**Missió:**

-S’ha de veure l’esforç que hi ha darrere de la xarxa neuronal

**Coses a escriure:**

-”Historial” de la realització de la xarxa neuronal

-No cal explicar el codi, però es pot annexar

**Historial de la xarxa neuronal**

1. La primera intenció era crear una xarxa neuronal que, amb diversos exemples de pel·lícules que tu diguessis que t’agraden, et recomanés un parell de pel·lícules. **Problema:** Això era massa complicat, i a més no es feia amb xarxes neuronals, sinó amb un algoritme anomenat “nearest neighbour”.
2. Podria haver agafat una idea sofisticada i fer-la gràcies a tensorflow, la llibreria de Google, però el treball consistia en demostrar que es podia programar una xarxa neuronal des de 0, per tant, no podia utilitzar la llibreria.
3. **Primer intent autodidacta:** Coursera. Vaig fer un parell de cursos per veure si podia començar a programar la xarxa neuronal, però tant un curs com l’altre, que no eren de la mateixa universitat pero era el mateix professor, només explicaven teoria bàsica i no ensenyaven com s’havien de programar. A més a més, explicaven les matrius malament, cosa que no em va importar en aquell moment però més endavant em va crear confusió.
4. **Segon intent autodidacta:** Havia de triar el llenguatge de programació. al principi vaig veure molt recomanat el python, però tot i que sabia mínimament com anava, mirant exemples vaig veure que hauria d’aprendre bastant; per tant vaig decidir tirar per JavaScript. També va afavorir l’elecció el fet de que vaig trobar un canal amb molts tutorials de com fer xarxes neuronals artificials amb javascript.

En aquesta part pràctica, us explicaré els passos que vaig seguir per aprendre a fer les xarxes neuronals des de 0 i les dificultats en les que em vaig trobar. Al final del treball, a l’annex, podreu trobar una còpia del codi de la xarxa neuronal.

Els principals objectius d’aquest treball de recerca eren crear una xarxa neuronal i, si fos possible, crear-la sense cap ajuda de llibreries. Per aconseguir aquests objectius, la millor manera de fer-ho seria buscar una idea senzilla per la xarxa neuronal, ja que si la idea fos massa complexa, seria molt difícil aprendre tota la teoria de xarxes neuronals i de programació per aconseguir una cosa tant complicada.

Una de les hipòtesis a demostrar, era que un alumne de segon de batxillerat pot crear una xarxa neuronal des de zero; i això també ho discutirem aquí.

**Coneixements previs**

Abans de començar a explicar la metodologia de la creació de la xarxa neuronal, cal destacar que no partia d’uns coneixements nuls en quant a programació. A mitjans de 4rt d’ESO (fa 2 anys), vaig descobrir els llenguatges de programació, i el meu interès en ells van fer que comencés a aprendre de forma autodidacta. Durant tot un any, vaig estar navegant internet en busca d’exemples i tutorials per aprendre tant com pogués dels llenguatges de programació.

El primer llenguatge de tots que vaig descobrir va ser un anomenat “Processing”. Aquest llenguatge era molt visual i fàcil d’entendre. Però al ser un llenguatge de programació seguia uns bàsics que segueixen tots els llenguatges. Per tant ja tenia una bona base per enfrontar-me a altres llenguatges més sofisticats. El següent llenguatge que més em va interessar, va ser C++, un llenguatge molt utilitzat avui en dia. No vaig aprofundir molt, però si que vaig aprendre suficient com per utilitzar els coneixements més endavant.

Per últim, em vaig interessar en JavaScript. Vaig buscar i fer diversos cursos on-line d’aquest llenguatge. Vaig aconseguir un bon nivell.

En resum, al començar el treball de recerca, tenia una base sòlida de llenguatges de programació i havia aprofundit en C++ i JavaScript; però de xarxes neuronals, no n’havia sentit a parlar, encara.

**Primer intent autodidacta**

Per començar el treball de recerca, tant la part teòrica com la part pràctica, havia de saber que eren les xarxes neuronals i com funcionaven. Per començar a aprendre, vaig decidir buscar cursos on-line, ja que en podia trobar que estiguessin bé i fossin gratuïts. Finalment, vaig començar un curs sobre xarxes neuronals a una pàgina anomenada “Coursera”.

El curs estava pensat per fer durant onze setmanes, dedicant-se tres hores a la setmana. Les primeres setmanes del curs eren introducció, i parlaven d’on venien les xarxes neuronals i hi havia classes d’àlgebra bàsica i matrius per qui ho necessités. D’aquestes primeres setmanes, vaig acabar fent només les classes de matrius, que eren tres vídeos de 20 min cada un. Cal destacar que un concepte de les matrius estava explicat de manera errònia, cosa que va aportar confusió més endavant.

La resta de setmanes del curs, les vaig fer per sobre, ja que vaig veure que aquest curs no anava enlloc. Vaig acabar aprenent que era *feedforward* i en total, vaig extreure dotze pàgines d’apunts a mà amb molts diagrames i dibuixos.

**Primeres idees**

Al “acabar” l’anterior curs, ja sabia que eren les xarxes neuronals, tot i que tenia poques idees de que podien fer. Tot i això, era moment de triar una idea per la meva futura xarxa neuronal. Directament, vaig descartar qualsevol idea que tingués a veure amb reconeixement d’imatges o de veu, ja que era conscient de que eren coses de nivell avançat i requerien de màquines potents per treballar, cosa de la que no disposava. Idees de nivell avançat les vaig descartar principalment per temps: tenia un estiu per aprendre la programació i la teoria necessària, i sabia que no era possible. I exemples que requerissin de màquines potents els vaig descartar, ja que treballava des del meu portàtil, que era poc potent, i fer projectes ambiciosos en ell significava emprenyar-se per aplicacions que no responen o per temps de càrrega massa grans.

Al final vaig tenir la primera idea: fer una xarxa neuronal a la que li diguessis un parell de pel·lícules que t’agraden, i a través de factors comuns (director, durada, tema...), et proposés una o dues que et poguessin agradar.

Encara no sabia com es podien programar les xarxes neuronals artificials, però sí que sabia que, per començar el projecte, necessitaria una base de dades gran amb pel·lícules i les seves característiques principals. Com que omplir bases de dades és complicat i tediós, vaig dissenyar i crear una pàgina web amb un petit qüestionari que cada persona a qui li compartís ompliria amb la seva pel·lícula preferida.

Començant a investigar com podia fer aquest programa, vaig descobrir que no ho podria fer amb una xarxa neuronal artificial, sinó que era un tipus diferent d’intel·ligència artificial anomenat *nearest neighbour*. En aquest punt, vaig abandonar la idea.

**Primers intents de programació**

En aquell moment, m’havia quedat sense idea, per tant, vaig començar a fer la part teòrica. Avançant, va arribar un moment en el que vaig acabar l’apartat del perceptró, i vaig pensar que seria una bona idea fer-ne un; tot i que no contava completament com a xarxa neuronal. Com a exemple, vaig utilitzar el mateix que a l’apartat abans mencionat: un perceptró que resolgués portes lògiques. Com que la intenció era fer un programa senzill i no perdre molt temps creant-lo, vaig decidir fer-ho en C++, sent la primera raó el fe de que feia molt que no l’utilitzava i era un dels meus preferits. També va ser perquè era un llenguatge eficient i no necessitava cap aspecte visual per fer el perceptró.