인공지능 소개 - 1

이건명

충북대학교 산업인공지능학과

인공지능: 튜링 테스트에서 딥러닝까지

학습 내용

- 인공지능의 의미에 대해서 알아본다.
- 인공지능 발전의 역사에 대해서 간단히 살펴본다.

1. 인공지능이란

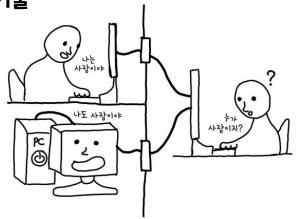
- ❖ 지능(知能, intelligence)
 - 본능적이나 자동적으로 행동하는 대신에, 생각하고 이해하여 행동하는 능력
 - 다양한 지능 요소
 - 연산, 감각, 추론, 학습, 운동, 감정, 사랑, 신념, 종교, 공감 등



- ❖ 인공지능(人工知能, Artificial Intelligence)
 - 인공적으로 만든 지능
 - 튜링 테스트(Turing test)
 - 지능의 조작적 정의 (operational definition)
 - 조작적 정의: 측정할 수 있는 조건으로 어떤 속성을 기술



Alan Mathison Turing (1912 6~1954 6)



인공지능

- ❖ 인공지능(Artificial Intelligence) 용어
 - 다트머스 회의(Dartmouth Conference,1956)
 - 존 매카시(John McCarthy)가 AI 용어 제안





John McCarthy (1927-2011)



photo by Joseph Mehling

Al@50 conference (2005): 모어(Trenchard More), 매카시(John McCarthy), 민스키(Marvin Minsky, 1927-2016), 셀프리지 (Oliver Selfridge, 1926-2008), 솔로모노프(Ray Solomonoff, 1926-2009).

인공지능의 정의

- ❖ 인공지능(人工知能, Artificial Intelligence)
 - 사람의 생각과 관련된 활동, 예를 들면 의사 결정, 문제 해결, 학습 등의 활동을 자동화하는 것 (벨만^{Bellman}, 1978)
 - 사람이 의식적으로 하는 행동을 컴퓨터가 할 수 있도록 하는 것
 - 똑똑한 자동화 기술
 - 감각기관의 역할: 시각(눈), 청각(귀, 언어 이해)
 - 움직임:로봇
 - 감정의 이해: 기쁨, 불만, 걱정, 불안, 경멸, 공감, …
 - 생각 : 논리적 추론, 문제해결, 의사결정, …

인공지능의 이해 수준

- ❖ 중국인 방 사고실험(The Chinese Room Thought Experiment)
 - **존설**(John Searle,1980) 제시



John Searle (1932 生)



질문 답변

你好吗? \Rightarrow 我很好. 你呢? 今天星期几? \Rightarrow 今天星期六. 你叫什么名字? \Rightarrow 我叫李大哥. 离这儿远吗? \Rightarrow 离这儿有点儿远.

■ 이해하지 못하고 흉내 낼 수 있어도 지능적(intelligent) 행동

인공지능의 수준 구별

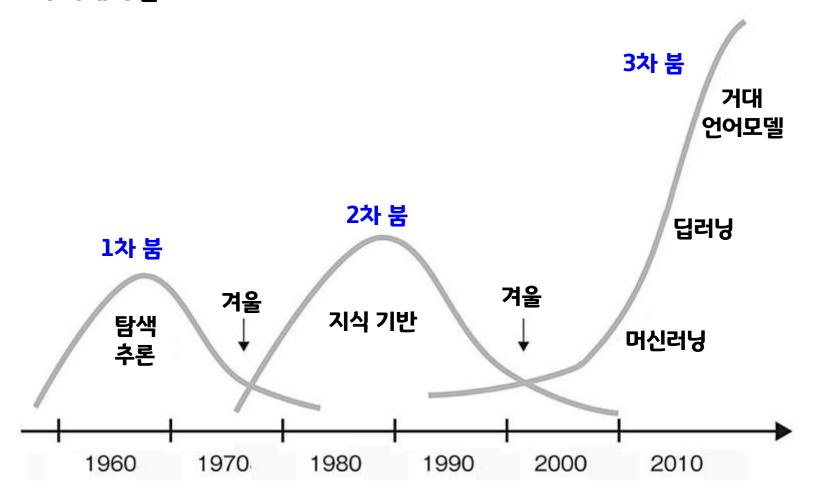
- ❖ 약한 인공지능 (weak Al, narrow Al)
 - 특정 문제를 해결하는 지능적 행동
 - ▶ 사람의 지능적 행동을 흉내 낼 수 있는 수준
 - 대부분의 인공지능 접근 방향
 - 중국인 방 사고실험(Chinese room thought experiment)
- ❖ 강한 인공지능 (strong Al)
 - 사람같은 지능
 - 마음을 가지고 사람처럼 느끼면서 지능적으로 행동하는 기계
 - 추론, 문제해결, 판단, 계획, 의사소통, 자아 의식(self-awareness), 감정(sentiment), 지혜(sapience), 양심(conscience)
 - 튜링 테스트

