

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI

FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI
INFORMATICĂ

LUCRARE DE DISERTAȚIE

**Rețele neuronale recurente in
detectarea intenției si a entităților
dintr-o conversație**

Autor:

Ionuț N. Ciocoiu

Coordonator științific:

Prof. Dr. Liviu P. Dinu



FACULTATEA DE

**MATEMATICĂ
ȘI INFORMATICĂ**

IUNIE 2019

Cuprins

Listă de figuri	3
1 Introducere	5
1.0.1 Progres precedent	6
1.1 Nevoia de a comunica	7
1.1.1 Contribuția noastră	8
1.2 Rezumatul capitolelor	9
2 Dialog	11
2.1 Conversația naturală	11
2.1.1 Acte de vorbire	12
2.2 Sistem de dialog	12
3 Sistem de dialog	14
3.1 Înțelegerea limbajului natural	15
3.1.1 Abordări anterioare	15
3.1.2 Model propus	16
3.1.3 Mulțimea de antrenare	18
3.1.4 Rezultate	19

3.1.5	Analiza erorilor	20
3.2	Administrator de dialog	20
3.2.1	Abordări anterioare	21
3.2.2	Model propus	22
4	Noțiuni teoretice	25
4.1	Rețele Neurale Recurente	25
4.1.1	Problema diminuării și a exagerării gradientului	27
4.1.2	Soluții pentru dispariția/exagerarea gradientului	29
4.1.3	Seq2Seq	29
4.1.4	GRU	30
4.1.5	LSTM	31
5	Expunerea tehnologiei	33
5.1	Serviciul NLU	33
5.2	Tehnologii folosite	34
5.2.1	Python	34
5.2.2	Numpy	34
5.2.3	PyTorch	35
6	Concluzii	36
	Bibliografie	37
	Anexe	37

Listă de figuri

2.1	Sistem de Dialog Modular	13
3.1	Seq2Seq-x	16
3.2	Bidirectional Encoder	17
3.3	Attention Decoder	18
3.4	Administrator de dialog	20
4.1	Arhitectura RNN [1]	26
5.1	Arhitectura serviciului de NLU	33

Lista porțiunilor de cod

Capitolul 1

Introducere

Privind dincolo de utilitatea practică de a transmite informații, limbajul reprezintă principala noastră unealtă în evoluție și nu numai, el este cel care intensifică interacțiunea și menține legăturile interumane. Sunt rare momentele în care ne gândim la această capacitate de a comunica, totuși o folosim la fel de des și ne este la fel de indispensabilă precum o funcție vitală.

Înțelesul este conceptul ce are ca principală sursă limbajul, această relație scoate în evidență contrastul dintre complexitatea inferenței și simplitatea cuvintelor. Reprezentativ pentru această legătură este proverbul "*Vorba dulce mult aduce*" ce surprinde în esență trăsături definitorii precum puterea cuvântului, capacitatea afectivă și în principal caracterul contemplativ al limbajului. El în sine reprezintă o formă de artă, în detaliu paradoxală și recurentă, poate din cauza faptului că ne reprezintă ajunge să se confunde cu noi.

În cartea sa *Speech and Language Processing* [2], profesorul Dan Jurafsky observă faptul că există numeroase exemple în care omul încearcă să comunice cu creația sa, acest comportament este surprins adesea și în literatură unde personificarea nu se oprește numai la natură. În lumina acestor observații se remarcă longevitatea și neoboseala dorinței creatoare, a cărei împlinire se concretizează în această ramură a lingvisticii matematice unde puterea de a înțelege limbajul este folosită la implementarea unor modele matematice capabile de o conversație.

1.0.1 Progres precedent

Mergând pe acest drum al construirii unui sistem de dialog în literatura de specialitate se disting două ramuri: cea a asistenților digitali care rezolvă diferite cerințe (taskbots), în general conversația nu este menită să dureze mult, iar rolul agentului este de a capta informații din conversația cu utilizatorul și de a-l ajuta să ducă la bun sfârșit o operație [3, 4]. În cea de-a doua direcție este vorba despre agenți conversaționali (chatbots), acest termen face referire la un agent orientat spre discuție la nivel general, servind mai degrabă unui scop subiectiv decât unui obiectiv soluțional. În această situație dialogul poate dura mai mult, existând și aplicații practice ale acestuia cum ar fi cea de a testa anumite teorii psihologice [5]

Ghidat în mare parte de impactul asupra industriei am ales ca direcție de studiu sistemul de dialog orientat pe rezolvarea cerințelor (taskbots). Unde accentul se pune în primul rând pe puterea de a simula determinismul cu care un agent uman ar răspunde. Din această cauză avem o suită de module: recunoaștere vocală (Automatic Speech Recognition - ASR sau Speech To Text - STT), înțelegerea limbajului natural (Natural Language Understanding - NLU), administrarea dialogului (Dialog Manager - DM), generarea de replici (Natural Language Generation) și într-un final conversia textului în voce (Text To Speech, TTS) toate acestea conectate într-un flux de informații ce are ca prim declanșator utilizatorul. La celălalt pol, în cercetare, întâlnim tot mai des abordări în care componente ([STT], NLU, DM, NLG, [TTS]) sunt văzute ca un singur model unde învățarea se realizează de la un capăt la altul (end-to-end)[?], ne mai fiind nevoie de antrenarea separată. Privind dintr-o perspectivă practică aceste modele end-to-end, duc lipsă de mulțimi de antrenare, din cauza faptului că acestea necesită o atenție mai sporită, iar în ceea ce privește antrenarea administratorului de dialog, avem nevoie de simularea unui mediu de utilizatori, cerință impusă de strategia de învățare prin recompensă (Reinforcement Learning). Totuși aceste abordări reușesc să surprindă în aplicațiile de tip conversație deschisă (chatbots), unde nu se pune accent mare pe contextul dialogului.

Revenind la sistemul de dialog orientat pe rezolvarea cerințelor, observăm că minimum viabil al acestei arhitecturi este dat de componenta care înțelege limbajul natural (NLU) și cea care ține contextul conversației (DM). Aceste două module sunt necesare

și suficiente pentru a putea avea cel puțin în scris un dialog cu mașina.

Componenta de înțelegerea limbajului natural se ocupă cu detectarea intenției și a entităților aflate într-o replică venită din partea utilizatorului. De multe ori cele două chestiuni sunt văzute separat, ca o problemă de clasificare respectiv ca o problemă de etichetare a unei secvențe. Pentru detectarea intenției se folosesc abordări precum [?]. Iar pentru recunoașterea entităților sunt folosite tehnici de etichetare ca [?]. Dar luând în considerare puterea rețelelor neuronale recurente și a arhitecturii de codificare-decodificare utilizată cu succes în traducere și recunoașterea vorbirii [?]. Aceste două probleme sunt tratate de multe ori concomitent, în esență se folosește capacitatea de a capta înțelesul unei secvențe de text cu ajutorul unui encoder iar apoi se folosesc diferite decodere pentru a traduce cuvinte sau întregul înțeles în clase de intenții și entități.

1.1 Nevoia de a comunica

Privind comunicarea ca o nevoie de bază și limbajul ca un prim instrument al său, vedem de ce domenii științifice precum procesarea limbajului natural și lingvistica matematică reprezintă elemente cheie ale accesului nostru la informație, mai presus de atât curiozitatea stârnită aici ne poartă de la înțeles la autocunoaștere.

Stilul nostru de viață se schimbă odată cu tehnologia, acest dinamism aduce cu el noi straturi de informații ce dau naștere unor probleme de căutare, structurare și reprezentare a informației. Nevoia de a comunica cu un astfel de sistem se dorește a fi cât mai naturală, dat fiind rapiditatea cu care aceste inovații intră în contact cu oamenii. Gradul de eficiență și acces la informație cerut de generațiile tinere este în continuă creștere, iar acest lucru nu face doar să sporească nevoia de înțelegere a limbajului natural și menținerea unui dialog cât mai firesc între om și mașină.

Actualele modele de a structura informația se dovedesc a fi instrumente bune la stocarea și procesarea acesteia. Pe când reprezentarea și inferența sunt două concepte aduse în prim plan de inteligența artificială care cere noi moduri de a rezona cu informațiile stocate.

Lucrarea își propune cercetarea unui model îndeajuns de puternic încât să înțeleagă limbajul natural exprimat într-un anumit context (general sau specific unui domeniu). Și punerea în aplicare a unui administrator de dialog, suficient de complex pentru a ține contextul unor sarcini bine definite.

