Universitatea Politehnica Bucuresti

 Facultatea de Automatică și Calculatoare, Departamentul de Informatică și Inginerie

**Inferență scenelor artificiale bazată pe execuția eficientă în paralel a grafurilor tensorale aciclice direcționate**

***Rezumat***

**Andrei Ionut DAMIAN**

**Nicolae Tapus (conducator de doctorat)**

**2021**

Contents

[1 Abstract 3](#_Toc106883849)

[2 Introducere 5](#_Toc106883850)

[2.1 Analiza aplicativitații cercetarii si dezvoltarii propuse in viața reală 5](#_Toc106883851)

[2.2 Vederea de ansamblu a propunerii de arhitectura si implementare 10](#_Toc106883852)

[2.3 Experimente vs. aplicativitate reala: provocări și așteptări 12](#_Toc106883853)

[3 Rezumatul tezei 15](#_Toc106883854)

[3.1 Descriere ipotezelor si a motivatiei 15](#_Toc106883855)

[3.2 Rezumarea stadiului actual al cercetarii 16](#_Toc106883856)

[3.3 Rezumatul capitolului Arhitectură 18](#_Toc106883857)

[3.4 Rezultate notabile ale cercetării 20](#_Toc106883858)

[3.5 Experimentare 22](#_Toc106883859)

[3.6 Rezumatul principalelor contribuții personale si propunerile de cercetare continua 24](#_Toc106883860)

# Abstract

Construirea interfețelor grafice necesare interacțiunii utilizatorilor cu aplicatiile *(Graphical User Interface - GUI)*este un subdomeniu important al domeniului dezvoltării software, indiferent de mediul de implementare, scopul final al sistemelor, orizontatul sau verticalul țintă.

Inca de la inceputurile istoriei *GUI-urilor* au fost dezvoltate diverse tehnici pentru proiectarea vizuala, arhitecturala și implementarea propriu-zisă a interfețelor utilizator adresandu-se platforme diferite, incercandu-se echilibrarea intre viteza de implementare (prin *dezvoltarea* *rapidă a aplicației*- *RAD*), calitatea graficii și uzabilitate. Pe măsură ce sistemele au evoluat de-a lungul anilor, cu generație după generație, a apărut o nouă gamă de nevoi legate de *GUI*: nevoia de a regândi, re-proiecta și reconstrui interfețele grafice cu utilizatorul, precum și nevoia de automatia anumite comportamente. De mentionat ca prin „comportament automatizat” ne referim la sarcina de secvențiere și automatizare fara interactiune umana a unei serii de comenzi care sunt de obicei date de un operator uman al aplicatiei.

Nevoile menționate mai sus, respectiv de reproiectare si re-structurare, au fost abordate de ceva timp cu tehnici clasice precum: reutilizarea codului (dacă este disponibil) și reproiectarea interfețelor grafice (*GUI).*Pentru cazul de automatizare a comportamentului, au fost si sunt propuse de metode ce abordeaza simularea de “acțiuni *GUI*” bazate pe euristici programabile („scriptare”) precum „clic pe coordonatele X,Y pentru activare buton” sau “mutare cursor la pozitia H,W si introducere nume utilizator”. 

Astfel, instrumentele software de dezvoltare rapidă a aplicațiilor (*Rapid Application Development -* *RAD*) au evoluat pentru a oferi cicluri de dezvoltare a *GUI* cat mai rapide și mai productive și, legat de subiectul automatizării, a apărut o nouă gamă de sisteme software: sisteme software de *automatizare robotizata a proceselor* (sau RPA) care permit utilizatorii să construiască scenarii de automatizare în care serii de comenzi și operațiuni *GUI* sunt in fapt scriptate și executate pe baza euristicilor.

Cu toate acestea, în toate aceste cazuri, câteva probleme inerente nu au fost rezolvate, cum ar fi: (i) reproiectarea aplicațiilor software pentru care codul sursă initial nu mai este disponibil; (ii) iterație rapidă de la machetele produse de un designer grafic la interfețele funcționale – *de la mokup la GUI functional*; (iii) înțelegerea vizuala semantică  si automata, de catre un agent virtual intelligent,  a componentelor interfeței grafice cu utilizatorul, sau mai concret înțelegerea funcționalității *GUI-*ului si a elementelor sale vizuale;  (iv) înțelegerea semantică rapidă a formularelor tipărite/pre-tiparite sau grafice (pe ecran) și conversia informațiilor, fără limitarea la metodele clasice proprii *recunoașterii caracterelor*(OCR).

Nu in ultimul rand trebuie mentionat ca si unul din pilonii cercetarii curente problema scalabilitatii, distributiei si impactului asupra mediului. Sistemele moderne de procesare video folosind Inteligenta Artificiala si modelele neurale profunde sufera la acest moment de numeroase probleme de scalabilitate in productie pe medii multiple si eficienta in procesare si amprenta de carbon.

Toate aceste probleme enumerate anterior au primit si primesc o atenție activă atât din partea mediului academic, cât și din partea industriei fiind încă subiecte importante de cercetare.

Pe parcursul lucrarii vom aborda majoritatea acestor probleme si vom argumenta in vederea sprijinirii ipotezelor propuse atat prin prezentarea arhitecturala formala precum si prin enumerarea unora din rezultatele cercetarilor ce au fost applicate cu success in industrie si sunt folosite commercial la scara larga.

# Introducere

## Analiza aplicativitații cercetarii si dezvoltarii propuse in viața reală

Principala motivație din spatele muncii noastre a fost înrădăcinată în **nevoia**reală de **a converti aplicațiile vechi din medii vechi de execuție**– cum ar fi sistemele bazate pe baze de date desktop perimate sau bazate pe arhitecturi clasice client-server – **în sisteme bazate pe infrastructuri de tip Cloud**. Acest obiectiv particular are rădăcini multiple în ​​nevoia de gestionare eficienta a resurselor si este tratat in industria software prin abordarea clasica a gestionarii ciclurilor de dezvoltare software pentru migrarea aplicatiilor. In acest context este necesar sa enumeram rapid cateva din elementele cheie ce ingreuneaza si de multe ori blocheaza procesul de migrare. Din perspectiva motivației managementului resurselor, putem enumera atât costurile de contractare și de gestionare a echipei bazate pe dezvoltatori si experti in dev-ops, costuri necesare dezvoltării software pentru migrare, cât și costurile de oportunitate legate de timpul implicat în acest proces particular *(*[https://translate.googleusercontent.com/translate\_f - \_Ref25136403](https://translate.googleusercontent.com/translate_f#_Ref25136403)*de mai jos* *descrie abordarea clasică a migrarii și costurile directe asociate)*. Aspectele tehnice aditionale ce trebuie luate in consideratie la analiza abordarii clasice sunt în mare parte legate de riscurile asociate cu potențiale module cu erori, probleme de configurare și implementare, problemele de acceptanta si adoptie și așa mai departe.