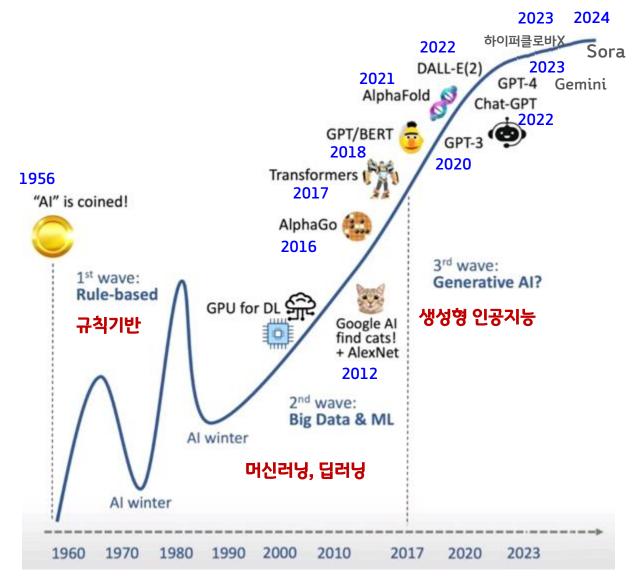
인공지능의 수준 구별

- ❖ <mark>좋은 인공지능</mark> (Artificial Narrow Intelligence, ANI)
 - 특정 작업(task)에 대해서 인간 수준의 성능을 보이는 인공지능
 - 약한 인공지능
 - 일자리 개선(jobs enhanced)
- ❖ 범용 인공지능 (Artificial General Intelligence, AGI)
 - 다양한 작업에 대해서 인간 수준 또는 인간보다 나은 성능을 보이는 인공지능
 - ≈ 강한 인공지능
 - 일자리 위험(jobs at risk)
- ❖ 초인공지능 (Artificial Super Intelligence, ASI)
 - 인간 지능을 뛰어 넘는 인공지능
 - 영화 속의 인공지능 (**자의식이 있는 인공지능**)
 - 인류 위험 (humanity at risk)

2. 인공지능의 역사

❖ 세 차례의 붐





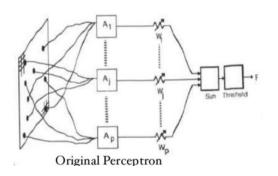
- ❖ 1960년대 이전
 - 큰 기대와 여러 가지 시도, 매우 제한된 성공
 - 여러가지 퍼즐 문제 해결 방법 개발
 - LISP 언어 개발 (매카시, 1958)

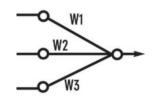
LISP

■ 논리(logic) 기반 지식표현 및 추론 (매카시)

advice taker

- ❖ 1960년대 이전 cont.
 - <mark>퍼셉트론(Perceptron) 모델 (로젠블랏</mark>, 1958)
 - 초기 신경망 모델







로젠블랏 (Frank Rosenblatt) (1928-1971)

- 수단-목표 분석(means-ends analysis) 기법 (Newell & Simon, 1958)
 - 범용 문제해결을 목표로 한 GPS(General Problem Solver) 개발



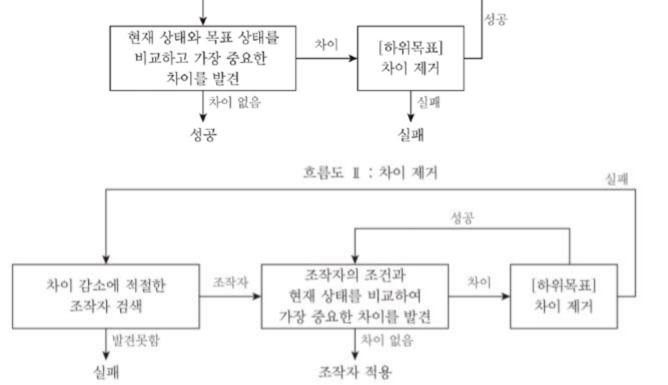
뉴월(Allen Newell, 1927-1992) 전산학, 심리학



사이먼(Herbert Simon, 1927-1992) 경제학 노벨상, 1978

- ❖ 수단-목표 분석(means-ends analysis)
 - 해결해야 하는 문제를 <mark>상태(state)</mark>로 정의
 - 현재 상태와 목표 상태(goal state) 간의 차이 계산
 - 목표 상태로 도달하기 위한 조작자(operator, 연산자)를 선택 적용하는 과정 반복

흐름도Ⅰ: 현재 상태의 목표 상태로의 점진적 변경

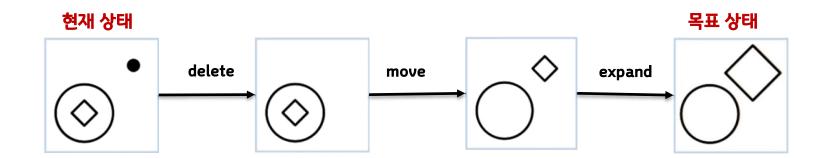


- ❖ 수단-목표 분석(means-ends analysis) cont.
 - 예. 블록이동 문제



- ❖ 수단-목표 분석(means-ends analysis) cont.
 - 예. 도형 변환 문제

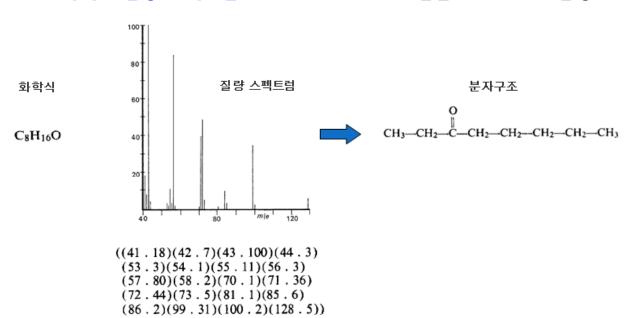




- ❖ 1970년대에서 1980년대 초반
 - 일반적인 방법보다는 <mark>특정 문제 영역</mark>에 효과적인 방법을 찾는 연구
 - 전문가 시스템(expert system)
 - 특정 영역의 문제에 대해서는 전문가 수준의 해답을 제공
 - 전문가 시스템 개발 도구(expert system shell) 개발
 - Prolog 언어 개발
 - 지식의 표현과 추론을 지원하는 <mark>논리</mark>(logic) 기반 언어

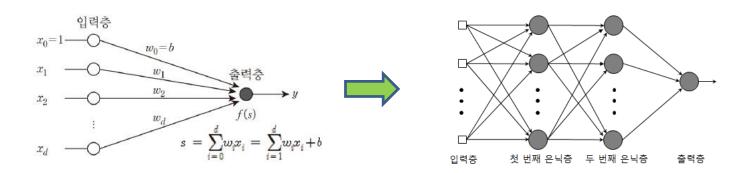
```
father(noah, shem).
father(noah, ham).
father(shem, elam).
father(shem, arphaxad).
father(arphaxad, caina).
grandfather(X,Y) := father(X,Z), father(Z,Y).
:- grandfather(X,Y).
```

