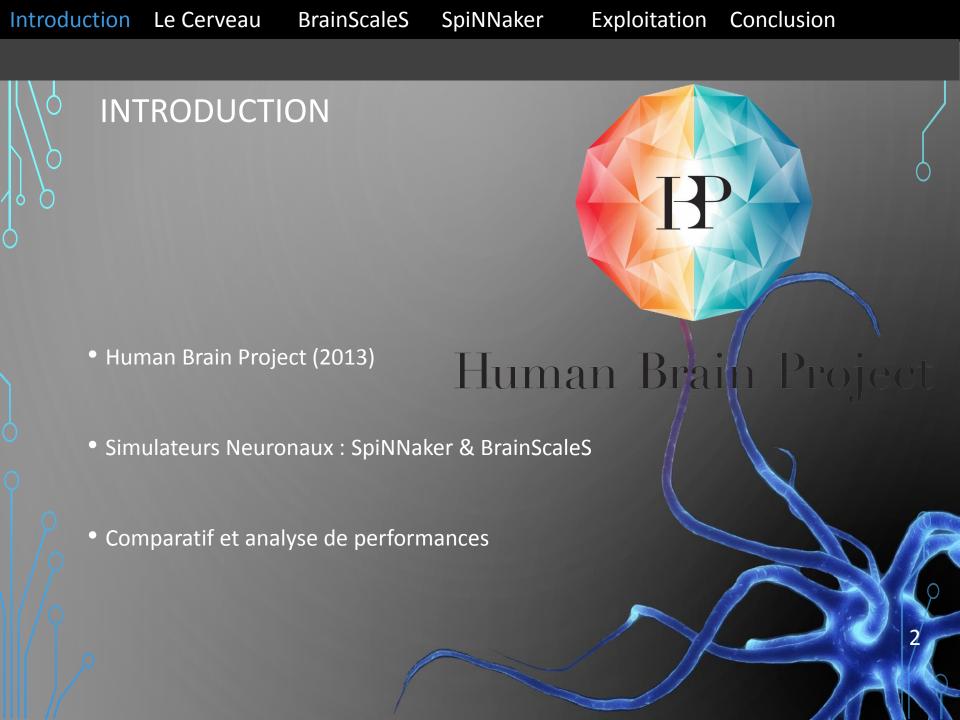
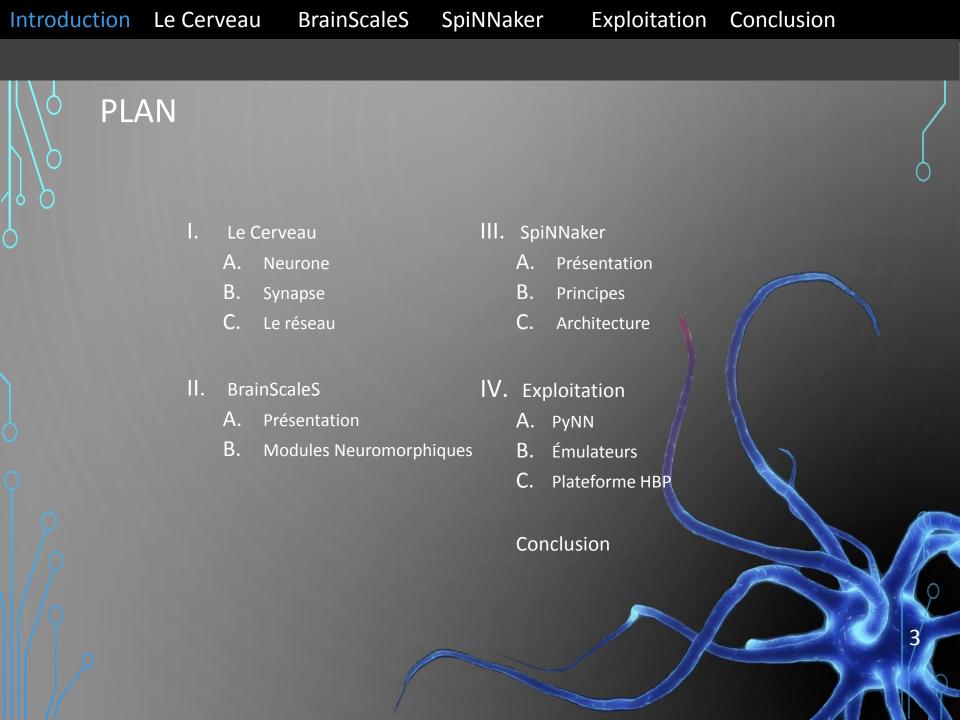


