Python: Machine Learning, Optimización y Aplicaciones (III edición)

- Dr. Daniel Gutiérrez Reina, dgutierrezreina@us.es
- Dr. Sergio Toral Marín, storal@us.es
- D. Juan Pedro Pérez Alcantara
- Dr. Manuel Perales Esteve
- D. Jaime Martel Romero-Valdespino
- D. Mario Rivas Sánchez









- Módulo I: Conocimientos Básicos de Python y sus Módulos Principales. (20 horas).
- Módulo 2: Machine Learning en Python: Regresión, Clasificadores y Clustering. (16 horas).
- Módulo 3: Técnicas de Optimización en Python. (16 horas).
- Módulo 4: Deep Learning con TensorFlow y Keras. (16 horas).
- ► <u>Módulo 5</u>: Aplicaciones. (16 horas).





- Preinscripción: Desde el 1 Junio de 2018 (también abierta durante el plazo de matriculación).
- Matrícula: Del 1 al 20 de Septiembre de 2018.
- ▶ <u>Inicio-fin curso:</u> 16 de octubre a 4 de diciembre de 2019.







- Módulo 1: 16/10/2019 24/10/2019, Miércoles, Jueves y Viernes de 17:00 21:00 horas.
- Módulo 2: 25/10/2019 06/11/2019, Miércoles, Jueves y Viernes de 17:00 21:00 horas.
- Módulo 3: 07/11/2019 14/11/2019, Miércoles, Jueves y Viernes de 17:00 21:00 horas.
- Módulo 4: 15/11/2019 22/11/2019, Miércoles, Jueves y Viernes de 16:00 20:00 horas.
- Módulo 5: 27/11/2019 04/12/2019, Miércoles, Jueves y Viernes de 16:00 20:00 horas.

- Conceptos básicos de programación en Python.
- Módulo numpy.
- ►Módulo matplotlib.
- ►Módulo pandas.
- ►Módulo Scipy

Conocimientos Básicos de Python y sus Módulos Principales



- Regresiones: Regresión lineal simple y múltiple, errores en la estimación y overfitting, regresión Ridge y Lasso, aproximaciones no paramétricas.
- Clasificadores: Introducción, clasificadores lineales (regresión logística), overfitting, árboles de decisión, ensamble de clasificadores (boosting), métricas de clasificación, aproximaciones Big Data.

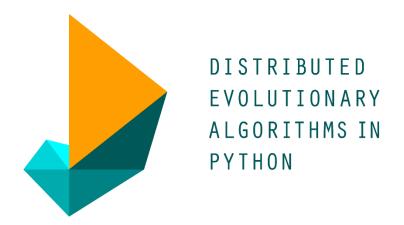
► Clustering: k-means

Machine Learning en Python: Regresión, Clasificadores y Clustering



- Introducción a los métodos de optimización meta heurísticos: Métodos de búsqueda local basados en trayectorias. Métodos de búsqueda global basados en poblaciones. Algoritmos basados en enjambre. Programación genética.
- Introducción al módulo de optimización DEAP: Optimización de problemas combinatorios. Optimización de problemas con variables continuas. Optimización multi-objetivo. Optimización de problemas con variables continuas con PSO. Programación genética.
- ► Modelado de un problema desde cero.

Técnicas de Optimización en Python



- Introducción a Deep Learning con TensorFlow y Keras.
- Redes completamente conectadas: inicialización, regularización y optimizadores
- ▶ Redes neuronales convolucionales
- ▶ Redes neuronales recurrentes

Deep Learning con TensorFlow y Keras



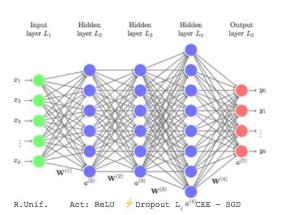
- Aplicación 1: Análisis de imágenes de satélite
- ► Aplicación 2: Programación de la Raspberry Pi en Python. APIs y OpenCV
- ► Aplicación 3: Sistemas de recomendación
- Aplicación 4: Metaheuristias para la selección de parámetros en redes neuronales





Aplicaciones





Introducción a Python

CONSIDERACIONES PREVIAS:

- Creado en los años 90s por el holandés Guido van Rossum. El nombre se debe al grupo de humoristas Monty Python.
- Python es un lenguaje de **programación interpretado** (Lenguajes interpretados Vs Lenguajes compilados).
 - ► C es un lenguaje compilado → Errores en tiempo de compilación.
 - ▶ Python → Los errores saltan en tiempo de ejecución.
- ► Lenguaje multiplataforma (Windows, Linux, Mac) → La distribuciones de Linux suelen venir con el interprete de Python ya incorporado.
- Open source (gratis).
- Está ganando mucha importancia en los último años (diseños web y análisis de datos). Machine Learning, Big Data, Deep Learning, Artificial Intellingence.
- Nosotros vamos a trabajar con la **versión 2.7 de Python** (Aunque hay versiones superiores, ésta es aun la más utilizada). Todas las versiones de Python 2.x son compatibles, hubo un salto con Python 3.x en el que ciertos métodos no son compatibles con Python 2.x.