|  |
| --- |
| *Figura 1 - Abordarea clasică a migrației sistemului - echipa de dezvoltare software rulează un întreg ciclu de dezvoltare pentru a se implementa în noul mediu țintă (poate) bazat pe Cloud Computing* |

Pe langa aceasta problema reala a migrarii catre medii si infrastructuri Cloud, in urma analizei nevoilor din viața reală existente actualmente in piata, au fost identificate si alte cazuri importante conectate în domeniile automatizării și prototipării rapide a aplicatiilor si interfetelor grafice cum ar fi folosirea agenților inteligenți pentru automatizarea interacțiunii operator-*GUI* prin procese robotizate (*Robotic Process Automation*). Pentru a fi și mai concreti vom analiza putin mai detaliat un caz real aferent acestei directiei de automatizare a procesului de interactiune om-interfață prin inlocuirea agentilor de automatizare bazati pe scriptarea euristica a comenzilor cu agenți inteligenți. Vom analiza in continuare comportamentul unui agent de automatizare euristic ce trebuie sa actioneze o apasare de mouse pe un buton al interfeței cu utilizatorul. Putem rezuma sarcina în limbaj natural după cum urmează, pentru simplitatea explicației, deși de obicei este descrisă în limbaje de script: *„MUTAȚI mouse-ul în această zonă dreptunghiulară absolută a ecranului și efectuați operația CLICK”*ce se traduce in a comanda mouse-ului să se deplaseze într-o anumită locație și sa genereze un eveniment de tip *clic* pe interfața cu utilizatorul fără a necesita nici o intervenție umană*.*Urmatorul pas este sa va imaginați că, în timp ce locația absolută rămâne aceeași, butonul pe care trebuie să facem *clic* automat se mută cu forma sa datorită anumitor circumstanțe – spre exemplu mutarea *ferestrei* in care este respectivul buton sau rescalarea *ferestrei* aplicatiei. Pornind de la acest exemplu concret, obiectivul nostru este acela de a utiliza agenți inteligenți care să **recunoască vizual** în exemplul de mai sus dacă *formularul* *GUI* ***a fost mutat***în alt loc pe ecranul interfeței sau că aspectul vizual al zonelor de introducere de date a fost modificat. Pentru claritate in figurile urmatoare este ilustrat acest caz.

|  |
| --- |
| *Figura 2 – agentul RPA simplu preprogramat pe baza unor reguli pentru o anumită sarcină merge la anumite coordonate și completează informațiile necesare. Sarcina este indeplinita cu succes* |

|  |
| --- |
| *Figura 3 – In cazul urmatoru agentul RPA bazat pe euristici scriptate nu poate finaliza sarcina deoarece mediul și-a schimbat parametrii și euristica nu se mai aplică (echivalent: fereastra s-a mutat de la coordonatele preconfigurate și evenimentul „clic” implicit generează eroare)* |

În finalul conturarii contextului motivatiei cercetarii si dezvoltarii ce sta la baza lucrarii prezentăm o listă de cazuri de utilizare realiste bazate pe analiza nevoilor utilizatorilor legate de diferite scenarii, analiza realizata in cadrul etapelor initiale ale cercetarii doctorale:

1. Îmbogățirea și îmbunătățirea proceselor aferente automatizării interfetelor GUI, procese furnizate în prezent de sistemele RPA prin metode euristice. După cunoștințele noastre in domeniul RPA majoritatea implementarilor si sistemelor din piata se bazeaza pe metodele de scriptare euristica. Pentru acest caz particular ne propunem avansarea cercetarii si tehnologiei in directia utilizarii de agenti inteligenti cu capabilitate de intelegere semantica a GUI-urilor. Doar recent (2020) companiile din acest domeniu au promovat noi cercetari si abordări bazate pe *Computer Vision* si invatare automata profunda pentru sarcina de inferenta a componentelor interfețelor grafice. Acest domeniu se află încă în faza de cercetare și experimentare la momentul redactării acestui raport.
2. Migrarea, traducerea și întreținerea automată si la scară largă a sistemelor software vechi, cum ar fi sisteme complexe de contabilitate client-server/ER. sisteme bancare sau alte sisteme software dezvoltate si *mostente* in urma cu 15-30 de ani. Aplicațiile potențiale sunt multiple, pornind de la necesitatea de a traduce un sistem invechit dezvoltat pentru un anumit mediu de tip desktop intr-o noua infrastructura Cloud (un exemplu de bază ar fi dezvoltarea unei noi versiuni a unui sistem de contabilitate moștenit/invechit care trebuie sa migreaze dintr-un sistem bazat pe terminale text in interfete GUI online Cloud) până la necesitatea de a înțelege rapid și la fața locului interacțiunea și comportamentul utilizatorului în cadrul unui sistem complex.
3. Prototiparea rapidă în limbaje de programare a elementelor de experiența a utilizatorului și in particular a programarea interfeței cu utilizatorul a fost în mod constant o cerință importantă în dezvoltarea *front-end*. Deși această sarcină specială este strâns legată de cea anterioară de traducere și migrare, este totuși un scenariu diferit mai ales prin prisma situatiei in care „intrarea” sistemului nu este un ecran al unei aplicatii si un mokup de aplicatie neexistenta (realizat cu unelete de grafica pe calculator sau chiar desenat manual). O altă cerință potențială și constrângere a acestui caz de utilizare este cerința pentru dezvoltarea fără cunostinte de programare – *code-less GUI development* – adică dezvoltarea unei interfețe grafice cu utilizatorul fără cunoștințe prealabile de limbaje de programare.
4. Nu în ultimul rând, unul dintre cazurile de utilizare din viața reală se referă la înțelegerea avansată și automatizata a rapoartelor, formularelor și tabelelor electronice. În diverse domenii atât orizontale, cum ar fi contabilitatea sau logistica, cât și verticale, cum ar fi sectorul financiar, există o nevoie din ce în ce mai mare de operațiuni mai eficace și mai eficiente prin automatizarea inteligentă a proceselor. Organizațiile folosesc diverse sisteme pentru a produce date în diferite formate și etape ale unui anumit proces, toate acestea sub forma de rapoarte sau formulare citibile de catre actori umani ai procesului. Exemple reale de cazuri de utilizare sunt companiile care generează facturi fizice sau electronice sau documente de raportare a tranzacțiilor și apoi le livrează partenerilor lor, care, la rândul lor, au opțiunea de a extrage manual sau automat informații structurate fără a avea la dispozitie un sistem de analiza sau inter-schimbare a datelor structurate. În toate aceste scenarii, există o nevoie din ce în ce mai mare de post-procesare avansată a datelor dincolo de recunoasterea de baza a caracterelor (OCR). Pentru o explicație mai clară vom analiza rapid două cazuri particulare:
5. colectarea și prelucrarea automată a datelor pe baza formularelor web online. Acest prim caz este un proces de analiză, inferență și traducere a interfeței cu utilizatorul care, în acest scenariu, va genera o ieșire de tip *cod scriptat*care poate varia de la simplu JSON la HTML5 mai complex ( [https://html. spec.whatwg.org/multipage/](https://translate.google.com/translate?hl=en&prev=_t&sl=en&tl=ro&u=https://html.spec.whatwg.org/multipage/) ) și până la PHP ( [https://www.php.net/docs.php](https://translate.google.com/translate?hl=en&prev=_t&sl=en&tl=ro&u=https://www.php.net/docs.php) ) sau alte limbaje de script pentru aplicații web.
6. digitizarea și preprocesarea datelor structurate aferente tabelelor și formularelor pre-tipărite sau scanate, cum ar fi rapoartele financiare lunare sau alte date similare nestructurate (imagine). În acest scenariu particular, obiectivul este de a genera o reprezentare digitală multiplatformă, cum ar fi valorile separate prin virgulă (CSV) ale unui document tipărit, sau cum ar fi o foaie de calcul tipărită care nu este disponibilă în formă digitală editabilă.

