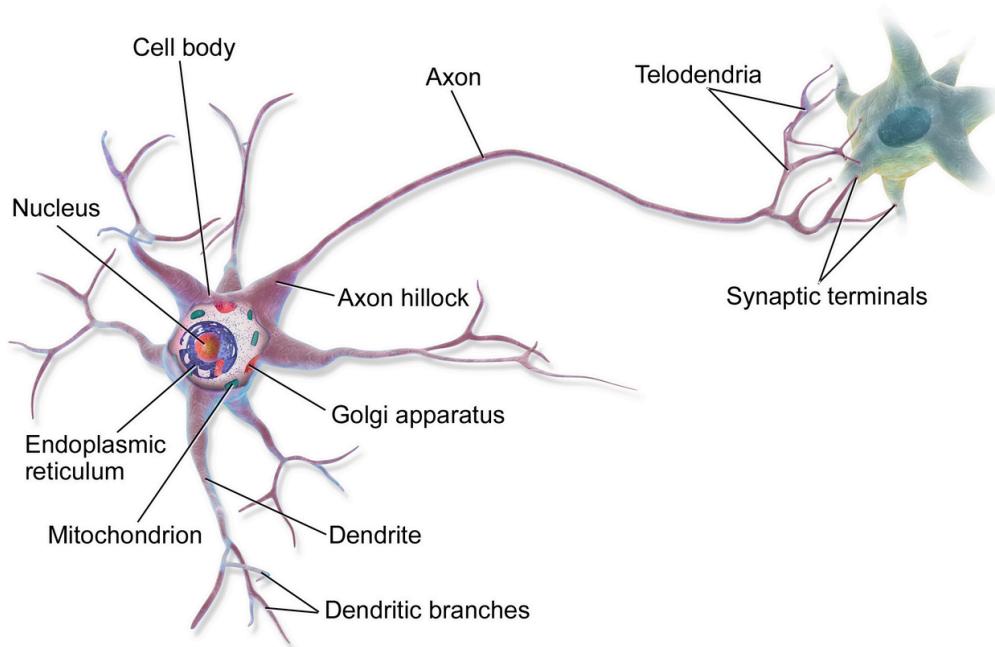


# Il Neurone Biologico



**Dendriti** (input)

→

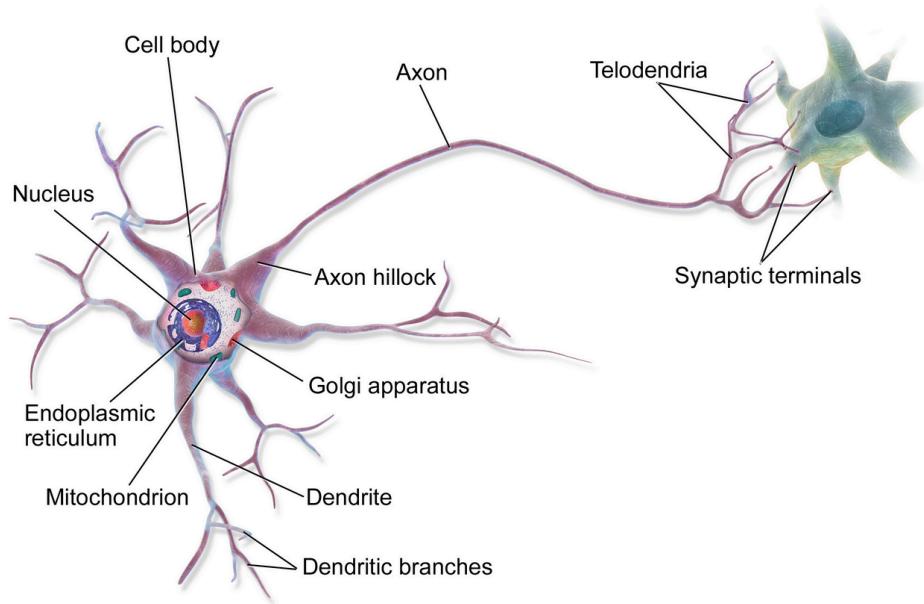
**Soma** (elaborazione)

→

**Assone** (output)

**Nota:** Il soma (cell body) opera un'integrazione dinamica dei segnali: ogni input (eccitatorio o inibitorio) viene pesato in base alla sua intensità, frequenza e posizione anatomica per determinare l'attivazione del neurone.

# Plasticità Sinaptica



## Integrazione del segnale

Nel soma, ogni input eccitatorio o inibitorio viene pesato in base alla sua intensità, frequenza e posizione anatomica per determinare l'attivazione del neurone.

