

2020 2학기
인공지능응용프로그래밍

컴퓨터정보공학과
강 환수 교수

인공지능응용프로그래밍 소개

• 인공지능응용프로그래밍 개요

- 파이썬
 - Numpy, matplotlib
- 머신러닝과 딥러닝 개요
 - 텐서플로 코딩
- 텐서플로 기반 딥러닝 구현
 - ANN, CNN, RNN, LSTM, GRU

• 준비와 Q&A

- 구글 계정, 깃허브 계정
- "원격수업시스템"의 Q&A 활용

• 평가

- 중간고사 30%, 기말고사 40%, 과제물 및 퀴즈 10%
 - 코로나로 대면 시험을 못하면 평가 비중이 수정될 수 있음
 - 원칙적으로 시험은 대면 시험
 - 과제물은 "원격수업시스템"에 업로드
 - "원격수업시스템"에 반드시 제출하고 제출기간이 지나면 0점이 원칙
- 출석 20%(학교 규정, 학업성적 처리 지침에 따름)
 - 수업은 그 주에 꼭 시청
 - "원격수업시스템"에 명확히 시청 기간이 명시
 - 미 시청 시 결석 처리

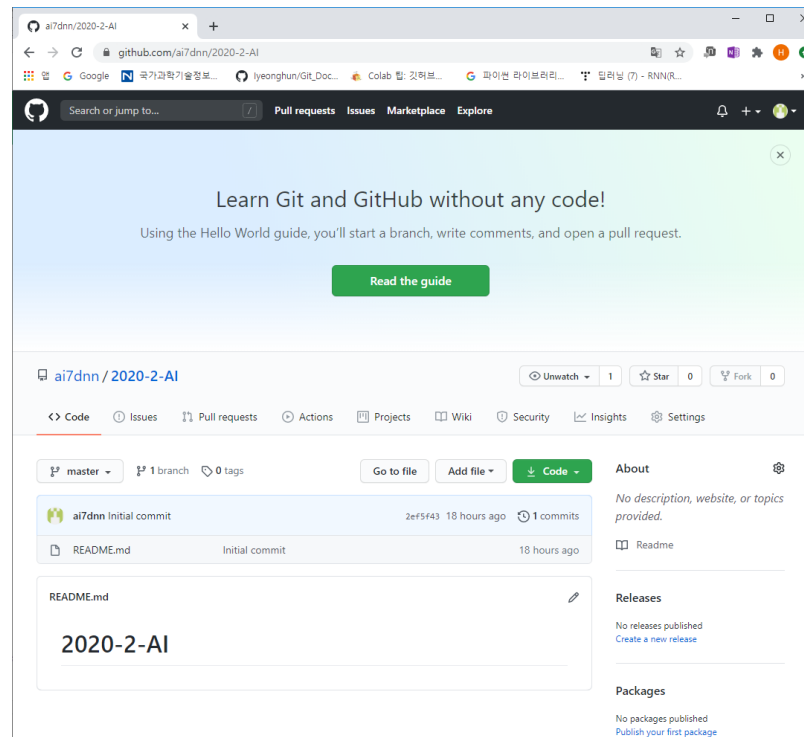
• 교재

- 시작하세요! 텐서플로 2.0 프로그래밍, 위키북스, 김환희 저
- 케라스 창시자에게 배우는 딥러닝, 길벗, 박해선 옮김

강좌 깃허브

- 강좌 자료

- 전체 깃허브
 - <https://github.com/ai7dnn>
- 강좌 자료 저장소
 - <https://github.com/ai7dnn/2020-2-AI>