NLU este un concept care poate îngloba o mulțime de probleme precum analiza de sentiment, clasificarea de text, rezumarea și multe alte chestiuni legate de semantică. În literatura de specialitate a sistemelor de dialog, NLU ține locul componentei ce este responsabilă cu detectarea intenției vorbitorului și recunoașterea entităților, aceste grupuri de cuvinte care au o însemnătate în cadrul unui domeniu. De exemplu: ”aș dori să îmi resetez parola, numele meu de utilizator este cioionut”, avem ca intenție resetarea parolei, iar ca entitate numele de utilizator.

În administratorul de dialog, aceste intenții sunt văzute ca reprezentări ale obiectivelor utilizatorului. Odată ce intenția este stabilită, pentru a duce la bun sfârșit un obiectiv s-ar putea să mai avem nevoie de anumite informații așa cum în exemplu anterior am avut nevoie de numele de utilizator; ceea ce face ca entitățile să fie văzute drept argumente ale unui obiectiv.

1.1.1 Contribuția noastră

Luând contact tot mai des cu mediul de cercetare, încerc să observ modul în care această comunitate reușește să aducă contribuții în societate. Un lucru care m-a făcut să prețuiesc fiecare efort, este acela că în general o descoperire se bazează pe cercetări anterioare și ca orice gând exprimat în scopul de a descoperi, poate fi valoros și dus mai departe. Dorința de a crea cu scopul de face viața oamenilor mai ușoară este imboldul intrinsec ce ghidează acțiunile mele, așadar evaluând cunoștințele mele, am decis să îmi aduc contribuția într-un domeniu atât de important.

Ideea de a cerceta un model pentru înțelegerea limbajului, vine în egală măsură din curiozitate și din conștientizarea nevoii. Abordarea propusă conține două module, unul pentru NLU și altul pentru DM (dialog manager), decizia care a stat la baza acestei arhitecturi este legată în primul rând de rigoarea impusă de un administrator de dialog separat în favoarea unei soluții end-to-end ce impune mulțimi de antrenare

mult mai rafinate și simularea unui mediu de utilizatori. S-a urmărit și posibilitatea de a pune în producție un astfel de sistem, dar și ușurința de a crea noi agenți doar adăugând date specifice domeniului.

Pentru a înțelege limbajul natural s-a folosit o arhitectură de tip encode-decoder, unde codificarea este realizată de o rețea neuronală recurentă, iar decodificarea se realizează în două faze diferite pentru fiecare problemă. Detectarea intenției se realizează cu ajutorul unui decodificator bazat pe o rețea de tip fed-forward, care primește ca intrare secvența codificată și scoate la ieșire o distribuție de probabilitate peste intențiile cunoscute. A doua fază de decodificare este realizată de o a doua rețea recurentă care la fiecare pas prezice eticheta corespunzătoare unei entități. În ajutorul acestei arhitecturi s-au experimentat mai multe modele de atenție așa cum sunt descrise și în [6]. Un plus adus în puterea de generalizare îl reprezintă însumarea celor două stări ascunse (înainte și anapoi) din codificator.

todo: baseline si rezultate pe scurt

1.2 Rezumatul capitolelor

Introducere - Capitolul întâi vorbește în principal despre modul în care această lucrare își propune să rezolve nevoia de interacțiune cu tehnologia. Este prezentată problematica, motivația, abordările anterioare și contribuția adusă domeniului.

Dialog - În această parte este vorba despre încercarea noastră de a structura limbajul și de a-l pune într-un cadru științific, ușor de modelat matematic, dar fără a pierde din vedere puterea cuvintelor.

Sistem de dialog - Capitolul al treilea vorbește despre experimentele noastre și descrie abordările cu cele mai bune rezultate. Aici este prezentată mulțimea de antrenare împreună cu performanța obținută, dar și o analiză privind erorile modelului.

Noțiuni teoretice - În capitolul al treilea vor fi explicate modelele matematice care stau în spatele modelelor decizionale.

Expunere tehnologiei - Atunci când se rostește ”progres” am în minte o spirală a cunoștințelor care se bazează unele pe altele. Precum această imagine implementarea unui sistem de dialog impune un anumit progres precedent, așa că aici se vor prezenta instrumentele care fac posibilă aceasta tehnologie.

Concluzii - În finalul tezei se găsesc concluziile referitoare la studiul elaborat, împreună cu observațiile privind puterea de scalabilitate a unei astfel de abordări și înțelegerea diferenței dintre abordările din industrie și cele din spațiul academic.

Capitolul 2

Dialog

Conform definiției din limba română, dialogul este modul de expunere care prezintă succesiunea replicilor dintr-o conversație care are loc între două sau mai multe persoane.

Această lucrare își propune să dea formă înțelegerii limbajului natural dintr-o perspectivă matematică, prezentând sub forma unei soluții programabile un întreg sistem de micro servicii toate funcționând sub umbrela aceluiași scop, comunicarea.

Pe parcursul lucrării se va face referire la dialog ca o secvență de replici între un om și un calculator pentru a transmite informații. Referitor la componentele unui dialog, se va prezenta doar o abordare bazată pe componenta *verbală*, celelalte componente *nonverbală* (gesturi, mimică, poziția corpului) și *paraverbală* (accentul, ritmul și intensitatea vorbirii) făcând obiectul altor lucrări viitoare.

2.1 Conversația naturală

Un factor cheie într-o conversație este acela că fiecare replică dintr-un dialog este o formă de **acțiune** venită din partea vorbitorului [7]. În literatura de specialitate **actele de vorbire** sunt cele ce dau tipul acestor acțiuni.

De-a lungul timpului s-au propus numeroase moduri de a grupa acte de vorbire. Iar modul de clasificare potrivit abordării de față conține doar 4 categorii și se con-

centrează pe intenția comunicată, conținutul propozițional și contextul de producere.

2.1.1 Acte de vorbire

1. **Reprezentative (asertive)** - sunt acele acte care definesc o constatare, cu ajutorul lor se comunică informații se impun constrângeri, iar la nivel de conținut putem spune că descriu realitatea. Se descriu anumite evenimente ("Coletul a fost livrat"), sau se impun anumite constrângeri ("Voi pleca maine"). Mărcile acestui act de vorbire sunt date de verbe precum: *a afirma, a admite, a anunța, a avertiza, a declara, a insista, a înștiința, a zice, etc.*
2. **Directive** - sunt actele ce urmăresc impunerea unei acțiuni. Scopul lor este de a determina participanții la dialog să execute o sarcină. Verbele marcante sunt *a întreba, a interzice, a ordona, a cere*
3. **Expresive** - reprezintă o manifestare în plan verbal a sentimentelor, emoțiilor și a atitudinilor vorbitorului cu referire la acțiunile întreprinse sau nu de către interlocutor. Verbele reprezentative ale acestui act sunt: *a mulțumi, a lăuda, a felicita, a regreta, a reproșa, a critica, a acuza, etc*
4. **Comisive (promisive)** - vizează angajamentul locutorului de a da curs unor acțiuni/convingeri *a promite, a plănuși, a jura, a paria, a se opune*

Pentru stabilirea intenției, actul de vorbire joacă un rol foarte important, iar sistemele de dialog extind aceste clasificări în intenții specifice domeniului cu scopul de a caracteriza cât mai bine conversația.

Exemplu de intenții și cum sunt ele văzute în menagerul de dialog.

2.2 Sistem de dialog

Doar componenta de înțelegere a limbajului și cea de administrare a dialogului vor fi analizate în cele ce urmează, întrunindu-se astfel minimul necesar unei conversații scrise.

Întregul proces este descris de diagrama din figura 3.4. Totul începe cu utilizatorul care formulează o cerere către sistem, vocea acestuia este procesată de către modulul de recunoaștere vocală care întoarce textul rostit de către vorbitor. Cererea în format text este apoi trimisă la modulul de înțelegere a limbajului care detectează la rândul-i, intenția utilizatorului dar și entitățile menționate. Acest cadru semantic extras este apoi trimis modulului care ține firul dialogului și în funcție de definiția sarcinii pe care utilizatorul o dorește a fi îndeplinită se iau acțiunile în consecință și se trimite răspunsul către utilizator.

