

**Сравнение качества
end-to-end
обучаемых моделей
в задаче ответа на
вопросы в диалоге
с учетом контекста**

Постановка задачи

Контекст

В возрасте десяти лет Илон получил в подарок свой первый компьютер Commodore VIC-20 и научился на нём программировать. В двенадцатилетнем возрасте он продал за 500 долларов свою первую программу — видеоигру в стиле Space Invaders под названием Blastar, в которой игрок обстреливал ряды инопланетян из лазерной пушки.

Диалог

Какую первую программу создал Илон?

видеоигру в стиле Space Invaders

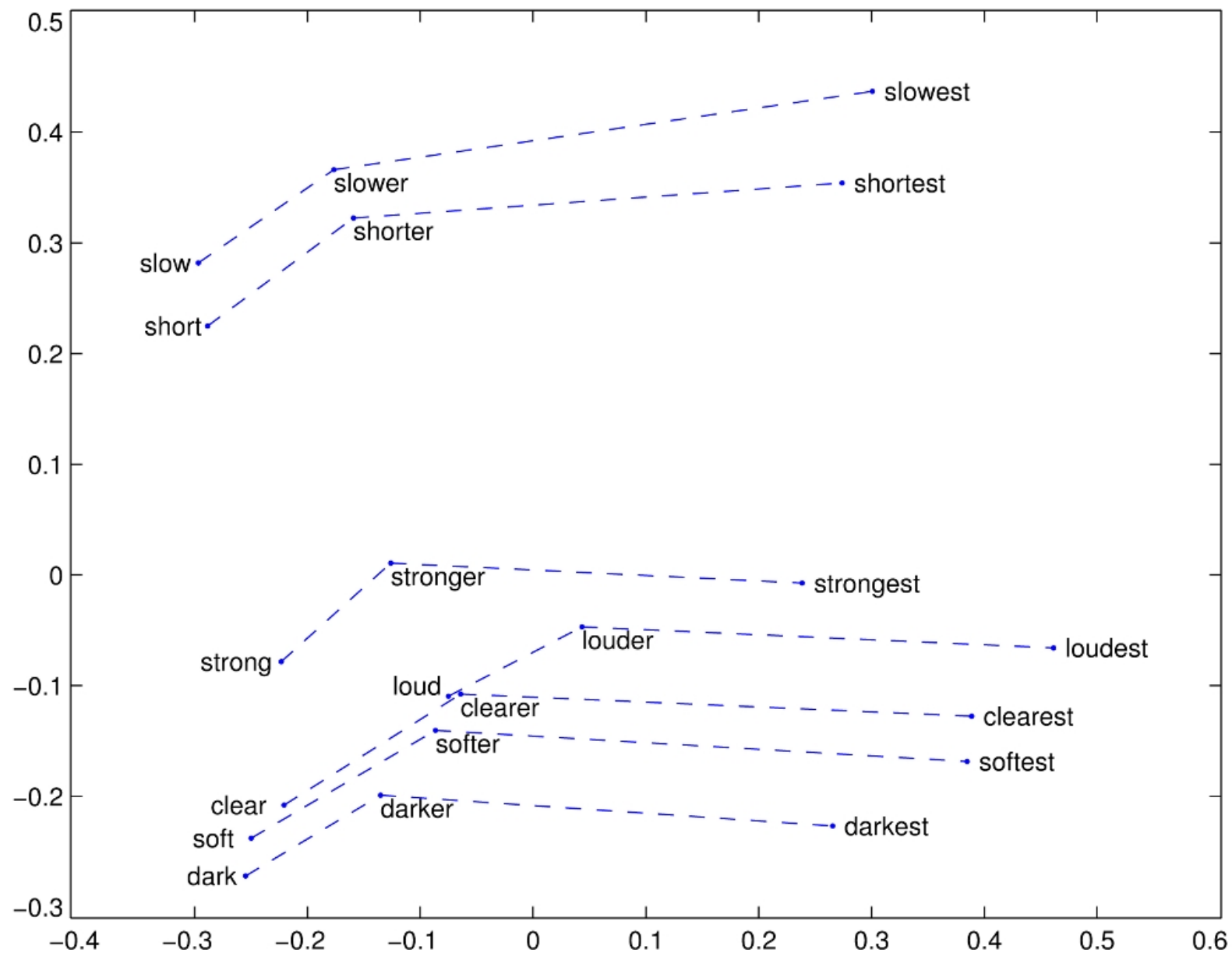
За сколько он ее продал?