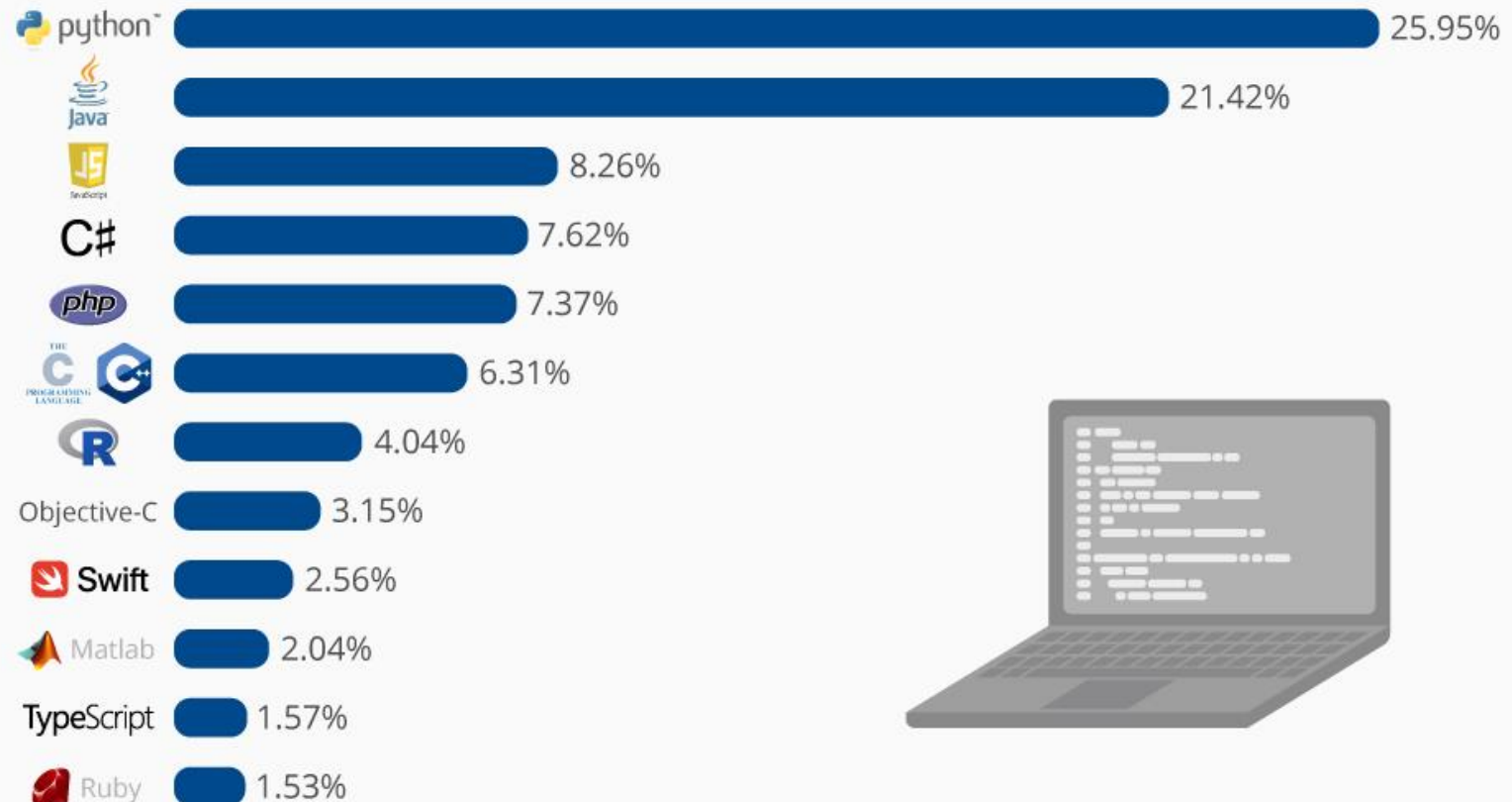


데이터과학 분야의 핵심 언어 파이썬

파이썬 언어의 인기

The Most Popular Programming Languages

Share of the most popular programming languages in the world*

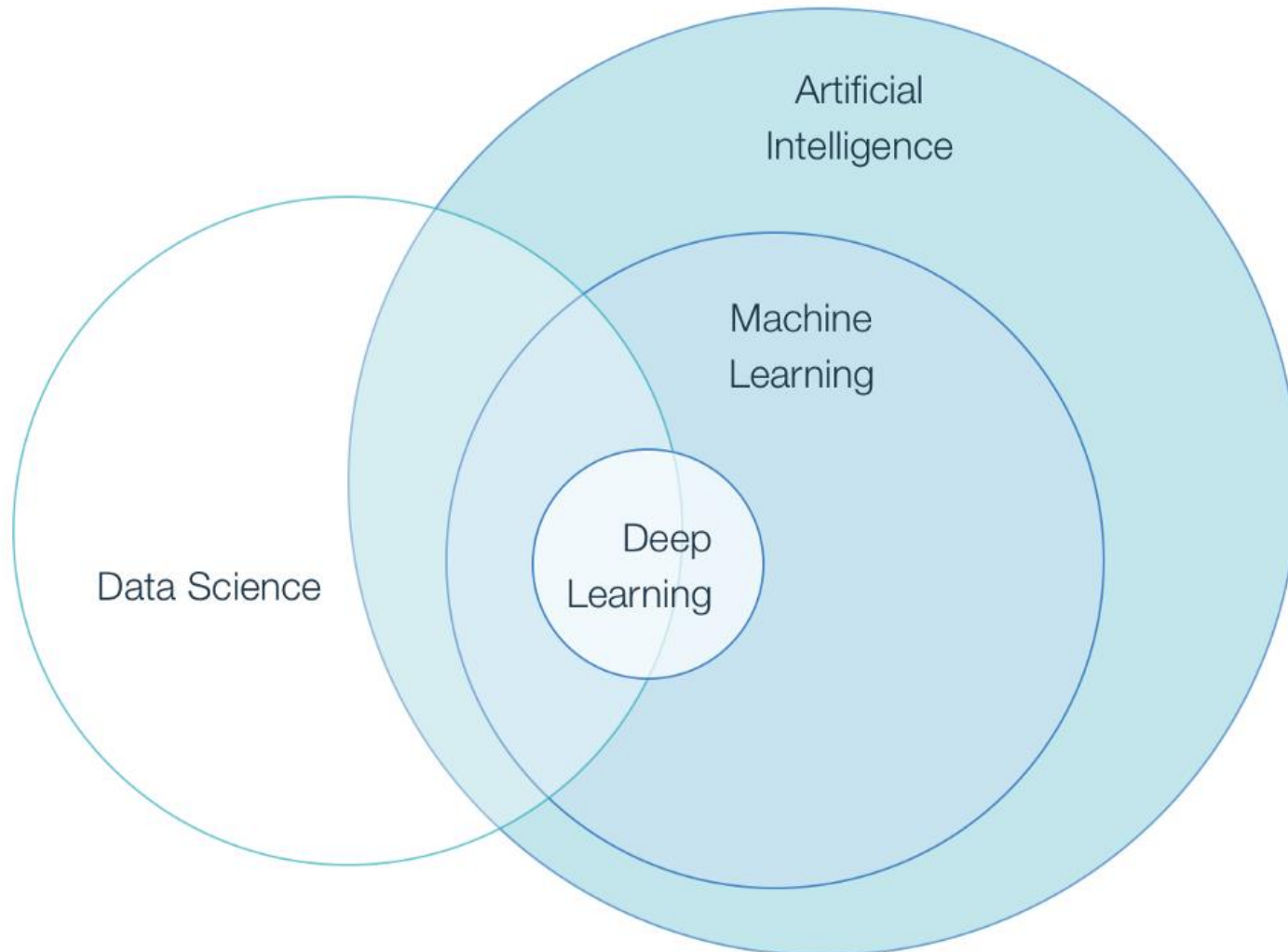


파이썬의 활용 영역

- 데이터 과학 학습 순서



데이터과학, 인공지능과 딥러닝



파이썬의 간결성

자바

```
static void main(String args[]){
    ...

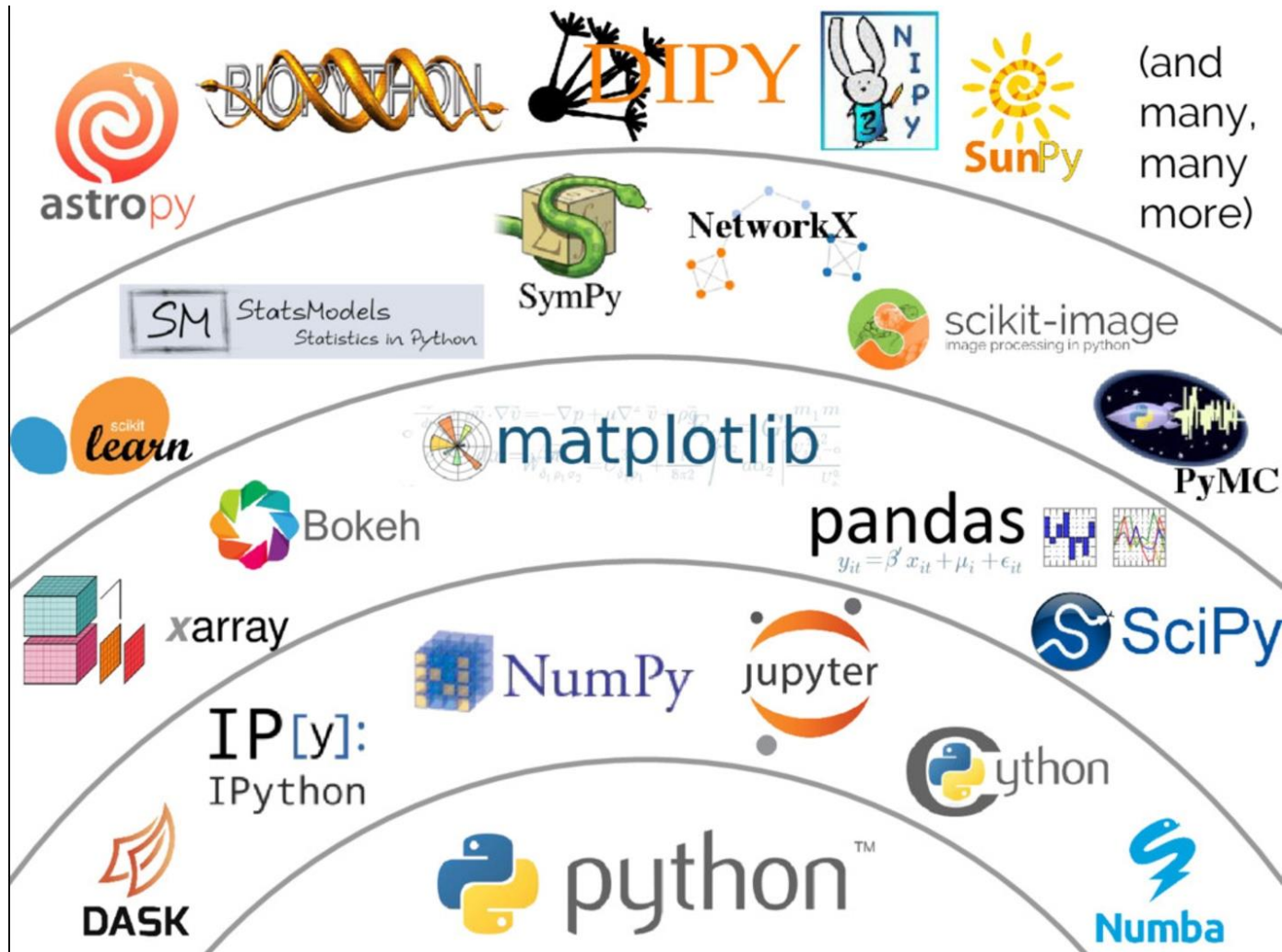
    int 횟수 = 0

    for(int i=0; i< VOC.length; i++){
        String 의견 = VOC.get(i);
        boolean 포함 = 의견.matches("한글");
        if(포함){
            횟수 += 1
        }
    }
}
```

파이썬

```
횟수 = 0
for 의견 in VOC:
    if '한글' in 의견:
        횟수 += 1
print(횟수)
```


파이썬의 확장성



인공지능과 딥러닝 개요

AI 시작

- 앨런 튜링

- 1950년, 논문 <Computing machinery and intelligence>을 발표
 - 생각하는 기계의 구현 가능성에 대한 내용
- 인공지능 실험, '튜링 테스트'
 - 텍스트로 주고받는 대화에서 기계가 사람인지 기계인지 구별할 수 없을 정도로 대화를 잘 이끌어 간다면, 이것은 기계가 "생각"하고 있다고 말할 충분한 근거가 된다
 - 지금의 챗봇
- Imitation Game
 - <https://www.youtube.com/watch?v=O-9qtGSEXRI>

- 인공지능(Artificial Intelligence)의 처음 사용

- 1956년 다트머스대 학술대회
 - 세계 최초의 AI 프로그램인 논리 연산기(Logic Theorist)를 발표

AI와 딥러닝 역사

• 1940년대 부터 시작한 분야

- 두 번의 흑한 기를 지냄

• AI의 첫번째 암흑기 1969-1980

- 마빈 민스키(Marvin Minsky)의 인공 신경망(Artificial Neural Network)인 퍼셉트론(Perceptron)에 대한 비판으로 촉발

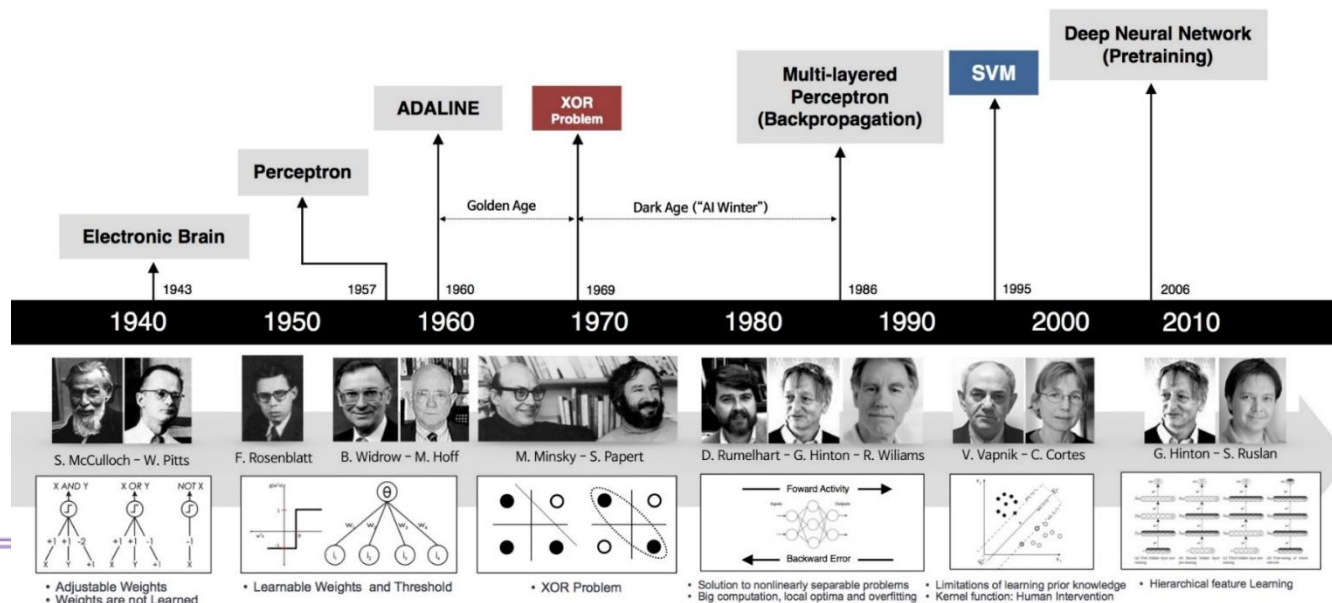
• AI의 두번째 암흑기 1987-1993

- 규칙 기반의 전문가시스템의 의구심과 한계

• 2010년 이후 여러 문제 해결

- 최고의 전성기를 누림

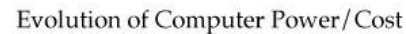
‘인공지능의 겨울’은 연구, 투자, 자금 지원이 위축되는 시기를 일컫는 말이다.



