مصرفی فرایند مسابقه iAAA



سیاوش شیرزاده باروق دکتری حرفهای دانشگاه علوم پزشکی شهید بهشتی

مؤلفههای مسابقه iAAA

- ◄ موضوع مسابقه و ماهیت داده
 - ■زمانبندی مسابقه
- ▪تشکیل تیمها و اطلاعرسانی اعضای تیم به دبیرخانه
 - ■نحوه دسترسی به دادهها
 - ■نحوه ارسال نتایج میان دوره ای
 - ■نحوه ارسال نتیجه نهایی
 - ■داوری سیستمی
 - ■داوری حضوری

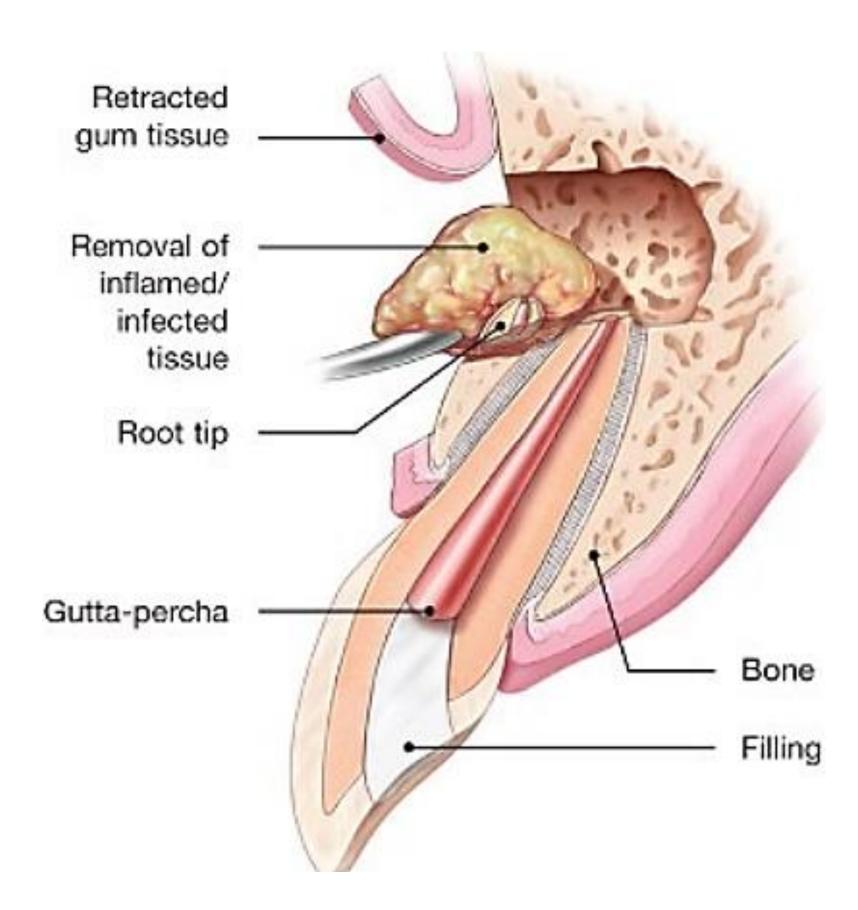


موضوع مسابقه و ماهیت داده

بررسی خودگار نیاز به جراحی اندو در مدالیته OPG

- زمانی که پالپ نرم داخلی دندان شما عفونت کند، تنها یک راه برای درمان آن مشکل و حفظ دندان طبیعی شما وجود دارد و آن خارج کردن پالپ از دندان است.
- دندانپزشکان معمولاً به کمک روشهای بدون جراحی (غیر تهاجمی) یا درمان ریشه یا عصب کشی (روت کانال) میتوانند این مشکل را برطرف سازند و دندان را ترمیم کنند؛ اما در برخی از مواقع چارهای جز جراحی دندان وجود ندارد.
- هنگامی که درمان انجام میشود، پالپ از طریق تاج خارجی دندان شما بیرون کشیده میشود. وقتی نیاز به دسترسی مستقیم به پالپ و ریشه دندان باشد، یک برش بر روی لثه ایجاد میشود.
- این روش به دندانپزشکان کمک میکند تا از این طریق بتوانند پالپ و عفونت را از طریق ریشه دندان پاک کرده و بافتهای آلوده استخوان زیر لثه را نیز از بین ببرند.