- 대표적인 초창기 전문가 시스템
 - MYCIN
 - _ 전염성 혈액 질환 진단
 - 일반 의사 보다 높은 정확도
 - PROSPECTOR
 - 광물탐사 데이터 분석
 - DENDRAL
 - 화학식과 질량 스펙트럼 데이터로부터 유기화합물의 분자구조 결정



❖ 1980년대 중반에서 1990년대

- 신경망(Neural Networ) 모델 발전
 - 다층 퍼셉트론(multi-layer Perceptron, MLP) 학습 기법 개발
 - 오차 역전파(error backpropagation) 알고리즘
 - 신경망의 르네상스
 - XOR 문제와 같은 비선형 분할 문제 해결 가능



| 1 Q | - | |
|------------|-------------|-------------------|
| + | | $\rightarrow x_1$ |

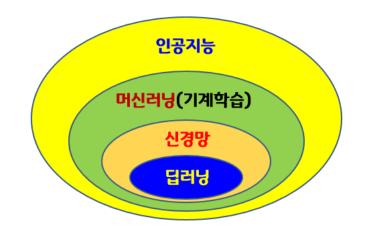
| x_1 | x_2 | $x_2 \oplus x_2$ |
|-------|-------|------------------|
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 0 |
| | | |

그림 1.7 XOR(Exclusive OR) 문제. ■와 O의 위치를 구별하는 문제.

- ❖ 1980년대 중반에서 1990년대 cont.
 - 퍼지이론 (fuzzy theory)
 - 언어적인 애매한 정보를 정량화하여 표현
 - 진화연산 (evolutionary computation)
 - 진화 개념을 문제 해결에 도입
 - 유전자 알고리즘, 진화 프로그래밍 등
 - 확률적 그래프 모델 (probabilistic graphical model)
 - 그래프 이론과 확률론 결합
 - 컴퓨터 비전, 로보틱스, 자연어 처리, 진단 등에 적용
 - 서포트 벡터 머신 (Support Vector Machine, SVM)
 - 기호적 인공지능 (symbolic AI) 기술보다 수치계산 중심의 비기호적 인공지능 (subsymbolic AI) 기술 발전

❖ 2000년 이후

- **에이전트**(agent)
 - 위임받은 일을 자율적으로 처리
- 시맨틱 웹(semantic web)
 - 컴퓨터가 웹 상의 자원을 이해하여 처리
- 기계학습(machine learning)
- 데이터 마이닝(data mining)
- 딥러닝(deep learning)
- 상업적 성공 사례 다수 출현



❖ 2010년 이후

- 딥러닝 기술의 산업적 적용 (컴퓨터비전, 자연어처리, 음성처리)
- 생성형 Al(Generative Al) 서비스
 - ChatGPT, Gemini 등 거대언어모델
 - Midjourney, Stable Diffusion, Dall.E Sora 등 이미지 생성 모델



인공지능 소개 - 2

이건명

충북대학교 소프트웨어학부

인공지능: 튜링 테스트에서 딥러닝까지

학습 내용

- 인공지능 구현에 필요한 요소기술로써 <mark>탐색, 지식표현, 학습, 계획수립에</mark> 대해서 알 아본다.
- 대표적인 응용 분야로서 전문가 시스템, 자연어 처리, 패턴인식, 데이터 마이닝, 컴 퓨터 비전, 로보틱스에 대해서 알아본다.
- 최근 인공지능 기술의 대표적인 사례에 대해서 알아본다.
- 인공지능이 향후 미칠 영향에 대해서 알아본다.

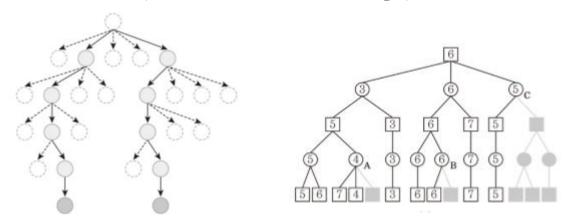
3.1 연구 지능의 요소 기술

❖ 탐색(search)

문제의 답이 될 수 있는 것들의 집합을 공간(space)으로 간주하고,
 문제에 대한 최적의 해를 찾기 위해 공간을 체계적으로 찾아 보는 것

■ 무정보 탐색

- 너비우선 탐색(breadth-first search), 깊이우선 탐색(depth-first search)
- 휴리스틱 탐색
 - 언덕오르기 탐색, 최선 우선탐색, 빔탐색, A* 알고리즘
- 게임 트리 탐색
 - mini-max 알고리즘, α - β 가지치기(pruning), 몬테카를로 트리 탐색



- ❖ 지식표현(knowledge representation)
 - 문제 해결에 이용하거나 심층적 추론을 할 수 있도록 지식을 효과적으로 표현하는 방법
 - IF-THEN 규칙(rule)
 - 프레임(frame)
 - 의미망(semantic net)
 - 지식 그래프(knowledge graph)
 - 논리(logic): 명제논리(propositional logic), 술어논리(predicate logic)
 - 스크립트
 - 온톨로지 기술 언어 : RDF, OWL
 - 불확실한 지식 표현 : 확신도, 확률기반 표현, 퍼지 이론
 - 확률 그래프 모델
 - 함수 기반 지식표현

- ❖ 추론(inference)
 - 가정이나 전제로부터 결론을 이끌어내는 것
 - 규칙기반 시스템의 추론
 - 전향추론(forward inference)
 - 후향추론(backward inference)

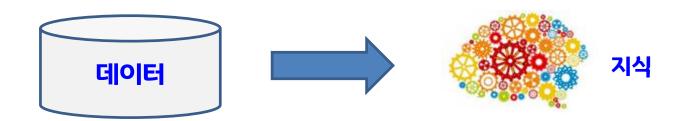


- 확률 모델의 추론
 - 관심 대상의 <mark>확률</mark> 또는 <mark>확률분포</mark>를 결정하는 것
 - 베이즈 정리(Bayesian theorem) 및 주변화(marginalization) 이용

