clasificare (pe datele de test)



# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Tool-uri

- <http://webdocs.cs.ualberta.ca/~aixplore/learning/DecisionTrees/Applet/DecisionTreeApplet.html>
- WEKA → J48
- <http://id3alg.altervista.org/>
- <http://www.rulequest.com/Personal/c4.5r8.tar.gz>
- <https://scikit-learn.org/stable/modules/tree.html>

### □ Biblio

- <http://www.public.asu.edu/~kirkwood/DASstuff/decisiontrees/index.html>

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Avantaje

- Ușor de înțeles și interpretat
- Permit utilizarea datelor nominale și categoriale
- Logica deciziei poate fi urmărită ușor, regulile fiind vizibile
- Lucrează bine cu seturi mari de date

### □ Dezavantaje

- Instabilitate → modificarea datelor de antrenament
- Complexitate → reprezentare
- Greu de manevrat
- Costuri mari pt inducerea AD
- Inducerea AD necesită multă informație

# Învățare supervizată – algoritmi

## Arbori de decizie

---

### □ Dificultăți

#### ■ Existența mai multor arbori

- Cât mai mici
- Cu o acuratețe cât mai mare (ușor de "citit" și cu performanțe bune)
- Găsirea celui mai bun arbore → problemă NP-dificilă

#### ■ Alegerea celui mai bun arbore

- Algoritmi euristici
- ID3 → cel mai mic arbore acceptabil
  - → teorema lui Occam: "always choose the simplest explanation"

#### ■ Attribute continue

- Separarea în intervale
  - Câte intervale?
  - Cât de mari sunt intervalele?

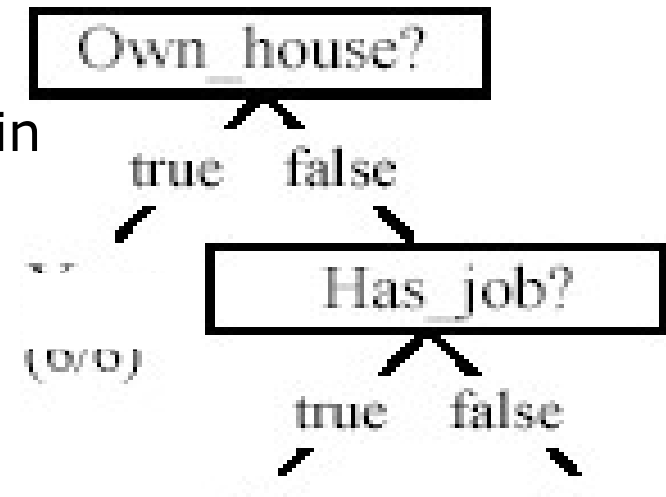
#### ■ Arbori prea adânci sau prea stufoși

- Fasonarea prealabilă (pre-pruning) → oprirea construirii arborelui mai devreme
- Fasonarea ulterioară (post-pruning) → înlăturarea anumitor ramuri

# Învățare supervizată – algoritmi

## Sisteme bazate pe reguli

- ❑ Transformarea AD într-un set de reguli
- ❑ Fiecare drum din arbore → regulă
- ❑ Regulile *IF-THEN* pot fi identificate din date



Own\_house = true → Class = Yes

Own\_house = false, Has\_job = true → Class = Yes

Own\_house = false, Has\_job = false → Class = No

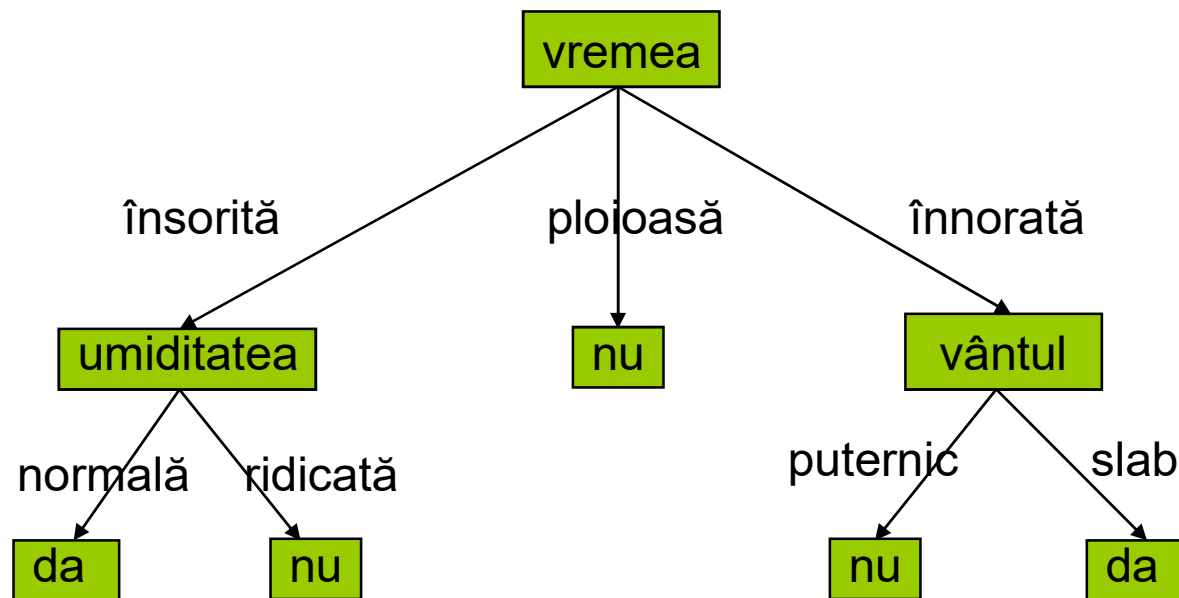
# Învățare supervizată – algoritmi

## Sisteme bazate pe reguli

---

Conversia unui AD în reguli

- Vremea propice pentru tenis



- DACĂ *vremea=înnorată* și *vântul=slab* ATUNCI *joc tenis*

# Învățare supervizată – algoritmi

## Sisteme bazate pe reguli

---

- ❑ Secvențele de reguli = liste de decizii
- ❑ Găsirea regulilor
  - Acoperire secvențială
    - ❑ Se învață o regulă
    - ❑ Se elimină exemplele care respectă regula
    - ❑ Se caută noi reguli

# Învățare supervizată – algoritmi

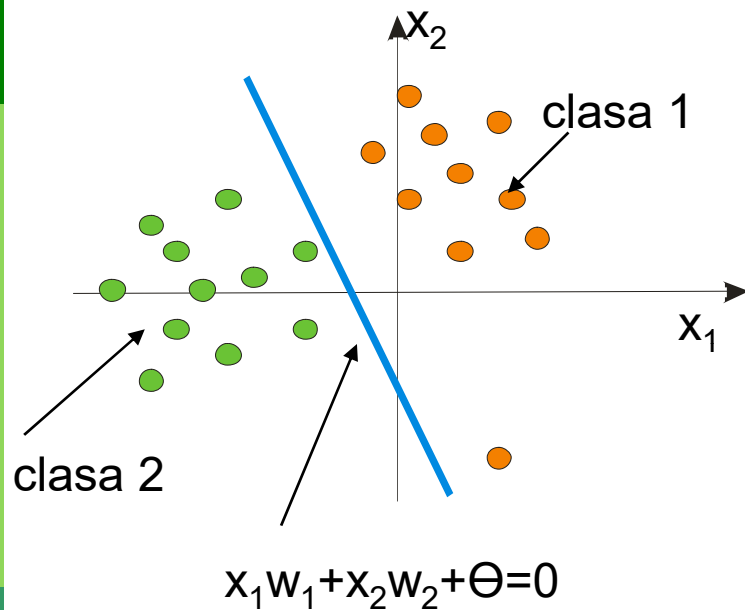
---

## Clasificare

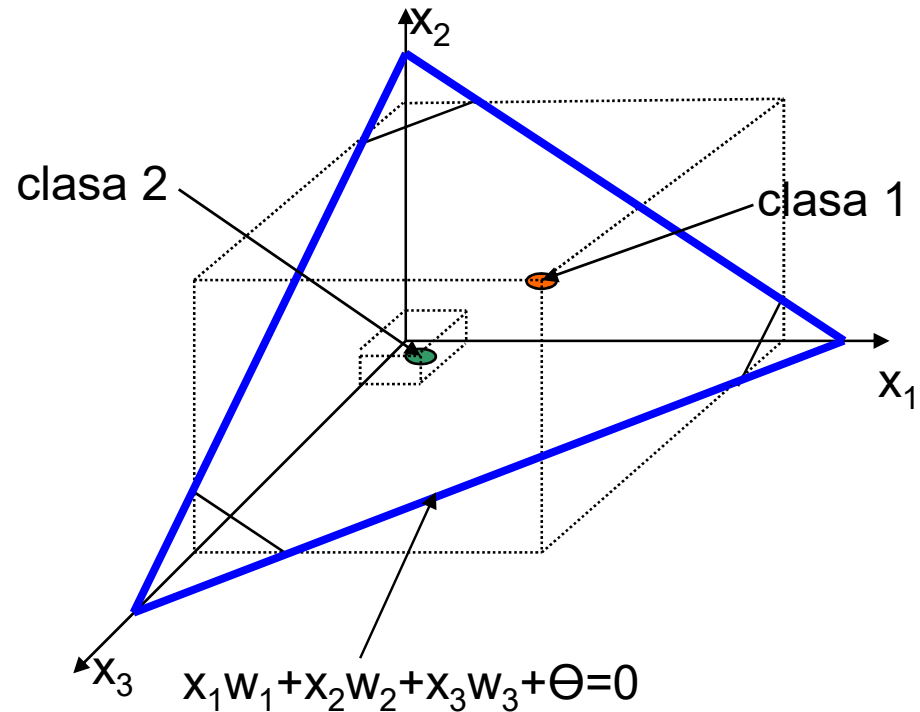
- ❑ Clasificare binară pt orice fel de date de intrare (discrete sau continue)
  - Datele pot fi separate de:
    - ❑ o dreaptă  $\rightarrow ax + by + c = 0$  (dacă  $m = 2$ )
    - ❑ un plan  $\rightarrow ax + by + cz + d = 0$  (dacă  $m = 3$ )
    - ❑ un hiperplan  $\sum a_i x_i + b = 0$  (dacă  $m > 3$ )
  - Cum găsim modelul de separare (valorile optime pt.  $a, b, c, d, a_i$  și forma modelului)?
    - ❑ Rețele neuronale artificiale
    - ❑ Mașini cu suport vectorial
    - ❑ Algoritmi evolutivi

# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale



Clasificare binară cu  $m=2$  intrări



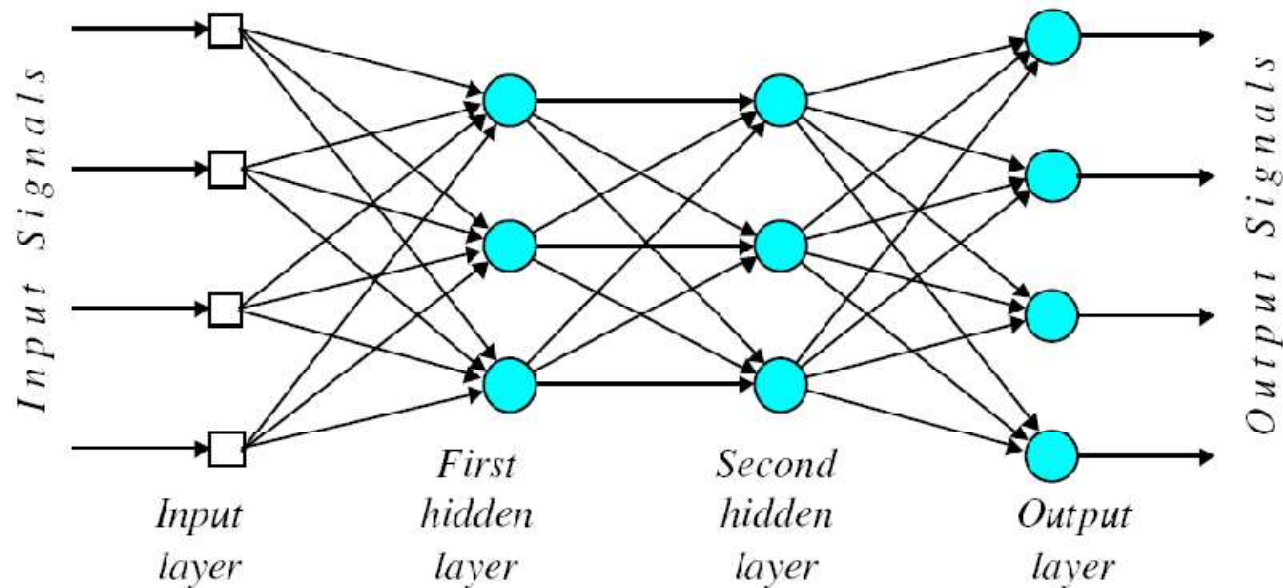
Clasificare binară cu  $m=3$  intrări



# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

- Similar unei rețele neuronale biologice
- O mulțime de neuroni dispuși ca într-un graf (un nod  $\rightarrow$  un neuron) pe mai multe straturi (*layere*)
  - Strat de intrare
    - Conține  $m$  (nr de attribute al unei date) noduri
  - Strat de ieșire
    - Conține  $r$  (nr de ieșiri) noduri
  - Straturi intermediare (ascunse) – rol în “complicarea” rețelei
    - Diferite structuri
    - Diferite mărimi



# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

---

### □ Cum învață rețeaua?

- Plecând de la un set de  $n$  date de antrenament de forma  $((x_{p1}, x_{p2}, \dots, x_{pm}, y_{p1}, y_{p2}, \dots, y_{pr}))$  cu  $p = 1, 2, \dots, n$ ,  $m$  – nr atributelor,  $r$  – nr ieșirilor
- Se formează o RNA cu  $m$  noduri de intrare,  $r$  noduri de ieșire și o anumită structură internă (un anumit nr de nivele ascunse, fiecare nivel cu un anumit nr de neuroni)
- Se caută valorile optime ale ponderilor între oricare 2 noduri ale rețelei prin minimizarea erorii (diferența între outputul real  $y$  și cel calculat de către rețea)
- Rețeaua = mulțime de unități primitive de calcul interconectate între ele  
→
  - Învățarea rețelei =  $\cup$  învățarea unităților primitive (unitate liniară, unitate sigmoidală, etc)

# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

---

- Neuronul ca element simplu de calcul
  - Structura neuronului
    - Fiecare nod are intrări și ieșiri
    - Fiecare nod efectuează un calcul simplu prin intermediul unei funcții asociate
  - Procesarea neuronului
    - Se transmite informația neuronului → se calculează suma ponderată a intrărilor
    - Neuronul procesează informația → se folosește o funcție de activare
      - Funcția semn → perceptron
      - Funcția liniară → unitate liniară
      - Funcția sigmoidală → unitate sigmoidală
    - Se citește răspunsul neuronului → se stabilește dacă rezultatul furnizat de neuron coincide sau nu cu cel dorit (real)
  - Învățarea neuronului – algoritmul de învățare a ponderilor care procesează corect informațiile
    - Se pornește cu un set inițial de ponderi oarecare
    - Cât timp nu este îndeplinită o condiție de oprire
      - Se stabilește calitatea ponderilor curente
      - Se modifică ponderile astfel încât să se obțină rezultate mai bune

# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

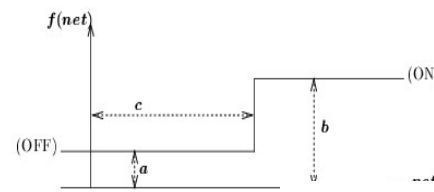
### □ Procesare → Funcția de activare

- Funcția constantă  $f(net) = \text{const}$

- Funcția prag ( $c$  - pragul)

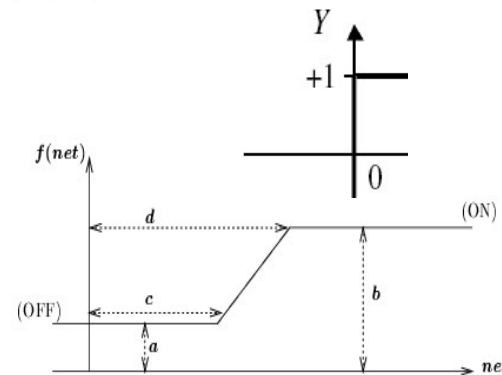
$$f(net) = \begin{cases} a, & \text{dacă } net < c \\ b, & \text{dacă } net > c \end{cases}$$

- Pentru  $a=+1$ ,  $b=-1$  și  $c=0$  → funcția semn
- Funcție discontinuă



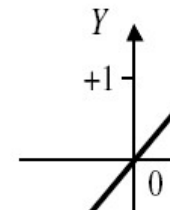
- Funcția rampă

$$f(net) = \begin{cases} a, & \text{dacă } net \leq c \\ b, & \text{dacă } net \geq d \\ a + \frac{(net - c)(b - a)}{d - c}, & \text{altfel} \end{cases}$$



- Funcția liniară  $f(net) = a \cdot net + b$

- Pentru  $a = 1$  și  $b = 0$  → funcția identitate  $f(net) = net$
- Funcție continuă



# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

### □ Procesare → Funcția de activare

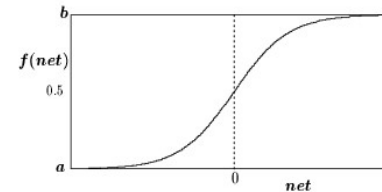
#### ■ Funcția sigmoidală

- În formă de S
- Continuă și diferentiabilă în orice punct
- Simetrică rotațional față de un anumit punct ( $net = c$ )
- Atinge asimptotic puncte de saturație

$$\lim_{net \rightarrow -\infty} f(net) = a \qquad \lim_{net \rightarrow \infty} f(net) = b$$

- Exemple de funcții sigmoidale:

$$f(net) = z + \frac{1}{1 + \exp(-x \cdot net + y)}$$
$$f(net) = \tanh(x \cdot net - y) + z$$



unde  $\tanh(u) = \frac{e^u - e^{-u}}{e^u + e^{-u}}$

- Pentru  $y=0$  și  $z = 0 \rightarrow a=0, b = 1, c=0$
- Pentru  $y=0$  și  $z = -0.5 \rightarrow a=-0.5, b = 0.5, c=0$
- Cu cât  $x$  este mai mare, cu atât curba este mai abruptă

# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

### □ Procesare → Funcția de activare

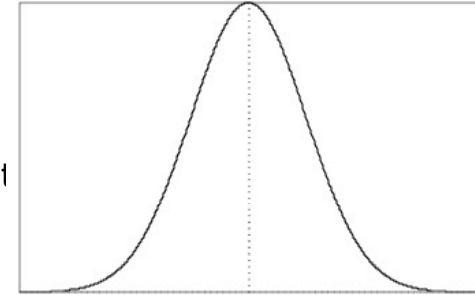
#### ■ Funcția Gaussiană

- În formă de clopot
- Continuă
- Atinge asimptotic un punct de saturație

$$\lim_{net \rightarrow \infty} f(net) = a$$

- Are un singur punct de optim (maxim) – atins când net
- Exemplu

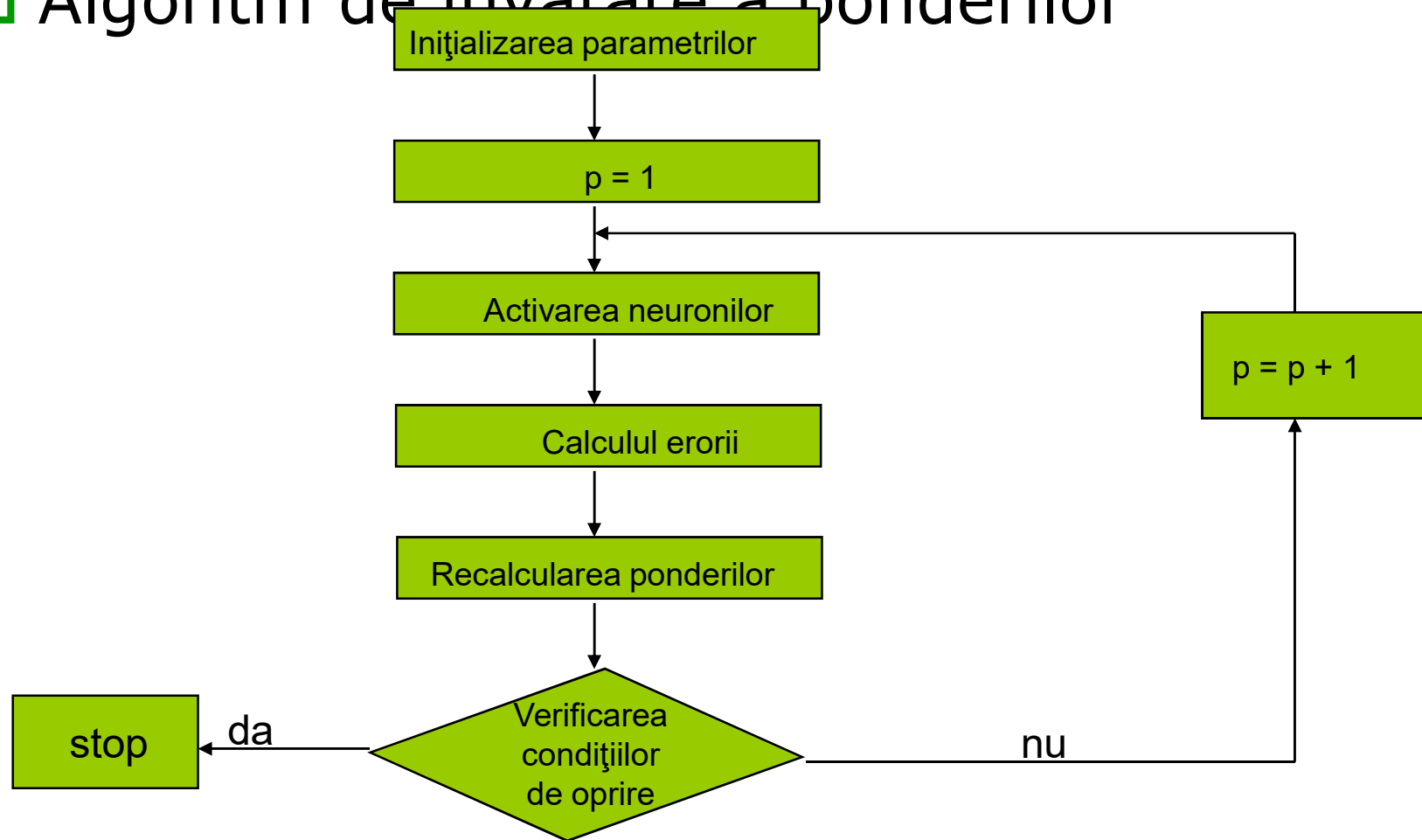
$$f(net) = \frac{1}{\sqrt{2\pi}\sigma} \exp\left[-\frac{1}{2}\left(\frac{net - \mu}{\sigma}\right)^2\right]$$



# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

### □ Algoritm de învățare a ponderilor



# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

---

### □ Învățare

#### ■ 2 reguli de bază

##### □ Regula perceptronului

1. Se porneste cu un set de ponderi oarecare
2. Se stabilește calitatea modelului creat pe baza acestor ponderi pentru una dintre datele de intrare
3. Se ajustează ponderile în funcție de calitatea modelului
4. Se reia algoritmul de la pasul 2 până când se ajunge la calitate maximă

##### □ Regula Delta

- Similar regulii perceptronului dar calitatea unui model se stabilește în funcție de toate datele de intrare (tot setul de antrenament)



# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

### Perceptron - exemplu

Epoch	Inputs		Desired output $Y_d$	Initial weights		Actual output $Y$	Error $e$	Final weights	
	$x_1$	$x_2$		$w_1$	$w_2$			$w_1$	$w_2$
1	0	0	0	0.3	-0.1	0	0	0.3	-0.1
	0	1	0	0.3	-0.1	0	0	0.3	-0.1
	1	0	0	0.3	-0.1	1	-1	0.2	-0.1
	1	1	1	0.2	-0.1	0	1	0.3	0.0
2	0	0	0	0.3	0.0	0	0	0.3	0.0
	0	1	0	0.3	0.0	0	0	0.3	0.0
	1	0	0	0.3	0.0	1	-1	0.2	0.0
	1	1	1	0.2	0.0	1	0	0.2	0.0
3	0	0	0	0.2	0.0	0	0	0.2	0.0
	0	1	0	0.2	0.0	0	0	0.2	0.0
	1	0	0	0.2	0.0	1	-1	0.1	0.0
	1	1	1	0.1	0.0	0	1	0.2	0.1
4	0	0	0	0.2	0.1	0	0	0.2	0.1
	0	1	0	0.2	0.1	0	0	0.2	0.1
	1	0	0	0.2	0.1	1	-1	0.1	0.1
	1	1	1	0.1	0.1	1	0	0.1	0.1
5	0	0	0	0.1	0.1	0	0	0.1	0.1
	0	1	0	0.1	0.1	0	0	0.1	0.1
	1	0	0	0.1	0.1	0	0	0.1	0.1
	1	1	1	0.1	0.1	1	0	0.1	0.1

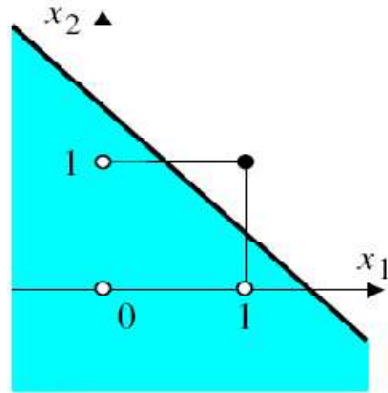
Threshold:  $\theta = 0.2$ ; learning rate:  $\alpha = 0.1$

# Învățare supervizată – algoritmi

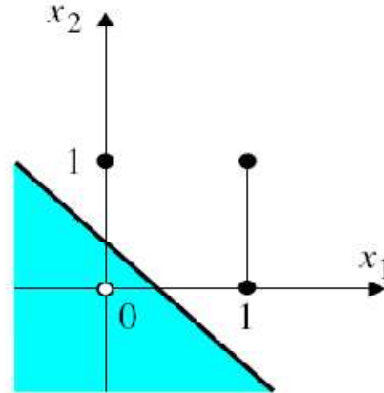
## Rețele neuronale artificiale

### Perceptron - limitări

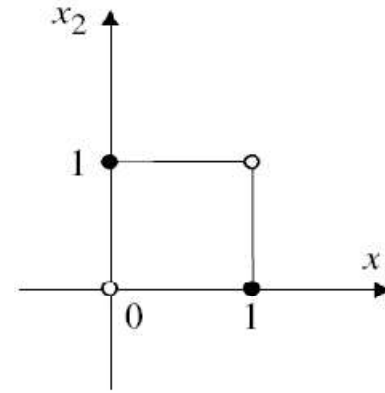
- Un perceptron poate învăța operațiile AND și OR, dar nu poate învăța operația XOR (nu e liniar separabilă)



(a) *AND* ( $x_1 \cap x_2$ )



(b) *OR* ( $x_1 \cup x_2$ )



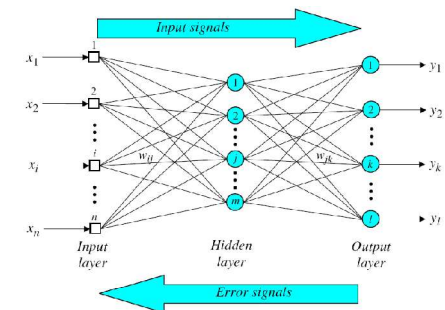
(c) *Exclusive-OR*  
( $x_1 \oplus x_2$ )

- Nu poate clasifica date non-liniar separabile
  - soluția = mai mulți neuroni

# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

- Cum învață rețeaua cu mai mulți neuroni așezați pe unul sau mai multe straturi ?
  - RNA este capabilă să învețe un model mai complicat (nu doar liniar) de separare a datelor
  - Algoritmul de învățare a ponderilor → backpropagation
    - Bazat pe algoritmul scădere după gradient (versiunea clasică sau cea stocastică)
    - Îmbogățit cu:
      - Informația se propagă în RNA înainte (dinspre stratul de intrare spre cel de ieșire)
      - Eroarea se propagă în RNA înapoi (dinspre stratul de ieșire spre cel de intrare)
  - Pp că avem un set de date de antrenament de forma:
    - $(x^d, t^d)$ , cu:
      - $x^d \in \mathbf{R}^m \rightarrow x^d = (x^d_1, x^d_2, \dots, x^d_m)$
      - $t^d \in \mathbf{R}^R \rightarrow t^d = (t^d_1, t^d_2, \dots, t^d_R)$
      - cu  $d = 1, 2, \dots, n$
  - Presupunem 2 cazuri de RNA
    - O RNA cu un singur strat ascuns cu H neuroni →  $RNA_1$
    - O RNA cu p straturi ascunse, fiecare strat cu  $H_i$  ( $i = 1, 2, \dots, p$ ) neuroni →  $RNA_p$



# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

---

### Algoritmul backpropagation

- Se inițializează ponderile
- Cât timp nu este îndeplinită condiția de oprire
  - Pentru fiecare exemplu ( $x^d, t^d$ )
    - Se activează fiecare neuron al rețelei
      - Se propagă informația înainte și se calculează ieșirea corespunzătoare fiecărui neuron al rețelei
    - Se ajustează ponderile
      - Se stabilește și se propagă eroarea înapoi
        - Se stabilesc erorile corespunzătoare neuronilor din stratul de ieșire
        - Se propagă aceste erori înapoi în toată rețeaua → se distribuie erorile pe toate conexiunile existente în rețea proporțional cu valorile ponderilor asociate acestor conexiuni
      - Se modifică ponderile

# Învățare supervizată – algoritmi

## Rețele neuronale artificiale

---

- Condiții de oprire
  - S-a ajuns la eroare 0
  - S-au efectuat un anumit număr de iterații
    - La o iterație se procesează un singur exemplu
    - n iterații = o epocă

# Improve NN's performance

---

- ❑ Cost functions → loss functions
- ❑ Regularisation
- ❑ Initialisation of weights
- ❑ NN's hyper-parameters

# Tools

---

- ❑ Sklearn [https://scikit-learn.org/stable/modules/neural\\_networks\\_supervised.html](https://scikit-learn.org/stable/modules/neural_networks_supervised.html)
- ❑ WEKA <https://www.cs.waikato.ac.nz/ml/weka/>
- ❑ DL4J <https://deeplearning4j.org>
- ❑ openCV <https://opencv.org/>
  
- ❑ Keras
  - NN API
  - <https://keras.io/>
  - + Theano (machine learning library; multi-dim arrays)  
<http://www.deeplearning.net/software/theano/>  
[http://www.iro.umontreal.ca/~lisa/pointeurs/theano\\_scipy2010.pdf](http://www.iro.umontreal.ca/~lisa/pointeurs/theano_scipy2010.pdf)
  - + TensorFlow (numerical computation) <https://www.tensorflow.org/>
- ❑ Pylearn2 <http://deeplearning.net/software/pylearn2/>
  - ML library
  - + Theano
- ❑ Torch <http://torch.ch/>
  - scientific computing framework
  - Multi-dim array
  - NN
  - GPU
- ❑ Caffe
  - deep learning framework
  - Berkley

# Învățare supervizată – algoritmi

## Mașini cu suport vectorial (MSV)

---

- ❑ Dezvoltate de Vapnik în 1970
- ❑ Popularizate după 1992
- ❑ Clasificatori liniari care identifică un hiperplan de separare între clasa pozitivă și cea negativă
- ❑ Au o fundamentare teoretică foarte riguroasă
- ❑ Funcționează foarte bine pentru date de volum mare
  - analiza textelor,
  - analiza imaginilor



# Învățare supervizată – algoritmi

## Mașini cu suport vectorial

---

### Concepte de bază

#### □ Un set de date

##### ■ De antrenament

##### □ $\{(\mathbf{x}_1, y_1), (\mathbf{x}_2, y_2), \dots, (\mathbf{x}_N, y_N)\}$ , unde

- $\mathbf{x}_i = (x_1, x_2, \dots, x_m)$  este un vector de intrare într-un spațiu real  $X \subseteq \mathbb{R}^m$  și
- $y_i$  este eticheta clasei (valoarea de ieșire),  $y_i \in \{1, -1\}$ 
  - $1 \rightarrow$  clasă pozitivă,  $y_i = 1$  if  $\langle \mathbf{w}, \mathbf{x}_i \rangle + b \geq 0$
  - $-1 \rightarrow$  clasă negativă,  $y_i = -1$  if  $\langle \mathbf{w}, \mathbf{x}_i \rangle + b < 0$

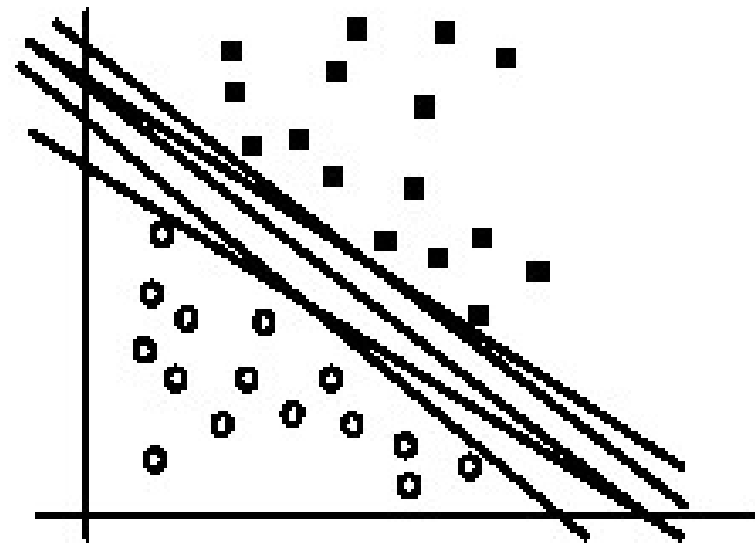
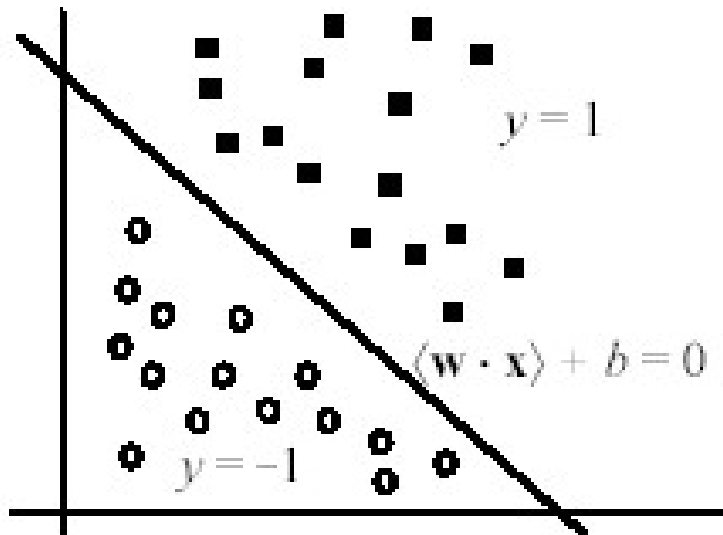
#### □ MSV găsește o funcție liniară de forma

$$f(\mathbf{x}) = \langle \mathbf{w} \cdot \mathbf{x} \rangle + b, (\mathbf{w}: \text{vector pondere})$$