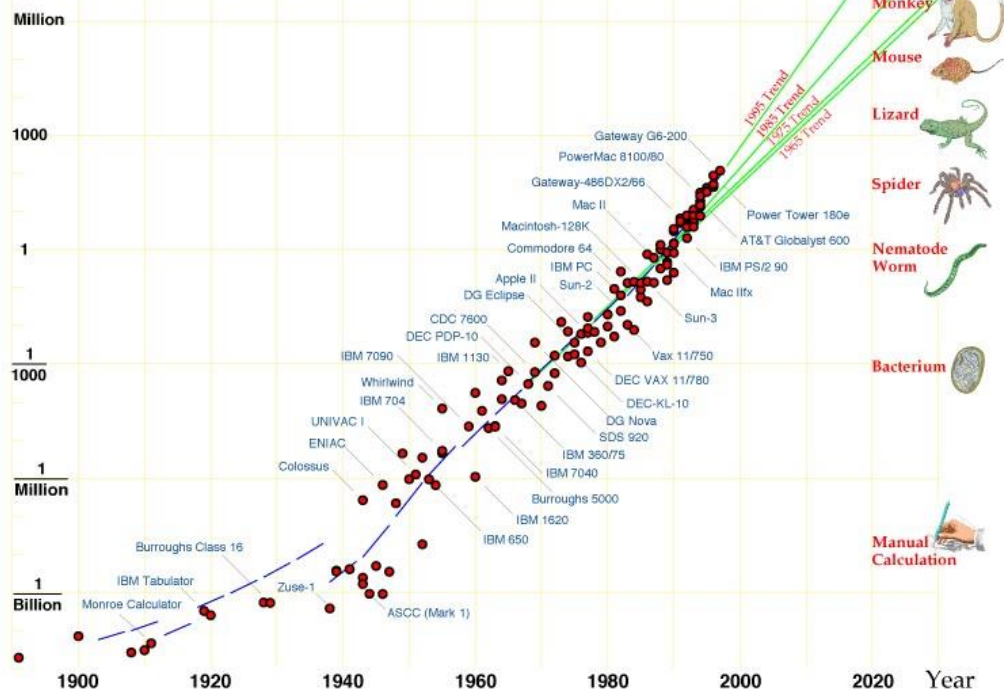
왜 지금 딥러닝이 인기?

- **딥러닝의 문제가 해결되고 있는 과정**
 - 빅데이터, 계산 속도, 알고리즘

BIG DATA



MIPS per \$1000 (1997 Dollars)



2020 2학기 인공지능응용프로그래밍

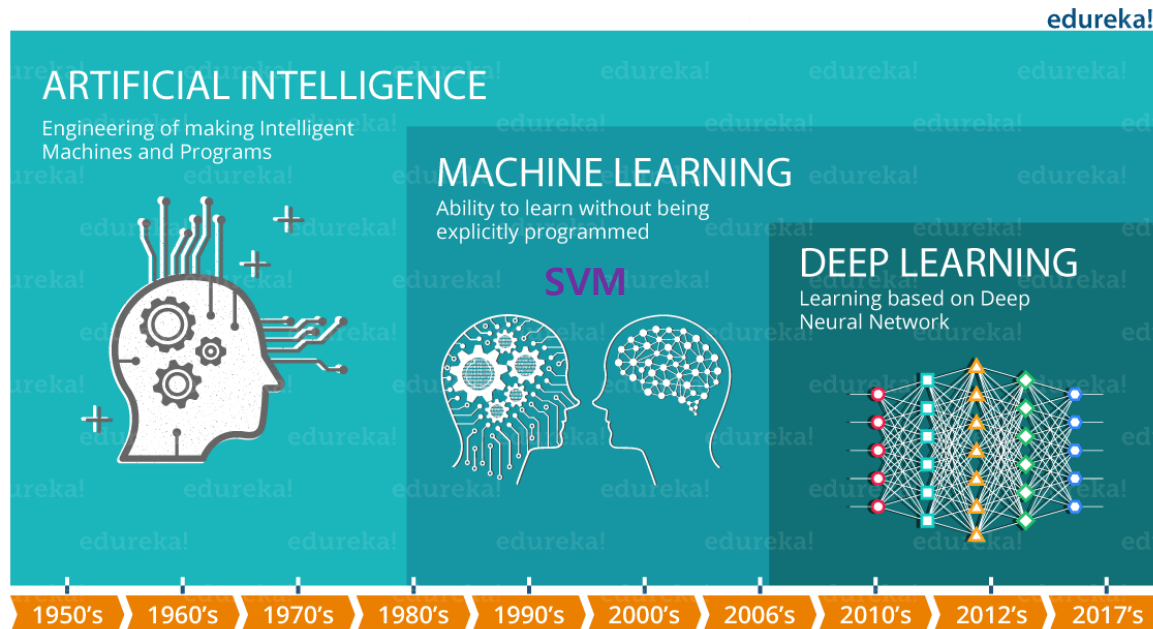
1주차 2교시

동양미래대학교 컴퓨터정보공학과 강환수 교수

인공지능과 머신러닝, 딥러닝

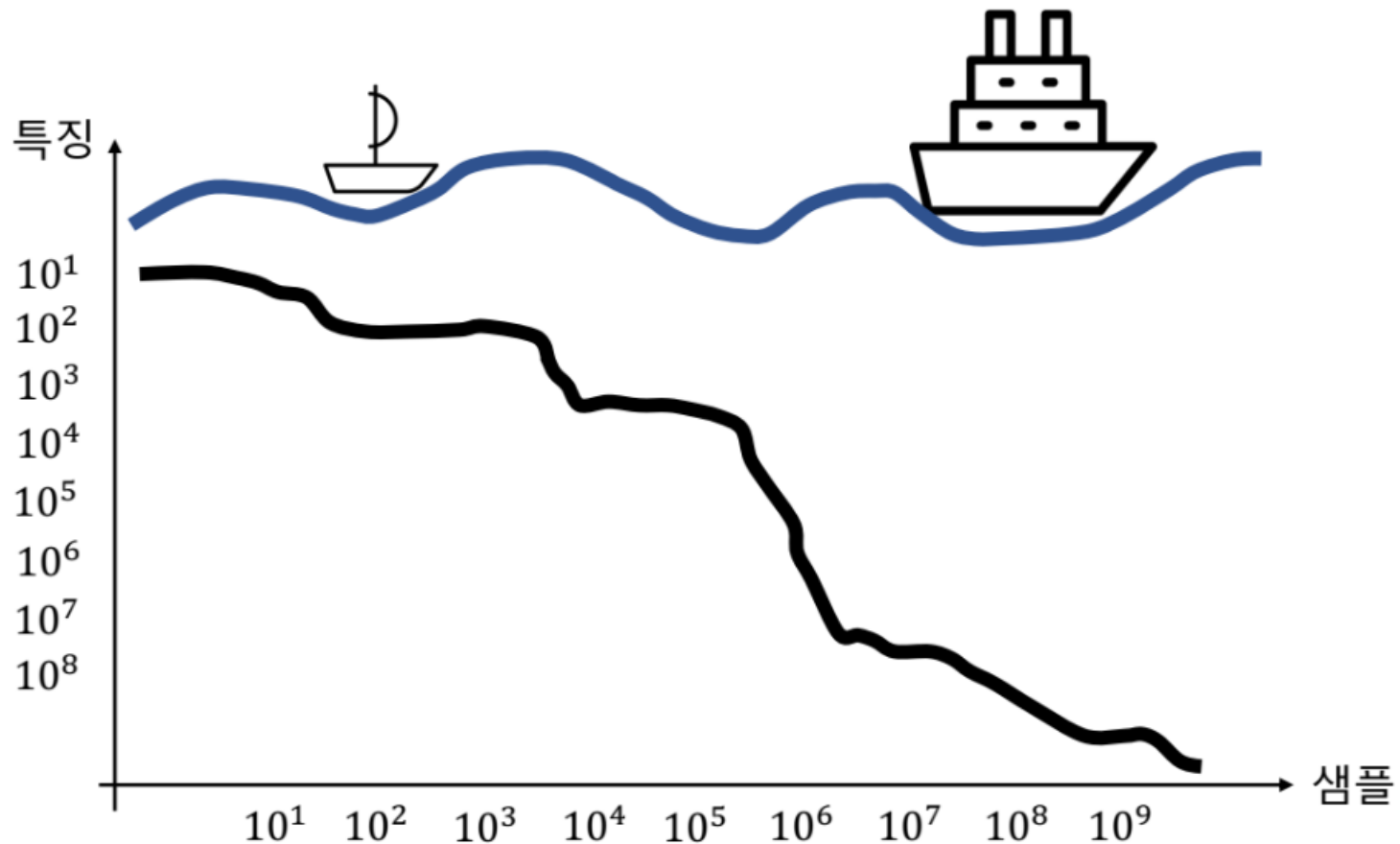
• 인공지능(AI: Artificial Intelligence)

- 컴퓨터가 인간처럼 지적 능력을 갖게 하거나 행동하도록 하는 모든 기술
- 머신러닝(machine learning)
 - 머신러닝은 기계가 스스로 학습할 수 있도록 하는 인공지능의 한 연구 분야
 - SVM(Support Vector Machine): 수학적 방식의 학습 알고리즘
 - 딥러닝
 - 다중 계층의 신경망 모델을 사용하는 머신러닝의 일종.