за 500 долларов

Существующие методы

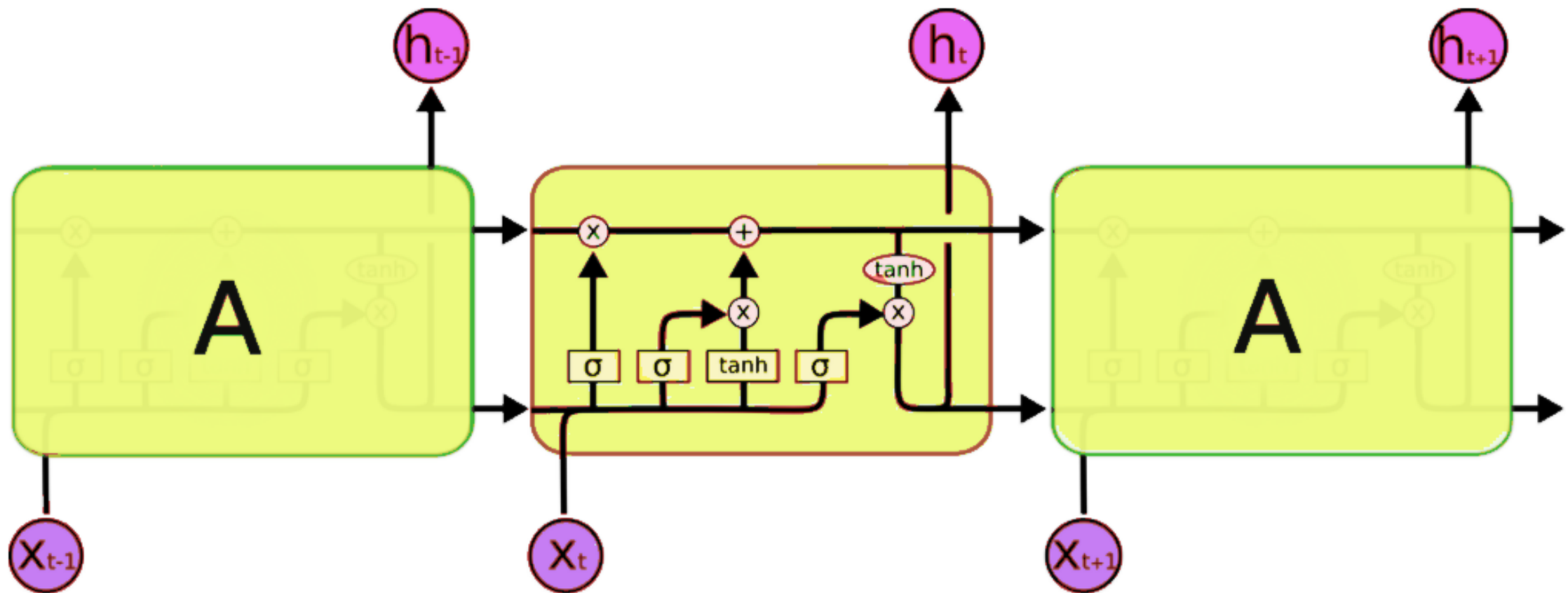
- Word embeddings