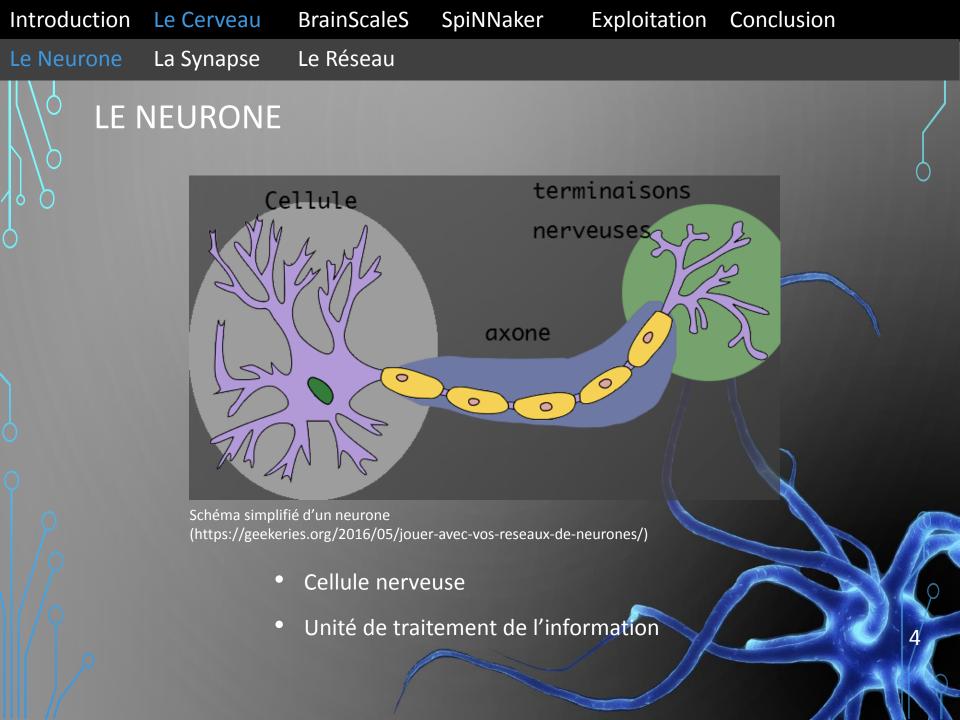
UTILISATION DE LA PLATEFORME NEUROMORPHIC COMPUTING PLATFORM DU HUMAN BRAIN PROJECT (HBP)