기계학습과 딥러닝

- 특징과 데이터가 많을수록 딥러닝에 적합

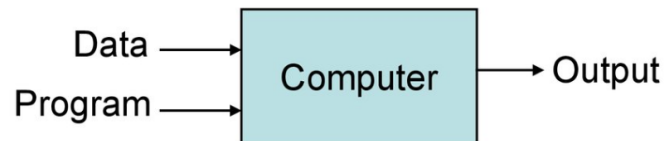


머신러닝

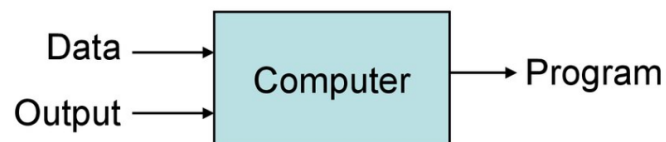
- 기계학습이라고도 부르는 머신러닝(machine learning)

- 주어진 데이터를 기반으로
 - 기계가 스스로 학습하여
 - 성능을 향상시키거나 최적의 해답을 찾기 위한 학습 지능 방법
- 스스로 데이터를 반복적으로 학습하여 기술을 터득하는 방식
 - 명시적으로 프로그래밍(explicit programming)을 하지 않아도 컴퓨터가 학습을 할 수 있도록 해주는 인공지능의 한 형태
 - 더 많은 데이터가 유입되면, 컴퓨터는 더 많이 학습을 하고, 시간이 흐르면서 더 스마트 해져서 작업을 수행하는 능력과 정확도가 향상

Traditional Programming



Machine Learning



머신러닝 분류 개요

- 머신러닝은 지도학습과 자율학습, 그리고 강화학습으로 분류
 - 지도학습(supervised learning)
 - 올바른 입력과 출력의 쌍으로 구성된 정답의 훈련 데이터(labeled data)로부터 입출력 간의 함수를 학습시키는 방법
 - - k-최근접 이웃 (k-Nearest Neighbors)
 - - 선형 회귀 (Linear Regression)
 - - 로지스틱 회귀 (Logistic Regression)
 - - 서포트 벡터 머신 (Support Vector Machines (SVM))
 - - 결정 트리 (Decision Tree)와 랜덤 포레스트 (Random Forests)
 - 비지도(자율)학습(unsupervised learning)
 - 정답이 없는 훈련 데이터(unlabeled data)를 사용하여 데이터 내에 숨어있는 어떤 관계를 찾아내는 방법
 - clustering
 - 강화학습(reinforcement learning)
 - 잘한 행동에 대해 보상을 주고 잘못된 행동에 대해 벌을 주는 경험을 통해 지식을 학습하는 방법
 - 딥마닝의 알파고
 - 자동 게임분야

비지도 학습과 지도 학습

- 지도 학습
 - 정답이 있는 예측
- 비지도(자율) 학습
 - 군집화(클러스터링) 알고리즘

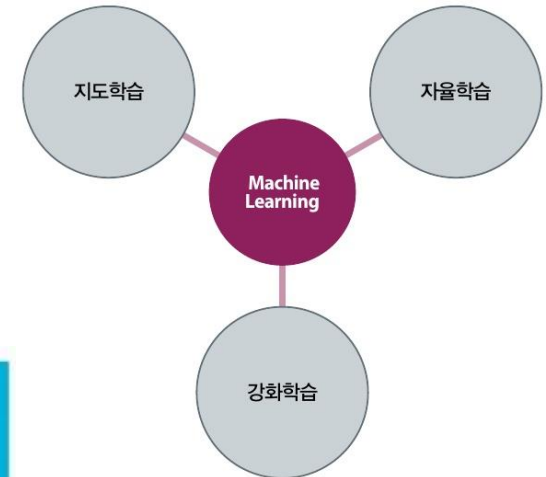
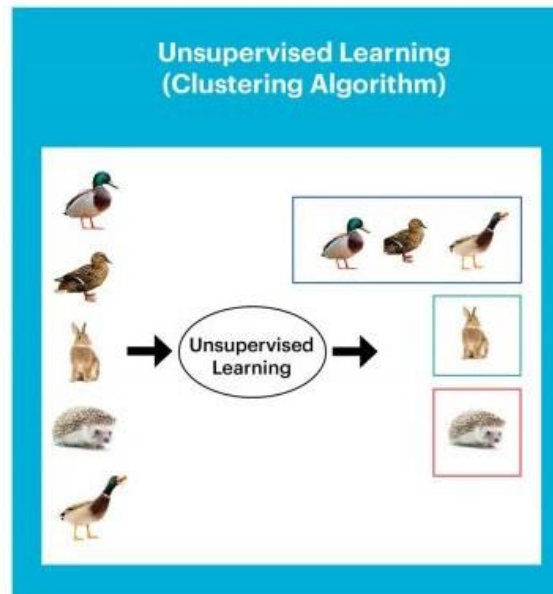
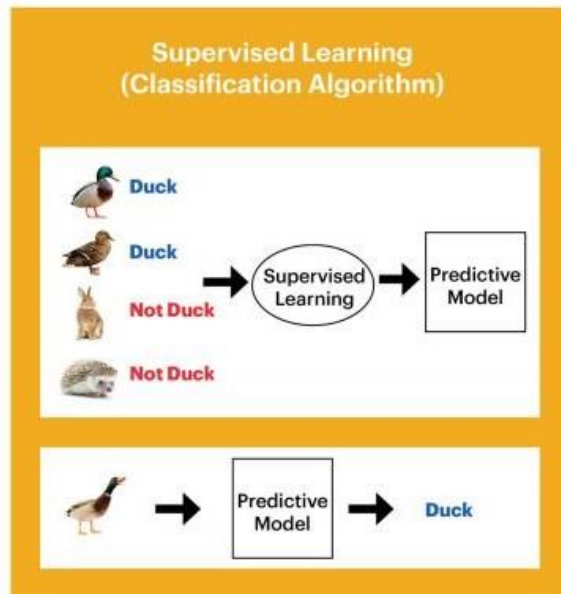


그림 10.26 ▶ 머신러닝 분야



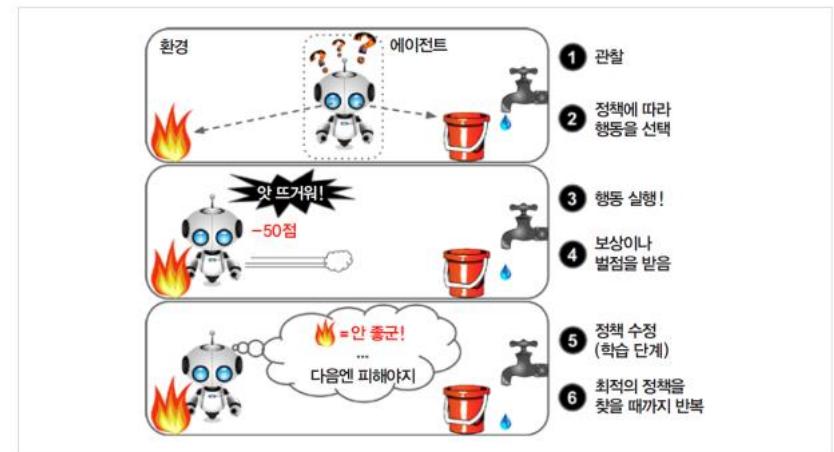
비지도학습과 강화학습

• 비지도학습

- 군집 (Clustering)
 - - k-평균 (k-Means)
 - - 계층 군집 분석 (Hierarchical Cluster Analysis (HCA))
 - - 기댓값 최대화 (Expectation Maximization)
- 시각화 (Visualization)와 차원 축소(Dimensionality reduction)
 - - 주성분 분석 (Principal Component Analysis (PCA))
 - - 커널 (kernel PCA)
 - - 지역적 선형 임베딩 (Locally-Linear Embedding (LLE))
- 연관 규칙 학습 (Association rule learning)
 - - 어프라이어리 (Apriori)
 - - 이클렛 (Eclat)