- RNN
- Attention

Word embeddings



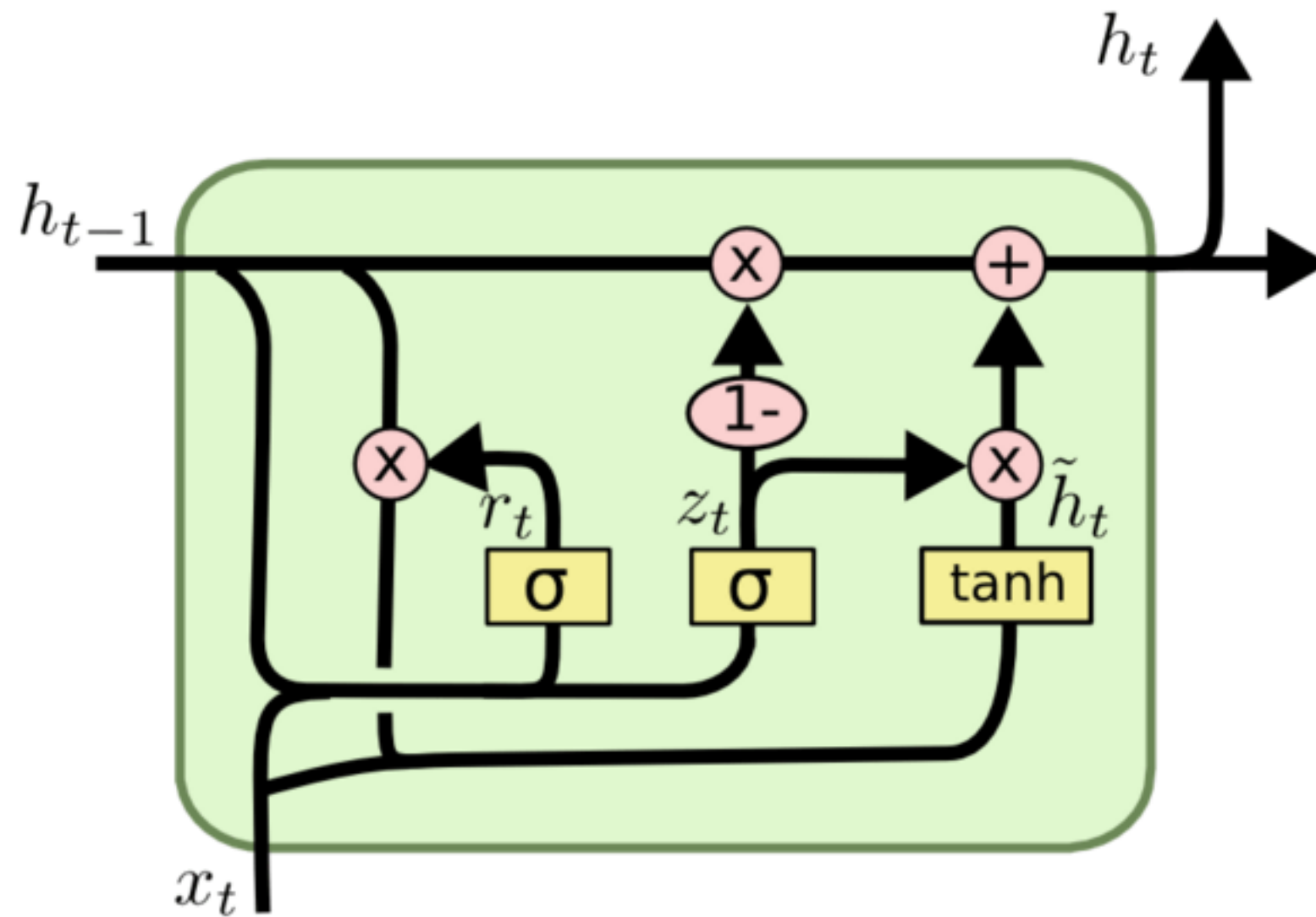
GloVe embeddings

RNN