Nu in ultimul rand trebuie mentionata una din zonele de cercetare industriala si experimentala este cea a capacitatii de distribuire in medii eterogene descentralizate bazate pe tehnologie Edge.

## Vederea de ansamblu a propunerii de arhitectura si implementare

In cadrul domeniului Inteligenței Artificiale s-au realizat salturi de inovare considerabile în ultimii ani, în principal datorită îmbunătățirilor continue in subdomeniul invatarii profunde automate și, de asemenea, datorită adoptării pe scară largă în cadrul comunității de cercetare și dezvoltare AI a calculului paralel bazat pe GPU și, nu in ultimul rand, datorita proliferarii bibliotecilor publice de seturi de date pentur o multitudine de domenii tinta ca medicina, vehicule autonome, securitate si siguranta, intelegerea limbajelor naturale, s.a.m.d. În multitudinea de domenii tinta de cercetare existente și potențiale pe care le adreseaza IA trebuie să menționăm un domeniul important si anume cel al dezvoltării sistemelor software și al automatizării întreținerii sistemelor software. Acest domeniu este considerat, de majoritatea cercetatorilor si practicienilor, un domeniu de cercetare din categoria „Sfântul Graal” datorita incapacitatii chiar si a celor mai complexe modele de a rationa si intelege procesele de analiza, proiectare si imlementare pe care le parcurge un actor uman si in particular un programator software.

Viziunea noastră, prezentată în continuare în cadrul acestei lucrari, a fost să cercetăm și să dezvoltăm sisteme cu adevărat inteligente capabile să analizeze fluxurile video din experiența utilizatorului – deduse din ecrane-martor ale interactiunii operatorului uman cu interfetele grafice GUI – fluxuri provenite din diverse surse și, în final, să inferam analize reale și utilizabile, inclusiv detalii reale la nivel de cod sursa ale respectivelor interfețe observate, cum ar fi exemplul simplu descris în figura de mai jos.

|  |
| --- |
| *Figura 4 - De la o aplicație desktop cu un singur formular la un script de design vizual (cum ar fi HTML, JSON etc.) si până la codul sursă real într-un limbaj de programare țintă* |

Elementul cheie al cercetarii propuse este acela de a obtine un model neural bazat pe invatare automata profunda sau o suita de astfel de modele incapsulate intr-o banda de asamblare cu scopul de a realiza inferența și analiza unei scenei artificiale reprezentate de o imagine a interfeței cu utilizatorul. Pe o perioadă de peste 3 ani am cercetat și dezvoltat diverse experimente care sunt menționate în cadrul tezei, cu accent deosebit pe cercetările și experimentele din ultima perioada. Un alt obiectiv al perioadei de cercetare din cadrul studiilor doctorale a fost analiza și compararea cercetărilor și dezvoltarii experimentale cu alte cercetări similare și alte inițiative existente în aceasta zona.

In cadrul lucrarilor stiintifice publicate pe durata studiilor doctorale, ca de altfel si in cadrul lucrarii, argumentam ca tehnicile si cercetarile specifice stadiului actual al cercetarii in zona modelelor neurale de imagistic sunt focusate, construite si antrenate pe baza seturilor de imagini naturale. Datorită acestui fapt, modelele DAG (convolution directioned acyclic graph) isi vor dezvolta în timpul procesului de antrenament *detectori* de caracteristici ale imaginilor naturale, cu excepția modulelor neurale initiale din fluxul grafului orientat care vor învăța caracteristicile vizuale primitive de bază (linii, puncte, colori, etc). Ca urmare, una dintre zonele de interes ale cercetării și experimentării din cadrul studiilor doctorale a fost cercetarea si dezvoltarea modelelor DAG specializate pentru recunoașterea imaginilor sintetice și antrenarea acelor modele pe propriile noastre seturi de date experimentale.

In final modelele neurale propuse si antrenate „end-to-end” sunt în astfel capabile să deducă detalii funcționale ale *experienței utilizatorului* – primitive de GUI – din imaginile sintetice de intrare propuse. Aceste informatii pot fi ulterior procesate pentru a fi traduse automat în codul sursă operațional intr-o platforma țintă, cum ar fi HTML/JavaScript.