## Plasticità delle connessioni

La plasticità sinaptica modula nel tempo l'efficacia delle connessioni attraverso meccanismi di potenziamento e depressione.

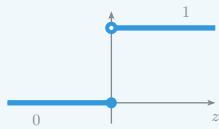
**Uso ripetuto → Potenziamento**

**Disuso → Depressione**

# Funzioni di Attivazione

Introducono la **non linearità** che rende le reti neurali potenti

Step (gradino)



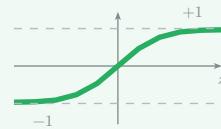
$$\sigma(z) = \begin{cases} 1 & \text{se } z > 0 \\ 0 & \text{altrimenti} \end{cases}$$

Sigmoid



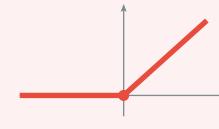
$$\sigma(z) = \frac{1}{1 + e^{-z}}$$

Tanh



$$\tanh(z) = \frac{e^z - e^{-z}}{e^z + e^{-z}}$$

ReLU

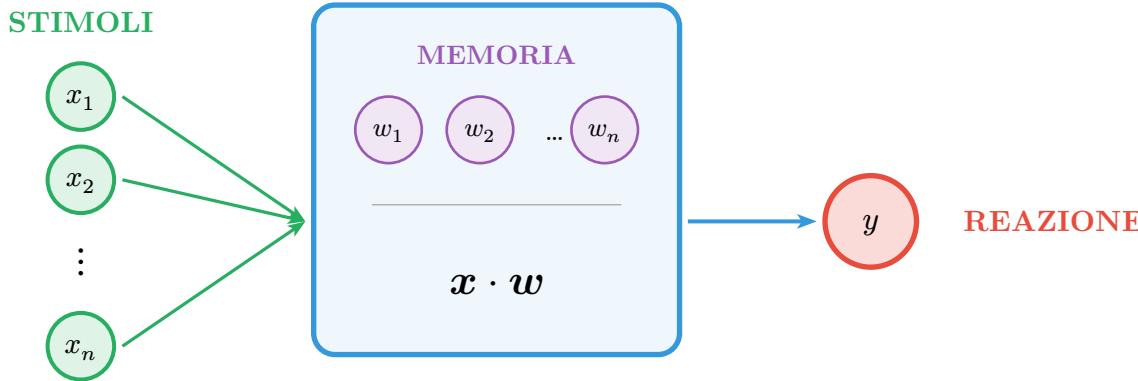


$$\text{ReLU}(z) = \max(0, z)$$

**Perché servono?** Senza funzioni di attivazione, la composizione di più strati lineari/affini collassa in un'unica trasformazione affine  $\mathbf{A}\mathbf{x} + \mathbf{c}$ . La non linearità rende la rete capace di rappresentare funzioni molto più complesse e, in condizioni opportune, di approssimare **qualsiasi funzione (approssimatore universale)**.

# Il Neurone Artificiale

Attenzione: versione incompleta



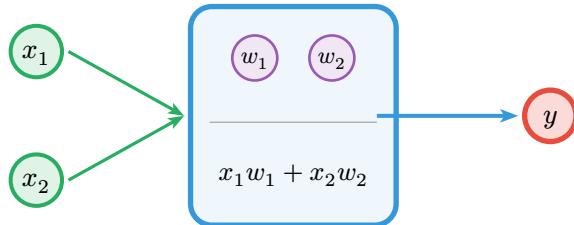
$$y = x_1 w_1 + x_2 w_2 + \dots + x_n w_n$$

$$y = x \cdot w$$

**Devo ripassare fisica:** domani verifica o domani interrogazione

## Ripassare Fisica: $x_1 \vee x_2$

$x_1$  = domani verifica,  $x_2$  = domani interrogazione



<b><math>x_1</math></b>	<b><math>x_2</math></b>	<b>Calcolo</b>	<b>Valore</b>	<b>y</b>
0	0	$0 \cdot 1 + 0 \cdot 1$	<b>0</b> $\leq 0$	0 ✗
0	1	$0 \cdot 1 + 1 \cdot 1$	<b>+1</b> $> 0$	1 ✓
1	0	$1 \cdot 1 + 0 \cdot 1$	<b>+1</b> $> 0$	1 ✓
1	1	$1 \cdot 1 + 1 \cdot 1$	<b>+2</b> $> 0$	1 ✓