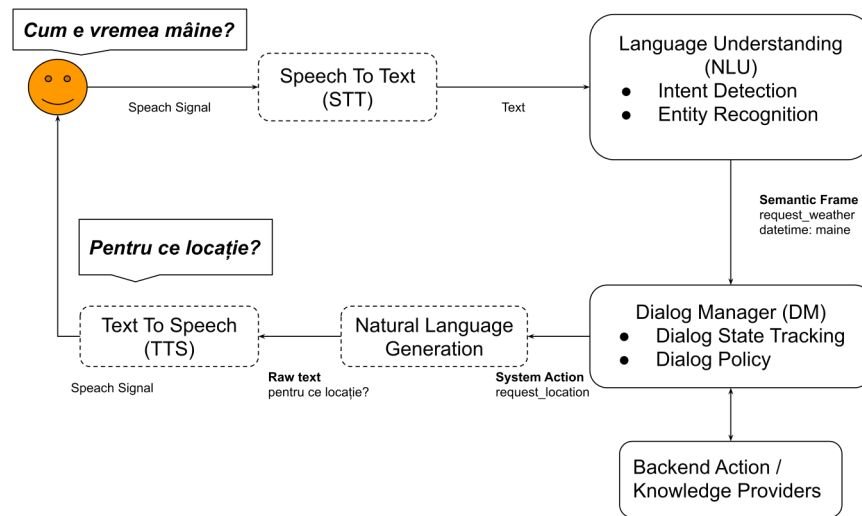


Figura 2.1: Sistem de Dialog Modular

Capitolul 3

Sistem de dialog

Construcția unui agent virtual menit să întrețină cursul unei conversații a fost întotdeauna un etalon al performanței de cercetare, de aceea testul ce poartă numele cercetătorului britanic Alan Turing ?? a fost până de curând un criteriu în această direcție.

Au fost propuse diferite arhitecturi și moduri de a schița matematic o conversație, printre ele și ELIZA compus dintr-un set de reguli elaborate pe baza mai multor studii având la bază logica. Bineînțeles industria cere și abordări mai modulare, mai robuste dar care să nu iasă din tipare, în această direcție făcându-și apariția prima arhitectură bazată pe umplerea de sloturi (GUS), adică pentru fiecare replică din dialog se extrag constituenți semantici specifici domeniului care mai apoi sunt completați într-o structură tabelară (frame) urmând să servească drept parametrii în interogările cu sistemul.

Dacă privim la scopul final al unei conversații distingem două clase și anume: agenți orientați pe rezolvarea de cerințe și agenți orientați pe discuție la nivel general.

Cum majoritatea asistenților virtuali sunt dezvoltati în scopuri comerciale, rezolvarea cerințelor primează în funcționalitatea unei astfel de aplicații, așadar industria se concentrează pe arhitecturi modulare, care să necesite cât mai puține date de antrenare, RASA, SNIPS, WATSON, DialogFlow sunt platforme care pun la dispoziție instrumente pentru a crea genul acesta de agenți.

Prin natura sa lumea academică explorează noi metode de a gestiona un dialog, iar acum cele mai populare abordări se concentrează pe dezvoltarea unui singur model care să descopere strategii de a acționa în diferite situații, mai exact se folosesc rețele neurale recurente pentru a capta contextul unei replici și pentru a genera răspunsuri, iar pentru a reprezenta contextul conversației și a genera politici de decizie se folosește învățarea prin recompensă. [?]

În cadrul studiului curent accentul este pus pe structura ce îmbină mai multe modele, drept pentru care vor fi detaliate experimentele ce au condus la alegerea unui model care să înțeleagă textul (NLU).

3.1 Înțelegerea limbajului natural

NLU este un concept destul de vast, în terminologia sistemelor de dialog acesta joacă rolul componentei care detectează intenția vorbitorului și extrage constituenți semantici din limbajul natural exprimat. Detectția intenției poate fi tratată ca o problemă de clasificare a unei replici din punct de vedere semantic, iar recunoașterea entităților poate fi văzută ca o etichetare de secvențe.

3.1.1 Abordări anterioare

Pentru detectarea intenției se pot folosi tehnici standard de clasificare a unui text și anume SVM (Haffner et al., 2003), dar și rețele neurale convoluționale (CNNs) (Xu and Sarikaya, 2013) întâlnite adesea în procesarea imaginilor.

Pentru recunoașterea entităților se folosesc abordări precum (MEMMs) (McCallum et al., 2000), conditional random fields (CRFs) (Raymond and Ricciardi, 2007), și rețele neurale recurente (RNNs) (Yao et al., 2014; Mesnil et al., 2015)

Având la baza înțelegerea limbajului, majoritatea lucrărilor actuale se concentrează pe rezolvarea concomitentă a acestor două probleme, întrucât combinarea celor două modele ajută la învățarea unei reprezentări cât mai precise a textului. [?]

3.1.2 Model propus

Rețelele neuronale recurente (RNN) sunt unele dintre cele mai populare modele matematice folosite în procesarea limbajului natural, avantajul pe care acestea îl oferă se datorează într-o mare măsură formelor sale LSTM, GRU, dar și prin caracterul lor de a învăța din date cu caracter secvențial. Aceste tipuri de rețele sunt folosite adesea ca structuri de bază pentru a crea alte modele de calcul, un exemplu este rețeaua de codificare-decodificare (seq2seq), formată din două rețele recurente, una pentru captarea (codarea) înțelesului unei secvențe iar cealaltă pentru operația de decodificare într-o secvență de ieșire.

Modelul propus pentru înțelegere a limbajului rezolvă ambele probleme simultan folosind un codificator pentru reprezentarea înțelesului unei propoziții și două decodificatoare câte unul pentru fiecare chestiune. Figura 3.1 sintetizează procesele implicate în acest model.

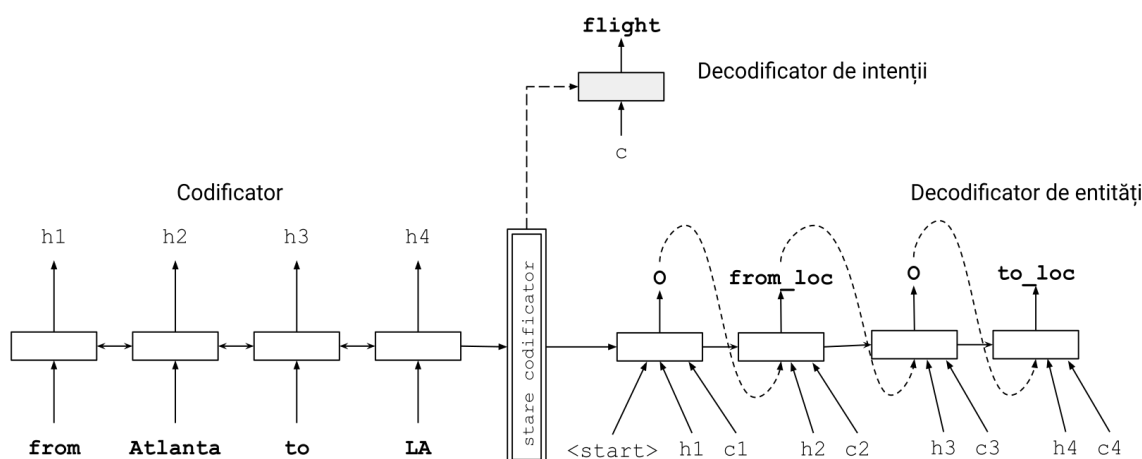


Figura 3.1: Seq2Seq-x

Pentru recunoașterea entităților se dorește etichetarea unei secvențe de cuvinte $x = (x_1, \dots, x_T)$ într-o altă secvență de nume de entități corespunzătoare $y = (y_1, \dots, y_T)$. Operația de codificare se realizează prin citirea întregii secvențe de către o rețea recurentă bidirecțională, înțelesul secvenței de intrare este reprezentat de suma celor două stări ascunse finale, adică pentru citirea de la stânga la dreapta obținem stările ascunse (fh_1, \dots, fh_T) și invers (bh_T, \dots, bh_1) , apoi suma celor două $h_i = [fh_i + bh_i]$ este folosită drept codificare a înțelesului secvenței de intrare. Alte lucrări [3] folosesc

ca stare ascunsă finală h_i o concatenare a celor două stări. Alegerea de a aduna cele două reprezentări în schimbul concatenării, ține de faptul că dimensiunea reprezentării finale crește în cazul concatenării, fiind mai dificil de antrenat, dublând în acest caz și jumătate din parametrii rețelei. Figura 3.2 descrie procesul de codificare.