Popularidad de los lenguajes de programación (Publicado en IEEE Spectrum 2018):

Language Rank	Types	Spectrum Ranking
1. Python	● 🖵 🛢	100.0
2. C++	□ 🖵 🛢	99.7
3. Java		97.5
4. C	□ 🖵 🛢	96.7
5. C#	\oplus \Box \Box	89.4
6. PHP	(1)	84.9
7. R	-	82.9
8. JavaScript		82.6
9. Go	₩ 🖵	76.4
10. Assembly		74.1



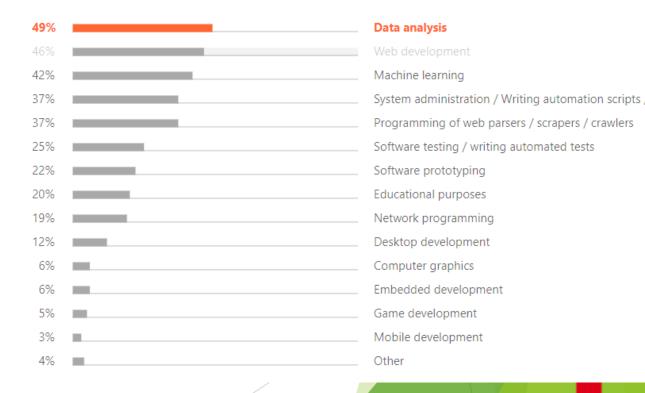
Introducción a Python

Popularity of Programming Language

Worldwide, Sept 2019 compared to a year ago:

Java 19.9 % -2.2 % Java 19.9 % -2.2 % 3 Javascript 8.39 % +0.0 % 4 C# 7.23 % -0.6 % 5 PHP 6.69 % -1.0 % 6 C/C++ 5.8 % -0.4 % 7 R 3.91 % -0.2 % 8 Objective-C 2.63 % -0.7 % 9 Swift 2.46 % -0.3 %							
2 Java 19.9 % -2.2 % 3 Javascript 8.39 % +0.0 % 4 C# 7.23 % -0.6 % 5 PHP 6.69 % -1.0 % 6 C/C++ 5.8 % -0.4 % 7 R 3.91 % -0.2 % 8 Objective-C 2.63 % -0.7 % 9 Swift 2.46 % -0.3 %	Rank	Change	Language	Share	Trend		
3 Javascript 8.39 % +0.0 % 4 C# 7.23 % -0.6 % 5 PHP 6.69 % -1.0 % 6 C/C++ 5.8 % -0.4 % 7 R 3.91 % -0.2 % 8 Objective-C 2.63 % -0.7 % 9 Swift 2.46 % -0.3 %	1		Python	29.21 %	+4.6 %		
4 C# 7.23 % -0.6 % 5 PHP 6.69 % -1.0 % 6 C/C++ 5.8 % -0.4 % 7 R 3.91 % -0.2 % 8 Objective-C 2.63 % -0.7 % 9 Swift 2.46 % -0.3 %	2		Java	19.9 %	-2.2 %		
5 PHP 6.69 % -1.0 % 6 C/C++ 5.8 % -0.4 % 7 R 3.91 % -0.2 % 8 Objective-C 2.63 % -0.7 % 9 Swift 2.46 % -0.3 %	3		Javascript	8.39 %	+0.0 %		
6 C/C++ 5.8 % -0.4 % 7 R 3.91 % -0.2 % 8 Objective-C 2.63 % -0.7 % 9 Swift 2.46 % -0.3 %	4		C#	7.23 %	-0.6 %		
7 R 3.91 % -0.2 % 8 Objective-C 2.63 % -0.7 % 9 Swift 2.46 % -0.3 %	5		PHP	6.69 %	-1.0 %		
8 Objective-C 2.63 % -0.7 % 9 Swift 2.46 % -0.3 %	6		C/C++	5.8 %	-0.4 %		
9 Swift 2.46 % -0.3 %	7		R	3.91 %	-0.2 %		
	8		Objective-C	2.63 %	-0.7 %		
10 Matlab 1.82 % -0.2 %	9		Swift	2.46 %	-0.3 %		
	10		Matlab	1.82 %	-0.2 %		