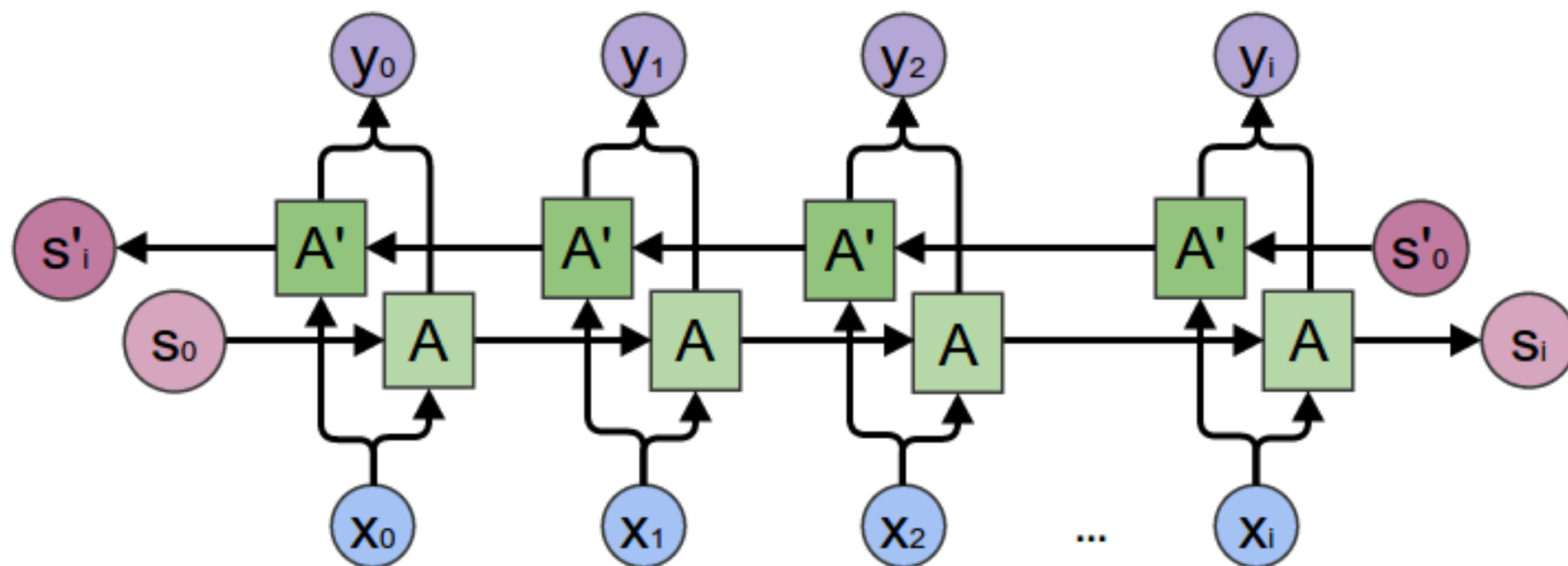
LSTM

RNN



GRU

RNN

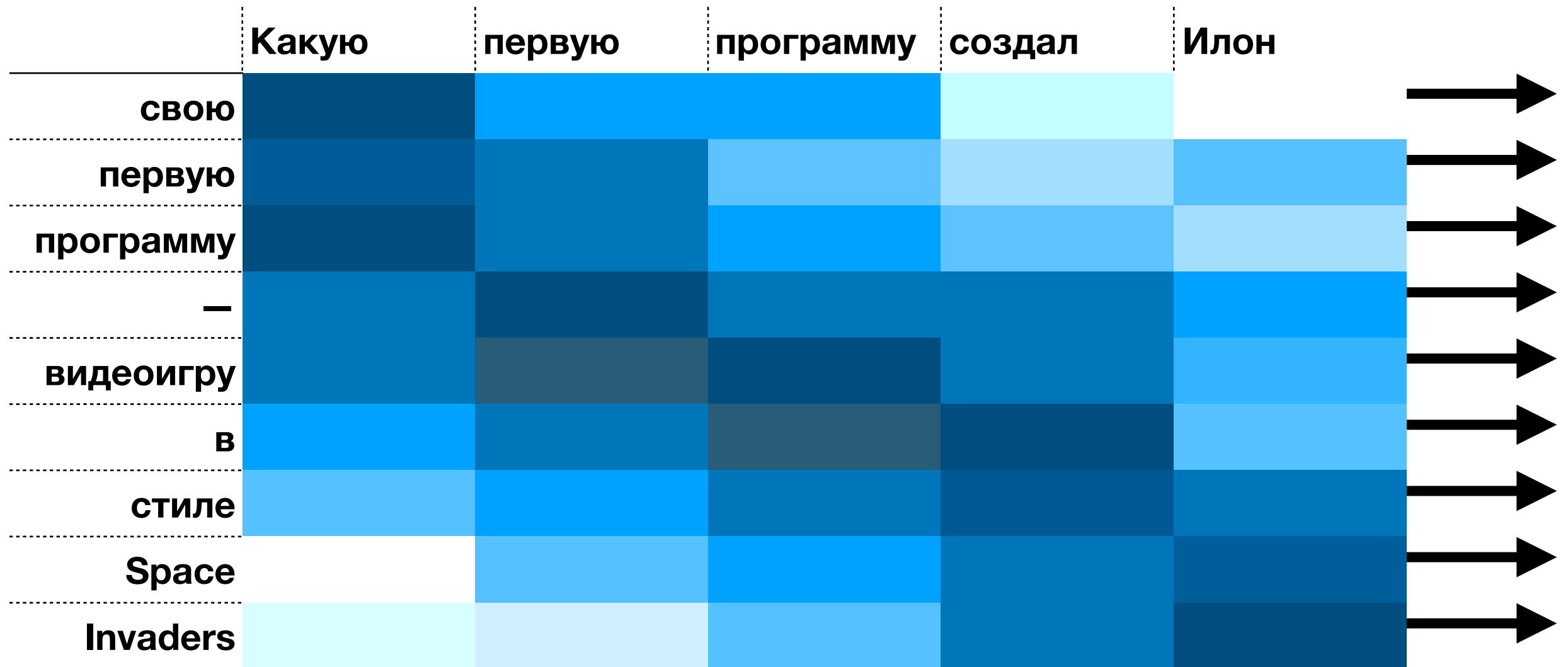