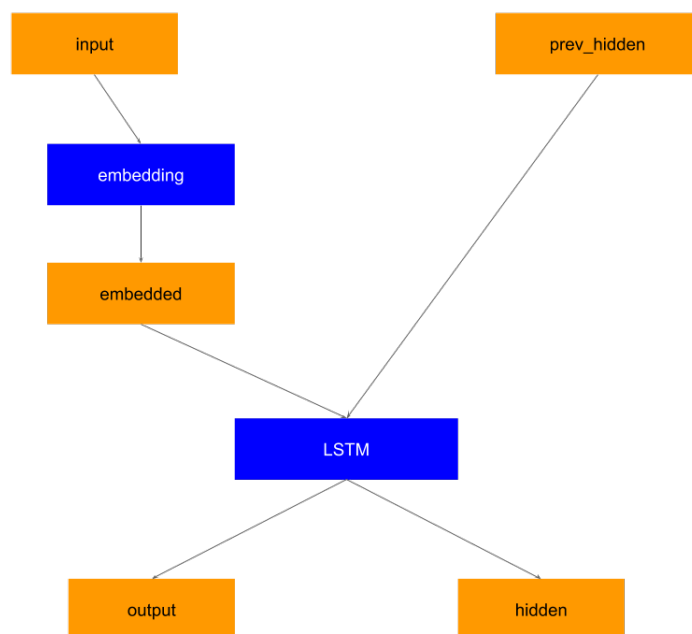


Figura 3.2: Bidirectional Encoder

Vom folosi reprezentarea captată de codificator pentru a inițializa operația de decodificare, aceasta este produsă de către o rețea recurentă unidirecțională, văzută ca o funcție $s_i = f(s_{i-1}, y_{i-1}, h_i, c_i)$ care la fiecare pas i , calculează o nouă stare s_i , bazată pe: starea anterioară a decodicatorului s_{i-1} , eticheta anterior prezisă, y_{i-1} , starea ascunsă din codificator corespunzătoare pasului curent, h_i și un vector de context c_i , calculat ca o sumă ponderată peste stările ascunse din codificator. Inspirat din [6] am experimentat mai multe modele de atenție.

$$c_i = \sum_{j=1}^T \alpha_{i,j} h_j$$

$$\alpha_{i,j} = \frac{\exp(\text{score}_{i,j})}{\sum_{k=1}^T \exp(\text{score}_{i,k})}$$

$$score(i, k) = g(s_{i-1}, h_k) = \begin{cases} s_{i-1}^\top h_k & \text{dot} \\ s_{i-1}^\top W_a h_k & \text{general} \\ v_a^\top \tanh(W_a[s_{i-1}; h_k]) & \text{concat} \end{cases}$$

Modelul de atenție poate fi văzut ca o rețea de tip feed-forward $g(s_{i-1}, h_k)$, care la fiecare pas din operația de decodare calculează ponderile pentru stările ascunse ale codificatorului, folosindu-se de ultima stare ascunsă din decodor, s_{i-1} și stările ascunse (h_1, \dots, h_T) . Mai jos în figura 3.3 este descris întreg fluxul de date și operații realizate de decodorul responsabil de etichetarea entităților.

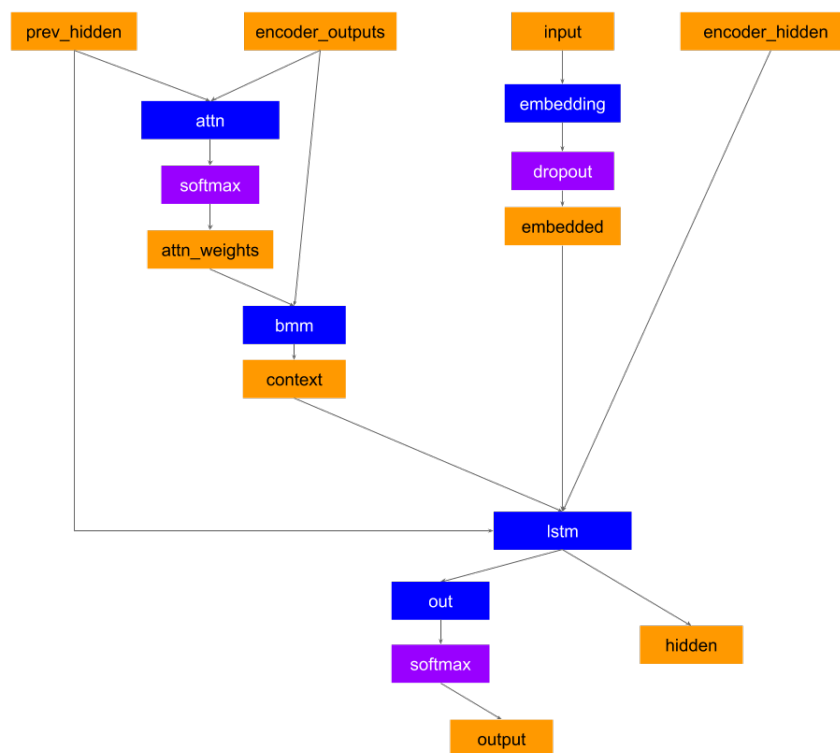


Figura 3.3: Attention Decoder

3.1.3 Mulțimea de antrenare

ATIS (Airline Travel Information Systems) [8] este o colecție de cereri venite din partea clienților referitor la zborurile aeriene de la începutul anilor 90. DARPA este instituția americană ce s-a ocupat de colectarea acestor date. Mulțimea de antrenare conține un număr de aproape 5000 de propoziții etichetate cu intenții și entități. Formatul

Tabela 3.1: Exemplu din mulțimea de antrenare

Propoziție	flights	from	New	York	to	Cicago	on	wednesday	morning
Entități	O	O	B-from.loc	I-from.loc	O	B-to.loc	O	B-depart.day-name	B-depart.day-mood
Intenție	flight								

Tabela 3.2: Statistici ATIS

Multime de antrenare	#Train	#Dev	#Test	V	#Intenții	#Entități
ATIS	4978	-	893	900	22	80

de etichetare utilizat este IOB (Inside–outside–beginning), care ajuta la etichetarea entitatilor formate din mai multe cuvinte, astfel încât fiecare etichetă este precedata de B-<nume-eticheta> pentru început, iar cu I-<nume-eticheta> pentru următoarele cuvinte care fac parte din entitate. Exemplele sunt date în limba engleză, iar lungimea medie a unei prepoziții este de 15 cuvinte.

3.1.4 Rezultate

Tabela 3.3: Comparatie cu abordări anterioare. Antrenare independentă pentru detectarea intenției pe ATIS

Model	Scor F1 (entități)	Scor F1 (intenții)
Seq2SeqX (dot - attn)	97,5	96,5
Seq2SeqX (general - attn)	96.6	96,5
Seq2SeqX (concat - attn)	97.53	-
Seq2SeqX (no - attn)	97.8	-
Seq2SeqX (no - attn, concat - attn)	97.4	96.0
Seq2SeqX (concat - intent attn)	97.55	96.53