# Învățare supervizată – algoritmi

## Mașini cu suport vectorial

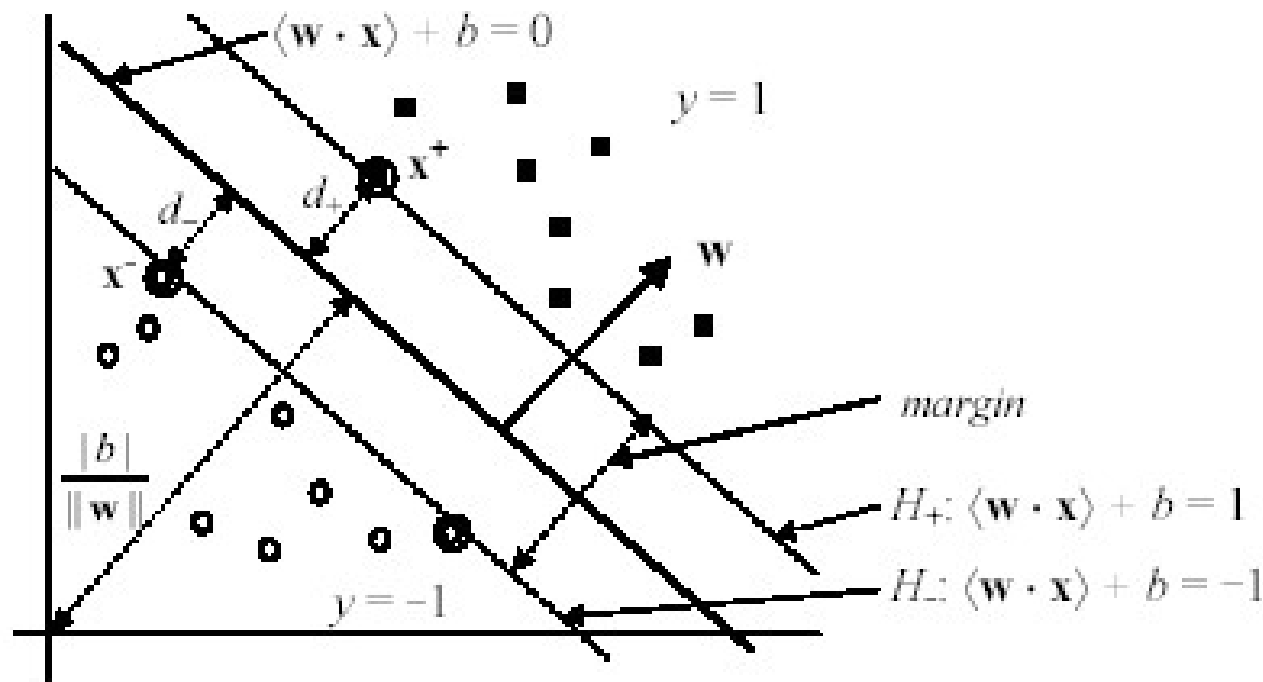
- Hiperplanul de decizie care separă cele 2 clase este:
  - $\langle \mathbf{w} \cdot \mathbf{x} \rangle + b = 0$
- Pot exista mai multe hiperplanuri
  - Care este cel mai bun?



# Învățare supervizată – algoritmi

## Mașini cu suport vectorial

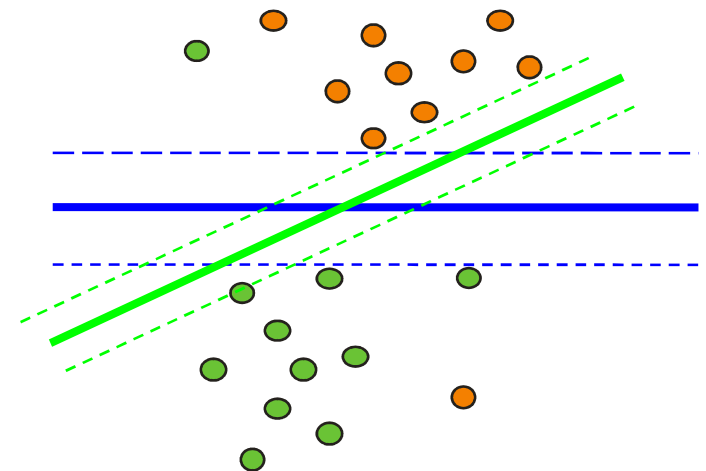
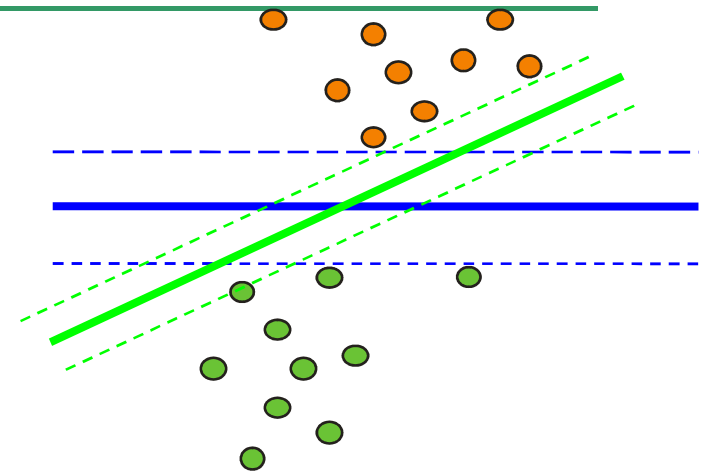
- MSV caută hiperplanul cu cea mai largă margine (cel care micșorează eroarea de generalizare)
  - Algoritmul SMO (*Sequential minimal optimization*)



# Învățare supervizată – algoritmi

## Mașini cu suport vectorial

- Cazuri de date
  - Liniar separabile
    - Separabile
      - Eroarea = 0
    - Ne-separabile
      - Se relaxează constrângerile → se permit unele erori
      - C – coeficient de penalizare



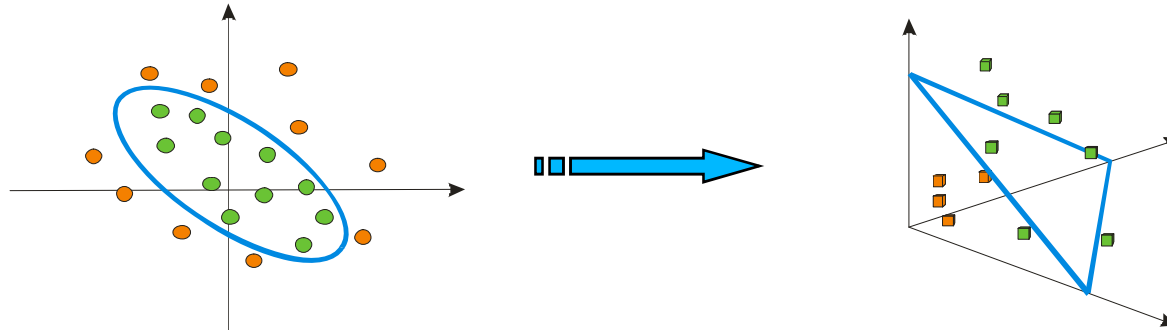
# Învățare supervizată – algoritmi

## Mașini cu suport vectorial

### Cazuri de date

#### □ Non-linear separabile

- Spațiul de intrare se transformă într-un spațiu cu mai multe dimensiuni (*feature space*), cu ajutorul unei funcții kernel, unde datele devin liniar separabile



#### ■ Kernele posibile

##### □ Clasice

- Polynomial kernel:  $K(\mathbf{x}_1, \mathbf{x}_2) = (\langle \mathbf{x}_1, \mathbf{x}_2 \rangle + 1)^d$
- RBF kernel:  $K(\mathbf{x}_1, \mathbf{x}_2) = \exp(-\sigma \|\mathbf{x}_1 - \mathbf{x}_2\|^2)$

##### □ Kernele multiple

- Liniare:  $K(\mathbf{x}_1, \mathbf{x}_2) = \sum w_i K_i$
- Ne-liniare
  - Fără coeficienți:  $K(\mathbf{x}_1, \mathbf{x}_2) = K_1 + K_2 * \exp(K_3)$
  - Cu coeficienți:  $K(\mathbf{x}_1, \mathbf{x}_2) = K_1 + c_1 * K_2 * \exp(c_2 + K_3)$

# Învățare supervizată – algoritmi

## Mașini cu suport vectorial

---

### ❑ Probleme

- Doar attribute reale
- Doar clasificare binară
- Background matematic dificil

### ❑ Tool-uri

- LibSVM → <http://www.csie.ntu.edu.tw/~cjlin/libsvm/>
- Weka → SMO
- SVMlight → <http://svmlight.joachims.org/>
- SVMtorch → <http://www.torch.ch/>
- <http://www.support-vector-machines.org/>

# Învățare supervizată – algoritmi

---

## Regresie

- Studiul legăturii între variabile
- Se dă
  - un set de date (exemple, instanțe, cazuri)
    - date de antrenament – sub forma unor perechi ( $attribute\_data_i, ieșire_i$ ), unde
      - $i = 1, N$  ( $N$  = nr datelor de antrenament)
      - **$attribute\_data_i = (atr_{i1}, atr_{i2}, \dots, atr_{im})$** ,  $m$  – nr atributelor (caracteristicilor, proprietăților) unei date
      - **$ieșire_i$  – un număr real**
    - date de test
      - sub forma ( **$attribute\_data_i$** ),  $i = 1, n$  ( $n$  = nr datelor de test)
- Să se determine
  - o funcție (necunoscută) care realizează corespondența atribut – ieșire pe datele de antrenament
  - Ieșirea (valoarea) asociată unei date (noi) de test folosind funcția învățată pe datele de antrenament
- Cum găsim forma (expresia) funcției?
  - Algoritmi evolutivi → Programare genetică

# Învățare supervizată – algoritmi

## Algoritmi evolutivi

---

- Algoritmi
  - Inspirați din natură (biologie)
  - Iterativi
  - Bazați pe
    - populații de potențiale soluții
    - căutare aleatoare ghidată de
      - Operații de selecție naturală
      - Operații de încrucișare și mutație
  - Care procesează în paralel mai multe soluții
- Metafora evolutivă