În cadrul lucrarii prezente este abordat din anumite perspective stadiul actual al cercetarii si tehnicii în două domenii diferite, dar conectate: cel al modelelor de învățare profundă automata pentru imagistica computerizată și zona procesarii si calcului numeric paralel bazat pe GPU cu scopul de instruire eficienta a DAG-urilor (Directed Acyclical neural Graph) si al operaționalizarii in productie. În continuare, vom prezenta arhitectura întregului nostru experiment end-to-end, inclusiv lucrările si abordarile timpurii bazate pe arhitecturi de modele superficiale și ulterior cele din urmă clase de arhitecturi de modele bazate pe invatare automata profunda. O sub-secțiune specială este dedicată cercetării și dezvoltării setului nostru de date de imagini artificiale care este publicat în regim Open Source pentru a beneficia de potentiala contributie a comunitatii internaționale de cercetare.

În cele din urmă, lucrarea se incheie cu o revizuire a celor mai importante contribuții propuse și a concluziilor tezei, concluzii ce includ potențiale aplicații multiple din viața reală – de la implementarea de sine stătătoare a modelelor noastre până la încorporarea arhitecturilor CloudifierNet in pipeline-uri RPA externe. O observație importantă este că, în ciclurile noastre de cercetare și experimentare, am proiectat și implementat două versiuni diferite ale CloudifierNet și anume (v1 denumit *CloudifierNetV1*, v2 denumit *CloudifierNetV2*) și pentru fiecare versiune am implementat mai multe sub-versiuni *ajustand*dimensiunea graficului și cerințele sale de calcul si resurse GPU.

## Experimente vs. aplicativitate reala: provocări și așteptări

Inca de la inceput trebuie precizat ca rezultatele noastre experimentale finale au fost operaționalizate într-un prototip de sistem funcțional care a fost re-utilizat in cadrul unor aplicatii cu utilitate directa industriala. Totodata, in limita resurselor disponibile, o echipă de cercetători și ingineri de date lucrează la îmbunătățirea performanței benzii de asamblare de modele și a mediului de execuție rapidă.

Una din cele mai importante probleme pe care am incercat sa le tratam cu atentie afost aceea a reajustarii continue a asteptarilor. În timpul cercetarii si experimentelor din perioada studiilor doctorale ne-am confruntat cu mai multe probleme care separă în mod clar rezultatele muncii noastre experimentale de aplicarea la nivel real si la scara larga. Analiza acestor provocări individuale este importantă atât din perspectiva stabilirii așteptărilor corecte de la modulele experimentale realizate, stabilirea așteptărilor versus ambițiie de cercetare, cât și a previzualizării lucrărilor ulterioare care pot fi făcute pentru a îmbunătăți rezultatele actuale:

1. ***Domeniul limitat de aplicabilitate al modelelor si modulelor cercetare si dezvoltate, domeniu determinat de generarea/producția setului de date******sintetice*** *de*: Una din activitatile propuse de cercetare și experimentare a fost aceea de generare a Setul de date artificiale (AD) – și anume imaginile primitivelor/comenzilor proprii interfeței cu utilizatorul GUI precum și capturile complete de ecran ale interfeței cu utilizatorul. Acestea nu pot, sub nicio formă, să surprindă toate variațiile potențiale ale interfețelor utilizator ale oricărui standard sau abordare de UX (experiență de utilizare) disponibil anterior sau în prezent. În teza noastră, precum și în lucrările publicate, punem accent pe selecția efectivă a mai multor standarde de interfață cu utilizatorul, cum ar fi aplicațiile vechi Microsoft Windows bazate pe MFC, Delphi sau alte medii de dezvoltare similare. Cu toate acestea, un set de date universal și, prin urmare, un pipeline de modele potențial aplicabil universal depășește domeniul de aplicare al activității noastre.
2. ***Aplicarea nefezabila a rezultatelor proiectului experimental la sisteme și aplicații ce prezinta abordări netradiționale ale UX/GUI (experienței utilizatorului) cu interfețe de utilizator care nu respectă regulile vizuale și funcționale clasice****:*Ca o problemă complementară celei prezentate anterior o avem și pe cea privind imposibilitatea suitei noastre de modele neuronale de a „înțelege” interfețele utilizator care nu urmează abordări comune în ceea ce privește fluxul experienței utilizatorului.  Un astfel de exemplu sunt interfețele în care, să zicem, „butoanele” nu urmează niciun model vizual pe care îl au de obicei butoanele interfeței grafice cu utilizatorul in cadrul seturilor de date folosite la antrenare.
3. ***Necesitatea potențială de a limita mediul de dezvoltare țintă la aplicații bazate pe web care nu necesită funcționalități complexe de partea clientului***: În sfârșit, în urma numeroaselor experimente și analize de cazuri reale de utilizare, am ajuns la concluzia că din multitudinea de medii țintă potențiale (cum ar fi mobil-Android, mobil-iOS, web, MS-windows, Unity etc.) ne vom concentra pe aplicațiile web cu abordarea clasică model-view-controller limitând utilizarea bibliotecilor complexe de pe partea client (cum ar fi jQuery) la chestiuni simplu și ușor.
4. ***Replicabilitatea rezultatelor in aplicatii si procese de analiza a scenelor naturale:*** O atentiei deosebite a avut-o si capacitatea de replicare a rezultatelor cercetarii industriale si dezvoltarii experimentale in mediul comercia-industrial si in particular in cazul sistemelor de imagistica computerizata ce analizeaza imagini naturale spre deosebire de imaginile artificiale de tip GUI.

# Rezumatul tezei

În această secțiune vom prezenta pe scurt principalele aspecte descrise în fiecare dintre secțiunile principale ale tezei cu referiri la capitolele individuale respective.

## Descriere ipotezelor si a motivatiei

Motivația din spatele tezei și activităților sale de cercetare și dezvoltare – prezentate cu cazurile de utilizare din industrie în ***Capitolul 1.1***- a fost aceea de a construi o abordare eficientă și viabilă pentru analiza și recunoașterea cu o granularitate fină a imaginilor specifice interfețelor cu utilizatorul (GUI) fără utilizarea de euristici descrise de script-uri sau logica programabilă.