3.1.5 Analiza erorilor

3.2 Administrator de dialog

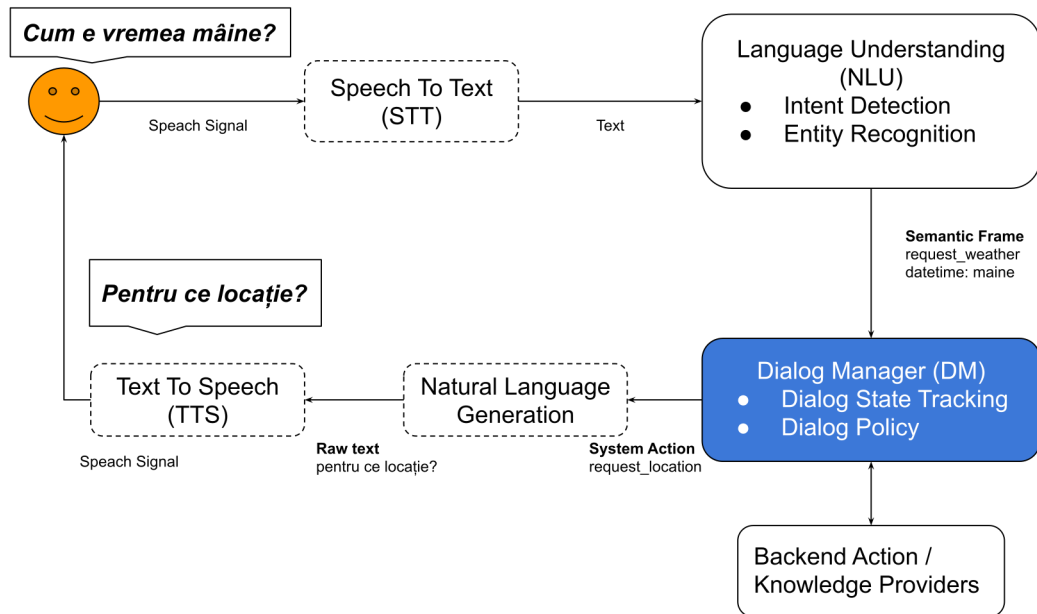


Figura 3.4: Administrator de dialog

Într-un sistem de dialog au loc mai multe schimburi de informații între utilizator și agent. Acest flux de date nu poate exista fără context, limbaj comun, intenții, entități și nu în ultimul rând acțiuni de ambele părți. Partea responsabilă de înțelegerea limbajului natural ne oferă un cadru semantic compus din intenție și entități la fiecare replică a utilizatorului. Administratorul de dialog este unitatea centrală care coordonează activitatea celorlalte componente, el se folosește de anumite politici pentru a ști ce acțiuni să facă mai departe știind contextul actual.

Două procese importante au loc aici și anume reprezentarea contextului și inferența responsabilă de următoarea acțiune luată de agent. Ca urmare a acțiunilor sale putem avea interogări ale sistemelor externe, întrebări suplimentare sau notificări

privind starea unui anumit obiectiv. De asemenea tot el se ocupă cu situațiile neclare sau cu cazurile aflate în afara competenței sistemului.

3.2.1 Abordări anterioare

De-a lungul timpului s-a propus diferite abordări de a gestiona dialogul, majoritatea reprezintă contextul conversației ca o stare a dialogului ce persistă într-o structură de date și utilizează diferite mecanisme de decizie pentru a selecta acțiunea corectă. În continuare se vor prezenta pe scurt unele dintre cele mai folosite abordări de a gestiona dialogul.

Automat finit determinist - Finite State Automata

Această metodă este cea mai simplă și cea mai întâlnită, ea presupune ca stările unui dialog să fie chiar stările unui automat finit, iar tranzițiile să se realizeze pe baza unor condiții stabilite. Avantajul acestei metode îl reprezintă în sine determinismul dat de automat, pentru că în majoritatea cazurilor practice se dorește un comportament stabil, a cărui fir de decizie să fie ușor de despicat. Dezavantajul este acela că agentul va avea întotdeauna inițiativa dialogului, lucru ce descrie o conversație nu în tocmai naturală.

Cadru de informații - Frame based/Slot filling

Metoda impune schematizarea unui scenariu de dialog într-o structură tabelară. Ea mai este întâlnită și sub denumirea de umplere de sloturi. Un slot este o entitate semantică văzută ca un argument ce va fi umplut de modulul de NLU, iar apoi când au fost umplute suficiente sloturi, are loc acțiunea din partea administratorului de dialog. Altfel spus un cadru de informație este compus din sloturi necesare și un obiectiv al utilizatorului. În mare parte această abordare captează strategia de bază al unui agent, scutind munca depusă pentru a același comportament descris într-un automat finit, ba mai mult dă o flexibilitate dezvoltării datorită structurii tabelare ce poate fi importată. Un alt avantaj este acela că inițiativa la discurs se găsește într-un echilibru, utilizatorul având posibilitatea să ofere mai multe sloturi în aceeași replică. Faptul că suntem constrânși la un singur scenariu reprezintă un dezavantaj.

Plan

Abordările bazate pe un plan tratează fiecare replică din dialog ca o acțiune din partea utilizatorului spre a-și atinge obiectivul. Agentul detectează intenția, apoi construiește un plan de comunicare pentru a-l ajuta pe interlocutor să își atingă scopul.

Învățare de strategii

Datorită recentelor descoperiri în procesarea limbajului natural [?] și a progreselor din învățarea automată [?], reprezentarea informației și inferența au devenit din ce în ce mai performante. Ceea ce coincide cu necesitățile unui sistem de dialog unde știm ca avem nevoie de o metodă care să poată reprezenta contextul și încă una de a rezona pe baza acestuia. De aici și numărul mare de lucrări științifice în această direcție.

În abordările de acest gen se pleacă de la aceleași principii și anume o mulțime de stări ale conversației și o altă mulțime de acțiuni pe care agentul le poate efectua. Privind conversația ca un proces parțial observat putem atașa un model statistic (partially observable Markov decision process - POMDP), care să ne permită o tranziție din starea A în starea B pe baza unei probabilități.

Avantajele acestor metode sunt legate de automatizarea dezvoltării unui administrator de dialog. Învățarea politicilor de decizie se realizează doar pe baza interacțiunilor anterioare dintre utilizatori și agent. Îmbunătățiri se observă și în calitatea conversației, deoarece antrenarea recompensează conversațiile încheiate cu succes și care durează mai puțin (ca număr de replici). Un plus este adus și în gestionarea situațiilor neprevăzute, ceea ce nu găsim la metodele deterministe descrise anterior.

Puterea oferită de aceste abordări vine și cu costuri: mulțimi de antrenare mai mari - detaliate la nivel de conversație și antrenarea într-un mediu ce simulează utilizatorul final. Bineînțeles faza de învățare poate avea loc și online, dar iar ne vom lovi de lipsa datelor, mai presus de atât expunerea unui agent neantrenat, riscă să deranjeze majoritatea utilizatorilor care au sosit în sistem pentru o cu totul altă problemă.

3.2.2 Model propus

Scopul dezvoltării agenților conversaționali este de a îmbunătăți interacțiunea dintre oameni și tehnologie. Prin caracterul său natural, această conexiune impune standarde

ridicate în experiența utilizatorului și în eficiența de a rezolva cerințele acestuia. Luând în considerare fragilitatea unui dialog, dar și legătura dintre comportamentul agentului și calitatea conversației, de cele mai multe ori se recurge la implementări bazate pe reguli. Una dintre cele mai populare este cea bazată pe umplerea de sloturi (cadru de informații) care se caracterizează prin următoarele avantaje:

- inițiativa la discurs se găsește într-un echilibru, astfel utilizatorul nu se mai simte ghidat ca într-un formular ci mai degrabă într-o discuție
- utilizatorul are posibilitatea să ofere mai multe sloturi în aceeași replică, ceea ce crește semnificativ experiența cu agentul care de data aceasta recunoaște mai multe entități într-o propoziție, evitând pe viitor să mai întrebe despre ale
- se vede ușor procesul de decizie, fiind un model bazat pe reguli ne dă posibilitatea să mergem pe fir înapoi și să identificăm ipotezele unor anumite acțiuni
- comportament previzibil, o oarecare robustețe este impusă atunci când dorim să avem control asupra sarcinilor gestionate
- ușor de importat scenarii noi
- nu necesită mulțimi de antrenare la fel de bine construite precum modelele statistice, aici fiind nevoie doar de un expert în domeniu care să structureze scenariile de dialog

Dezavataje

- complexitatea structurii de dialog este proporțională cu numărul de scenarii gestionate, lucru ce limitează această abordare la un număr rezonabil de sarcini
- puterea de scalabilitate este legată de competența expertului în domeniu

O îmbunătățire adusă metodei standard de umplere a sloturilor o reprezintă capacitatea de a trata obiective multiple. Pentru dezvoltarea administratorului de dialog, s-a folosit un model bazat pe cadre de informații (frame based/slot filling) ce poate trata mai multe obiective. Pentru a ține evidența intențiilor și entităților se folosește o bază de date care descrie aceste concepte, ea poartă numele de ontologie a domeniului

și este folosită în comun de componentele de NLU și DM pentru a asigura consistența cerută în comunicarea celor două. Vezi anexa x

Structura dialogului este o altă sursă de date care indică administratorului de dialog logica scenariilor posibile și obiectivele/sarcinile gestionate de către agent. În acest caz sarcină este sinonim cu obiectiv, deoarece ele se referă într-un final la același concept. Astfel un obiectiv al utilizatorului devine o sarcină a sistemului. Deci vorbind din perspectiva consumatorului, un obiectiv este o structură ce pune la o laltă intenția și entitățile necesare pentru ca acel obiectiv să poată avea loc.