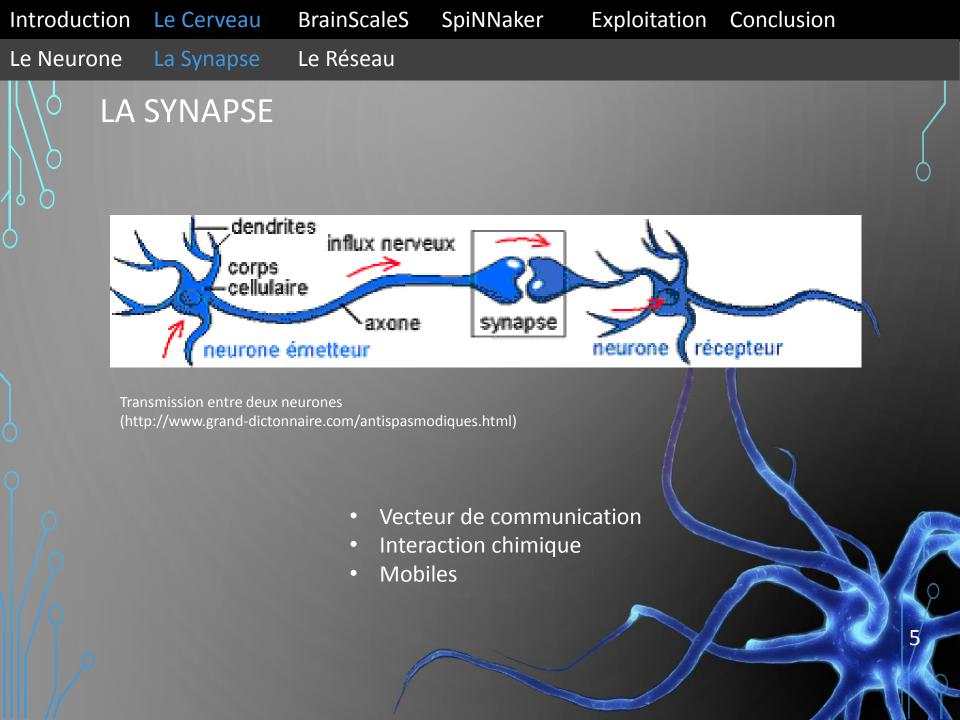
Manon PREDHUMEAU & Justin GOUTEY

Proposé par Alexandre MUZY Tuteuré par David HILL











Présentation Modules Neuromorphiques

# PRÉSENTATION



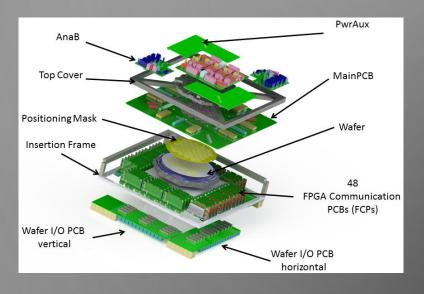
Hardware BrainScaleS (https://electronicvisions.github.io/hbp-sp9-guidebook/pm/pm\_hardware\_configuration.html)

- Équipe d'Heidelberg
- Simulation hardware
- 20 modules neuromorphiques
- Simulation plus économe et 10<sup>3</sup> à 10<sup>5</sup> fois plus rapide que la réalité

7

Présentation Modules Neuromorphiques

## MODULES NEUROMORPHIQUES



Décomposition d'un module neuromorphique (https://electronicvisions.github.io/hbp-sp9-guidebook /pm/pm hardware configuration.html)

• Élément central de BrainScaleS

• Milieu de simulation

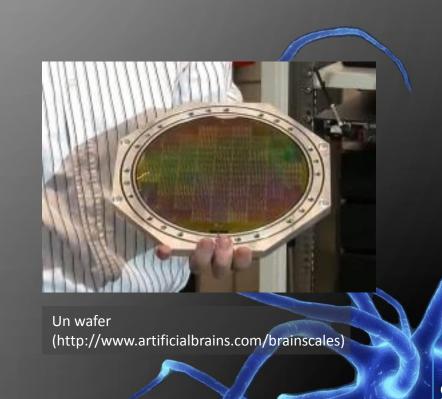
 Composants au cœur de la simulation :

Wafer

O Carte FPGA

### WAFER

- Cercle de silicone de 20 cm de diamètre
- Lieu de la simulation
- 384 puces HICANN:
  - 128 000 synapses
  - 512 « neurones électroniques »





Présentation Principes Architecture

## PRÉSENTATION



Hardware SpiNNaker (https://electronicvisions.github.io/hbp-sp9-guidebook/mc/mc index.html)

- Spiking Neural Network
  Architecture
- Équipe de Manchester
- Simulation software
- « Many Core »
- Objectif: simuler 1% du cerveau humain