**Regola di decisione:**

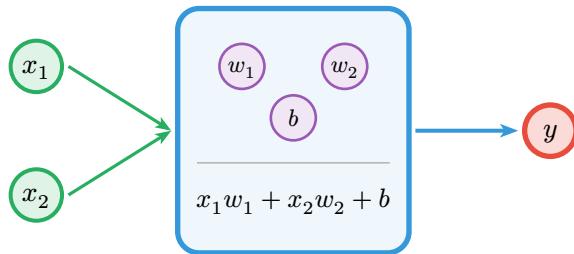
$$y = \begin{cases} 1 & \text{se } x_1w_1 + x_2w_2 > 0 \\ 0 & \text{altrimenti} \end{cases}$$

**Pesi:**  $w_1 = +1, w_2 = +1$

**Posso uscire a giocare:** ho finito i compiti e ho riordinato la camera

## Uscire a Giocare: $x_1 \wedge x_2$

$x_1$  = compiti finiti,  $x_2$  = camera riordinata



<b><math>x_1</math></b>	<b><math>x_2</math></b>	<b>Calcolo</b>	<b>Valore</b>	<b>y</b>
0	0	$0 \cdot 1 + 0 \cdot 1 - 1.5$	<b>-1.5 &lt; 0</b>	0 ✗
0	1	$0 \cdot 1 + 1 \cdot 1 - 1.5$	<b>-0.5 &lt; 0</b>	0 ✗
1	0	$1 \cdot 1 + 0 \cdot 1 - 1.5$	<b>-0.5 &lt; 0</b>	0 ✗
1	1	$1 \cdot 1 + 1 \cdot 1 - 1.5$	<b>+0.5 &gt; 0</b>	1 ✓

**Regola di decisione:**

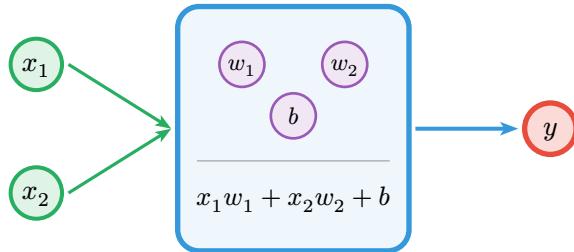
$$y = \begin{cases} 1 & \text{se } x_1w_1 + x_2w_2 + b > 0 \\ 0 & \text{altrimenti} \end{cases}$$

**Pesi:**  $w_1 = +1, w_2 = +1, b = -1.5$

**Regola d'uso della congiunzione avversativa:** devi usare «ma» o «però» ma non entrambi

**Ma / Però:**  $x_1 \oplus x_2$  **(XOR)**

$x_1$  = usa «ma»,  $x_2$  = usa «però»



$x_1$	$x_2$	$y$ atteso
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

**Regola di decisione:**

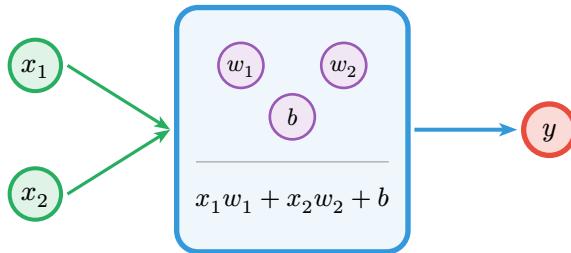
$$y = \begin{cases} 1 & \text{se } x_1w_1 + x_2w_2 + b > 0 \\ 0 & \text{altrimenti} \end{cases}$$

**Pesi:**  $w_1 = ?$ ,  $w_2 = ?$ ,  $b = ?$

**Regola d'uso della congiunzione avversativa:** devi usare «ma» o «però» ma non entrambi

## Ma / Però: $x_1 \oplus x_2$ (**XOR**)

$x_1$  = usa «ma»,  $x_2$  = usa «però»



**Tentativo:**  $w_1 = 1, w_2 = 1, b = -0.5$

$x_1$	$x_2$	Calcolo	Valore	$y$	Atteso
0	0	$0 + 0 - 0.5$	<b>-0.5 &lt; 0</b>	0	0 ✓
0	1	$0 + 1 - 0.5$	<b>+0.5 &gt; 0</b>	1	1 ✓
1	0	$1 + 0 - 0.5$	<b>+0.5 &gt; 0</b>	1	1 ✓
1	1	$1 + 1 - 0.5$	<b>+1.5 &gt; 0</b>	1	<b>0 ✗</b>