사후확률 가능도 사전확률
$$P(A|B) = \frac{P(B|A)P(A)}{P(B)} \qquad \qquad P(A) = \sum_b P(A,B=b)$$
 중거

❖ 기계 학습(machine learning)

- 경험을 통해서 나중에 유사하거나 같은 일(task)를 더 효율적으로 처리할 수 있도록 시스템의 구조나 파라미터를 바꾸는 것
- 컴퓨터가 지식을 갖게 만드는 작업
- 지도학습
 - 입력과 대응하는 출력을 데이터로 제공하고 대응관계의 함수 찾기
- 비지도학습
 - 데이터만 주어진 상태에서 유사한 것들을 서로 묶어 군집을 찾거나 확률분포 표현
- 강화학습
 - 상황 별 행동에 따른 시스템의 보상 값(reward value)만을 이용하여, 시스템에 대한 바람직한 행동 정책(policy) 찾기



❖ 계획수립(planning)

- 현재 상태에서 목표하는 상태에 도달하기 위해 수행해야 할 일련의 행동 순서를 결정하는 것
- 작업 수행 절차 계획
- 로봇의 움직임 계획

R.O.B.O.T. Comics



"HIS PATH-PLANNING MAY BE SUB-OPTIMAL, BUT IT'S GOT FLAIR."



Image: spir.al, gamma.cs.unc.edu

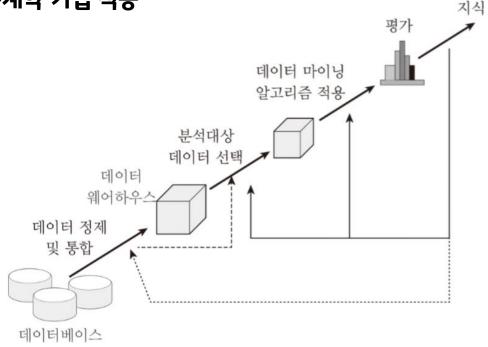
3.2 주요 응용 분야

- ❖ 전문가시스템(expert system)
 - 특정 문제 영역에 대해 전문가 수준의 해법을 제공하는 것
 - 간단한 제어시스템에서부터 복잡한 계산과 추론을 요구하는 의료 진단, 고장 진단, 추천 시스템에 활용
 - 작업 중요도가 높은(mission-critical) 분야의 경우 추천 정보로 활용
 - 최종 결정은 현장 작업자 담당
 - 원자력 발전소, 항공우주 분야 등
 - 지식 표현과 추론 부분 분리하여 구성
 - 지식만 변경하면 변화하는 환경에 쉽게 대응
 - 규칙기반 시스템(rule-based system)을 통한 구현

❖ 데이터 마이닝(data mining)

실제 대규모 데이터에서 암묵적인, 이전에 알려지지 않은, 잠재적으로 유용할 것 같은 정보를 추출하는 체계적인 과정

■ 기계학습, 통계학 기법 적용



 연관 규칙, 분류 패턴, 군집화 패턴, 텍스트 마이닝, 그래프 마이닝, 추천, 시각화(visualization)

- ❖ 패턴인식(pattern recognition)
 - 데이터에 있는 <mark>패턴이나 규칙성</mark>을 찾는 것
 - 문자 인식 : 인쇄체, 필기체
 - 음성 인식
 - 영상 인식
 - 텍스트 패턴 인식 (텍스트 마이닝)
 - 센서 신호 인식 (레이다, 라이다, 소나 등)
 - 이상치(outlier) 탐지

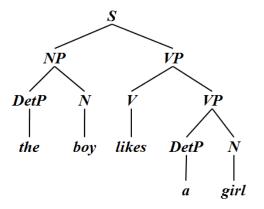
- ❖ 자연어 처리(natural language processing)
 - 사람이 사용하는 일반 언어로 작성된 문서를 처리하고 이해하는 분야



친구에게서: 친구(명사) + 에게(조사) + 서(조사)

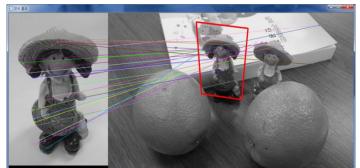
[자베르]인명 경감이 [장발장]인명과 [1832]날짜년 [파리]지명에서 마주첬다

- 형태소 분석, 구문분석, 품사 태깅, 의미분석
- 언어모델, 주제어 추출, 객체명 인식
- 문서 요약
- 기계번역(machine translation)
- 질의 응답
- 대화
- 작문(writing)

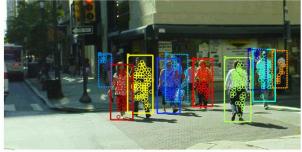


- ❖ 컴퓨터 비전(computer vision)
 - 컴퓨터를 이용하여 시각 기능을 갖는 기계장치를 만들려는 분야
 - 영상처리(image processing): 원 영상을 사용 목적에 맞게 가공