Identificarea punctul de plecare al ancorarii in nevoia reala si motivația din spatele lucrarii si a ipotezelor propuse poate fi urmărită în diverse cazuri de utilizare din industrie cat și in experimente academice – de la nevoia de automatizare a proceselor robotizate cu autoadaptare sau nevoia de a converti aplicațiile moștenite (legacy) în noi infrastructuri de tip Cloud Computing fără insa a avea disponibilitatea codului sursă inițial. Alte cazuri reale de utilizare în industrie care merită menționate sunt recunoașterea formularelor electronice completate sau a șabloanelor de formulare electronice sau extragerea sau introducerea datelor sau prototiparea rapidă a interfețelor moderne de utilizator fără a fi nevoie de instrumente de proiectare software, cum ar fi instrumentele de dezvoltare rapidă a aplicațiilor.

Pentru a avea o vedere mai concretă și o mai bună înțelegere, vom lua, analiza si împărți câteva cazuri de utilizare în definiția problemei, ipoteza soluției propuse și aplicația reală la nivelul industriei:

1. Recunoașterea vizuală automată de computer a interfețelor GUI fără acces la regulile predefinite sau euristici programabile
   * **Problemă**: Având în vedere capturile de ecran ale aplicațiilor vechi, interfețele utilizatorului generează o colecție de artefacte, locații și scopuri/functiuni de interfață.
   * **Ipoteza**: Folosind modele neurale detectăm și localizăm fiecare dintre obiectele interfeței GUI
   * **Aplicație**: Automatizarea proceselor robotizate beneficiază de acest caz de utilizare, renunțând la necesitatea regulilor scriptate și a euristicilor, reducând astfel timpul de implementare și configurare și crescând drastic viabilitatea generală și invariabilitatea dimensiunii/locației/aspectului elementelor GUI.
2. Prototiparea rapidă a interfețelor utilizator GUI funcționale, bazată pe interfețe vizuale vechi sau simple machete
   * **Problemă:**Plecand de la ecrane si/sau machete de interfață cu utilizatorul, capturi de ecran ale aplicațiilor moștenite sau simple schite facute manual se generează codul de script complet al interfeței cu utilizatorul
   * **Ipoteza:**Folosind modele neurale adanci se analizează imaginile de intrare și generează direct secvențe de cod text (script)
   * **Aplicație**: prototipare rapidă de-la-desen-la-cod a interfețelor utilizator chiar si de către non-programatori – deci fără cunoștințe anterioare ale limbajului de programare tinta– sau designeri vizuali și generarea de cod sursă pentru o platformă Cloud;

***Nu in ultimul rand trebuie mentionat ca toate aceste cercetari si-au regasit aplicabilitatea in aplicatii comerciale de procesare a fluxurilor video si implicit a scenelor naturale.***

## Rezumarea stadiului actual al cercetarii

Analiza stadiului actual al tehnicii și modul în care aceasta se leagă de cercetarea prezentata in lucrare este descrisa în ***Capitolul 2***al tezei. Mai multe domenii si subiecte de cercetare active in comunicatea stiintifica, subiecte strâns legate de zonele de cercetare propuse, sunt prezentate si analizate in detaliu: abordări bazate pe GPU pentru optimizarea calculului numeric și arhitecturi avansate pentru construirea de grafuri aciclice direcționate pentru imagistica computerizata și prelucrarea limbajelor naturale.

Adoptarea la scara larga a unitatilor de calcul (PC, laptop, etc) bazate pe GPU-uri cu capabilitati de calcul considerabil, recenta evoluție rapidă a acestor placi hardware și noile adăugări in special in familia Nvidia si nu numai (cum ar fi cele mai recente TPU - Tensor Processing Units) au permis atât comunității academice, cât și celei comerciale să proceseze cantități mari de date folosind paralelizare la un nivel de eficienta superior algoritmi numerici. Operațiile de convoluție discrete facil vectorizabile si paralelizabile, calculul paralel al mai multori fluxuri de date in grafurile tensoriale, arhitecturile de tip *Transformer* sunt doar câteva exemple în care calculul numeric paralel bazat pe GPU/TPU a contribuit major la avansul cercetarii si aplicativitatii acesteia. 

În munca noastră, câteva zone speciale și componente individuale au primit o atenție specială în ceea ce privește optimizarea calculului numeric paralel: noua abordare propusă pentru sub-grafuri cu mecanisme de tip porți și grafurile neurale pentru recunoașterea scenelor artificiale.  Deși construcția *kernel*-urilor GPU este un subiect incapsulat de bibliotecile de calcul și optimizare tensoriala*,*cum ar fi *Tensorflow* sau *PyTorch*, am menționat tehnicile și abordările atat in continutul tezei cat si in lucrarile publicate la inceputul studiilor doctorale.

Arhitecturile de grafuri neurale specifice învățarii profundă automate, arhitecturi rezultate din cele mai recente lucrari si cercetări sunt prezentate atat în ***Capitolul 2.1*** precum și în ***Capitolul 2.2***. In analiza facuta am inventariat abordările clasice cunoscute în *Computer Vision* concentrându-ne pe metode mai recente bazate pe grafuri aciclice orientate profunde. Deși principalele arhitecturi modele neurale prezentate se referă în mod direct la diferite probleme cunoscute și cazuri de utilizare clasice, principalul obiectiv al experimentelor noastre și, prin urmare, rezultatele prezentate sunt concentrate pe inferența scenei interfeței grafice cu utilizatorul (localizarea și detectarea obiectului de tip control GUI).

Un accent secundar a fost îndreptat în zona modelelor generative utilizate pentru producerea secvenței codului sursă. In aceasta zona analiza stadiului actual a fost refocusata din zona segmentarii in imagistica spre analiza tendințelor moderne în procesarea neuronală a limbajului natural.

Un aspect important al lucrării a fost acela de a găsi abordări inovatoare pentru auto-ajustarea arhitecturilor de graf care să folosească metode bazat pe procesul de optimizare a grafurilor neurale în loc de abordări clasice, cum ar fi căutarea exhaustivă sau aleatorie a spațiului de opțiuni (hyper-parametrii) pentru arhitectura grafului (căutare în grilă). În acest domeniu particular, lucrările și experimentele anterioare privind mecanismele de auto-învățare au primit o atenție specială în ***Capitolul 2.5***și pe scurt în ***Capitolul 2.2.2***.