Administratorul de dialog este format din două componente:

Gestionarea stării conversației (Dialog state tracking) care ține istoria sesiunii de dialog grupată în intenții și entități menționate. Conform structurii de dialog această componentă reușește să mențină o evidența a obiectivelor pe parcursul întregii conversații.

Politicile de decizie (Dialog policy) sunt metode/regulile prin care agentul decide să facă anumite acțiuni, de exemplu să întrebe despre un slot lipsă sau să interogheze sistemul rezolvând o anumită sarcină.

Capitolul 4

Noțiuni teoretice

4.1 Rețele Neuronale Recurente

Rețelele neuronale recurente (RNN - Recurent Neural Networks) sunt o arhitectura aparte de rețele neuronale, ce le face atât de speciale este faptul că ele reușesc să capteze secvențialitatea datelor. Ele sunt folosite în special în procesarea limbajului natural, dar și în procesarea imaginilor, a seriilor de timp, a recomandărilor de produse. Cu alte cuvinte oricând vine vorba de succesiunea anumitor evenimente, ele reprezintă un candidat bun în captarea acestor modele în date.

Figura 4.1 prezintă arhitectura unei rețele recurente, unde fiecare dreptunghi ține locul stratului ascuns de la pasul, t . Fiecare strat ascuns este format din perceptroni care execută operația de înmulțire între parametrii și input, urmată de o operație nonlinară (ex. \tanh). La fiecare pas din timp, ieșirea de la pasul anterior, împreună cu vectorul următorului cuvânt, x_t , sunt intrări în stratul ascuns care produce pentru pasul următor, ieșirea y , și vectorul de caracteristici al stratului ascuns, h .

$$h_t = \sigma(W^{(hh)}h_{t-1} + W^{(hx)}x_{[t]}) \quad (4.1)$$

$$y_t = \text{softmax}(W^{(S)}h_t) \quad (4.2)$$

Descrierea parametrilor din rețea:

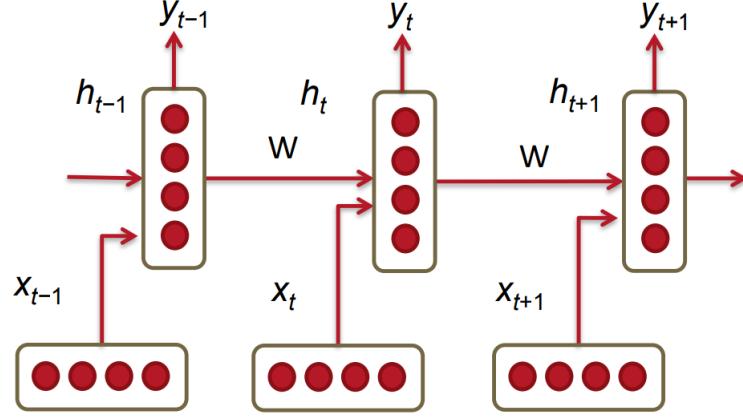


Figura 4.1: Arhitectura RNN [1]

- x_1, x_2, \dots, x_T vectorii cuvintelor dintr-o secvență de lungime T
- $h_t = \sigma(W^{(hh)}h_{t-1} + W^{(hx)}x_{[t]})$: formula care descrie calculul vectorului de caracteristici, h_t , la fiecare pas t :
 - $x_t \in \mathbb{R}^d$ vectorul cuvântului t
 - $W^{hx} \in \mathbb{R}^{D_h \times d}$ matricea ponderilor utilizată la condiționarea vectorului de intrare, x_t
 - $W^{hh} \in \mathbb{R}^{D_h \times D_h}$ matricea ponderilor utilizată la condiționarea ieșirii de la pasul anterior, h_{t-1}
 - $h_{t-1} \in \mathbb{R}^{D_h}$ ieșirea funcției nonlineare de la pasul anterior, $t - 1$, iar $h_0 \in \mathbb{R}^{D_h}$ este vectorul de inițializare pentru stratul ascuns, la pasul $t = 0$
 - $\sigma()$ funcția nonlinară (sigmoid in acest exemplu)
- $y_t = \text{softmax}(W^{(S)}h_t)$ ieșirea care reprezintă o distribuție de probabilitate peste vocabular la fiecare pas t . În esență, y_t este următorul cuvânt prezis, dându-se contextul de până acum (h_{t-1}) și ultimul cuvânt observat (x_t). Avem $W^S \in \mathbb{R}^{|V| \times D_h}$ și $y \in \mathbb{R}^{|V|}$, unde $|V|$ reprezintă cardinalitatea mulțimii V adică a vocabularului de cuvinte.

Funcția de cost utilizată în rețelele neuronale recurente este de obicei CE (cross entropy error).

Pentru pasul t :

$$J_{(t)}(\theta) = - \sum_{j=1}^{|V|} y_{true_{t,j}} \times \log(y_{t,j})$$

Pentru toată secvența de lungime T funcția de cost devine:

$$J = -\frac{1}{T} \sum_{t=1}^T J_{(t)}(\theta) = -\frac{1}{T} \sum_{t=1}^T \sum_{j=1}^{|V|} y_{true_{t,j}} \times \log(y_{t,j})$$

[1]

4.1.1 Problema diminuării și a exagerării gradientului

O RNN împarte aceeași matrice a parametrilor pentru toată secvența de intrare. Țelul unei astfel de arhitecturi este acela de a capta contextul și în cazul secvențelor de lungimi mai mari.

Considerăm ecuațiile 4.1 și 4.2 de mai sus la pasul t . Pentru a calcula eroarea unei RNN, dE/dW , vom însuma erorile de la fiecare pas de timp.

$$\frac{\partial E}{\partial W} = \sum_{t=1}^T \frac{\partial E_t}{\partial W} \quad (4.3)$$

Eroarea la fiecare pas de timp este calculată prin diferențierea ecuațiilor 4.1 și 4.2:

$$\frac{\partial E_t}{\partial W} = \sum_{k=1}^t \frac{\partial E_t}{\partial y_t} \frac{\partial y_t}{\partial h_t} \frac{\partial h_t}{\partial h_k} \frac{\partial h_k}{\partial W} \quad (4.4)$$

Unde $\frac{dh_t}{dh_k}$ este derivata parțială a stării ascunse h_t în raport cu toți k pași de timp anteriori.

$$\frac{\partial h_t}{\partial h_k} = \prod_{j=k+1}^t \frac{\partial h_j}{\partial h_{j-1}} = \prod_{j=k+1}^t W^T \times \text{diag}[f'(j_{j-1})] \quad (4.5)$$

Deoarece $h \in \mathbb{R}^{D_n}$, fiecare $\partial h_j / \partial h_{j-1}$ este matricea Jacobian pentru h :

$$\frac{\partial h_j}{\partial h_{j-1}} = \left[\frac{\partial h_j}{\partial h_{j-1,1}} \dots \frac{\partial h_j}{\partial h_{j-1,D_n}} \right] = \begin{bmatrix} \frac{\partial h_{j,1}}{\partial h_{j-1,1}} & \dots & \frac{\partial h_{j,1}}{\partial h_{j-1,D_n}} \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ \frac{\partial h_{j,D_n}}{\partial h_{j-1,1}} & \dots & \frac{\partial h_{j,D_n}}{\partial h_{j-1,D_n}} \end{bmatrix} \quad (4.6)$$

Din 4.4, 4.5, 4.6 avem următoarea relație:

$$\frac{\partial E}{\partial W} = \sum_{t=1}^T \sum_{k=1}^t \frac{\partial E_t}{\partial y_t} \frac{\partial y_t}{\partial h_t} \left(\prod_{j=k+1}^t \frac{\partial h_j}{\partial h_{j-1}} \right) \frac{\partial h_k}{\partial W} \quad (4.7)$$

Inecuația 4.8 arată norma matricei Jacobian, unde β_w și β_h reprezintă limitele superioare ale celor doua norme ale matricelor. Norma gradientului de la fiecare pas t este calculată în funcție de inecuația de mai jos.

$$\left\| \frac{\partial h_j}{\partial h_{j-1}} \right\| \leq \|W^T\| \|diag[f'(h_{j-1})]\| \leq \beta_w \beta_h \quad (4.8)$$

Norma L2 este folosită în aceste inecuații. Iar norma derivatei $f'(h_{j-1})$ nu poate depăși valoarea 1, deoarece $f = \text{sigmoid}$.

$$\left\| \frac{\partial h_j}{\partial h_k} \right\| = \left\| \prod_{j=k+1}^t \frac{\partial h_j}{\partial h_{j-1}} \right\| \leq (\beta_w \beta_h)^{t-k} \quad (4.9)$$

Termenul $(\beta_w \beta_h)^{t-k}$ poate foarte ușor să devină foarte mic sau foarte mare, atunci când $\beta_w \beta_h$ este mai mare ca 1 și $t - k$ suficient de mare. Obținem valori mari pentru $t - k$ în cazul în care se dorește evaluarea funcției de criteriu pentru cuvintele (intrările) mai îndepărtate. Așadar contribuția intrărilor de la pașii inițiali se diminuează cu cât ne îndepărtăm în timp.