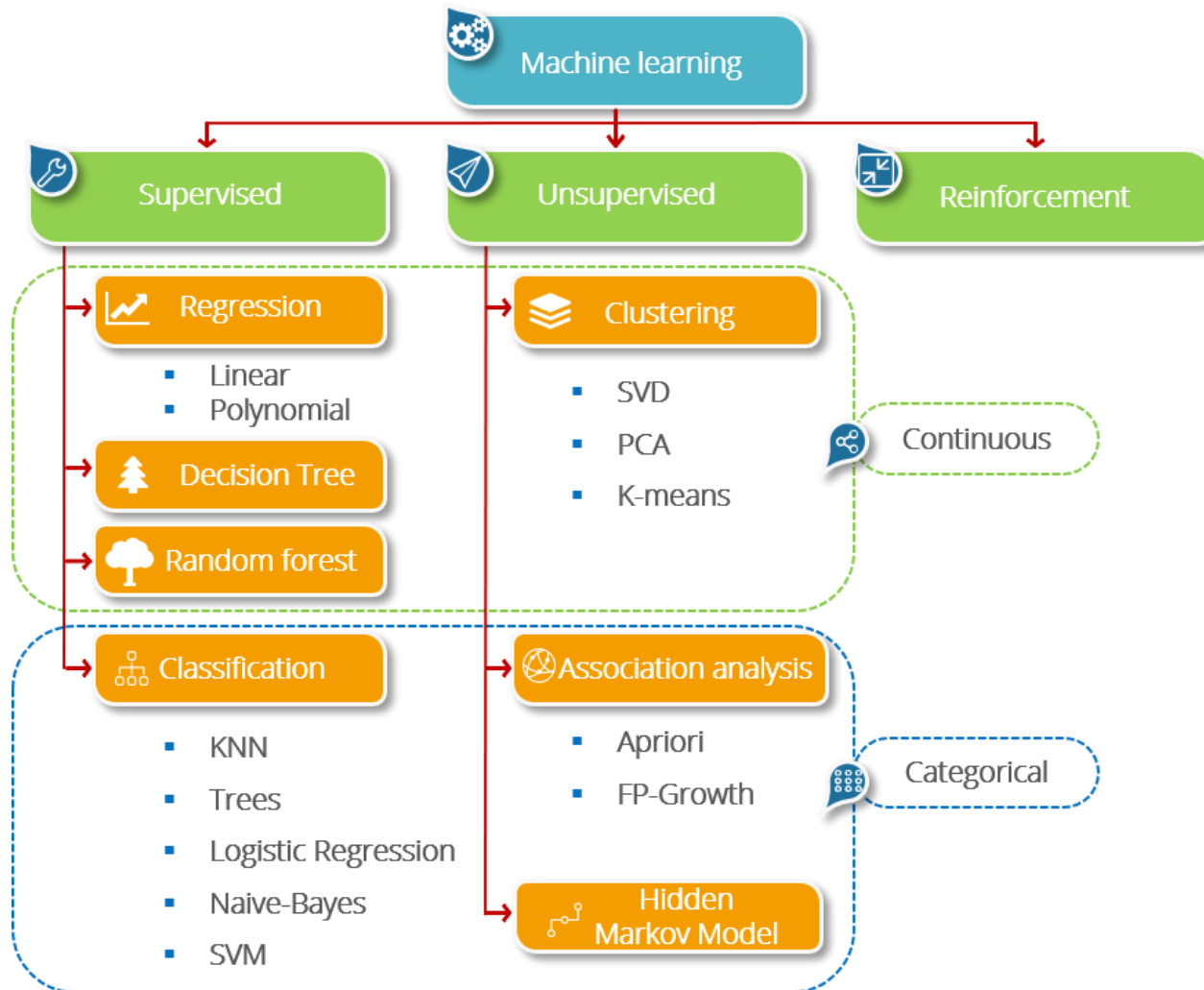
• 강화학습

- Agent가 어떤 행동을 해야 많은 보상을 받을 수 있는지 찾아내는 방법으로 학습 데이터 없이 스스로의 시행 착오만으로 학습을 진행



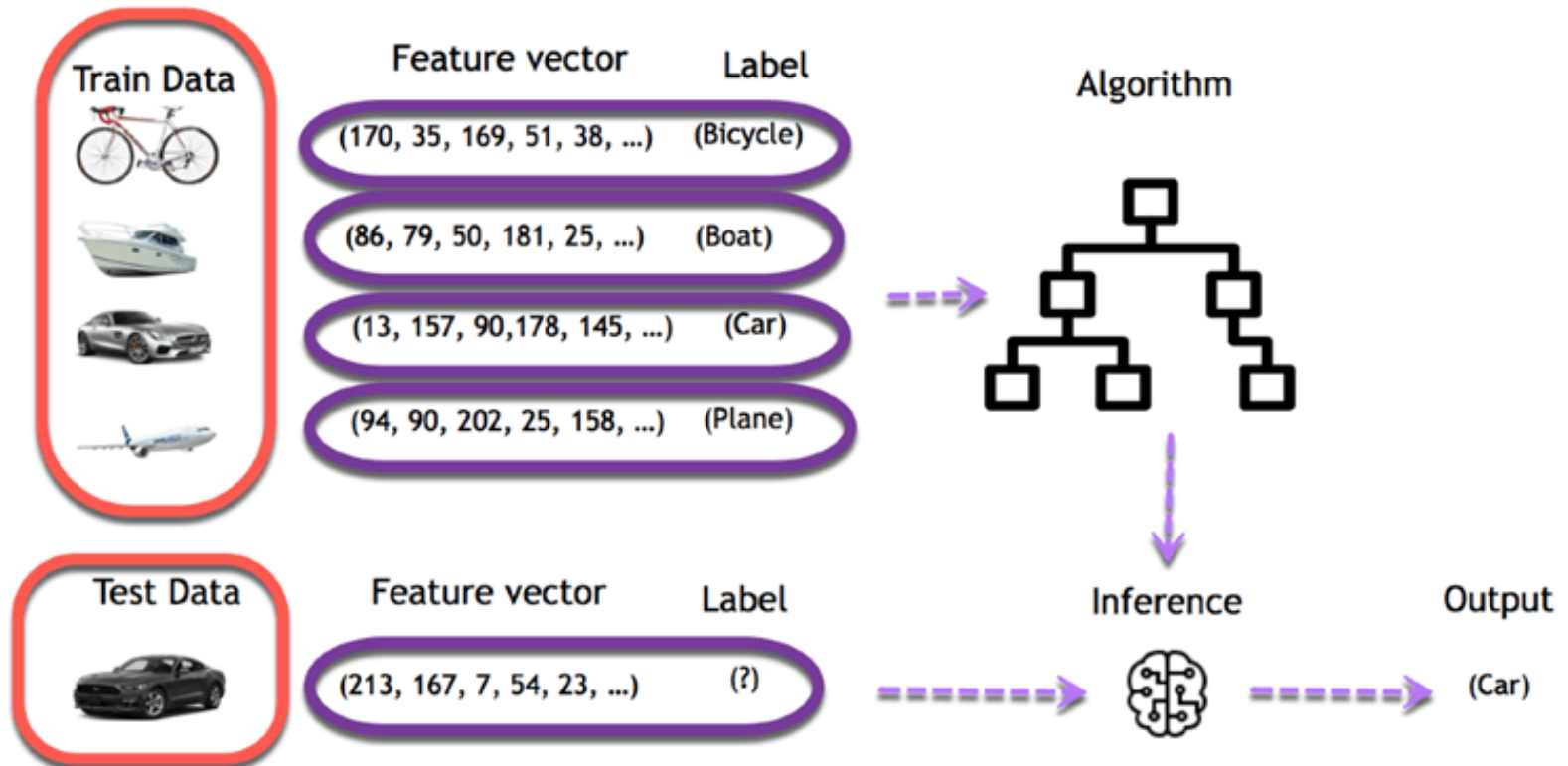
(그림 출처 : Hands-On Machine Learning 도서 - 한빛미디어)

머신 러닝 분류



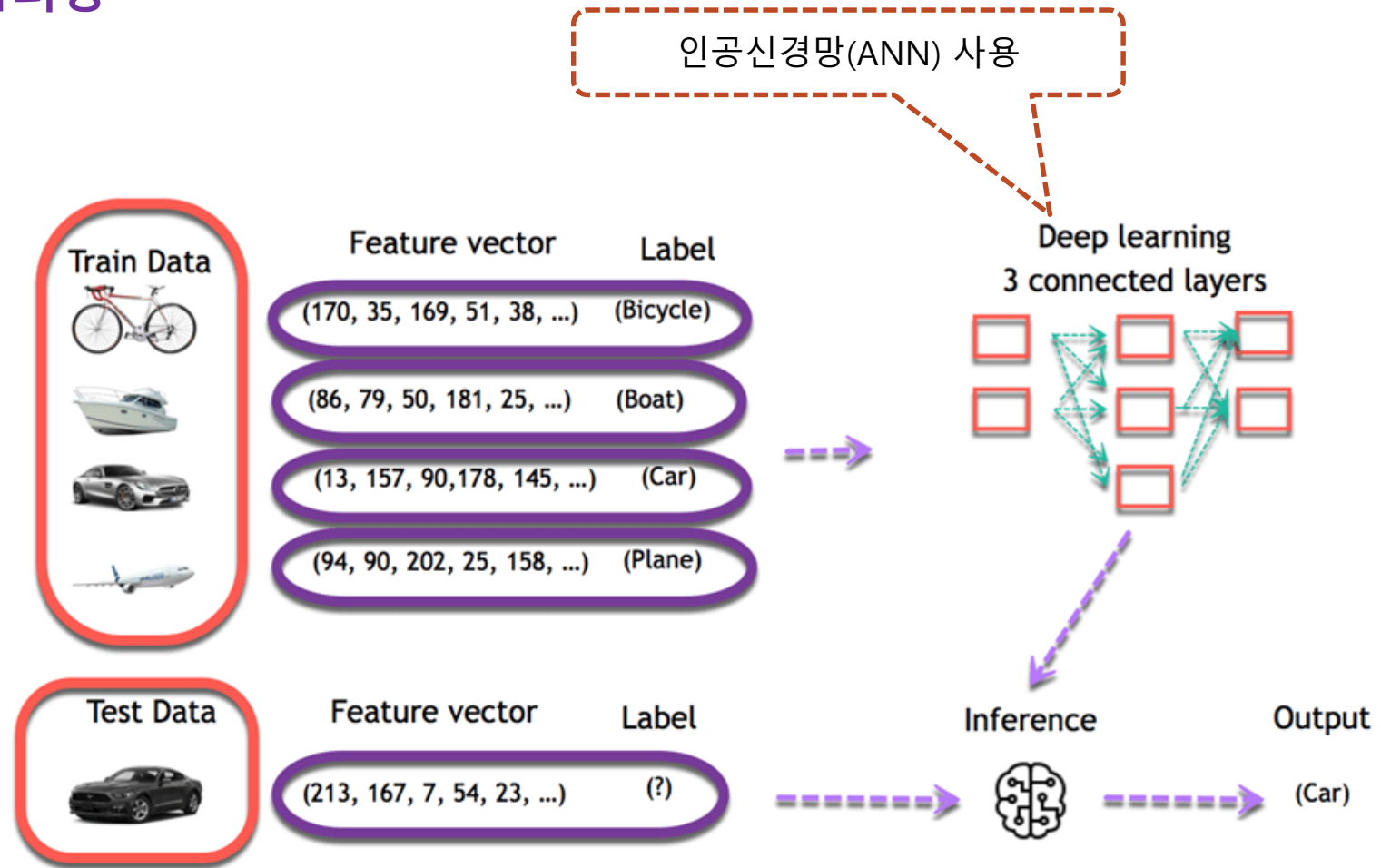
머신러닝과 딥러닝의 분류(1)