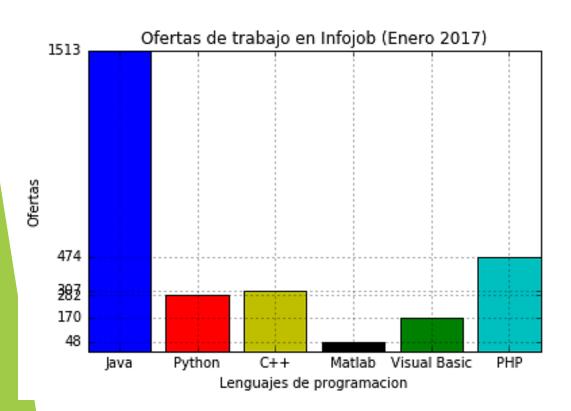
What do you use Python for?



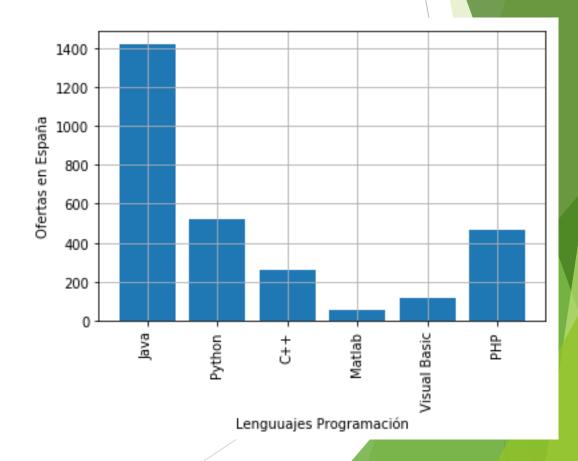


Introducción a Python

Ofertas de trabajo en Infojobs:







Conceptos básicos: ¿Qué es optimizar?









Conceptos básicos: ¿Cómo resolver problemas de optimización?

- Fuerza bruta: Evaluar todas las posibles soluciones. Poco eficiente computacionalmente o imposible. Muy ineficiente y poco práctico.
- <u>Búsqueda aleatoria</u>: Búsqueda aleatoria sin ninguna guía. No garantiza soluciones óptimas, ni quasi-óptimas. Simplemente reduzco el número de evaluaciones.
- ► <u>Técnicas basadas en gradiente:</u> Requiere la existencia de derivadas; búsqueda local- problema de óptimos locales.
- Algoritmos meta heurísticos: Tenemos que ser capaces de evaluar las soluciones. Medir la calidad. No hay garantías de obtener el óptimo.



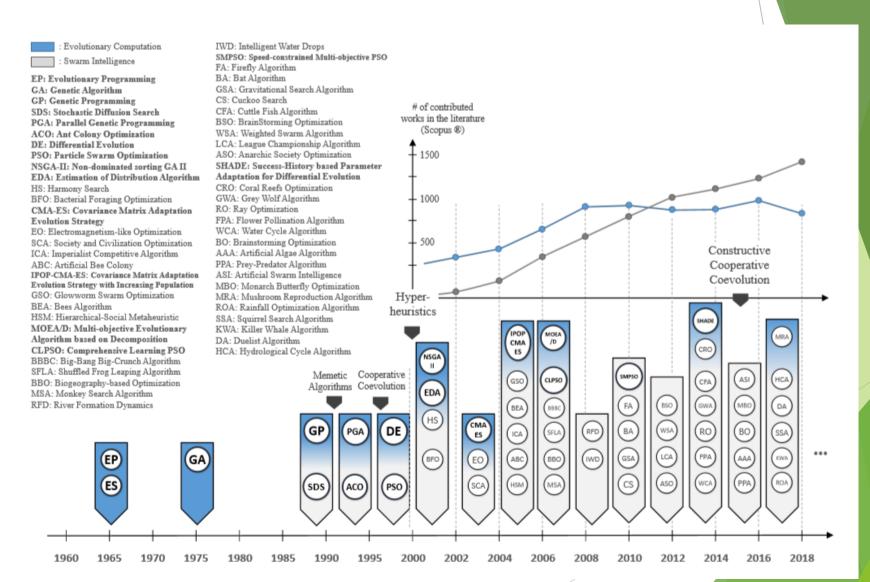


Algoritmos metaheurísticos

- Son algoritmos estocásticos (probabilístico) que se aplican a problemas tipo "I know it when I see it".
- Normalmente no tengo un modelo matemático que quiero optimizar. Es decir, se poco sobre el problema.
- ▶ Pero sí puedo evaluar el problema → Simulaciones.
- ► El coste de evaluar el problema es bajo. Lo tengo que hacer muchas veces ⊗.