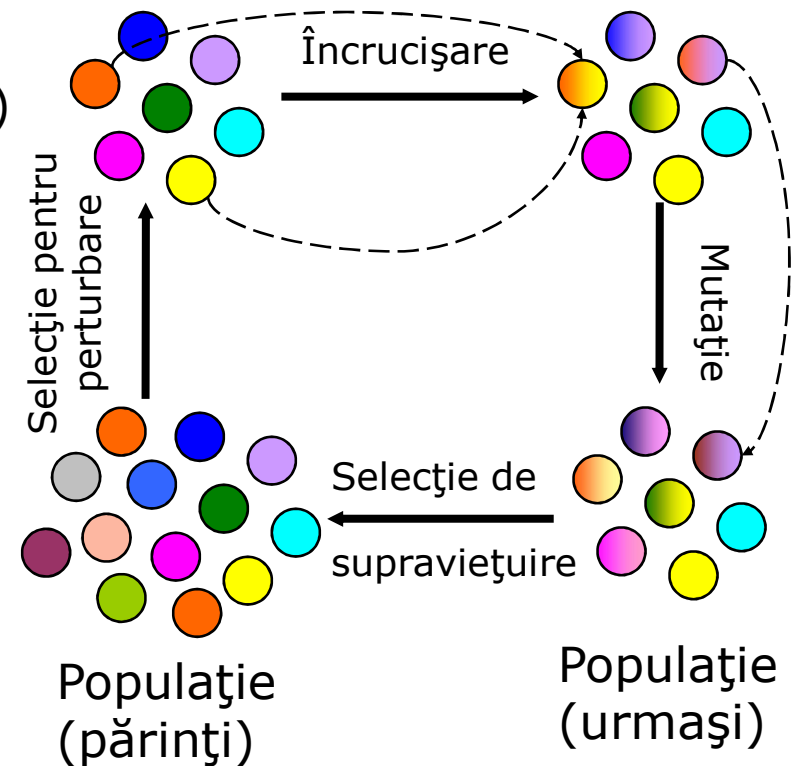
Evoluție naturală	Rezolvarea problemelor
Individ	Soluție potențială (candidat)
Populație	Mulțime de soluții
Cromozom	Codarea (reprezentarea) unei soluții
Genă	Parte a reprezentării
Fitness (măsură de adaptare)	Calitate
Încrucișare și mutație	Operatori de căutare
Mediu	Spațiul de căutare al problemei



# Învățare supervizată – algoritmi

## Algoritmi evolutivi

```
Initializare populație P(0)
Evaluare P(0)
g := 0; //generația
CâtTimp (not condiție_stop) execută
    Repetă
        Selectează 2 părinți p1 și p2 din P(g)
        Încrucișare(p1,p2) => o1 și o2
        Mutație(o1) => o1*
        Mutație(o2) => o2*
        Evaluare(o1*)
        Evaluare(o2*)
        adăugare o1* și o2* în P(g+1)
    Până când P(g+1) este completă
    g := g + 1
Sf CâtTimp
```



# Învățare supervizată – algoritmi

## Algoritmi evolutivi → Programare genetică

---

- ❑ Un tip particular de algoritmi evolutivi
- ❑ Cromozomi
  - sub formă de arbore care codează mici programe
- ❑ Fitness-ul unui cromozom
  - Performanța programului codat în el
- ❑ <http://www.genetic-programming.org/>

# Învățare supervizată – algoritmi

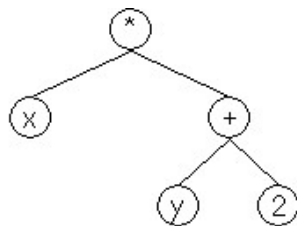
## Algoritmi evolutivi → Programare genetică

---

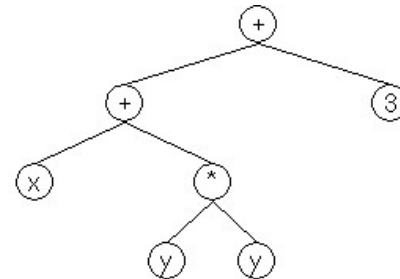
### □ Reprezentare

- Cromozomul = un arbore cu noduri de tip
  - Funcție → operatori matematici (+, -, \*, /, sin, log, ...)
  - Terminal → attribute ale datelor problemei sau constante (x, y, z, a, b, c, ...)
- care codează expresia matematică a unei funcții

$$x(y+2)$$



$$x+y^2+3$$



# Învățare supervizată – algoritmi

## Algoritmi evolutivi → Programare genetică

---

### ■ Fitness

#### ■ Eroarea de predicție

#### ■ pp următoarele date de intrare (2 attribute și o ieșire) și 2 cromozomi:

■  $c_1 = 3x_1 - x_2 + 5$

■  $c_2 = 3x_1 + 2x_2 + 2$

$f^*(x_1, x_2) = 3x_1 + 2x_2 + 1$  – necunoscută

$x_1$	$x_2$	$f^*(x_1, x_2)$	$f_1(x_1, x_2)$	$f_2(x_1, x_2)$	$ f^* - f_1 $	$ f^* - f_2 $
1	1	6	7	7	1	1
0	1	3	4	4	1	1
1	0	4	8	5	4	1
-1	1	0	1	1	1	1
					$\Sigma = 7$	$\Sigma = 4$

→  $c_2$  e mai bun  
ca  $c_1$

# Învățare supervizată – algoritmi

## Algoritmi evolutivi → Programare genetică

### □ Inițializare

- Generare aleatoare de arbori corecți → expresii matematice valide

### □ Încrucișare

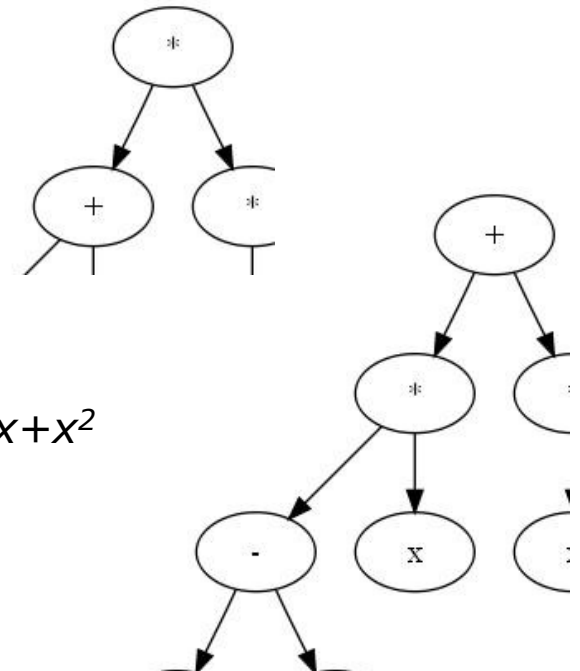
- Cu punct de tăietură – se interchimbă doi sub-arbori

$$p_1 = (x+y) * (z - \sin(x))$$

$$p_2 = xyz + x^2$$

$$f_1 = (x+y)yz$$

$$f_2 = (z - \sin(x))x + x^2$$



# Învățare supervizată – algoritmi

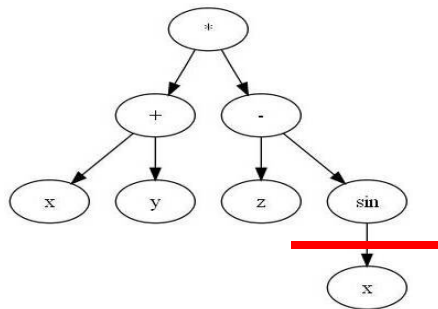
## Algoritmi evolutivi → Programare genetică

---

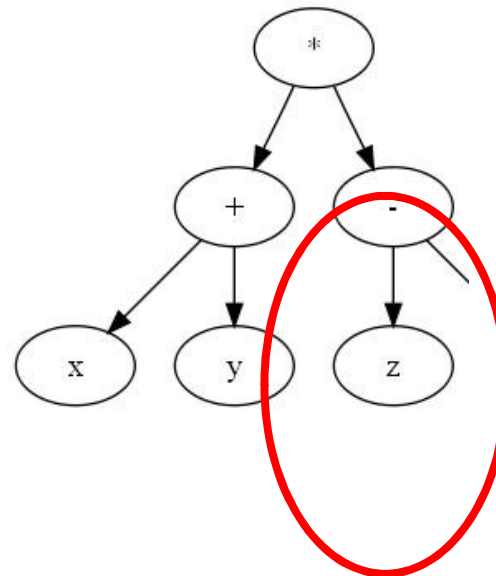
### □ Mutație

#### ■ Generarea unui nou sub-arbore

$$p = (x + y) * (z - \sin(x))$$



$$f = (x + y) * (z - \sin(x + 4))$$



# Învățare automată

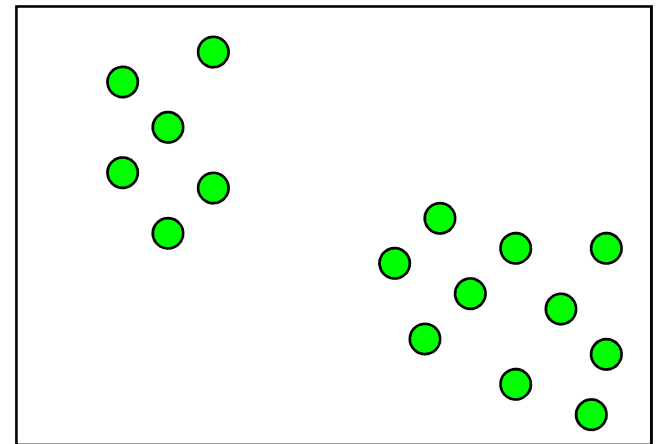
---

- Învățare supervizată
- **Învățare ne-supervizată**
- Învățare cu întărire
- Teoria învățării

# Învățare nesupervizată

---

- Scop
  - Găsirea unui model sau a unei structuri utile a datelor
- Tip de probleme
  - Identificarea unor grupuri (clusteri)
    - Analiza genelor
    - Procesarea imaginilor
    - Analiza rețelilor sociale
    - Segmentarea pieței
    - Analiza datelor astronomice
    - Clusteri de calculatoare
  - Reducerea dimensiunii
  - Identificarea unor cauze (explicații) ale datelor
  - Modelarea densității datelor
- Caracteristic
  - Datele nu sunt adnotate (etichetate)





# Învățare ne-supervizată – definire

Împărțirea unor exemple **neetichetate** în submulțimi disjuncte (clusteri) astfel încât:

- exemplele din același cluster sunt foarte similare
- exemplele din clusteri diferiți sunt foarte diferite

## Definire

- Se dă
  - un set de date (exemple, instanțe, cazuri)
    - Date de antrenament
      - Sub forma **attribute\_data<sub>i</sub>**, unde
        - $i = 1, N$  ( $N$  = nr datelor de antrenament)
        - **attribute\_data<sub>i</sub>** = ( $atr_{i1}, atr_{i2}, \dots, atr_{im}$ ),  $m$  – nr atributelor (caracteristicilor, proprietăților) unei date
    - Date de test
      - Sub forma (**attribute\_data<sub>i</sub>**),  $i = 1, n$  ( $n$  = nr datelor de test)
- Se determină
  - o funcție (necunoscută) care realizează gruparea datelor de antrenament în mai multe clase
    - Nr de clase poate fi pre-definit ( $k$ ) sau necunoscut
    - Datele dintr-o clasă sunt asemănătoare
  - clasa asociată unei date (noi) de test folosind gruparea învățată pe datele de antrenament