머신러닝

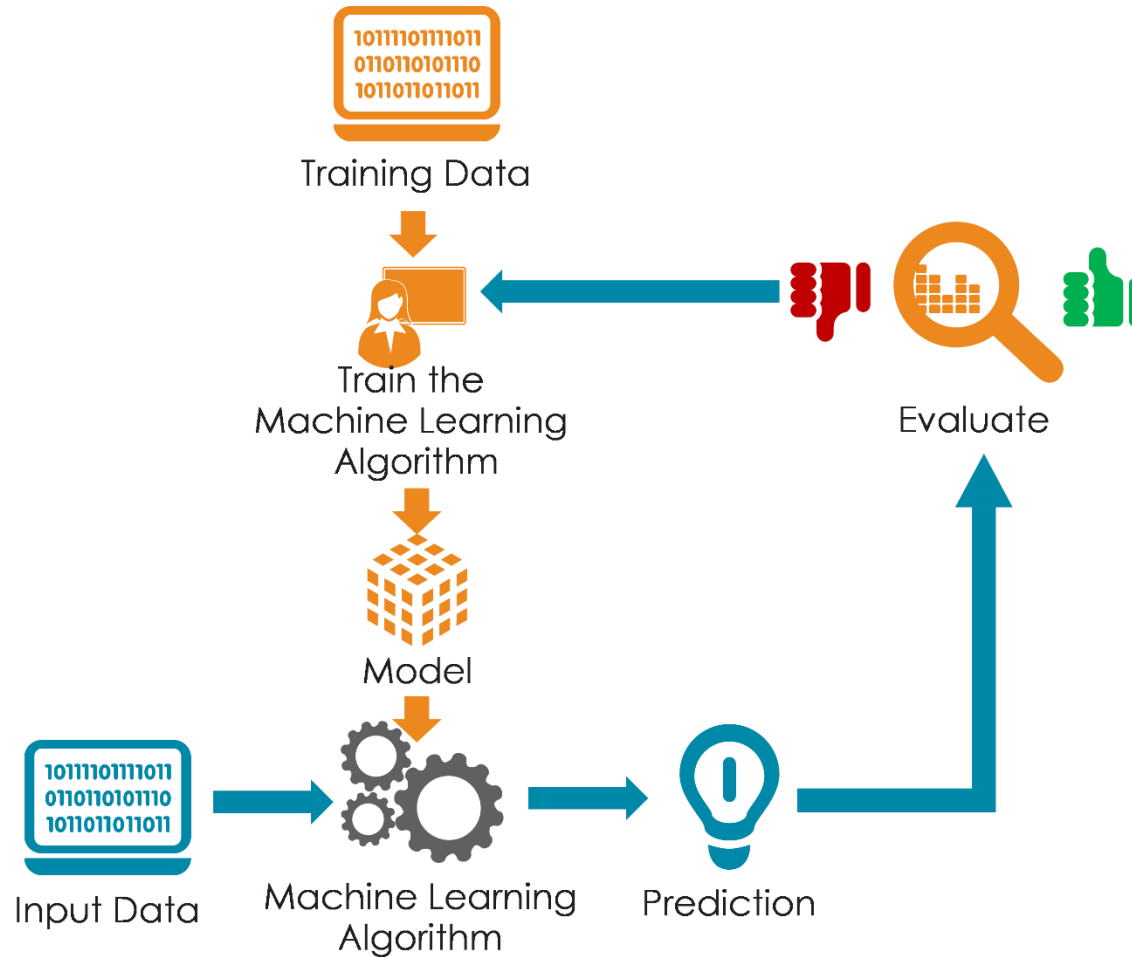


머신러닝과 딥러닝의 분류(2)

• 딥러닝



머신러닝 과정



머신러닝과 딥러닝 비교

머신러닝과 딥러닝의 차이점

	기계 학습	딥러닝
데이터의 존성	중소형 데이터 세트에서 탁월한 성능	큰 데이터 세트에서 뛰어난 성능
하드웨어 의존성	저가형 머신에서 작업하십시오.	GPU가있는 강력한 기계가 필요합니다. DL은 상당한 양의 행렬 곱셈을 수행합니다.
기능 공학	데이터를 나타내는 기능을 이해해야 함	데이터를 나타내는 최고의 기능을 이해할 필요가 없습니다
실행 시간	몇 분에서 몇 시간	최대 몇 주. 신경망은 상당한 수의 가중치를 계산해야 합니다.

2020 2학기 인공지능응용프로그래밍

1주차 3교시

동양미래대학교 컴퓨터정보공학과 강환수 교수

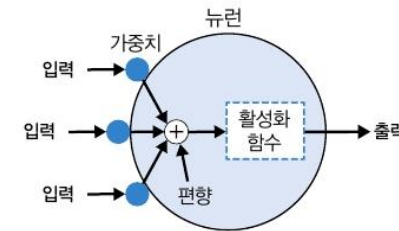
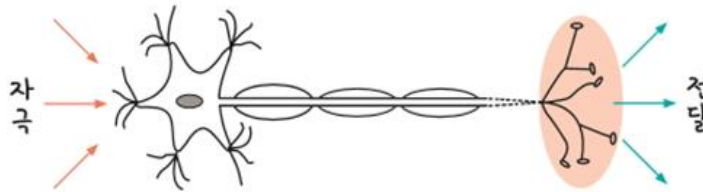
인공신경망과 DNN

동양미래대학교 컴퓨터정보공학과 강환수 교수

인공신경망에서 시작된 딥러닝

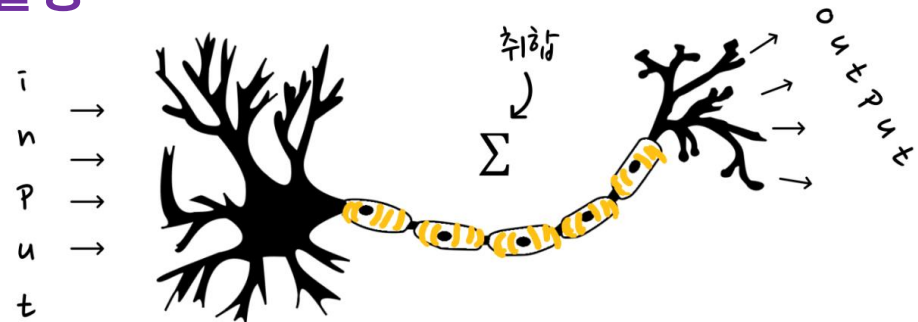
• 퍼셉트론(perceptron)

- 세계 최초의 인공신경망을 제안
 - 1957년 코넬대 교수, 심리학자인 프랭크 로젠블랫(Frank Rosenblatt)
- 신경망에서는 방대한 양의 데이터를 신경망으로 유입
 - 데이터를 정확하게 구분하도록 시스템을 학습시켜 원하는 결과를 얻어냄



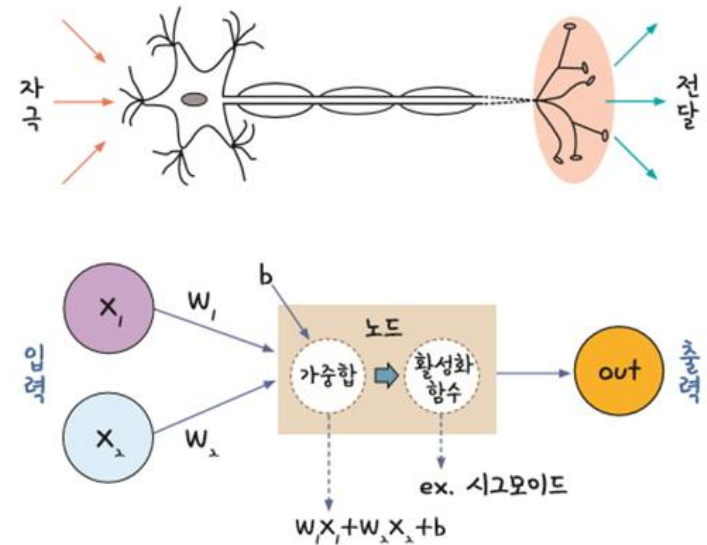
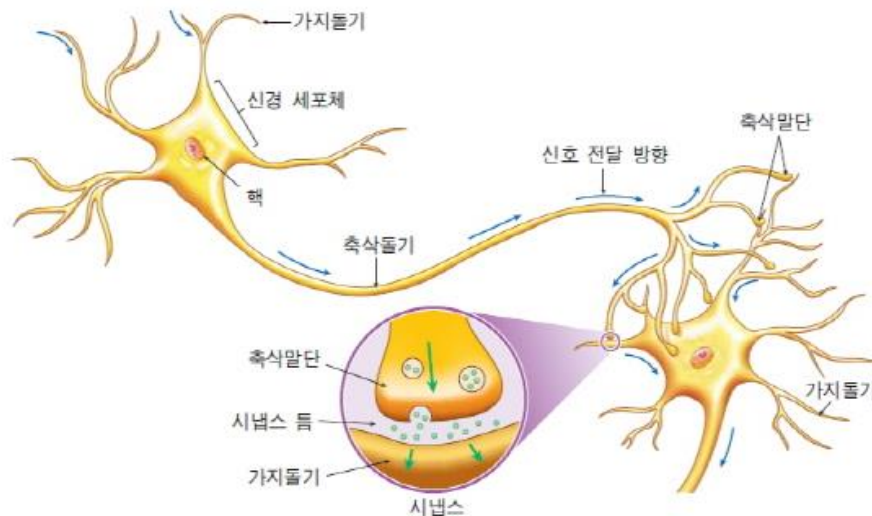
• 현재, 발전해 여러 분야에서 활용

- 항공기나 드론의 자율비행
- 자동차의 자율주행
- 필기체 인식
- 음성인식에 이용
- 언어 번역



ANN 개요

- **인공신경망(ANN: Artificial Neural Network) 사용**
 - 인간의 뇌는 1000억개의 뉴런으로 구성
 - 뇌를 구성하는 신경세포 뉴런(Neuron)의 동작원리에 기초한 기술
 - 인간의 신경세포인 뉴런(neuron)을 모방하여 만든 가상의 신경
 - 뇌와 유사한 방식으로 입력되는 정보를 학습하고 판별하는 신경 모델



인공신경망 구조와 MLP

• MLP(Multi Layer Perceptron)

- 입력층(input layer)과 출력층(output layer)
 - 다수의 신호(input)를 입력 받아서 하나의 신호(output)를 출력
- 중간의 은닉층(hidden layer)
 - 여러 개의 층으로 연결하여 하나의 신경망을 구성