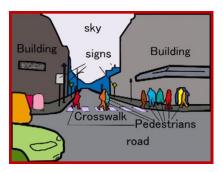


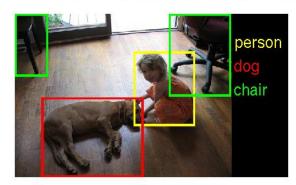












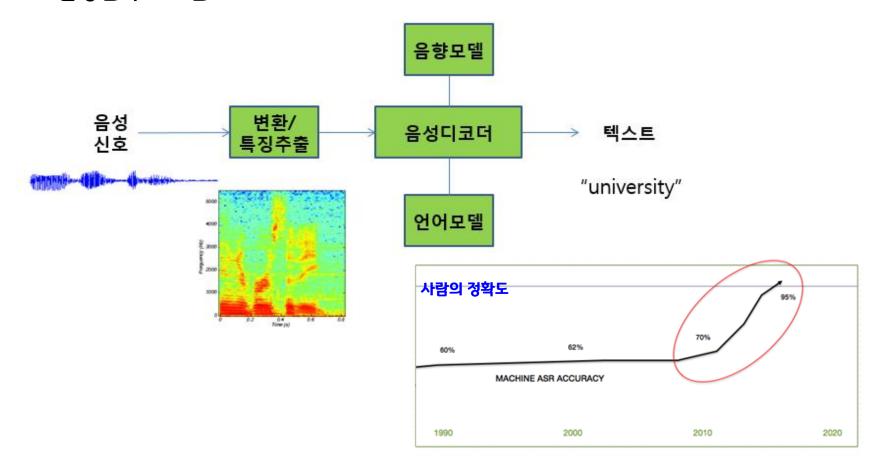
http://www.cis.upenn.edu/~jshi/

http://www.alternet.org/

http://www.cs.tau.ac.il/~wolf/OR2/

❖ 음성 인식

- 사람의 <mark>음성 언어</mark>를 컴퓨터가 해석해 그 내용을 <mark>문자 데이터로 전환</mark>하는 처리
- 다양한 응용 서비스 : 음성인식 인터페이스, 인공지능 스피커
- 음성인식 + 자연어처리



❖ 로보틱스(robotics)

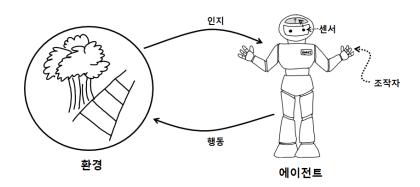
- 로봇에 관련된 기술 분야로서 기계공학, 센서공학, 마이크로 일렉트로닉스, 인공지능 기술 등을 종합적으로 활용
- 지능 로봇(intelligent robots)
 - 인공지능 기술을 활용하는 로봇





Image: http://www.dailymail.co.uk/

- ❖ 에이전트(agent)
 - 사용자로부터 위임받은 일을 자율적으로 수행하는 시스템



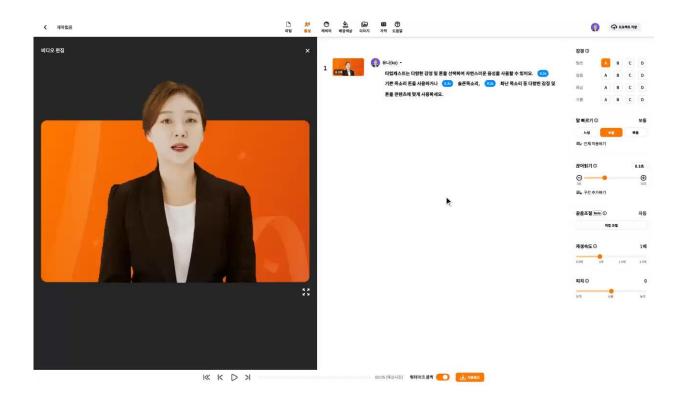
- 소프트웨어 에이전트(software agent)
 - 채봇(chatbot) : Siri, Tay, 이루다
- 물리적 에이전트(physical agent)
 - · 로봇(robot)
- 반응형 에이전트(reactive agent)
 - 단순히 입력에 대해서 정해진 반응
- 숙고형 에이전트(deliberate agent)
 - 자신의 지식을 활용하여 목표를 달성하기 위한 계획을 수립하고 수행
- 학습 에이전트
 - 경험(즉, 행동과 그 결과)이 누적됨에 따라 점점 똑똑해지도록 학습

4. 최근 동향

- ❖ 휴대전화의 위상 변화
 - 통신 단말 ⇒ 정보 단말 (지능화)
 - 클라우드 또는 서버에서 정보 처리 후 결과 전송
- ❖ 자율주행 자동차



- ❖ 음성합성 (text-to-speech, TTS)
 - 개인 목소리 맞춤 음성합성
 - 감정에 따른 목소리 합성 (https://valle-demo.github.io/)



- ❖ 컴퓨터 비전 응용
 - 객체 위치 식별 및 분류
 - YOLO v8



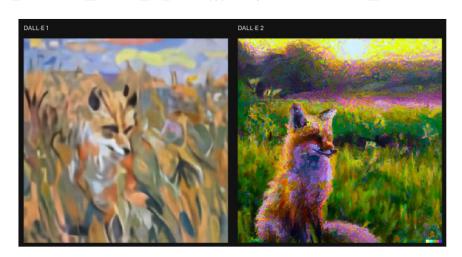
- ❖ 컴퓨터 비전 응용 cont.
 - 이미지 생성



- ❖ 컴퓨터 비전 응용 cont.
 - 텍스트로 부터 이미지 생성
 - 아보카도 모양의 안락의자



• 모네 그림 스타일로 해 뜰 때 풀밭에 앉아있는 여우 그림



❖ 자연어 처리 기술

감성분석

문장: 신만이 이 영화를 용서할수 있다

긍정 · **부정**

자연어 추론

전제: 회색 개가 숲에서 쓰러진 나무를 핥고 있다.

가설: 개가 밖에 있다.

참 · 거짓 · 모름

유사도 예측

문장1: 파이썬과 자바 중 뭐부터 배워야 하나요?

문장2: Java나 Python 중 하나를 배워야 한다면, 뭐부터 시작해야 할까요?

유사 · 비유사

언어적 허용성

문장: 그는 한 번도 프랑스에 갔다.

가능 · **불가능**

기계독해

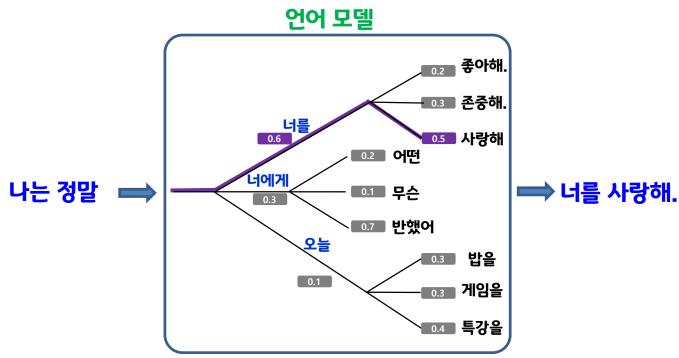
지문: 시카고 대학의 학자들은 경제학, 사회학, 법학 분석, 문학 비평, 신학, 행동주의 정치학 등 다양한 학문 발전에 중요한 역할을 담당해왔다. […] 이 대학은 미국최대 대학 출판사인 시카고 대학 프레스(University Press of Chicago Press)의 본거지이기도 하다. 오는 2020년 완공될 버락 오바마 대통령 센터에는 오바마 대통령 도서관과 오바마 재단 사무소가 세워질 예정이다.