Pentru a rezuma principalele domenii de activitate conexe avem următoarele:

1. **Evaluare**(*rularea*) eficientă a **grafurilor tensoriale, bazată pe**calculul paralel numeric **GPU**
2. Arhitecturi de imagistica profundă pentru **localizarea și segmentarea artefactelor vizuale**
3. Metode generative de traducere **imagine-la-secvență**
4. **Auto-învățarea hiperparametrilor specifici topologiilor de grafuri** prin cautarea in spatiul de solutii folosind functiile de cost specifice optimizarii grafului tensoral
5. **Rularea eficienta a grafurilor tensoriale in dispozitive embedded (familia Tegra)**
6. **Distribuirea in medii eterogene descentralizate a job-urilor de calcul masiv numeric paralel**

## Rezumatul capitolului Arhitectură

Întregul proces de cercetare și experimentare s-a bazat pe o abordare ciclică și avansare pas cu pas pornind de la abordări simple către soluții din ce in ce mai profunde și mai complexe. Acest proces a condus la două tipuri de rezultate, așa cum este descris în ***Capitolul 3.1***: rezultatele și livrabilele specifice domeniului, precum și rezultatele care pot fi aplicate în mai multe domenii și care au fost deja aplicate la mai multe cazuri de utilizare industrială din viața reală.

Procesul de proiectare detaliat și abordarea arhitecturală cu toate detaliile lor sunt descrise pe deplin în ***Capitolul 3***al tezei. Pașii inițiali ai procesului de cercetare și experimentare s-au bazat în întregime pe abordări de bază „superficiale” (abordări de învățare automată ce nu sunt bazate pe modele neurale si grafuri complexe). Aceste abordari intialeau fost implementate cu ajutorul modelelor de regresie logistica folosind rularea eficienta in mediul de calcul numeric paralel. Practic, abordarea inițială „de bază”, bazată pe modele simple de învățare automată,  a fost aceea de a folosi simple produse matriciale intre elemente ale spațiului de intrare – reprezentarea imaginii RGB a interfeței cu utilizatorul – si multiple matrice de greutate reprezentând o potențială primitiva de interfață cu utilizatoru. Toate acestea au fost implementate folosind mecanisme tip ferestre glisante. Mai concret, am folosit capacitățile de calcul numeric paralel al GPU pentru a calcula mai multe ipoteze 1-vs-all pentru toate regiunile potențiale ale imaginii interfeței cu utilizatorul.

Urmând această abordare destul de naivă de inferența a scenei reprezentata de o captură de ecran a interfeței cu utilizatorul, am început să dezvoltăm abordări mai complexe bazate pe grafuri aciclice direcționate cu module de convoluție discrete și separabile – această abordare arhitecturală fiind prezentată pe deplin în ***Capitolul 3.6***. În acest proces de rafinare a arhitecturilor, obiectivul nostru a fost acela de a construi o clasă bine optimizată și echilibrată de grafuri aciclice orientate profunde din perspectiva performanței vs costuri și consumul de energie. Astfel, am cercetat potențialul beneficiu al construirii de subgrafurilor capabile de auto-învățare a propriei topologii *ideale* asa cum este explicat și formalizat în ***Capitolul 3.3***. Această abordare inovatoare permite unui model neural să-și adapteze propria topologie si implicit funcționare și structura a fluxului de date, pe baza functiei si a obiectivului general de optimizare.

 Alte câteva aspecte importante privind arhitectura modelelor si modulelor cercetate sunt prezentate în continuare în ***Capitolul 3,***cum ar fi analiza opțiunii de învățare-prin-transfer pe care am explorat-o în ***Capitolul 3.4***, comparația dintre antrenamentul cu date artificiale versus imaginile generate manual de oameni în ***Capitolul 3.5.***și respectiv detalii despre procesul de optimizare în ***Capitolul 3.7***.

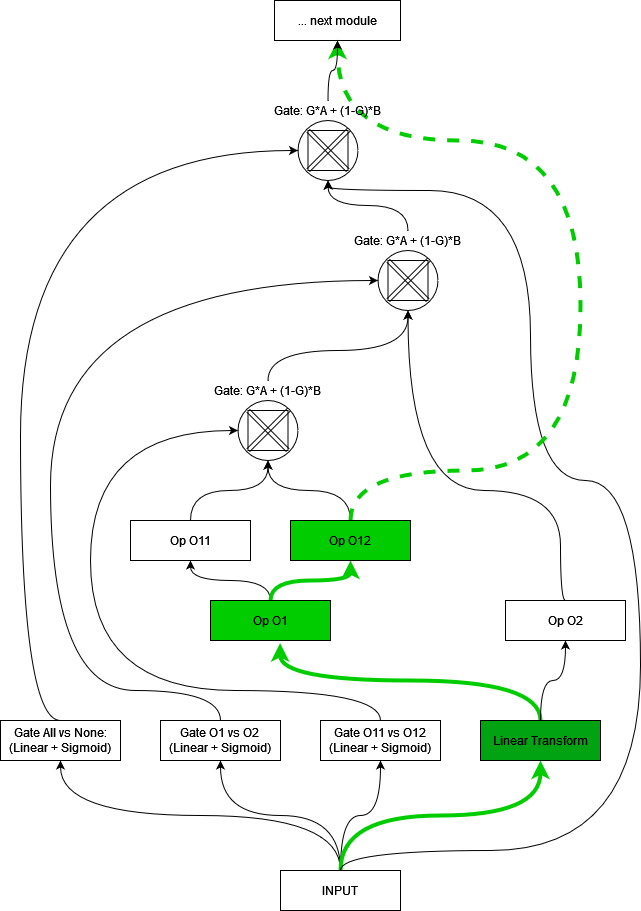
Pentru a sintetiza principiile principale utilizate în proiectarea arhitecturii noastre experimentale, putem enumera următoarele:

1. Un set de **obiective și principii**de **bază**a fost stabilit de la bun început, cum ar fi utilizarea unor infrastructuri eficiente de calcul numeric paralel pe piața de masă bazate pe GPU urmarind minimizarea amprentei de carbon a procesului de antrenare
2. Experimentele au fost **începute plecand de la**abordări de **nivel scăzut, complexitate scăzută**pentru a stabili linii pornire clare
3. **Complexitatea a fost adăugata treptat**și mai multe provocări au fost abordate iterativ
4. În cele din urmă, arhitectura grafurilor si in special a sub-grafurilor MGU bazată pe mecanisme de auto-poarta permis generarea familiei noastre de DAG-uri

