

Share

 Comment Star

...

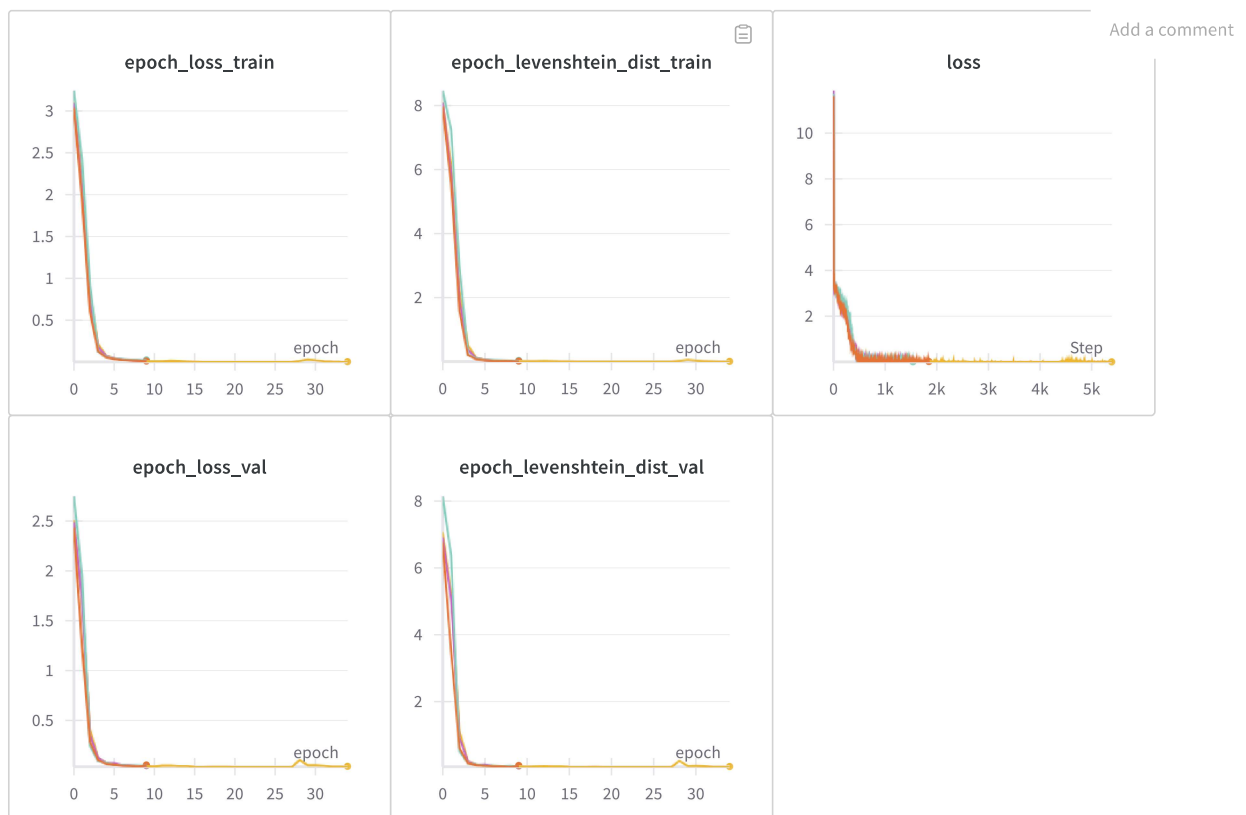
# DL AIM HW 4 REPORT

В данном отчете я расскажу о том, как побил основной бейзлайн на 20 баллов на публичных данных.

Ponomarenko Alexey

Created on December 3 | Last edited on December 3

## ▼ Код с семинара



Первым делом я взял код с семинара, запустил его на 10 эпох и получил свой первый сабмит на 0.07 по расстоянию Левенштейна на публичных данных соревнования.

Затем, увидев, что график стогнирует, я подумал, что надо попробовать что-то поменять в модели и после этого запустил обучение с функцией потерь PReLU, а затем LeakyReLU также на 10 эпох. Я увидел, что фактически функция потерь никак не влияет на качество модели в данной задаче.

После получения одинаковых результатов на разных функциях активации, я решил воспользоваться советом с семинара - оставить обучаться на подольше, и после 30 эпох с функцией ReLU я получил свой лучший сабмит. Переобучился ли я или да, узнаем на привате, но именно этот сабмит привел меня к побитию бейзлайна на 20/20 баллов.

Как мне самому видится дальнейшее продолжение этой работы - первым делом это добавление шедулера для более чувствительной настройки LR, так как по графику видно, что модель долго не может выйти из локального минимума. После этого я бы попробовал новую архитектуру, например, YOLO5. Если я правильно понял, она тоже неплохо подходит под данную задачу. Ну и, конечно, можно попробовать реализовать механизм self-attention.

Created with  on Weights & Biases.

[https://wandb.ai/alexx\\_ponomarenko-m-v-lomonosovmoscow-state-university/AIM\\_DL\\_HW4/reports/DL-AIM-HW-4-REPORT--VmldzoxMDQzNzI1OA](https://wandb.ai/alexx_ponomarenko-m-v-lomonosovmoscow-state-university/AIM_DL_HW4/reports/DL-AIM-HW-4-REPORT--VmldzoxMDQzNzI1OA)