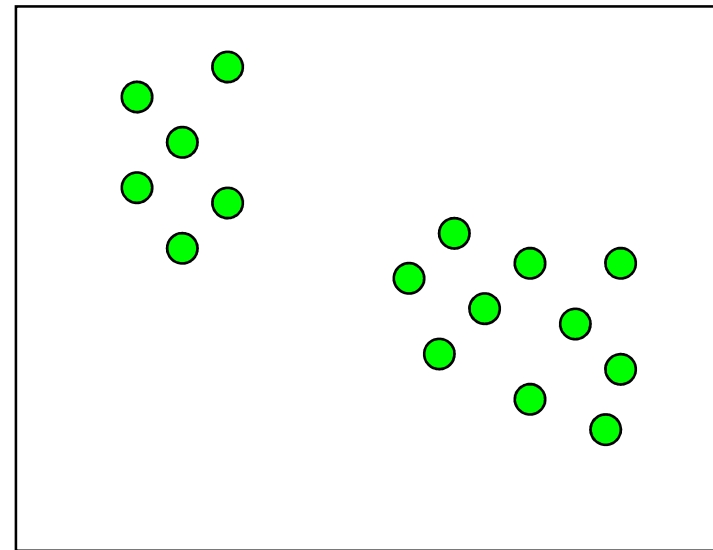
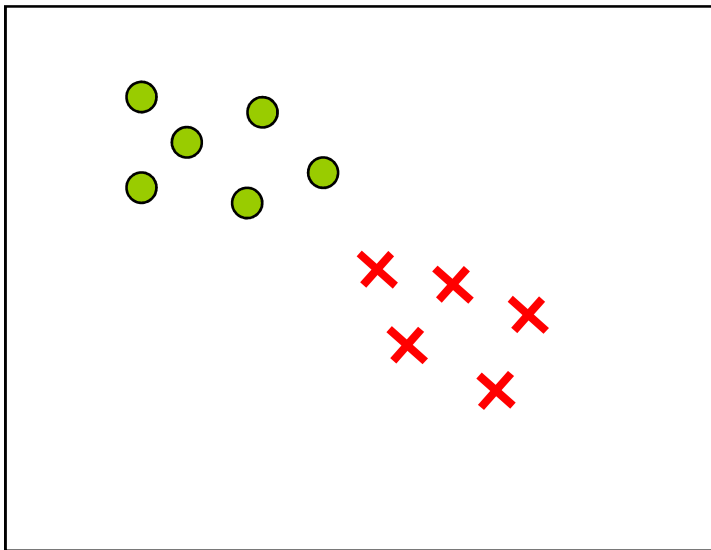
## Alte denumiri

- Clustering

# Învățare ne-supervizată – definire

---

## □ Supervizată vs. Ne-supervizată



# Învățare ne-supervizată – definire

---

- Distanțe între 2 elemente  $\mathbf{p}$  și  $\mathbf{q} \in R^m$ 
  - Euclideană
    - $d(\mathbf{p}, \mathbf{q}) = \sqrt{\sum_{j=1,2,\dots,m} (p_j - q_j)^2}$
  - Manhattan
    - $d(\mathbf{p}, \mathbf{q}) = \sum_{j=1,2,\dots,m} |p_j - q_j|$
  - Mahalanobis
    - $d(\mathbf{p}, \mathbf{q}) = \sqrt{(\mathbf{p} - \mathbf{q})^T S^{-1} (\mathbf{p} - \mathbf{q})}$ ,
      - unde  $S$  este matricea de variație și covariație ( $S = E[(\mathbf{p} - E[\mathbf{p}])(\mathbf{q} - E[\mathbf{q}])^T]$ )
  - Produsul intern
    - $d(\mathbf{p}, \mathbf{q}) = \sum_{j=1,2,\dots,m} p_j q_j$
  - Cosine
    - $d(\mathbf{p}, \mathbf{q}) = \sum_{j=1,2,\dots,m} p_j q_j / (\sqrt{\sum_{j=1,2,\dots,m} p_j^2} * \sqrt{\sum_{j=1,2,\dots,m} q_j^2})$
  - Hamming
    - numărul de diferențe între  $\mathbf{p}$  și  $\mathbf{q}$
  - Levenshtein
    - numărul minim de operații necesare pentru a-l transforma pe  $\mathbf{p}$  în  $\mathbf{q}$
- Distanță vs. Similaritate
  - Distanța  $\rightarrow$  min
  - Similaritatea  $\rightarrow$  max

# Învățare ne-supervizată – exemple

---

- Gruparea genelor
- Studii de piață pentru gruparea clienților (segmentarea pieței)
- [news.google.com](https://news.google.com)

# Învățare ne-supervizată – proces

---

## Procesul

### □ 2 pași:

#### ■ Antrenarea

- Învățarea (determinarea), cu ajutorul unui algoritm, a clusterilor existenți

#### ■ Testarea

- Plasarea unei noi date într-unul din clusterii identificați în etapa de antrenament

## Calitatea învățării (validarea clusterizării):

### □ Criterii interne

- Similaritate ridicată în interiorul unui cluster și similaritate redusă între clusteri

### □ Criterii externe

- Folosirea unor benchmark-uri formate din date pre-grupate

# Învățare ne-supervizată – evaluare

---

## Măsuri de performanță

### □ Criterii interne

- Distanța în interiorul clusterului
- Distanța între clusteri
- Indexul Davies-Bouldin
- Indexul Dunn

### □ Criterii externe

- Compararea cu date cunoscute – în practică este imposibil
- Precizia
- Rapelul
- F-measure

# Învățare ne-supervizată – evaluare

---

## Măsuri de performanță

### □ Criterii interne

- Distanța în interiorul clusterului  $c_j$  care conține  $n_j$  instanțe

- Distanța medie între instanțe (average distance)

- $D_a(c_j) = \sum_{x_{i1}, x_{i2} \in c_j} \|x_{i1} - x_{i2}\| / (n_j(n_j-1))$

- Distanța între cei mai apropiați vecini (nearest neighbour distance)

- $D_{nn}(c_j) = \sum_{x_{i1} \in c_j} \min_{x_{i2} \in c_j} \|x_{i1} - x_{i2}\| / n_j$

- Distanța între centroizi

- $D_c(c_j) = \sum_{x_i \in c_j} \|x_i - \mu_j\| / n_j$ , unde  $\mu_j = 1/n_j \sum_{x_i \in c_j} x_i$

# Învățare ne-supervizată – evaluare

---

## Măsuri de performanță

### □ Criterii interne

#### ■ Distanța între 2 clusteri $c_{j1}$ și $c_{j2}$

##### □ Legătură simplă

$$d_s(c_{j1}, c_{j2}) = \min_{x_{i1} \in c_{j1}, x_{i2} \in c_{j2}} \{ \|x_{i1} - x_{i2}\| \}$$

##### □ Legătură completă

$$d_{co}(c_{j1}, c_{j2}) = \max_{x_{i1} \in c_{j1}, x_{i2} \in c_{j2}} \{ \|x_{i1} - x_{i2}\| \}$$

##### □ Legătură medie

$$d_a(c_{j1}, c_{j2}) = \sum_{x_{i1} \in c_{j1}, x_{i2} \in c_{j2}} \{ \|x_{i1} - x_{i2}\| \} / (n_{j1} * n_{j2})$$

##### □ Legătură între centroizi

$$d_{ce}(c_{j1}, c_{j2}) = \| \mu_{j1} - \mu_{j2} \|$$



# Învățare ne-supervizată – evaluare

---

## Măsuri de performanță

### □ Criterii interne

#### ■ Indexul Davies-Bouldin → min → clusteri compacți

- $DB = 1/nc * \sum_{i=1,2,...,nc} \max_{j=1, 2, ..., nc, j \neq i} ((\sigma_i + \sigma_j)/d(\mu_i, \mu_j))$

- unde:

- $nc$  – numărul de clusteri
- $\mu_i$  – centroidul clusterului  $i$
- $\sigma_i$  – media distanțelor între elementele din clusterul  $i$  și centroidul  $\mu_i$
- $d(\mu_i, \mu_j)$  – distanța între centroidul  $\mu_i$  și centroidul  $\mu_j$

#### ■ Indexul Dunn

- Identifică clusterii denși și bine separați

- $D = d_{min}/d_{max}$

- Unde:

- $d_{min}$  – distanța minimă între 2 obiecte din clusteri diferiți – distanța intra-cluster
- $d_{max}$  – distanța maximă între 2 obiecte din același cluster – distanța inter-cluster

# Învățare ne-supervizată - tipologie

---

- După modul de formare al clusterilor
  - C. ierarhic
  - C. ne-ierarhic (partițional)
  - C. bazat pe densitatea datelor
  - C. bazat pe un grid

# Învățare ne-supervizată - tipologie

---

## □ După modul de formare al clusterilor

### ■ Ierarhic

- se crează un arbore taxonomic (dendogramă)
  - crearea clusterilor (recursiv)
  - nu se cunoaște  $k$  (nr de clusteri)
- aglomerativ (de jos în sus) → clusteri mici spre clusteri mari
- diviziv (de sus în jos) → clusteri mari spre clusteri mici
- Ex. Clustering ierarhic aglomerativ

# Învățare ne-supervizată - tipologie

---

- După modul de formare al clusterilor
  - Ne-ierarhic
    - Partițional → se determină o împărțire a datelor → toți clusterii deodată
    - Optimizează o funcție obiectiv definită
      - Local – doar pe anumite attribute
      - Global – pe toate attributele
    - care poate fi
      - Pătratul erorii – suma patratelor distanțelor între date și centroizii clusterilor → min
        - Ex. *K-means*
      - Bazată pe grafuri
        - Ex. Clusterizare bazată pe arborele minim de acoperire
      - Bazată pe modele probabilistice
        - Ex. Identificarea distribuției datelor → Maximizarea așteptărilor
      - Bazată pe cel mai apropiat vecin
    - Necesită fixarea *apriori* a lui  $k$  → fixarea clusterilor inițiali
      - Algoritmii se rulează de mai multe ori cu diferiți parametri și se alege versiunea cea mai eficientă
    - Ex. *K-means*, *ACO*

# Învățare ne-supervizată - tipologie

---

- După modul de formare al clusterilor
  - bazat pe densitatea datelor
    - Densitatea și conectivitatea datelor
      - Formarea clusterilor de bazează pe densitatea datelor într-o anumită regiune
      - Formarea clusterilor de bazează pe conectivitatea datelor dintr-o anumită regiune
    - Funcția de densitate a datelor
      - Se încearcă modelarea legii de distribuție a datelor
    - Avantaj:
      - Modelarea unor clusteri de orice formă

# Învățare ne-supervizată - tipologie

---

- După modul de formare al clusterilor
  - Bazat pe un grid
    - Nu e chiar o metodă nouă de lucru
      - Poate fi ierarhic, partițional sau bazat pe densitate
    - Pp. segmentarea spațiului de date în zone regulate
    - Obiectele se plasează pe un grid multi-dimensional
    - Ex. ACO

# Învățare ne-supervizată - tipologie

---

- După modul de lucru al algoritmului
  - Aglomerativ
    1. Fiecare instanță formează inițial un cluster
    2. Se calculează distanțele între oricare 2 clusteri
    3. Se reunesc cei mai apropiați 2 clusteri
    4. Se repetă pașii 2 și 3 până se ajunge la un singur cluster sau la un alt criteriu de stop
  - Diviziv
    1. Se stabilește numărul de clusteri ( $k$ )
    2. Se inițializează centrii fiecărui cluster
    3. Se determină o împărțire a datelor
    4. Se recalculează centrii clusterilor
    5. Se repetă pasul 3 și 4 până partiționarea nu se mai schimbă (algoritmul a converș)
- După attributele considerate
  - Monotetic – attributele se consideră pe rând
  - Politetic – attributele se consideră simultan

# Învățare ne-supervizată - tipologie

---

- După tipul de apartenență al datelor la clusteri
  - Clustering exact (*hard clustering*)
    - Asociază fiecărei intrări  $\mathbf{x}_i$  o etichetă (clasă)  $c_j$
  - Clustering fuzzy
    - Asociază fiecărei intrări  $\mathbf{x}_i$  un grad (probabilitate) de apartenență  $f_{ij}$  la o anumită clasă  $c_j \rightarrow$  o instanță  $\mathbf{x}_i$  poate aparține mai multor clusteri