În timpul experimentelor s-a observat că odată ce valoare gradientului crește foarte mult, poate cauza erori de memorie (valoarea nu încapă în tipul de date specificat) ceea ce rezultă în valori nedefinite (exemplu NaN (not a number)), lucru ușor detectabil la timpul rulării. Această problemă poartă denumirea de exagerarea valorilor gradientului.

Iar cea de-a doua chestiune, cea a diminuării valorii gradientului, privește cazul în care valorile pentru gradient devin apropiate de zero, de multe ori acest comportament trece nedetectat, rezultând astfel o calitate mai slabă a învățării cuvintelor îndepărtate.

4.1.2 Soluții pentru dispariția/exagerarea gradientului

Referitor la problema exagerării valorilor gradientului, Thomas Mikolov, introduce pentru prima dată o euristică simplă - când gradientul tinde să aibă valori exagerate, ele se vor reseta la valori mici.

Cu privire la problema dispariției gradientului, se folosesc de regulă două metode. Una din ele abordează modul de inițializare al parametrilor astfel că în locul unei inițializări aleatoare se folosește matricea identitate. Iar cea de-a doua tehnică propune folosirea funcției de activare ReLu (Rectified Linear Units) în detrimentul celei sigmoid. Motivul este acela că derivata funcției relu este fie 1 fie 0, iar la propagarea erorii înapoi vor fi afectați doar neuronii a căror derivată este 1.

4.1.3 Seq2Seq

Modelul de arhitectură seq2seq se referă la translatarea unei secvențe în alta, de aceea ele sunt cu succes folosite în machine translation. Acest model are două componente importante: cea care face codificarea (captează înțelesul secvenței de intrare) și cea de decodificare înțelesului într-o secvență de ieșire. În funcție de specificul problemei, vocabularul de intrare și de ieșire pot să difere.

Ecuatia 4.10 descrie operațiile necesare pentru a codifica în h_t înțelesul secvenței de intrare. Apoi decodificare se realizează cu ajutorul ecuațiilor 4.11 și 4.12 pentru a scoate o distribuție de probabilitate peste cuvintele din vocabularul de ieșire la fiecare pas t .

$$h_t = \phi(h_{t-1}, x_t) = f(W^{(hh)}h_{t-1} + W^{(hx)}x_t) \quad (4.10)$$

$$h_t = \phi(h_{t-1}) = f(W^{(hh)}h_{t-1}) \quad (4.11)$$

$$y_t = softmax(W^{(S)}h_t) \quad (4.12)$$

$$max_{\theta} \frac{1}{N} \sum_{n=1}^N \times \log(p_{\theta}(y^{(n)}|x^{(n)})) \quad (4.13)$$

Pentru a ajunge la o performanță crescută, pe lângă funcția de cost 4.13 se adaugă mai multe extensii.

- Extensia 1: se vor folosi ponderi diferite pentru fiecare rețea în parte, adică în ecuația 4.11 în loc de $W^{(hh)}$ vom avea o matrice diferită.
- Extensia 2: fiecare stare ascunsă din rețeaua care decodifică va fi compusă din trei intrări diferite:
 - starea anterioară h_{t-1}
 - ultima stare din encoder ($c = h_T$)
 - ultima ieșire prezisă, y_{t-1} .
- Extensia 3: creșterea numărului de straturi ascunse din encoder și decoder
- Extensia 4: antrenarea unui encoder bidirecțional
- Extensia 5: antrenarea folosind la secvența de intrare în ordine inversă

4.1.4 GRU

Pe lângă extensiile aduse arhitecturii de codare-decodare, o îmbunătățire majoră are loc atunci când modelului matematic din interiorul celulei RNN i se adaugă mai multe porți ce simulează comportamentul unei memorii. (numim celulă a unei rețele neuronale recurente, partea recurentă a modelului care folosește aceleași ponderi de-a lungul secvenței).

Bineînțeles în teorie RNN captează dependențele de lungă durată de-a lungul unei secvențe, dar un asemenea model devine foarte greu de antrenat când vine vorba de cazuri practice. Așadar prin introducerea acestor unități recurente cu porți, rețeaua neuronală recurentă va căpăta o memorie mult mai persistentă fiind mult mai ușor de captat dependențele de lungă durată.

Prima arhitectură de acest gen este Gated Recurrent Units (GRU)

$$z_t = \sigma(W^{(z)}x_t + U^{(z)}h_{t-1}) \quad (4.14)$$

$$r_t = \sigma(W^{(r)}x_t + U^{(r)}h_{t-1}) \quad (4.15)$$

$$\tilde{h}_t = \tanh(r_t \circ U h_{t-1} + W x_t) \quad (4.16)$$

$$h_t = (1 - z_t) \circ \tilde{h}_t + z_t \circ h_{t-1} \quad (4.17)$$

1. Generarea unei noi memorii: ecuația 4.16 surprinde consolidarea intrării x_t cu starea anterioară. Acest pas este răspunzător de îmbogățirea contextului cu noua intrare venită.
2. Poarta de resetare: semnalul r_t din 4.15 determină cât de important este h_{t-1} pentru a fi luat în calcul de \tilde{h}_t care calculează noua memorie.
3. Poarta de actualizare: semnalul z_t din 4.14 este responsabil de propagarea contextului surprins anterior de h_{t-1} . De exemplu dacă $z_t \approx 1$ atunci h_{t-1} este aproape copiat în întregime în h_t , altfel dacă $z_t \approx 0$ noua memorie \tilde{h}_t este transmisă mai departe în h_t .
4. Starea ascunsă: h_t este generată folosind ca intrare starea de la pasul $t - 1$ și noua memorie în concordanță cu semnalul de actualizare.

4.1.5 LSTM

Long-Short-Term-Memories este un alt tip de celulă recurentă, care folosește aceeași filosofie a porților, dar într-un mod puțin mai diferit față de GRU.

$$i_t = \sigma(W^{(i)}x_t + U^{(i)}h_{t-1}) \quad (4.18)$$

$$f_t = \sigma(W^{(f)}x_t + U^{(f)}h_{t-1}) \quad (4.19)$$

$$o_t = \sigma(W^{(o)}x_t + U^{(o)}h_{t-1}) \quad (4.20)$$

$$\tilde{c}_t = \tanh(W^{(c)}x_t + U^{(c)}h_{t-1}) \quad (4.21)$$

$$c_t = f_t \circ c_{t-1} + i_t \circ \tilde{c}_t \quad (4.22)$$

$$h_t = o_t \circ \tanh(c_t) \quad (4.23)$$

1. Generarea unei noi memorii: ecuația 4.21 captează noi aspecte introduse de intrarea x_t

2. Poarta de intrare: se asigură că intrarea de la pasul t merită să fie luată în calcul pentru calculul memoriei curente: ecuația 4.18
3. Poarta de uitare: această poartă este similară cu cea de intrare, diferența este că ea determină utilitatea memoriei precedente în calculul celei curente.
4. Generarea memoriei finale: acest pas este descris de ecuația 4.22 care agregă sub semnul operației de adunare deciziile celor două porți, de uitare și de intrare cu privire la memoria precedentă $c_{t-1}r$, respectiv noua memorie \tilde{c}_t .
5. Poarta de ieșire/expunere: ecuațiile 4.20, 4.23. Rolul acestei porți este de a separa memoria finală c_t de starea ascunsă, h_t . c_t conține informații care nu sunt neapărat esențiale pentru calculul stării ascunse. Semnalul produs de această poartă, o_t este folosit la ponderarea utilizării memoriei finale în calculul stării, h_t .