## Rezultate notabile ale cercetării

Există trei domenii diferite în care cercetarea noastră realizata in perioada studiilor doctorale a produs rezultate viabile si validate, cu mențiunea importantă că unele dintre ele sunt deja utilizate în prezent în implementări de producție pe diferite cazuri de utilizare. Probabil cel mai important și relevant element de noutate atat pentru industrie cat si pentru mediul de cercetare academic consta in propunerea unei abordări inovatoare de reglare a hiperparametrilor ce definesc topologia grafurilor si subgrafurilor aciclice direcționate adanci. Noutatea propunerii mecanismului **Multi***self-***Gating** se incadreaza in linii mari in curentul international de cercetari in domeniu in care obiectivul de determinare a arhitecturii ideale de graf este bazat pe auto-învățare în loc de căutarea clasică exhaustivă sau aleatorie în spatiul discret al solutiilor. Această inovație este descrisa în detaliu ***Capitolul 3.3***si este actualmente utilizata în prezent într-o serie de sisteme de productie atat in domeniul imagisticii cat si în domeniul analizei predictive – prognoza cererii și predicția evenimentelor – demonstrând astfel aplicarea inter-industrială.  Agnosticismul fata de domeniul de aplicare al acestei inovații propuse este foarte promițător și sunt planificate lucrări suplimentare în acest domeniu în perioada următoare. Nu in ultimul rand, in contextul acestui rezultat, un accent deosebit a fost îndreptat atat către aspectul ecologic – **eficiența energetică**– precum și catre **explicabilitatea experimentului**– unul dintre cele mai fierbinți subiecte din peisajul învățării automate profunde de astăzi.

Al doilea domeniu general de cercetare în care rezultatele noastre au fost validate fie prin cercetări și experimente publicate și/sau prin dezvoltare experimentală industrială – fara insa productizare concreta - este cea a analizei imaginii artificiale-scenă (de exemplu: captură de ecran a interfeței cu utilizatorul) și generarea de cod sursă (script). În acest domeniu special, am dezvoltat – ca un al treilea rezultat principal de contributie proprie - un nou set de date care este disponibil public pentru experimentare, precum și o metodologie pentru extinderea potențială a acestui set de date propus. Pe lângă setul de date, munca noastră s-a concentrat pe găsirea de arhitecturi eficiente de grafuri aciclice direcționate care să atingă cu succes atât obiectivele de segmentare a imaginilor GUI, cât și să genereze cod sursă (sau script) de bază pentru transformarea directa in cod sursa – fara insa a avea logica de procese de business ce nu poate fi inferata din scenele statice.



Ca o sinteză a celor mai importante rezultate ale cercetării, avem următoarele trei puncte principale ca si contributii reale si concrete:

1. Propunere pentru un nou **modu** desubgraf denumit **Multi Gated Unit (MGU)**care permite auto-învățarea topologiei grafului (reconfigurarea nodurilor și arcelor)
2. **Arhitectură**eficientă a modulelor convoluționale discrete **pentru inferneta scenei artificiale**
3. **Set de date** specifice scenelor artificiale disponibil public – un „***ImageNet”*pentru interfețele utilizator**
4. **Metode si biblioteci pentru reducerea amprentei de carbon a modelelor Deep Vision**

## Experimentare

În ceea ce privește experimentele specifice dezvoltarii experimentale realizate in perioada studiilor doctorale, detaliile se pot regati atat in cadrul ***Capitolului 3*** dar mai ales in cadrul ***Capitolului 4***. Principalele două tipuri de experimente au fost: cele care au legătură directă cu obiectivul principal al tezei – experimentele din zona analizei si inferentei scenelor artificiale reprezentate de imagini GUI sau alte formulare, precum și experimente specifice inovațiilor propuse care sunt total sau partial agnostice față de obiectivele directe studiilor doctorale. Referitor la subiectul experimentelor specifice inovatiilor este necesar sa amintim de utilizarea acestora in aplicatii comerciale in diverse industrii. Pentru a menționa rapid principalele aplicații din industrie, trebuie să menționăm că avem atât cazuri de utilizare legate de imagistica în domeniile medical, siguranta, securitate, cât și cazuri de utilizare in domeniul analizei predictive.

Pentru prima categorie de experimente - cele legate de inferența imaginilor GUI - munca noastră, prezentată în rezultatele descrise de ***Capitolul 3.4***, s-a concentrat pe evaluarea corectă a performanței arhitecturilor *DAG* propuse folosind datele colectate, precum și pe creșterea iterativă - calitatea și cantitatea  - a setului dedate *CloudifierNet*. Pe lângă măsurarea performanței în detectarea și localizarea artefactelor interfeței cu utilizatorul, o zonă secundară de experimente a vizat scalarea și eficiența calculului numeric paralel. Mai concret, am experimentat cu diferite dimensiuni de DAG – de la o dimensiune minimă până la o extindere de 2x, 3x a nodurilor și arcelor din graf - precum și diferite capacități de calcul, cum ar fi scalarea de la o infrastructură încorporată de 256 de nuclee numerice CUDA pana la peste 4000-8000 de CUDA core-uri.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Model** | **ArtAcc** | **ArtRec** | **NatAcc** | **NatRec** |
| Cloudifier50\_1 | \*85.1% | \*91.2% | \*84.3% | \*88.0% |
| Cloudifier50\_2 | \*88.3% | \*92.1% | \*86.2% | \*90.7% |
| Cloudifier109\_1 | \*95.2% | \*97.2% | \*93.1% | \*95.2% |
| Cloudifier109\_2 | **\*98.4%** | **\*99.7%** | **\*96.1%** | **\*96.1%** |

*Rezultatele comparative ale diverselor arhitecturi CloudifierNet folosind setul de date de antrenare, validare si testare al scenelor artificiale*

În această clasă specială de experimente și în special legate de setul de date *CloudifierNet*propus, am creat, de asemenea, o serie de aplicații experimentale cu diverse instrumente de dezvoltare de tip RAD (Rapid Application Development) cu scopul principal de a genera interfețe vizuale de utilizator, precum și cod sursă de proiectare a interfeței cu utilizatorul. Mai concret, am proiectat atât aplicații vizuale bazate pe *win32,*cât și aplicații vizuale portabile compatibile cu POSIX, fără insa a avea vreun proces complex sau logică de afaceri, toate cu unicul scop de a genera scene artificiale pentru setul nostru de date - imagini (capturi de ecran) ale interfețelor potențiale de utilizator pentru diverse cazuri.