의도 분류

질문: 버락 오바마 대통령 센터의 완공 예정연도는?질문: 현재 위치 주변에 있는 맛집 두 곳만 알려줘2020년장소 검색 (식당, 가까운, 평점 좋은, 2)

- ❖ 언어 모델 (language model)
 - 이전 단어들로부터 <mark>다음단어</mark>를 예측하여 생성하는 프로그램
 - 예. 검색엔진, 카카오 등의 자동완성 기능

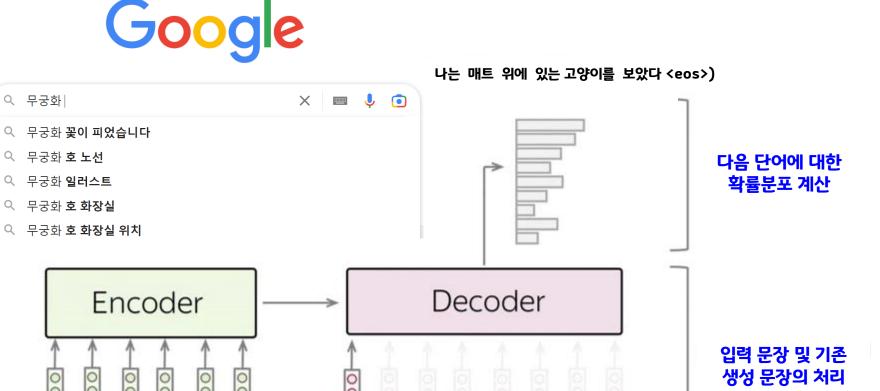
나는 너에게 늘 관심이 가는데 넌



❖ 언어 모델(Language Model)

매트

위에 있는 고양이를 보았다

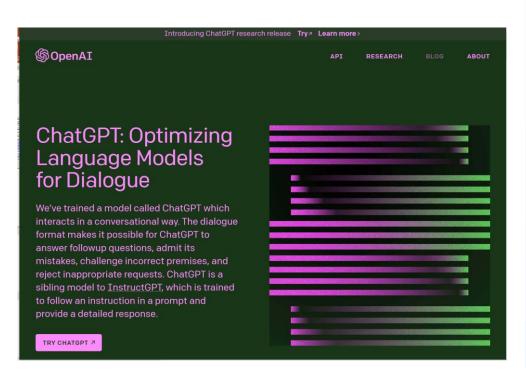


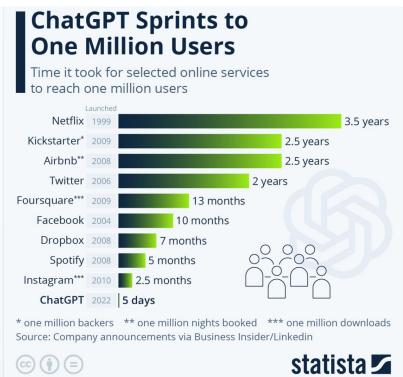
입력 문장 생성 문장

<bos>

ChatGPT

- OpenAl 개발 2022.11.30 공개
- 지능형 채봇 서비스
 - 질의응답, 번역, 에세이 쓰기, 요약, 교정, 편지쓰기, 각본, 보고서 작성, …
 - 프로그램 작성, 프로그램 리팩토링, …





- ❖ 거대 언어모델(LLM, Large Language Models)
 - 다양한 모델 개발

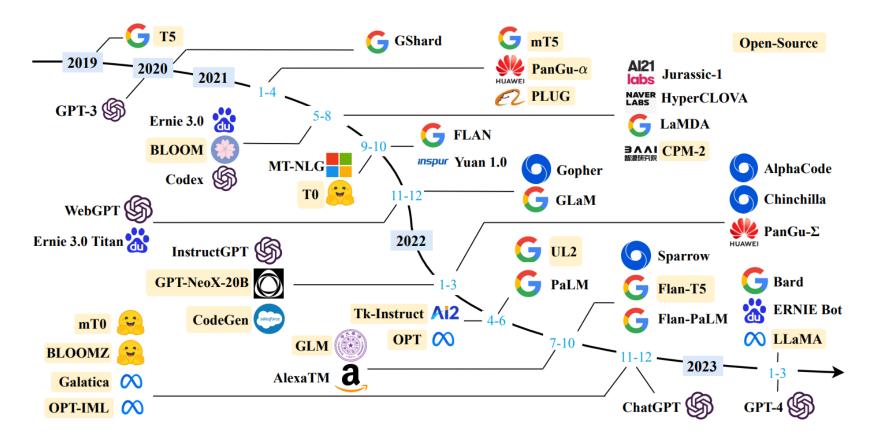


Fig. 1. A timeline of existing large language models (having a size larger than 10B) in recent years. We mark the open-source LLMs in yellow color.