Двунаправленная RNN

RNN

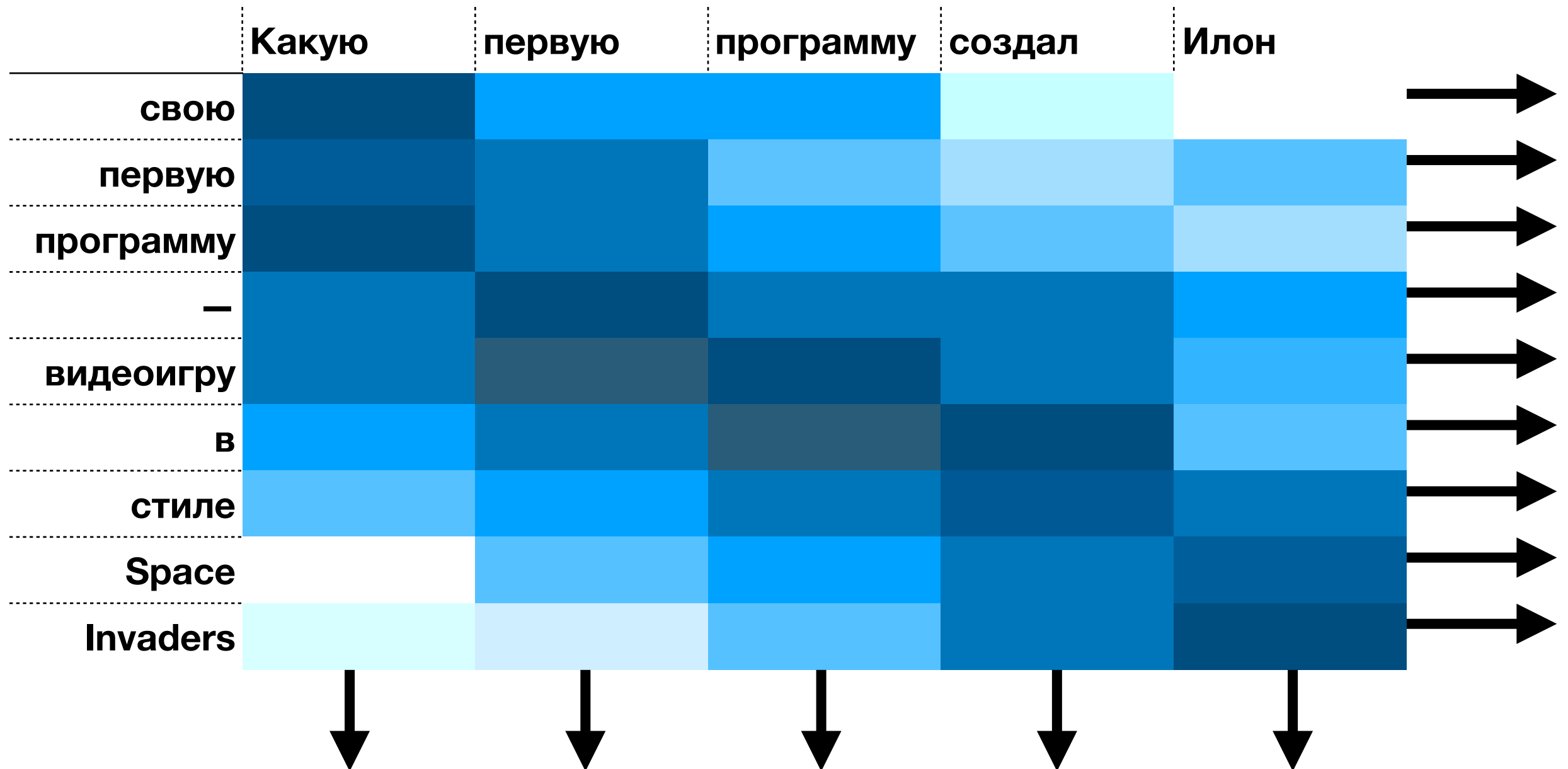
Двунаправленная GRU!