Evolución:







Idea gloabal:

Población de individuos o posible soluciones que evolucionan a lo largo de un número de generaciones, creándose mejores individuos mediante operaciones genéticas (cruce y mutación).

Generation 1			Generation 2			Generation g		
Individual 1.1	f1.1		Individual 2.1	f2.1		Individual g.1	fg.1	
Individual 1.2	f1.2		Individual 2.2	f2.2		Individual g.2	fg.2	
Individual 1.3	f1.3	Elitism	Individual 2.3	f2.3	Elitism	Individual g.3	fg.3	
		Crossover Mutation			Crossover Mutation			_
Individual 1.n	f1.n		Individual 2.n	f2.n		Individual g.n	fg.n	





Objetivo: recorrer todas las ciudades minimizando la distancia recorrida.

Es un problema NP duro. Debemos probar todas las posibles combinaciones!!!



Número de combinaciones??

 $(N-1)! /2 \rightarrow Si$ consideramos que la dij = dij

$$N=5 \rightarrow 60$$

$$N= 10 \rightarrow 1.814.400$$

$$N=15 \rightarrow 653.837.184.000$$

••







Vamos a utilizar Google colab:

https://colab.research.google.com/notebooks/welcome.ipynb#recent=true

Respositorio de Github:

https://github.com/Dany503/CFP_2019.git

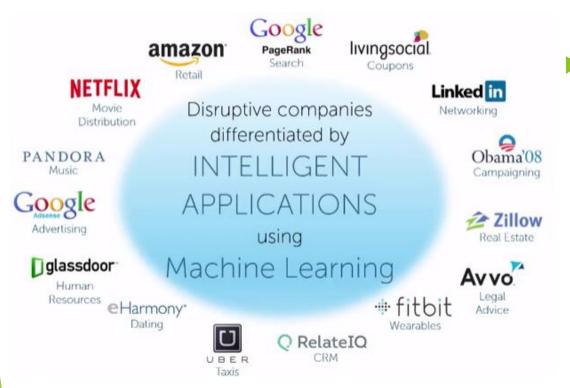
Archivo → Abrir cuaderno → Pestaña Github



Machine Learning y Deep Learning



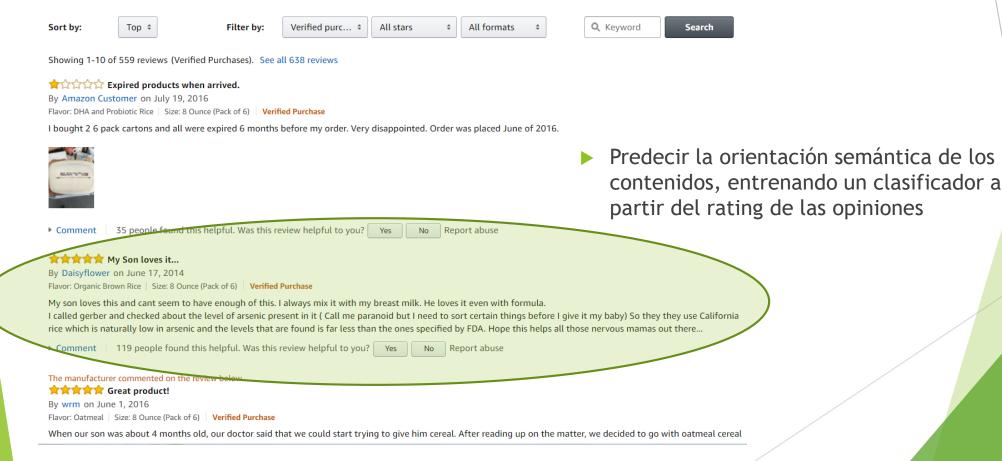




- Sobreabundancia de recursos e información:
 - Sistemas de recomendación, películas, música, productos diversos
 - Conexión de personas, servicios en tiempo real, detección de fraudes, detección de spam, publicidad dirigida, fijación dinámica de precios

Machine Learning - ejemplo I

Análisis de sentimiento sobre opiniones online





Machine Learning - ejemplo I

- Objetivo del clasificador:
 - ► Clasificar reviews como positivas o negativas
- Aprendizaje:
 - Reviews anotadas
- Métricas: precisión y recall