زمان بندی مسابقه

- √رونمایی از مسئله: ۱۳ بهمن اه۱۴
 - √شروع مسابقه: ا اسفند اه۱۴
- √ارسال نتایج دورهای: از ۱۵ اسفند ۱۴۰۱ تا ۵ اردیبهشت ۱۴۰۷
 - √پایان مهلت ارسال نتایج: ۷ اردیبهشت ۱۴۰۲
 - √تاریخ اعلام نتایج داوری سیستمی: ۱۰ اردیبهشت ۱۴۰۲
 - √اختتامیه و رویداد حضوری: ۱۳ اردیبهشت ۱۴۰۲



تشكيل تيم ها

- ■تعداد اعضا: ۱ تا ۶ نفره
 - ■اطلاعات تيم
 - √نام تیم
 - √لوگوی تیم
- √اطلاعات سرپرست/سرگروه تیم
 - √اطلاعات اعضای تیم
 - نام و نام خانوادگی
 - کد ملی





نحوه دسترسی به داده

اداده موجود بر روی سرورهای مجموعه *ارریانگیمرغ*

■ امکان خرید سختافزار از مجموعه ابر رایانه سیمرغ برای آموزش مدل با تخفیف شرکت ابر رایانه سیمرغ بزرگترین ارائه دهنده خدمات رایانش ابری و بزرگترین ارائه دهنده خدمات HPC در کشور است.



■داده موجود بر روی سرور iAAA

■ امکان استفاده از گوگل کولب برای آموزش مدل



نحوه ارسال نتایج میان دوره ای

• تشابه مدل ها و کدها در تیم های مختلف بررسی شده و در صورت تشابه هر دو تیم حذف میشوند (براساس پیش پردازش، ساخت معماری مدل، آموزش و پس پردازش).

■کدها باید Reproducable باشد.

▪تعداد دفعات ارسال نتایج: حداکثر ه۳ بار برای هر تیم.

◄ليست كتابخانه/پكيج هاى مورد قبول (مطابق دستورالعمل مسابقه).

■کلیه کدهای ارسال شده هر بار و ورژن آنها توسط تیم، نگهداری شود (PreProcess,) ... (Train, PostProcess Submmission, ...



- ■ساختار ارسال کد
- √lD تیم: کد ملی سرپرست
- √فایل زیپ با نام TeamID_Number.zip (آی دی تیم و نوبت ارسال نتایج)

0082582885_05.zip

- √حاوی:
- مدل
- فایل Submission.py که مدل و داده را خوانده و نتایج را به صورت فایل CSV ایجاد مینماید.
 - ◄ حداکثر حجم فایل زیپ ارسالی: ه۵۱ مگابایت
 - ارسال از طریق پلتفرم (مطابق لینک دستورالعمل مسابقه)



نحوه ارسال نتایج نهایی

- ■آخرین مهلت ارسال نتایج ✓ انتخاب دو مورد از نتایجی که در مراحل میانی ارسال کردهاید به عنوان انتخاب نهایی



داوری سیستمی

- تعیین و توضیح معیار تصحیح سیستم براساس طبقه بندی دو کلاسه √F1SCORE تا ۶ رقم اعشار
 - ■سایر پارامتر ها
 - √زمان پردازش
 - √حجم مدل
 - ■اعلام تیم های برتر در سایت
 - ■تیم های برتر مدعو به دفاع حضوری: ۶ تیم



■تمامی کدهای نهایی (بهترین کد در ه۳ ارسال توسط تیم ها) توسط دبیرخانه iAAA اجرا شده و نتایج با نتایج ارسال شده مقایسه میشود (به هر تیم امکان ۲ انتخاب از میان ه۳ ارسال داده میشود).

√کد برتر از میان ۲ کد توسط دبیرخانه انتخاب میشود.

• سنجش مدلها بر روی ه۳ درصد دیتای تست در جدول اسکوربورد نمایش داده میشود (در صورتی که دبیرخانه نتایج را بر اساس کل (هها درصد) دیتای تست نگهداری کرده و مبنای قضاوت قرار میدهد).



داوری حضوری

- ■کد نهایی ۶ تیم برتر مجدداً جمع آوری میشود
- ▪ارایه کد و دفاع تیم های برتر در رویداد اختتامیه
 - ■پارامتر ها
 - ه۷ درصد نمره داوری سیستمی
 - F1 Score ✓
 - ه۳ درصد نمره داوری حضوری
 - Computation Time√
 - Code Review√
 - Idea Novelty√





- iaaa.event
- (a) iaaa_ai

با تشکر



www.iaaa.ai