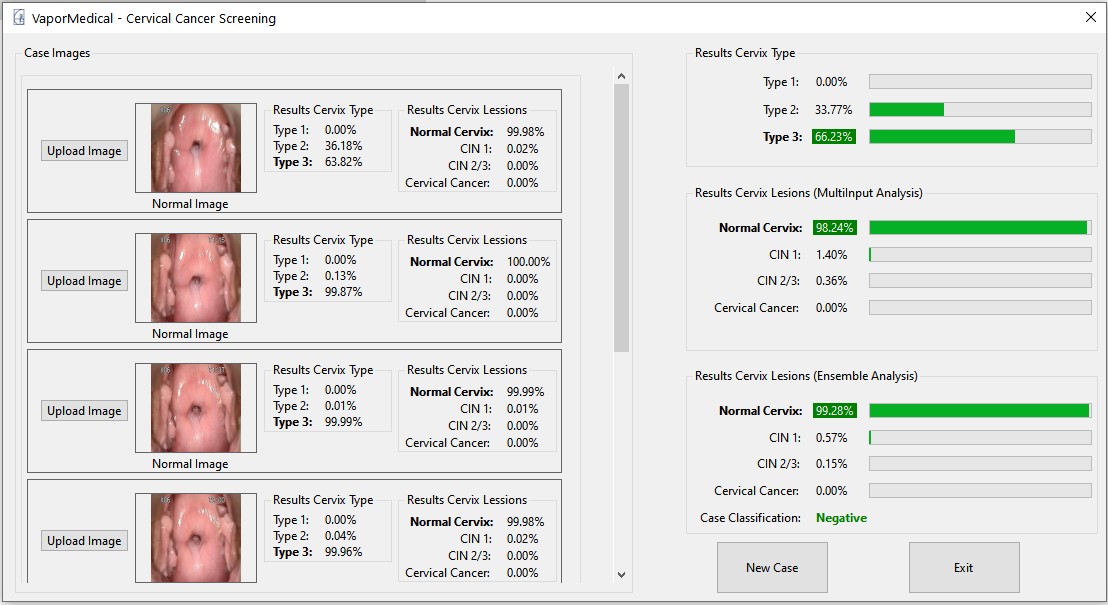
## Rezumatul principalelor contribuții personale si propunerile de cercetare continua

In ***Capitolul 5*** si respectiv ***Capitolul 6*** sunt sumarizate atat principalele contributii personale ale lucrarii rezultate din cercetarea si experimentarea din perioada studiilor doctorale cat si propunerile de directii de continuare a cercetarii.

Direct legat atât de rezultatele experimentării, in special in zona cercetarii arhitecturilor specifice grafurilor neurale, în ***Capitolul 5***avem următoarea listă de contribuții principale la cercetare și inovare, precum și aplicații practice implementate în scenarii concrete din viața reală:

1. ***Multi Gated Unit***: Propunerea unei noi abordări inovatoare pentru găsirea structurii optime a topologiei grafurilor neurale. Cele două rezultate principale ale acestei contribuții de cercetare pot fi rezumate după cum urmează mai jos cu ***precizarea ca actualmente abordarea MGU este inca in studiu pentru gasirea de noi metode de eliminare a redundantei si micsorare a amprentei modelelor neurale***:
   1. Eliminarea necesității abordărilor de căutare în spatiul discret al solutiilor care ar necesita executarea a milioane de experimente pe infrastructura de calcul paralelă și reducând astfel drastic **amprenta de carbon**a procedurii de căutare a arhitecturii DAG-urilor.
   2. Capacitatea de autoexplicare a structurii interioare a modelului pe baza activărilor porții din fiecare unitate Multi Gated pentru întregul grafic.

1. ***Setul de date CloudifierNet***: Publicarea Open Source a unui nou set de date care permite cercetarea și experimentarea în domeniul recunoașterii automate a conținutului interfeței cu utilizatorul. Setul de date poate fi utilizat într-o gamă largă de experimente, cum ar fi: antrenarea agenților pentru a recunoaște elementele interfeței cu utilizatorul în scopul de a simula/genera mesaje de aplicație, de a genera cod sursă de funcționalitate de bază pentru proiectarea aspectului sau chiar de a construi abordări generative (cum ar fi *rețele adverse generative*) care ar putea automatiza procesul de proiectare pe lângă crearea codului sursă. ***Aceasta este deasemenea o zona in care dorim sa crestem o comunitate de cercetatori/practicieni care sa ajute la dezvoltarea setului de date.***
2. ***Arhitecturi CloudifierNet***:  propuse se bazează pe îmbunătățiri incrementale aplicate pe diverse modele si abordari state-of-the-art.
3. ***Infrastructura eficienta de rulare distribuita in mediu eterogen descentralizat:*** Plecand de la arhitecturile de baza au fost realizate prototipuri experimentale cu scopul executiei acestora pe dispozitive incorporate (familia Tegra) in medii descentralizate si eterogene.
4. ***Aplicații din viața reală pentru domeniile medical, securitate si siguranta***:  Folosind arhitectura CloudifierNet propusă, în ultimii 2 ani, am reușit să dezvoltăm și să propunem sisteme la nivel functional de producție precum:
   1. Sistem complet reglat automat bazat pe arhitectura CloudifierNet propusă pentru dermatologi și deducerea leziunilor dermatologice severe
   2. Aplicație capabilă să efectueze analize de colposcopie (sau *cervigramă*) pentru ginecologie oncologică pentru a detecta potențiale leziuni de col uterin și gravitatea acestora impreuna cu asistent in determinarea tipologiei zonei de transfer a colului uterin



* 1. Sistem de analiza in timp real cu functionalitati plug-and-play pentru domeniul sigurantei si securitatii cu capacitatea de a fi extins in directia procesarii distribuite in medii descentralizate si omogene de dispozitive incorporate „edge”