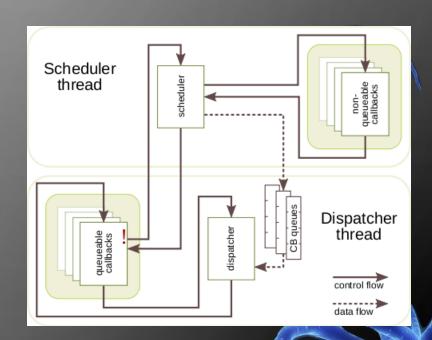




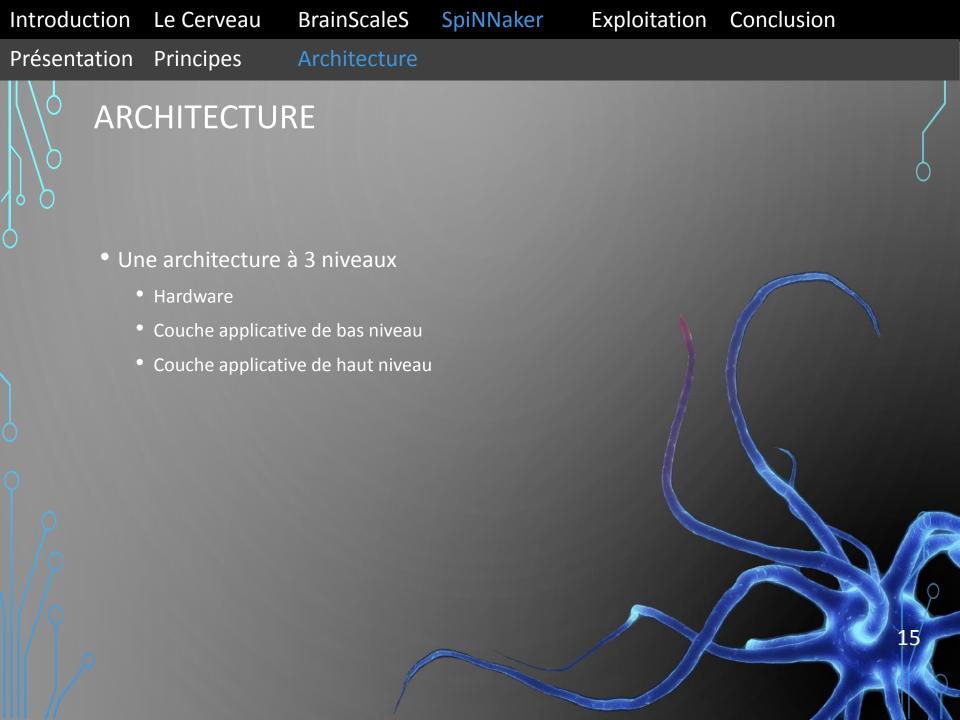
Présentation Principes Architecture

## SIMULATION ÉVÈNEMENTIELLE

- Pas de pas de temps fixe
- Mécanisme de callbacks
- Appel de fonction ⇔ évènement



Modèle event driven appliqué à SpiNNaker (http://apt.cs.manchester.ac.uk/projects/SpiNNaker/software/)

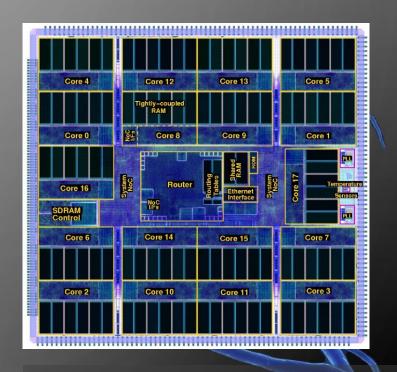


Présentation Principes

Architecture

### NIVEAUX 1: LE HARDWARE

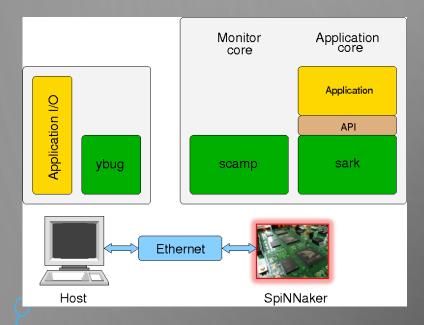
- 600 cartes de 48 puces
- Soit 28 800 puces
- 18 cœurs par puce
  - 1 cœur moniteur
  - 16 cœurs simulation
  - 1 cœur tolérance aux pannes



Composition d'une puce SpiNNaker (http://apt.cs.manchester.ac.uk/projects/SpiNNaker/SpiNNchip/)