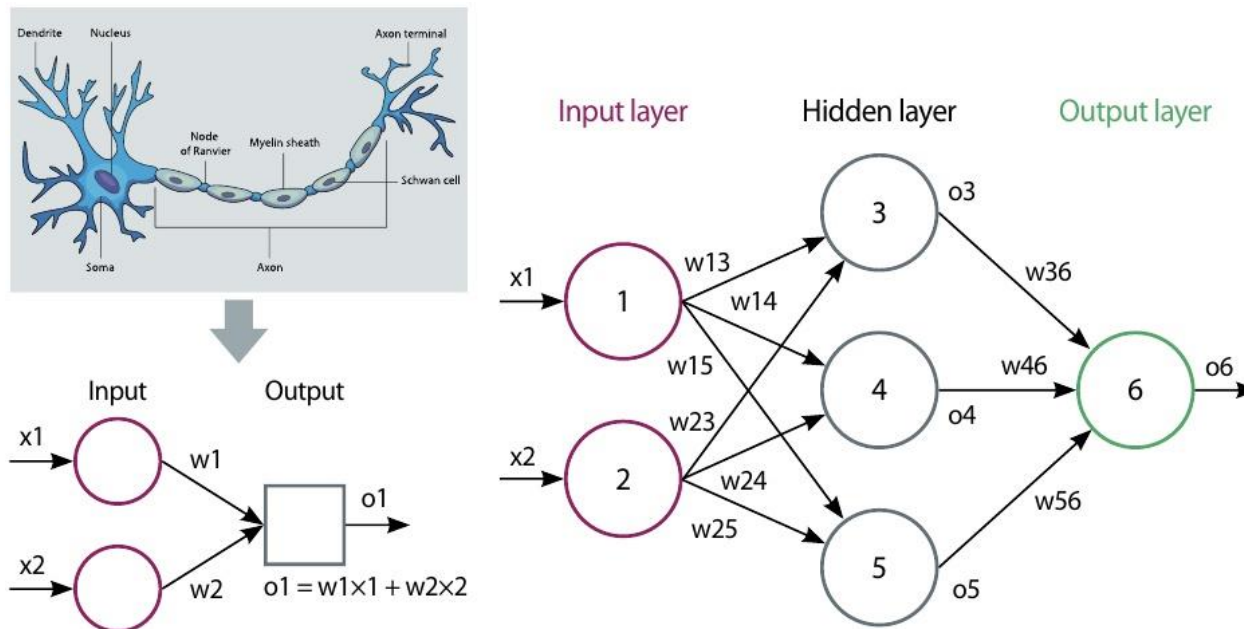


그림 10.27 ▶ 뉴런과 퍼셉트론, 신경망 개념

DNN(deep neural network)

• 심층신경망(deep neural network)

– 다중 계층인 심층신경망(deep neural network)을 사용

- 학습 성능을 높이는 고유 특징들만 스스로 추출하여 학습하는 알고리즘
- 입력 값에 대해 여러 단계의 심층신경망을 거쳐 자율적으로 사고 및 결론 도출

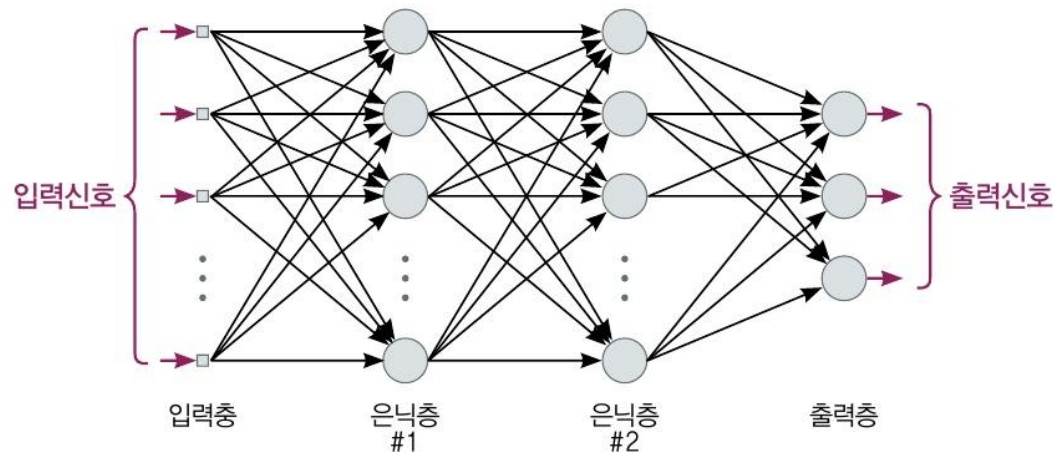
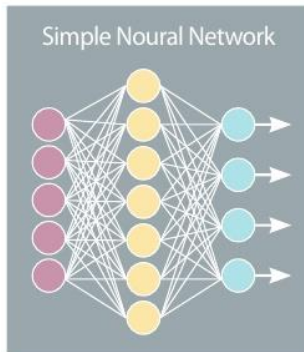


그림 10.28 ▶ 단일계층과 딥러닝의 다중계층 신경망

DNN 활용과 GPU

동양미래대학교 컴퓨터정보공학과 강환수 교수

딥러닝 활용

과거 수개월 소요되었던 딥러닝이 몇 분~수시간 만에 처리가 가능

• 이세돌을 이긴 알파고

- 다중 계층의 신경망 구조로 반복 계산에는 많은 계산 능력이 필요하고 이를 고성능의 컴퓨터로 해결
- 스마트폰, 자동차, 스피커, 냉장고, TV 등 모든 주변 기기들에 인공지능이 더해져 지능화되고 있음

• 다양한 분야에서 활용

- 인간과 대화하는 지능형 에이전트와 실시간 채팅이 가능한 챗봇(chatbot)
 - 음성인식과 자연어처리, 자동번역 등의 분야
 - 애플의 시리, 삼성의 빅스비, IBM 의 왓슨, 구글 나우, 마이크로소프트의 코타나, 아마존의 알렉사와 대시 등
- 얼굴을 비롯한 생체인식, 사물 인식, 자동차 번호판 인식 등 다양한 인식 분야
- X-ray 사진 판독과 각종 진단 등의 의료분야
- 드론의 자율비행이나 자동차의 자율주행 분야
- 주식이나 펀드, 환율, 일기예보 등의 예측 분야
- 음악의 작곡과 그림을 그리는 회화, 소설을 쓰는 분야 등에도 활용

구글 딥마인드

- **딥마인드(DeepMind)**

- 원래 데미스 하사비스(Demis Hassabis)가 2010년 창업한 영국의 벤처 기업
- 2014년에 구글에 4억달러에 인수

- **2016년의 알파고**

- 구글의 딥마인드에서 개발한 인공지능 바둑 프로그램
 - 머신러닝의 강화학습과 신경망의 딥러닝이 적용
- 인터넷상에 있는 3000만 건의 기보 데이터를 기반으로 1차적으로 학습
 - 다시 컴퓨터끼리 대국을 시켜 경험을 반복 학습하는 방식으로 알파고의 기력을 향상
- 딥마인드의 알파고는 2017년 말에 바둑 프로그램의 역할을 종료



그래픽처리 장치 GPU의 인기

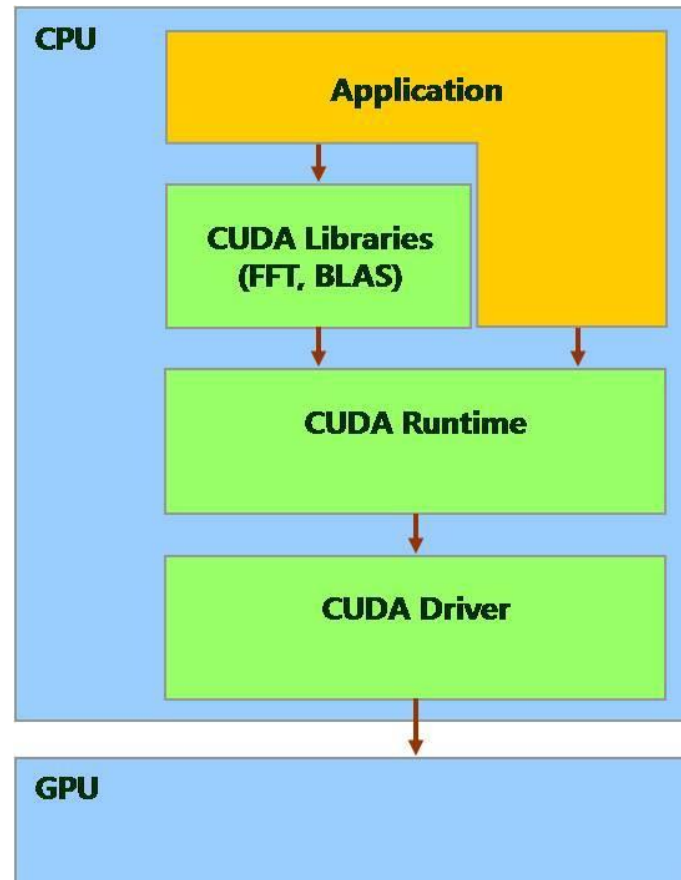
- **그래픽 처리 장치 GPU(Graphics Processing Unit)**
 - 그래픽 연산 처리를 하는 전용 프로세서
 - GPU란 용어는 1999년 엔비디아(Nvidia)에서 처음 사용
- **GPGPU(General Purpose Graphic Processing Unit)**
 - 일반 CPU 프로세서를 돕는 보조프로세서(coprocessor)로서의 GPU
 - 중앙 처리 장치(CPU)가 맡았던 응용 프로그램들의 계산에 GPU를 사용하는 기술
 - GPU 컴퓨팅이란 GPGPU를 연산에 참여
 - 고속의 병렬처리로 대량의 행렬과 벡터를 다루는 데 뛰어난 성능을 발휘
 - 딥러닝의 심층신경망에서 빅데이터를 처리하기 위해 대량의 행렬과 벡터를 사용
 - GPU 사용이 매우 효과적
 - 12개 GPU가 2,000개의 CPU와 비슷한 계산 능력