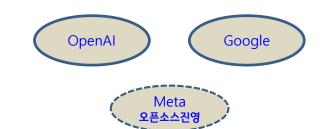
❖ 거대 언어모델의 성능 순위

- 챗봇 아레나 리더보드(chatbot arena leaderboard)
- 64개 모델에 대한 사용자 질문, 최고 답변 선택 (2024.3.4)

| Rank 🔺 | ₩ Model Δ | ☆ Arena Elo 🔺 | 1 95% CI ▲ | ◊ Votes ▲ | Organization |
|--------|----------------------------|---------------|------------|------------------|--------------|
| 1 | GPT-4-1106-preview | 1254 | +5/-5 | 38745 | OpenAI |
| 2 | GPT-4-0125-preview | 1253 | +10/-8 | 6308 | OpenAI |
| 3 | Bard (Gemini Pro) | 1218 | +8/-7 | 10313 | Google |
| 4 | GPT-4-0314 | 1191 | +6/-6 | 20430 | OpenAI |
| 5 | GPT-4-0613 | 1164 | +5/-6 | 32941 | OpenAI |
| 6 | Mistral Medium | 1152 | +5/-7 | 17847 | Mistral |
| 7 | Claude-1 | 1150 | +7/-5 | 19017 | Anthropic |
| 8 | <u>Owen1.5-72B-Chat</u> | 1147 | +8/-8 | 5204 | Alibaba |
| 9 | Claude-2.0 | 1132 | +6/-8 | 12753 | Anthropic |
| 10 | Gemini Pro (Dev API) | 1122 | +7/-7 | 9024 | Google |
| 11 | Claude-2.1 | 1120 | +6/-4 | 27723 | Anthropic |
| 12 | Mixtral-8x7b-Instruct-v0.1 | 1120 | +5/-6 | 18410 | Mistral |
| 13 | GPT-3.5-Turbo-0613 | 1118 | +5/-5 | 36704 | OpenAI |
| 14 | Gemini Pro | 1115 | +9/-9 | 6958 | Google |
| 15 | Yi-34B-Chat | 1111 | +7/-8 | 7734 | 01 AI |
| 16 | Claude-Instant-1 | 1109 | +7/-5 | 20090 | Anthropic |
| 17 | WizardLM-70B-v1.0 | 1106 | +7/-7 | 8671 | Microsoft |

❖ 오픈소스 거대 언어모델

- Hugging Face의 오픈소스 LLM 리더보드
- 663개 모델 성능 비교(2023.8.15)



| T 🔺 | Model | Averag |
|----------|-------------------------------------|--------|
| ? | garage-bAInd/Platypus2-70B-instruct | 73.13 |
| ♦ | upstage/Llama-2-70b-instruct-v2 | 72.95 |
| ? | deepnight-research/llama-2-70B-inst | 72.95 |
| ? | pswathux/model_007 | 72.72 |

| | Model A | Average 🚺 🔺 | ARC A | HellaSwag ▲ | MMLU A | TruthfulQA 🔺 | Winogrande 🔺 | GSM8K ▲ |
|-------------|---|-------------|-------|-------------|--------|--------------|--------------|--------------|
| > | abacusai/Smaug-72B-v0.1 | 80.48 | 76.02 | 89.27 | 77.15 | 76.67 | 85.08 | 78.7 |
| > | ibivibiv/alpaca-dragon-72b-v1 | 79.3 | 73.89 | 88.16 | 77.4 | 72.69 | 86.03 | 77.63 |
| | moreh/MoMo-72B-lora-1.8.7-DPO | 78.55 | 70.82 | 85.96 | 77.13 | 74.71 | 84.06 | 78.62 |
| > | cloudyu/TomGrc FusionNet 34Bx2 MoE v0.1 DPO f16 | 77.91 | 74.06 | 86.74 | 76.65 | 72.24 | 83.35 | 74.45 |
| > | HanNayeoniee/LHK_DPO_v1 🕒 | 77.62 | 74.74 | 89.3 | 64.9 | 79.89 | 88.32 | 68.54 |
| > | cloudyu/TomGrc FusionNet 34Bx2_MoE_v0.1 full linear_DPO | 77.52 | 74.06 | 86.67 | 76.69 | 71.32 | 83.43 | 72.93 |
| > | zhengr/MixTAO-7Bx2-MoE-v8.1 | 77.5 | 73.81 | 89.22 | 64.92 | 78.57 | 87.37 | 71.11 |
| ≕ | yunconglong/Truthful DPO TomGrc FusionNet 7Bx2 MoE 13B | 77.44 | 74.91 | 89.3 | 64.67 | 78.02 | 88.24 | 69.52 |
| > | JaeyeonKang/CCK_Asura_v1 | 77.43 | 73.89 | 89.07 | 75.44 | 71.75 | 86.35 | 68.08 |
| > | fblgit/UNA-SimpleSmaug-34b-v1beta | 77.41 | 74.57 | 86.74 | 76.68 | 70.17 | 83.82 | 72.48 |
| > | TomGrc/FusionNet_34Bx2_MoE_v0.1 | 77.38 | 73.72 | 86.46 | 76.72 | 71.01 | 83.35 | 73.01 |
| > | migtissera/Tess-72B-v1.5b | 77.3 | 71.25 | 85.53 | 76.63 | 71.99 | 81.45 | 76.95 |
| | | | | | | | 2024 | ⊀ Δ → |

- ❖ 충북대학교 거대 언어모델 (쿨봇, Culbot)
 - Chungbuk national univesity large langauge model-based chatbot
 - 기반 모델(foundation model): polyglot-ko 12.8B
 - 프롬프트
 - 공개 데이터 : 142천개
 - 자체 데이터 (충북대, SW중심대학사업단): 8천개



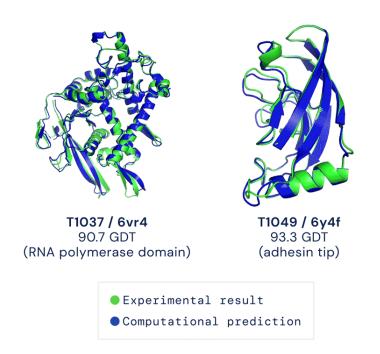
- ❖ 자연어 처리 기술 cont.
 - Low-Code No-Code (LCNC)
 - MS Copilot
 - Code LLaMa

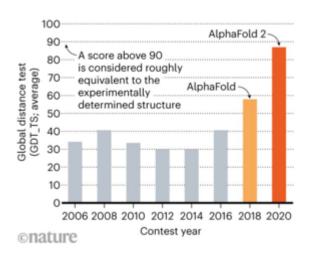


❖ OpenAI의 text-to-video 생성도구 (2024.2.16)