Présentation Principes Architecture

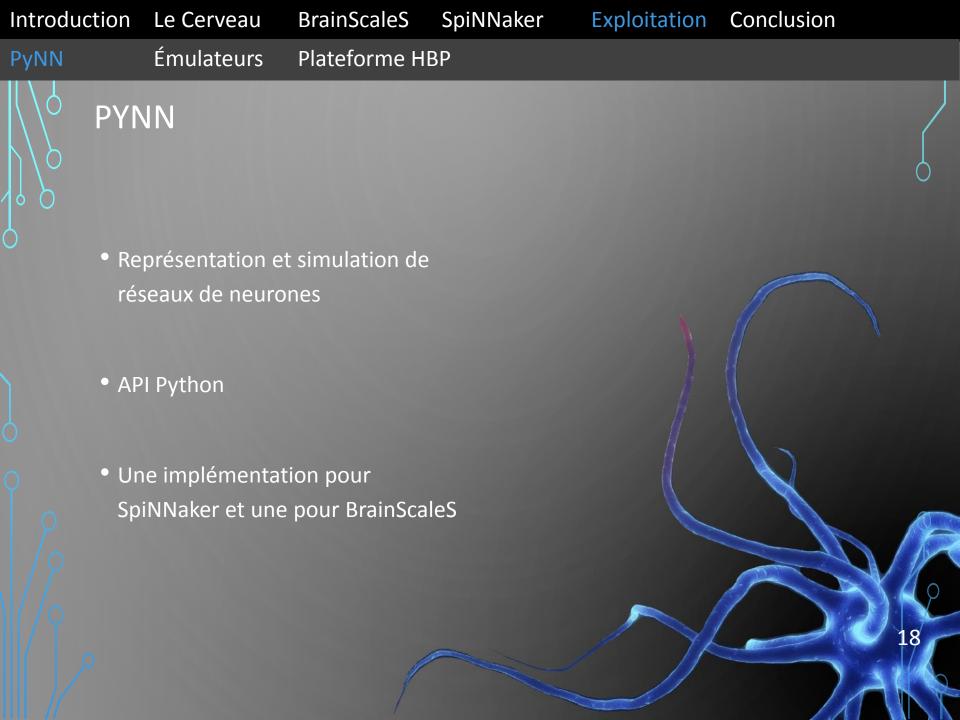
Niveaux 2 : couche applicative de bas niveau