<https://www.youtube.com/watch?v=-P28LKWTzrl>



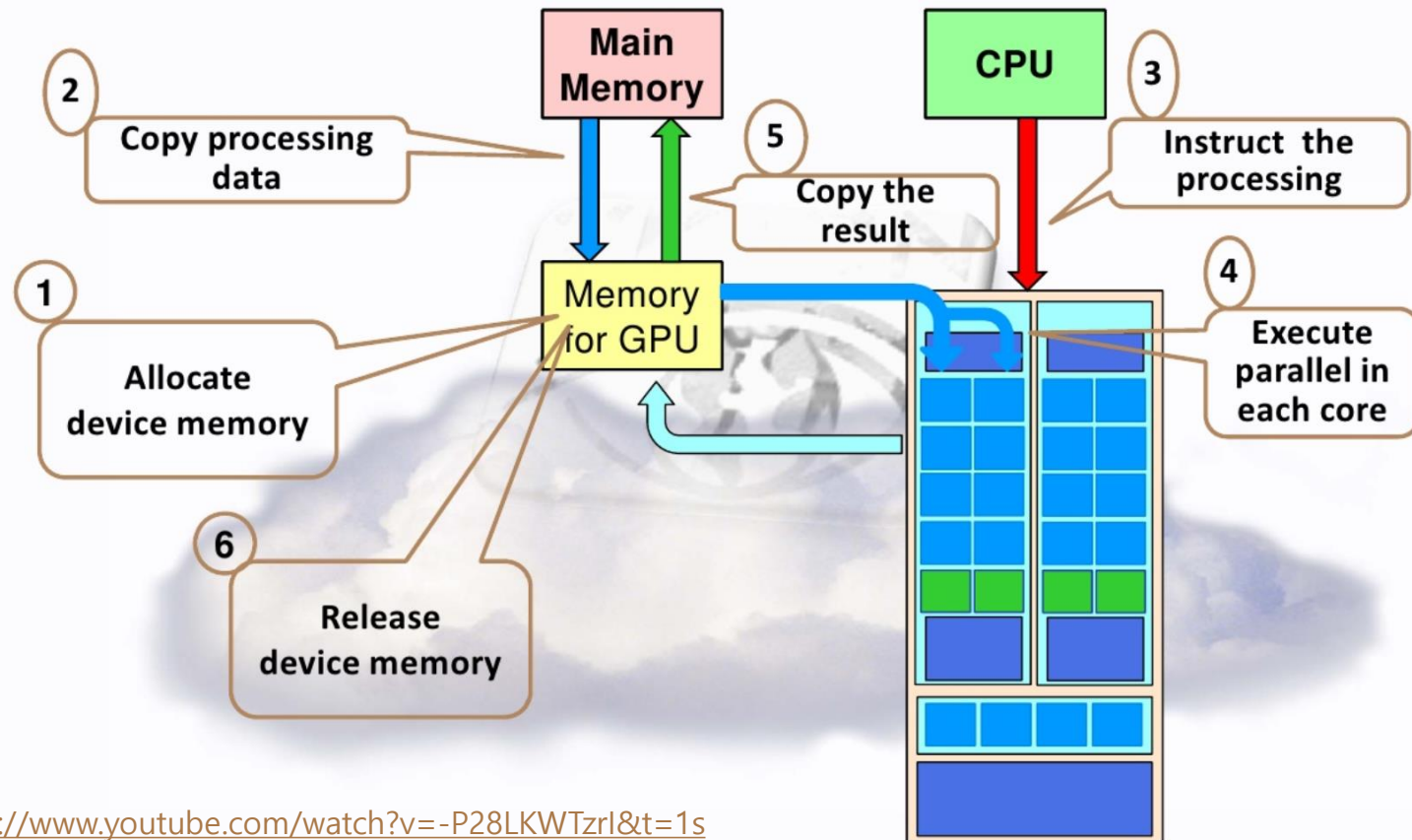
CUDA

- GPU 업체인 NVIDIA의 GPU를 사용하기 위한 라이브러리 소프트웨어
 - Compute Unified Device Architecture의 약자



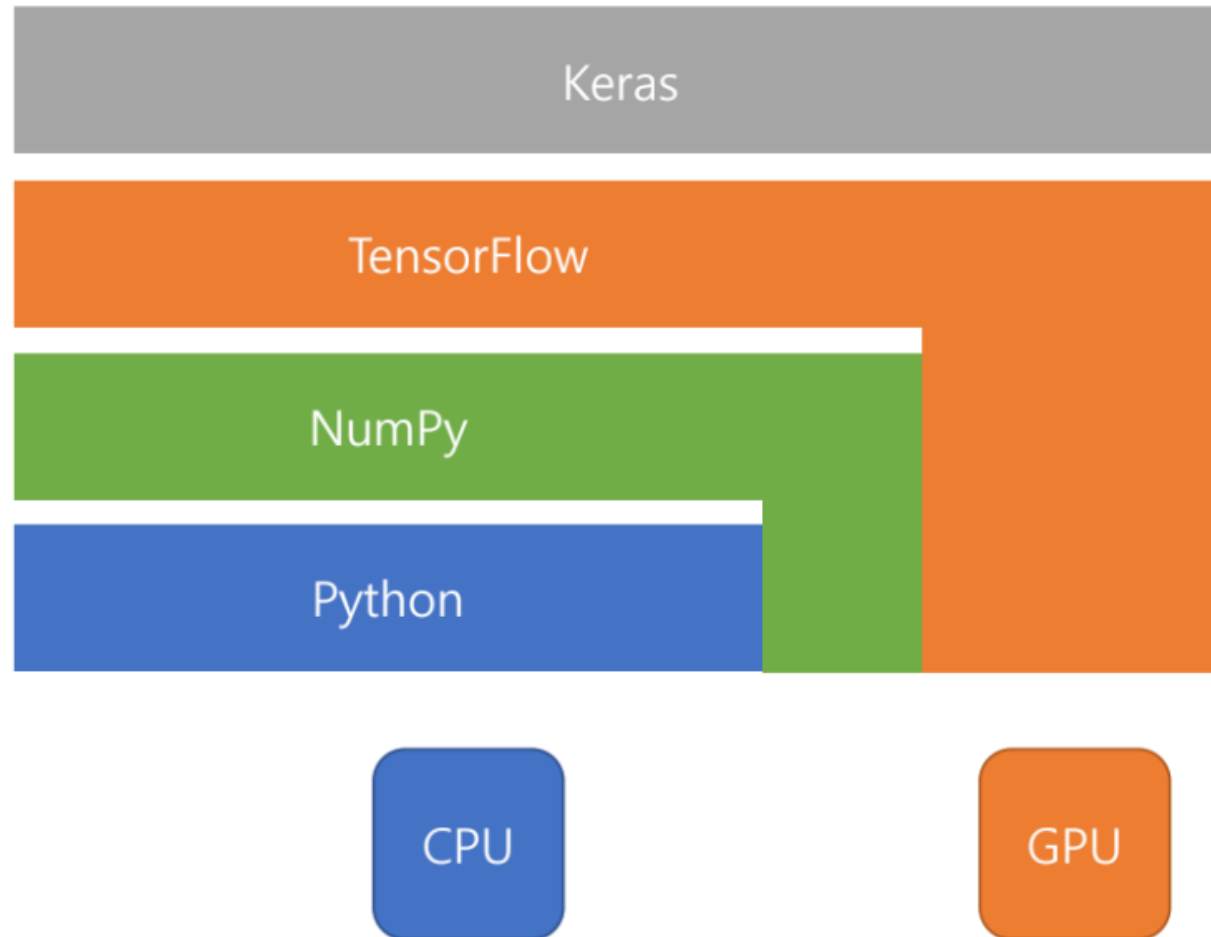
GPU 활용

Processing Flow on CUDA



<https://www.youtube.com/watch?v=-P28LKWTzrl&t=1s>

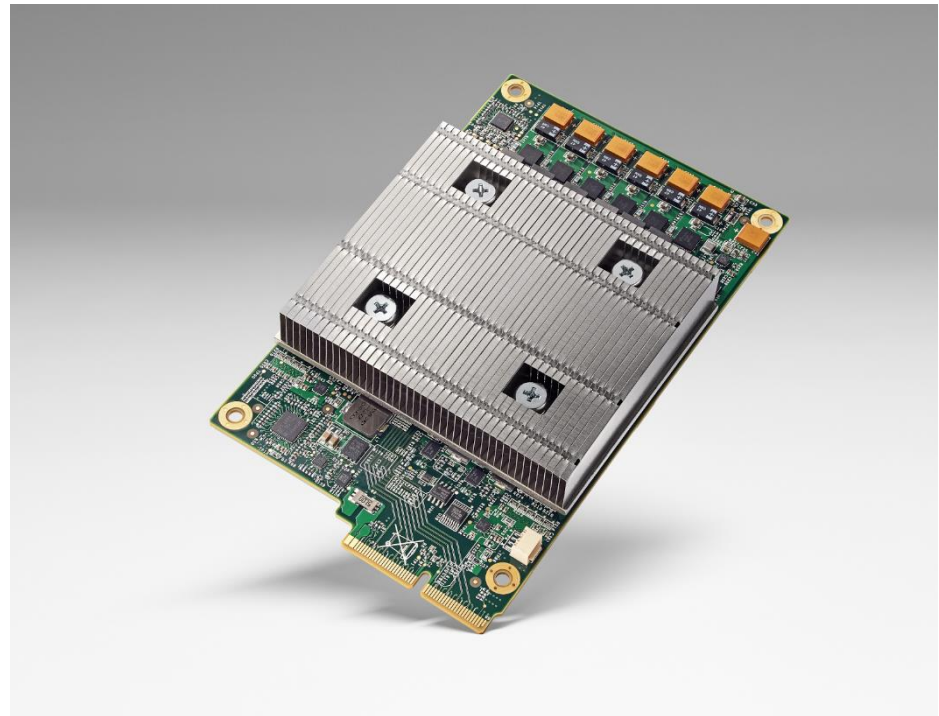
딥러닝 라이브러리와 GPU



구글의 TPU

- 구글은 2016년

- 텐서 처리 장치(Tensor Processing Unit)를 발표
- 텐서란 벡터.행렬 을 의미
- TPU는 데이터 분석 및 딥러닝용 칩으로서 벡터.행렬연산의 병렬처리에 특화
- 텐서플로(TensorFlow)
 - TPU를 위한 소프트웨어



딥러닝 참고 사이트

- 텐서플로
- 머신러닝 단기집중과정
- Naver D2
- Naver Tech Talks
- Naver edwith 인공지능
- 논문으로 짚어보는 딥러닝의 맥
- 모두를 위한 머신러닝/딥러닝(성김 교수)
- 모두를 위한 딥러닝 시즌 2

휴머노이드, 동물 로봇과 딥러닝 이해

- 휴머노이드, 동물 로봇
 - <https://www.youtube.com/watch?v=NR32ULxbjYc>
- 딥러닝 영상
 - <https://www.youtube.com/watch?v=aircAruvnKk>