Capitolul 5

Expunerea tehnologiei

5.1 Serviciul NLU

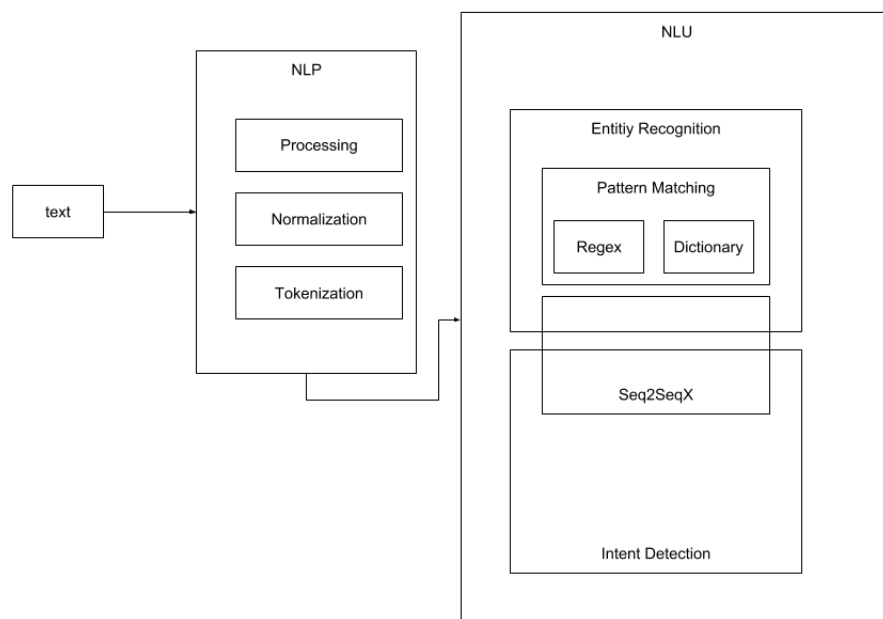


Figura 5.1: Arhitectura serviciului de NLU

5.2 Tehnologii folosite

Desemnarea tehnologiilor open source folosite ca dependențe poate fi văzută la prima vedere o alegere ușoară, însă este nevoie de o analiză mult mai amănunțită în ceea ce privește specificul proiectului. Pentru această lucrare am luat în considerare următorii factori: complexitatea de a descrie o rețea neuronală, modul de expunere (la nivel de API) al proceselor matematice din spate și flexibilitatea de a putea jongla cu diferite arhitecturi de rețele. De asemenea eficiența și posibilitatea de a rula pe diferite unități de calcul (CPU/GPU).

5.2.1 Python

Limbajul de programare utilizat în implementarea modelelor propuse este Python. El este folosit de la dezvoltare de servicii web (django, flask) până la biblioteci software de învățare automată (pytorch, tensorflow). Datorită popularității sale el se bucură din plin de licențierea open source, având o comunitate impresionantă de oameni care contribuie la dezvoltarea acestui ecosistem, cel puțin în partea de inteligență artificială el este instrumentul cel mai folosit și are cele mai multe pachete care îi extind funcționalitatea.

Python a fost creat la începutul anilor 1990 de Guido van Rossum la Stichting Mathematisch Centrum (CWI) în Olanda ca un succesor al limbajului ABC. [9]. Este un limbaj orientat pe obiecte ce vine însoțit de structuri de date la nivel înalt (dicționare, mulțimi, liste), uneori împrumutând concepte din programarea funcțională (list comprehension, map/reduce), alteori din programarea paralelă (apeluri asincrone).

5.2.2 Numpy

Pentru lucrul cu matrice și alte operații ce impun operații algebrice vectoriale se folosește de obicei Numpy. El este un acronim pentru "Numeric Python" sau "Numerical Python". Este un pachet fundamental pentru calculul științific în Python, ce furnizează funcții precompilate care se execută rapid cu scopul de a efectua operațiile matematice de rutină. Mai mult decât atât, NumPy îmbogățește limbajul de pro-

gramare cu structuri puternice de date pentru calculul eficient de vectori și matrice, implementarea sa suportând chiar și dimensiuni uriașe.

5.2.3 PyTorch

PyTorch este o bibliotecă software ce oferă un cadru de lucru cu algoritmi de învățare automată. Se prezintă ca o variantă de Numpy care poate rula pe placa video, având tot odată și capacitatea de autodiferențiere atunci când este nevoie să antrenăm, spre exemplu folosind metoda gradientului descendent.

Diferențiere Automată

Componenta cheie a rețelelor neuronale din PyTorch este pachetul *autograd*. El oferă diferențierea automată pentru toate operațiile cu *tensori*. Este un cadru de definire a operațiilor (forward dar și backward) la momentul execuției, ceea ce înseamnă că pasul de backpropagation este definit de modul în care este rulat codul.

Tensor

torch.Tensor este clasa centrală a pachetului. Dacă se setează atributul `.requires_grad` ca `True`, se va începe urmărirea tuturor operațiilor în care acesta intervine. După ce se termină calculul, se poate apela `backward()` pentru a calcula automat toate derivatele, iar gradientul pentru acest tensor va fi acumulat în atributul `.grad`.

Pentru a opri tensorul din istoricul de urmărire, se apelează `.detach()` care detașează tensorul de istoricul de calcul și care împiedică urmărirea viitoarelor calcule.

Mai există încă o clasă care este foarte importantă pentru implementarea autodiferențierii - și anume *Function*.

Tensorul și funcția sunt interconectate și construiesc un graf aciclic, care codifică un istoric complet al calculelor. Fiecare tensor are un atribut `.grad_fn` care se referă la o funcție care a creat tensorul (cu excepția tensorurilor creați de utilizator unde `.grad_fn = None`).

Capitolul 6

Concluzii

Vorbind dintr-o perspectivă academică, rezultatele obținute reușesc să convingă de adevărata putere a acestei arhitecturi. Datorită rețelelor recurente se reușește captarea contextului, fapt ce duce la o putere mare de generalizare. Capacitatea modelului de a prezice crește atunci când în joc intervine și atenția, acest strat care ajută estimatorul să se concentreze pe anumite cuvinte atunci când decide asupra unei etichete.

Din perspectiva comercializării unei astfel de soluții există puține impedimente, dar totuși notabile și anume: în faza de antrenare este nevoie de un număr mare de exemple etichetate. Un alt factor care stă în calea scalării numărului de clienți este nevoia unui expert în domeniu care să concentreze în mulțimea de antrenare intenții și exemple relevante. Construirea unei astfel de mulțimi de antrenare necesită și implicarea dezvoltatorului (sau a unei persoanei care cunoaște cum funcționează tehnologia), astfel încât să se asigure că exemplele construite de expertul în domeniu, au o oarecare consistență, spre exemplu: dacă s-a dat propoziția: ”vreau să imi resetez parola din aplicația Saturn” etichetat cu entitatea: app: Saturn, să existe și contra exemple în care să se specifice și celalalt sens al cuvântului ”Saturn”, astfel modulul de NLU să poată identifica cu succes atunci când este vorba de aplicație sau despre planetă.

Legat de componenta care ține contextul întregii conversații, este foarte ușor de urmărit întregul fir al discuției, datorită modelului bazat pe umplerea de sloturi (entități necesare în cadrul unei sarcini).

Bibliografie

- [1] Richard Socher Milad Mohammadi, Rohit Mundra. Cs 224d: Deep learning for nlp, lecture notes: Part iv, 2015. URL http://cs224d.stanford.edu/lecture_notes/notes4.pdf. [Online, accesat la: 27.03.2019].
- [2] Dan Jurafsky and James H. Martin. *Speech and Language Processing*. 2018.
- [3] Bing Liu and Ian Lane. Joint online spoken language understanding and language modeling with recurrent neural networks, 2016.
- [4] Bing Liu and Ian Lane. Attention-based recurrent neural network models for joint intent detection and slot filling, 2016.
- [5] J Weizenbaum. Eliza. *Communications of the ACM*, 9(1), 36–45, 1966.
- [6] Minh-Thang Luong, Hieu Pham, and Christopher D. Manning. Effective approaches to attention-based neural machine translation, 2015.
- [7] Ludwig Wittgenstein. *Philosophical Investigations*. Translated by Anscombe, G.E.M. Blackwell, 1953.
- [8] J. J. Godfrey C. T. Hemphill and G. R. Doddington. The atis spoken language systems pilot corpus. *Proceedings, DARPA speech and natural language workshop*, pages 96–101, 1990.
- [9] Python Software Foundation. History and license. URL <https://docs.python.org/3/license.html>. Online, accesat la: 11.06.2016.

Anexe