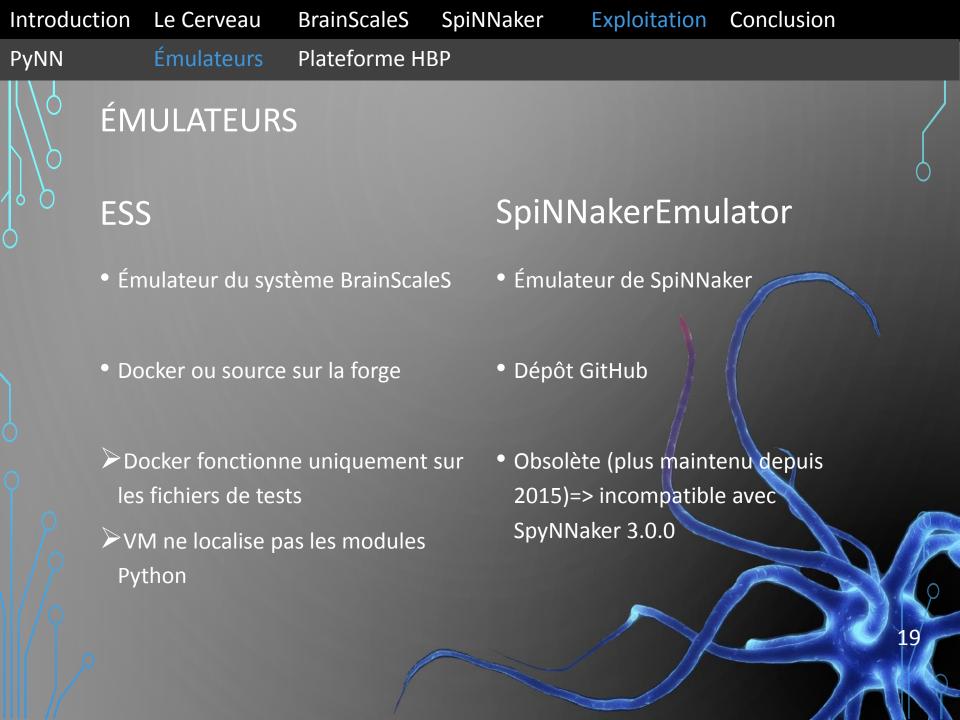


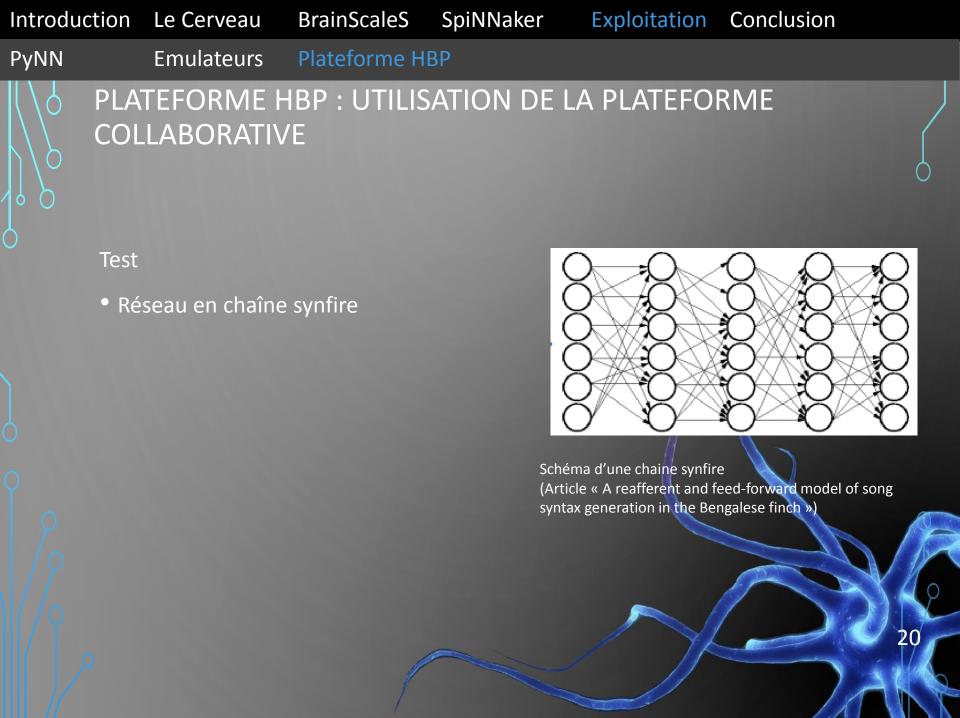
Couche applicative bas niveau (http://apt.cs.manchester.ac.uk/projects/SpiNNaker/software/)

Niveaux 3 : couche applicative de haut niveau

- SpyNNaker : Implémentation de PyNN
- PACMAN
- Gestion des simulations par les utilisateurs







PyNN

Émulateurs

Plateforme HBP

PLATEFORME HBP: UTILISATION DE LA PLATEFORME

**COLLABORATIVE** 

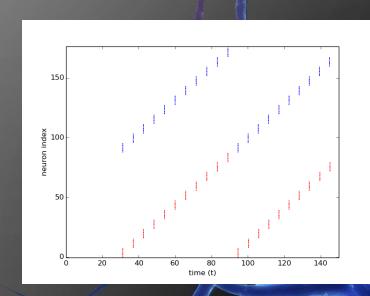
#### Résultat :

Trace d'exécution

- Pas d'information supplémentaire:
  - O Placement des populations
  - Consommation
  - Tables de routage
  - 0 ...



Détails d'un job terminé avec succès



#### CONCLUSION

- Projet orienté recherche
- BrainScaleS orienté hardware / SpiNNaker orienté software
- Paramétrage par une API relativement uniforme : PyNN
- SpiNNaker plus abouti

#### Difficultés :

- Recherche documentation fastidieuse, émulateurs non fonctionnels
- Réorientation du projet
- Pas assez d'informations pour analyse de performances