- ❖ 생명과학 응용
 - 단백질 3차원 구조 예측 알파폴드(AlphaFold)
 - 신약개발 후보 물질 예측





5. 인공지능의 영향

- ❖ 인공지능 기술 도입
 - 자동화 ⇨ 생산성 향상
 - 일자리 문제
 - 블루칼라 일자리 축소
 - 화이트칼라 일자리 축소
 - 금융 및 법률 분야 : 복잡한 데이터 분석 수행
 - 언론 분야 : 로봇 저널리즘
 - 의료 분야 : 진단 및 처방
 - 창작 분야: 일러스트레이터, 극본, 보고서 작성, 영어교정, 성우 등
 - 신규 직업 출현 기대
 - 노동력 잉여 발생
 - 사회적 문제 초래
 - 고용 및 일자리, 기회의 불평등, 소득의 양극화, 가짜정보 유통 등
 - 윤리 문제

인공지능의 영향

- ❖ 인공지능의 윤리
 - 마음이 없는 인공지능
 - 살상용 자율무기(LAWS: Lethal Autonomous Weapon Systems)
 - 자율주행 자동차의 돌발 상황에 대한 프로그래밍

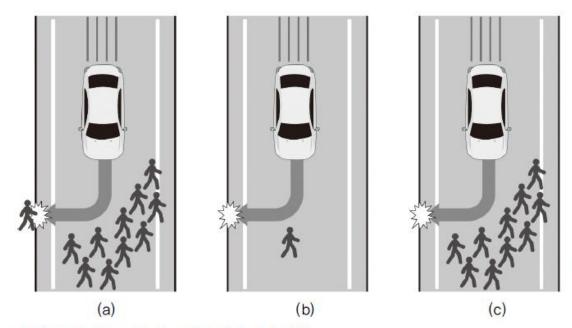


그림 1.13 자율주행 자동차의 의사결정 상황.

(a) 다수의 무단횡단자와 한명의 보행자 상황. (b) 한명의 무단횡단자. (c) 다수의 무단횡단자.

인공지능의 영향

- ❖ 인공지능의 편향성 원인
 - 데이터의 편향성
 - 데이터 부족에 따른 과적합
 - 데이터 편향에 따른 대상 집단 대표성 상실
 - 대상 집단의 문화적 편향에 따른 데이터의 편향
 - 알고리즘의 편향성
 - 데이터 처리 알고리즘의 왜곡
 - 학습 알고리즘의 불완전성
 - 개발자의 편향성
 - 문화적 고정관념(cultural stereotype)
 - 부지불식간 남성중심 시스템 설계

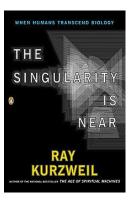
인공지능의 영향

❖ 특이점(singularity)

- 기술의 수준이 어느 한순간 기하급수적으로 증가하는 시점
- Vernor S. Vinge 교수의 에세이 "The Coming Technological Singularity"에서 사용 (1993)
 - 초인간(superhuman) 인공지능 개발은 인류 종말의 시점일 것

❖ 인공지능의 특이점

- 인공지능이 인간의 지능보다 더 진보하게 되는 시점
- R. Kurzweil의 "The singularity is near"에서 2045년 기술의 특이점 도달 예측



Quiz

- ❖ 인공지능 기술 발전과 관련한 설명으로 옳지 않은 것을 선택하시오.
 - ① 퍼셉트론은 로젠블랏에 제안한 초기 신경망 모델이다.
 - ② MYCIN은 화학식과 질량 스펙트럼 데이터로부터 분자구조를 결정해주는 시스템이다.
 - ③ Prolog는 논리 기반의 프로그래밍 언어로서 지식 표현과 추론에 사용될 수 있다.
 - ④ 다층 퍼셉트론에 대한 오차 역전파 알고리즘은 XOR와 같은 비선형 분할 문제를 학습할 수 있도록했다.
- ❖ 인공지능 기술 도입에 따른 영향으로 가장 거리가 먼 것을 선택하시오.
 - ① 자동화 확대에 따른 생산성 향상
 - ② 소득 양극화 등의 사회적 문제 심화
 - ③ 블루칼라 일자리의 축소와 화이트칼라 일자리의 확대
 - ④ 신규 직업의 출현
- ❖ 다음 설명 중에서 옳지 않는 것을 선택하시오.
 - ① 계획수립 현재 상태에서 목표하는 상태에 도달하기 위해 수행해야할 일련의 행동 순서를 결정하는 것
 - ② 전문가 시스템 특정 문제 영역에 대해서 적용할 수 있는 만한 수준의 해법을 제공하는 시스템
 - ③ 데이터 마이닝 실제 대규모 데이터에서 암묵적이며 이전에 알려지지 않았던 잠재적으로 유용할 것 같은 정보를 체계적으로 추출하는 것
 - ④ 영상 처리 컴퓨터를 이용하여 시각 기능을 갖는 기계장치를 만들려는 분야

Quiz

- ❖ 목표-수단 분석 기법에 대한 설명으로 옳지 않은 것을 선택하시오.
 - ① 목표-수단 분석 기법을 적용하기 위해서는 문제를 해를 상태로 표현해야 한다.
 - ② 현재 상태와 목표 상태와의 가장 중요한 차이를 구해서 이 차이를 줄이는 과정을 반복한다.
 - ③ 현재 상태에 조작자를 적용함으로써 상태의 변화를 일으킬 수 있다.
 - ④ 목표-수단 분석 기법은 문제의 규모에 상관없이 적용될 수 있다.
- ❖ 목표-수단 분석 기법을 사용하여 문제를 해결할 때, 주요한 목표는 무엇인가?
 - ① 주어진 상황을 무작위로 변화시키는 것
 - ② 가능한 모든 해결책을 시도하는 것
 - ③ 현재 상태와 목표 상태 간의 차이를 줄이는 것
 - ④ 가능한 한 많은 리소스를 사용하여 문제를 해결하는 것
- ❖ 거대 언어 모델의 학습 데이터의 특징으로 올바르지 않은 것은?
 - ① 다양한 소스에서 수집됨
 - ② 대규모 텍스트 데이터 포함
 - ③ 오직 한 언어만을 포함
 - ④ 다양한 주제 및 영역을 포괄