# Învățare ne-supervizată – algoritmi

---

- ❑ Clustering ierarhic aglomerativ
- ❑ K-means
- ❑ AMA
- ❑ Modele probabilistice
- ❑ Cel mai apropiat vecin
- ❑ Fuzzy
- ❑ Rețele neuronale artificiale
- ❑ Algoritmi evolutivi
- ❑ ACO

# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## Clustering ierarhic aglomerativ

---

- Se consideră o distanță între 2 instanțe  $d(x_{i1}, x_{i2})$
- Se formează  $N$  clusteri, fiecare conținând câte o instanță
- Se repetă
  - Determinarea celor mai apropiați 2 clusteri
  - Se reunesc cei 2 clusteri → un singur cluster
- Până când se ajunge la un singur cluster (care conține toate instanțele)

# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## Clustering ierarhic agloemrativ

---

- Distanța între 2 clusteri  $c_i$  și  $c_j$ :
  - Legătură simplă → minimul distanței între obiectele din cei 2 clusteri
    - $d(c_i, c_j) = \max_{x_{i1} \in c_i, x_{i2} \in c_j} \text{sim}(\mathbf{x}_{i1}, \mathbf{x}_{i2})$
  - Legătură completă → maximul distanței între obiectele din cei 2 clusteri
    - $d(c_i, c_j) = \min_{x_{i1} \in c_i, x_{i2} \in c_j} \text{sim}(\mathbf{x}_{i1}, \mathbf{x}_{i2})$
  - Legătură medie → media distanței între obiectele din cei 2 clusteri
    - $d(c_i, c_j) = 1 / (n_i * n_j) \sum_{x_{i1} \in c_i} \sum_{x_{i2} \in c_j} d(\mathbf{x}_{i1}, \mathbf{x}_{i2})$
  - Legătură medie peste grup → distanța între mediile (centrozii) celor 2 clusteri
    - $d(c_i, c_j) = \rho(\boldsymbol{\mu}_i, \boldsymbol{\mu}_j)$ ,  $\rho$  – distanță,  $\boldsymbol{\mu}_j = 1/n_j \sum_{x_{i2} \in c_j} \mathbf{x}_{i2}$

# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## K-means (algoritmul Lloyd/iterația Voronoi)

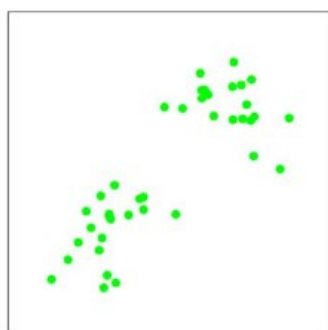
---

- Pp că se vor forma  $k$  clusteri
- Inițializează  $k$  centroizi  $\mu_1, \mu_2, \dots, \mu_k$ 
  - Un centroid  $\mu_j$  ( $j=1, 2, \dots, k$ ) este un vector cu  $m$  valori ( $m$  – nr de attribute)
- Repetă până la convergență
  - Asociază fiecare instanță celui mai apropiat centroid → pentru fiecare instanță  $\mathbf{x}_i$ ,  $i = 1, 2, \dots, N$ 
    - $c_i = \arg \min_{j=1, 2, \dots, k} ||\mathbf{x}_i - \mu_j||^2$
  - Recalculează centroizii prin mutarea lor în media instanțelor asociate fiecăruia → pentru fiecare cluster  $c_j$ ,  $j = 1, 2, \dots, k$ 
    - $\mu_j = \sum_{i=1, 2, \dots, N} 1_{c_i=j} \mathbf{x}_i / \sum_{i=1, 2, \dots, N} 1_{c_i=j}$

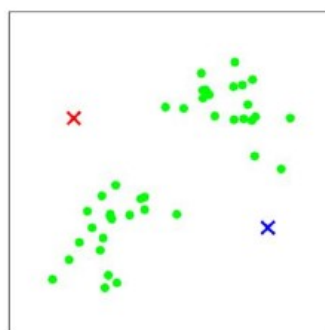
# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## K-means

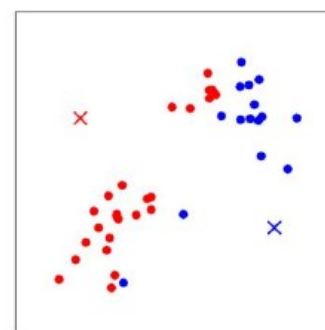
---



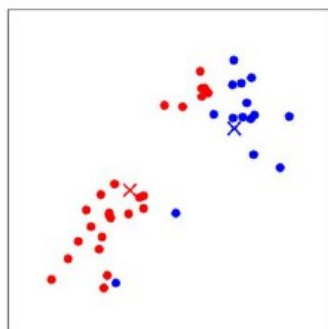
(a)



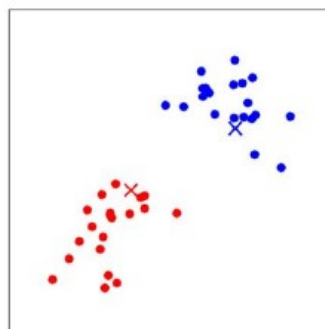
(b)



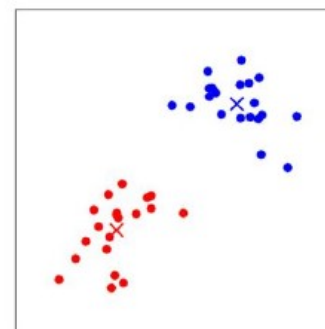
(c)



(d)



(e)



(f)

# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## K-means

---

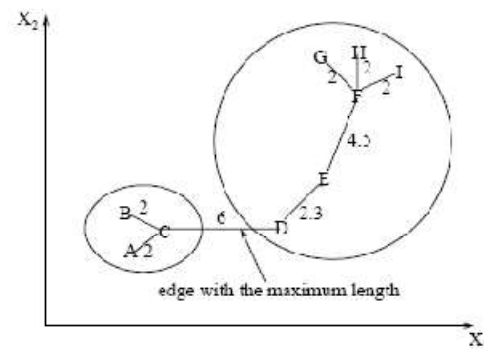
- Inițializarea a  $k$  centroizi  $\mu_1, \mu_2, \dots, \mu_k$ 
  - Cu valori generate aleator (în domeniul de definiție al problemei)
  - Cu  $k$  dintre cele  $N$  instanțe (alese în mod aleator)
  
- Algoritmul converge întotdeauna?
  - Da, pt că avem funcția de distorsiune  $J$ 
    - $J(c, \mu) = \sum_{i=1,2, \dots, N} ||\mathbf{x}_i - \mu_{c_j}||^2$   
care este descrescătoare
  - Converge într-un optim local
  - Găsirea optimului global  $\rightarrow$  NP-dificilă

# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## Clusterizare bazată pe arborele minim de acoperire (AMA)

---

- ❑ Se construiește AMA al datelor
- ❑ Se elimină din arbore cele mai lungi muchii, formându-se clusteri



# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## Modele probabilistice

---

- <http://www.gatsby.ucl.ac.uk/~zoubin/course04/ul.pdf>
- <http://learning.eng.cam.ac.uk/zoubin/nipstut.pdf>



# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## Cel mai apropiat vecin

---

- Se etichetează câteva dintre instanțe
- Se repetă până la etichetarea tuturor instanțelor
  - O instanță ne-etichetată va fi inclusă în clusterul instanței cele mai apropiate
    - dacă distanța între instanța neetichetată și cea etichetată este mai mică decât un prag

# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## Clusterizare fuzzy

---

- Se stabilește o partiționare fuzzy inițială
  - Se construiește matricea gradelor de apartenență  $U$ , unde  $u_{ij}$  – gradul de apartenență al instanței  $\mathbf{x}_i$  ( $i=1,2, \dots, N$ ) la clusterul  $c_j$  ( $j = 1, 2, \dots, k$ ) ( $u_{ij} \in [0,1]$ )
    - Cu cât  $u_{ij}$  e mai mare, cu atât e mai mare încrederea că instanța  $\mathbf{x}_i$  face parte din clusterul  $c_j$
- Se stabilește o funcție obiectiv
  - $E^2(U) = \sum_{i=1,2, \dots, N} \sum_{j=1,2, \dots, k} u_{ij} ||\mathbf{x}_i - \boldsymbol{\mu}_j||^2$ ,
    - unde  $\boldsymbol{\mu}_j = \sum_{i=1,2, \dots, N} u_{ij} \mathbf{x}_i$  – centrul celui de-al  $j$ -lea fuzzy cluster
  - care se optimizează (min) prin re-atribuirea instanțelor (în clusteri noi)
- Clusering fuzzy  $\rightarrow$  clusterizare *hard* (fixă)
  - impunerea unui prag funcției de apartenență  $u_{ij}$

# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## Algoritmi evolutivi

---

### ■ Algoritmi

- Inspirați din natură (biologie)
- Iterativi
- Bazați pe
  - populații de potențiale soluții
  - căutare aleatoare ghidată de
    - Operații de selecție naturală
    - Operații de încrucișare și mutație
- Care procesează în paralel mai multe soluții

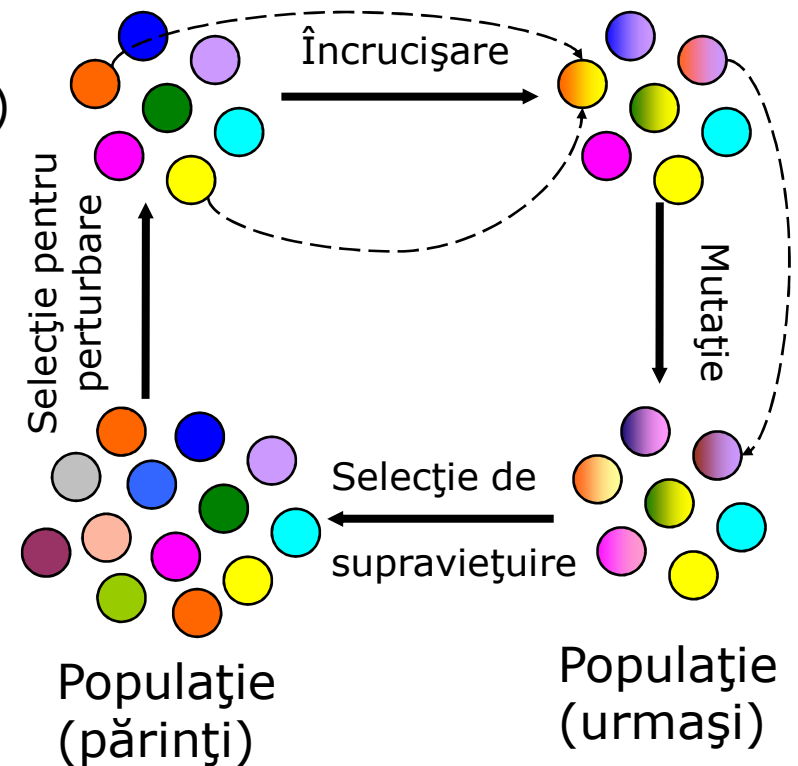
### ■ Metafora evolutivă

Evoluție naturală	Rezolvarea problemelor
Individ	Soluție potențială (candidat)
Populație	Mulțime de soluții
Cromozom	Codarea (reprezentarea) unei soluții
Genă	Parte a reprezentării
Fitness (măsură de adaptare)	Calitate
Încrucișare și mutație	Operatori de căutare
Mediu	Spațiul de căutare al problemei

# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## Algoritmi evolutivi

```
Initializare populație  $P(0)$   
Evaluare  $P(0)$   
 $g := 0$ ; //generația  
CâtTimp (not condiție_stop) execută  
  Repetă  
    Selectează 2 părinți  $p1$  și  $p2$  din  $P(g)$   
    Încrucișare( $p1, p2$ ) =>  $o1$  și  $o2$   
    Mutație( $o1$ ) =>  $o1^*$   
    Mutație( $o2$ ) =>  $o2^*$   
    Evaluare( $o1^*$ )  
    Evaluare( $o2^*$ )  
    adăugare  $o1^*$  și  $o2^*$  în  $P(g+1)$   
  Până când  $P(g+1)$  este completă  
   $g := g + 1$   
Sf CâtTimp
```



# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## Algoritmi evolutivi

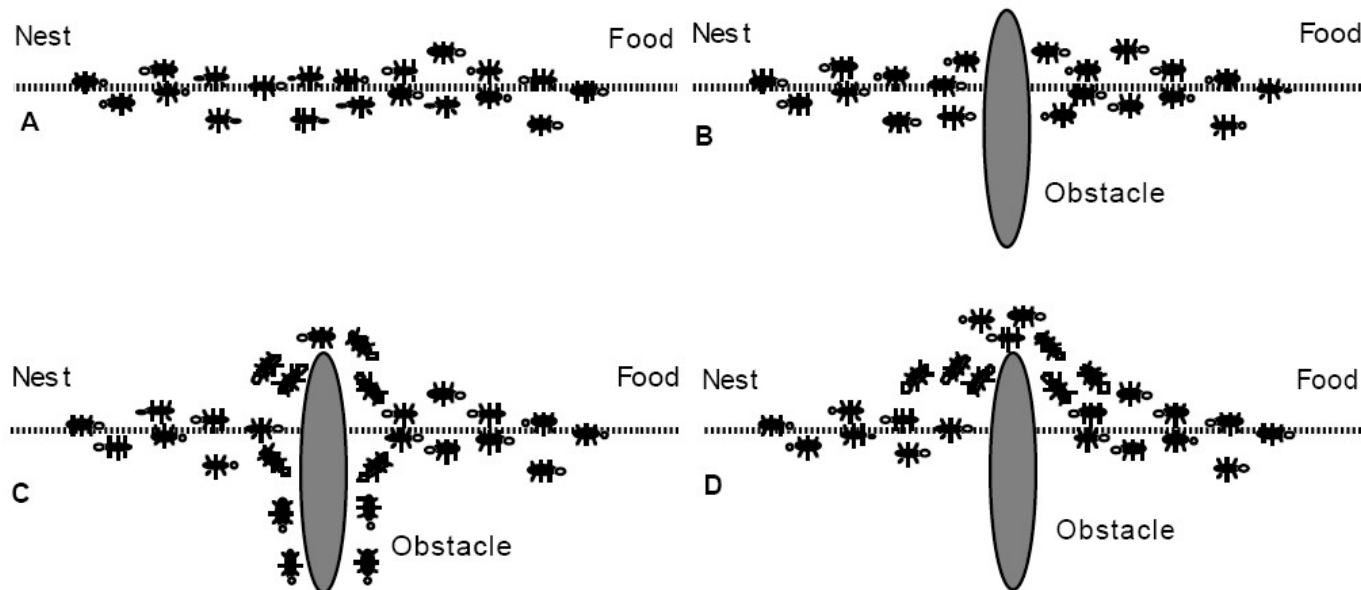
---

- Reprezentare
  - Cromozomul = o partiționare a datelor
    - Ex. 2 clusteri → cromozom = vector binar
    - Ex.  $K$  clusteri → cromozom = vector cu valori din  $\{1, 2, \dots, k\}$
- Fitness
  - Calitatea partiționării
- Inițializare
  - Aleatoare
- Încrucișare
  - Punct de tăietură
- Mutație
  - Schimbarea unui element din cromozom

# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## ACO

- ❑ Preferința pentru drumuri cu nivel ridicat de feromon
- ❑ Pe drumurile scurte feromonul se înmulțește
- ❑ Furnicile comunică pe baza urmelor de feromon



# Învățare ne-supervizată – algoritmi

## ACO

---

- ❑ Algoritm de clusterizare bazat pe un grid
- ❑ Obiectele se plasează aleator pe acest grid, urmând ca furnicuțele să le grupeze în funcție de asemănarea lor
- ❑ 2 reguli pentru furnicuțe
  - Furnica "ridică" un obiect-obstacol
    - ❑ Probabilitatea de a-l ridica e cu atât mai mare cu cât obiectul este mai izolat (în apropierea lui nu se află obiecte similare)
    - ❑  $p(ridica) = (k^+ / (k^+ + f))^2$
  - Furnica "depune" un obiect (anterior ridicat) într-o locație nouă
    - ❑ Probabilitatea de a-l depune e cu atât mai mare cu cât în vecinătatea locului de plasare se afla mai multe obiecte asemănătoare
    - ❑  $p(depune) = (f / (k^- + f))^2$
  - $k^+, k^-$  - constante
  - $f$  – procentul de obiecte similare cu obiectul curent din memoria furnicuței
- ❑ Furnicuțele
  - au memorie
    - ❑ rețin obiectele din vecinătatea poziției curente
  - se mișcă ortogonal (N, S, E, V) pe grid pe căsuțele neocupate de alte furnici

# Învățare automată

---

- Învățare supervizată
- Învățare ne-supervizată
- **Învățare cu întărire**
- Teoria învățării



# Învățare cu întărire

---

## □ Scop

- Învățarea, de-a lungul unei perioade, a unui mod de acțiune (comportament) care să maximizeze recompensele (câștigurile) pe termen lung

## □ Tip de probleme

- Ex. Dresarea unui câine (good and bad dog)

## □ Caracteristic

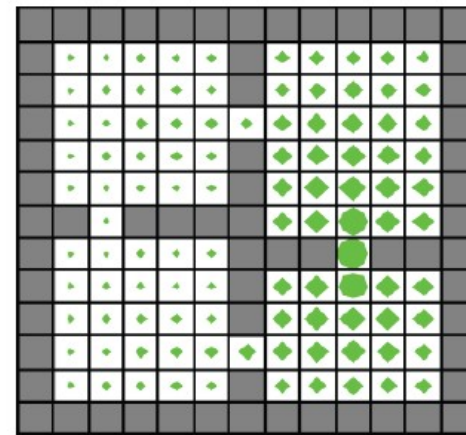
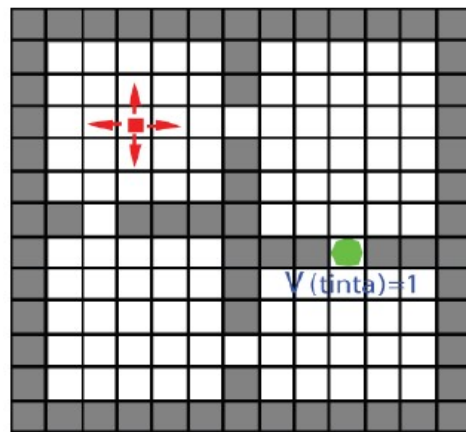
- Interacțiunea cu mediul (acțiuni → recompense)
- Secvență de decizii

## □ Învățare supervizată

- Decizie → consecință (cancer malign sau benign)

# Învățare cu întărire – definire

- Exemplu: plecând din căsuța roșie să se găsească un drum până la căsuța verde



- Agentul învață prin interacțiunea cu mediul și prin observarea rezultatelor obținute din aceste interacțiuni
  - Este vorba de "cauză și efect" -- modul în care oamenii își formează cunoașterea asupra mediului pe parcursul vieții
  - Acțiunile pot afecta și recompensele ulterioare, nu numai pe cele imediate (efect întârziat)

# Învățare cu întărire – definire

---

Învățarea unui anumit comportament în vederea realizării unei sarcini → execuția unei acțiuni → primește un feedback (cât de bine a acționat pentru îndeplinirea sarcinii) → execuția unei noi acțiuni

## Învățare cu întărire

- ❑ Se primește o recompensă (întărire pozitivă) – dacă sarcina a fost bine îndeplinită
- ❑ Se primește o pedeapsă (întărire negativă) – dacă sarcina nu a fost bine îndeplinită

## Definire

- ❑ Se dau
  - Stări ale mediului
  - Acțiuni posibile de executat
  - Semnale de întărire (scalare) – recompense sau pedepse
- ❑ Se determină
  - O succesiune de acțiuni care să maximizeze măsura de întărire (recompensa)

## Alte denumiri

- ❑ Reinforcement learning
- ❑ Învățare improspătată

# Învățare cu întărire – definire

---

## □ Învățare supervizată

- Învățarea pe baza unor exemple oferite de un expert extern care deține o bază importantă de cunoștințe

## □ Învățare cu întărire

- Învățarea pe baza interacțiunii cu mediul

# Învățare cu întărire – exemple

---

## □ Robotică

- Controlul membrelor
- Controlul posturii
- Preluarea mingii în fotbalul cu roboții

## □ Cercetări operaționale

- Stabilirea prețurilor
- Rutare
- Planificarea task-urilor

# Învățare cu întărire – proces

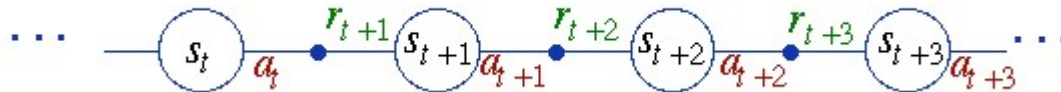
---

## Procesul

- ❑ Agentul observă o stare de intrare
- ❑ Agentul alege o acțiune pe baza unei funcții de decizie (o **strategie**)
- ❑ Agentul execută acțiunea aleasă
- ❑ Agentul primește o recompensă/pedeapsă numerică de la mediu
- ❑ Agentul reține recompensa/pedeapsa primită

# Învățare cu întărire – proces

- Mediul este modelat ca un proces de decizie de tip Markov
  - $S$  – mulțimea stărilor posibile
  - $A(s)$  – acțiuni posibile în starea  $s$
  - $P(s, s', a)$  – probabilitatea de a trece din starea  $s$  în starea  $s'$  prin acțiunea  $a$
  - $R(s, s', a)$  – recompensa așteptată în urma trecerii din starea  $s$  în starea  $s'$  prin acțiunea  $a$
  - $\gamma$  – rata de discount pentru recompensele întârziate



- Obiectivul
  - Găsirea unei politici  $\pi : s \in S \rightarrow a \in A(s)$  care maximizează
    - valoarea (recompensa viitoare așteptată) a unei stări
      - $V^\pi(s) = E\{r_{t+1} + \gamma r_{t+2} + \gamma^2 r_{t+3} + \dots \mid s_t = s, \pi\}$
    - calitatea fiecărei perechi stare-acțiune
      - $Q^\pi(s, a) = E\{r_{t+1} + \gamma r_{t+2} + \gamma^2 r_{t+3} + \dots \mid s_t = s, a_t = a, \pi\}$

# Învățare cu întărire – evaluare

---

Măsuri de performanță

- ❑ Recompensa acumulată pe parcursul învățării
- ❑ Numărul de pași necesari învățării



# Învățare cu întărire – algoritmi

---

- Q-learning
  - Calitatea unei combinații stare-acțiune
- SARSA (*State-Action-Reward-State-Action*)

# Învățare automată

---

## □ Instrumente

- Weka <https://www.cs.waikato.ac.nz/ml/weka/>
- Scikit-Learn <http://scikit-learn.org/stable/>
- Pattern <https://www.clips.uantwerpen.be/pattern>
- Rapid Miner <https://rapidminer.com/>
- Orange <https://orange.biolab.si/>
- .....