Attention



query-aware context

Attention



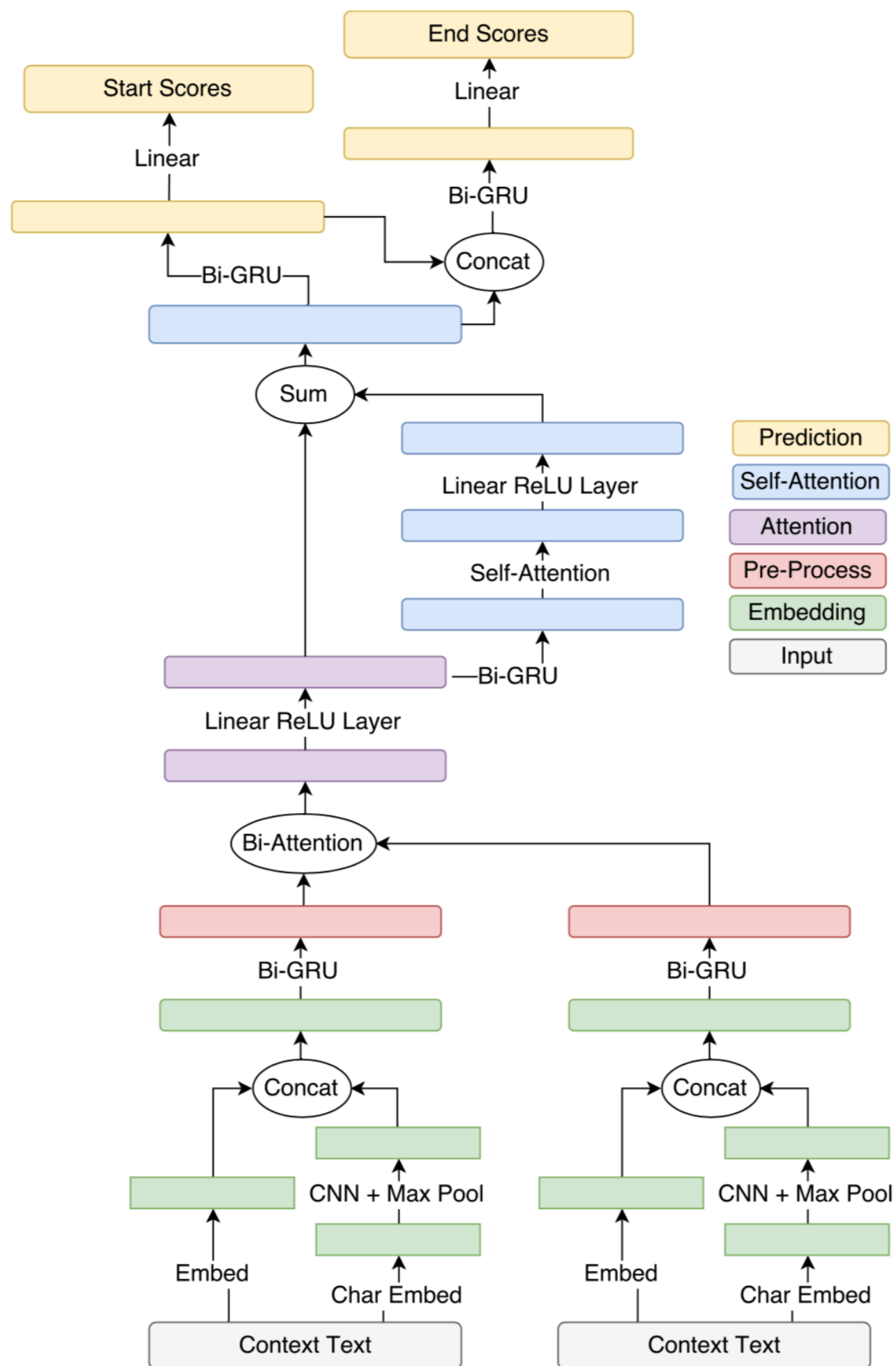
двунаправленный attention

Наша работа

- Алгоритм
- Реализация
- Эксперимент

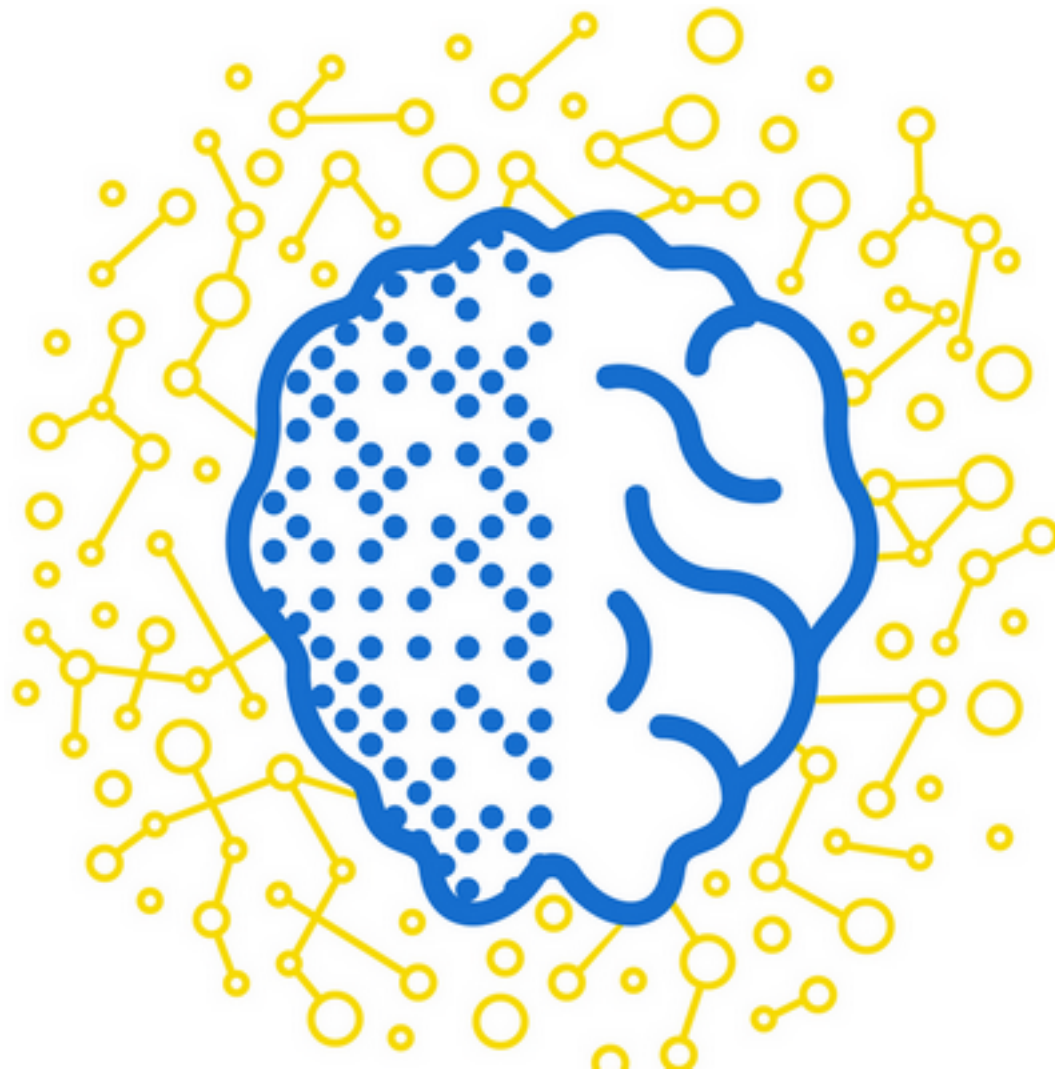
Алгоритм

Выбор параграфа по TF-IDF косинусной близости



Алгоритм

Реализация



DeepPavlov

Команда



Великовский Никита
ФИВТ 892а



Литвиненко Владимир
ФРТК 511



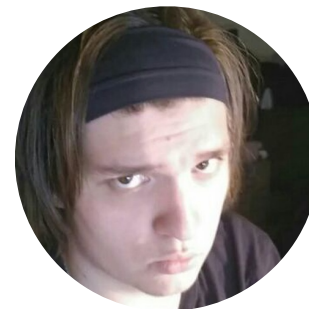
Ануфриенко Олег
ФИВТ 892а



Хохлов Иван
ФРТК 511



Агафонов Алексей
ФИВТ 892а



Рякин Илья
ФРТК 514