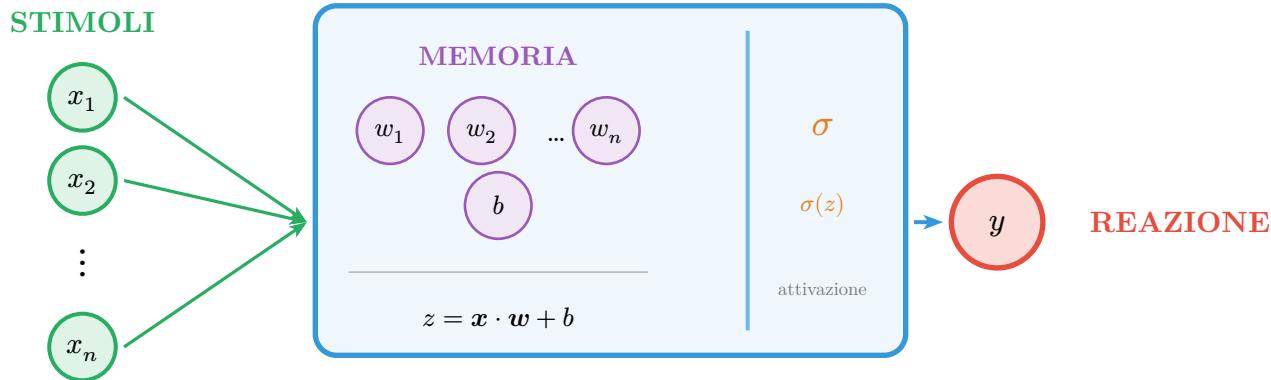
### Un singolo neurone non basta!

Non esiste **nessuna** scelta di  $w_1, w_2, b$  che risolva XOR. Il problema **non è linearmente separabile**.

### Servono più neuroni

Per risolvere XOR servono **almeno 2 strati** di neuroni: nasce la **rete neurale**.

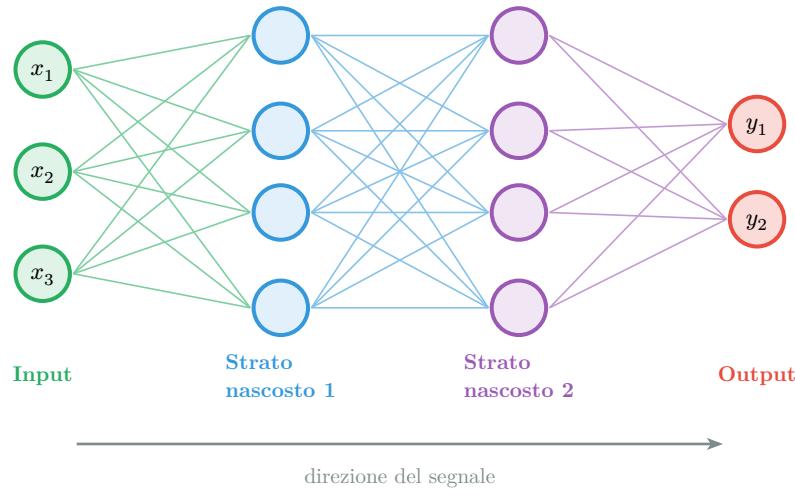
# Il Neurone Artificiale



$$z = x_1 w_1 + x_2 w_2 + \dots + x_n w_n + b$$

$$y = \sigma(\mathbf{x} \cdot \mathbf{w} + b)$$

# La Rete Neurale



Come leggere lo schema:

Cerchi = neuroni, organizzati in **strati** verticali

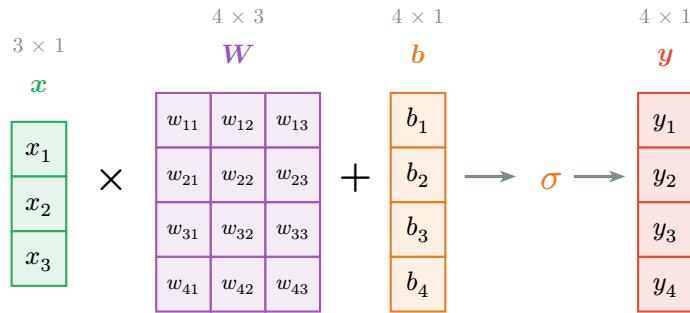
Linee = connessioni, ognuna con un **peso**  $w$

Ogni neurone calcola  $y = \sigma(\mathbf{x} \cdot \mathbf{w} + b)$

Il segnale scorre da sinistra a destra, strato per strato

**Strati nascosti** = elaborazione intermedia  
Più strati → problemi più complessi (es. XOR)

# Ogni Strato è un'operazione Matriciale



ogni riga di  $W$  contiene i pesi di un neurone

Uno strato = una moltiplicazione

$$y = \sigma(W \cdot x + b)$$

Dimensioni ( $n$  input,  $m$  neuroni):

$$x: n \times 1 \quad W: m \times n \quad b: m \times 1 \quad y: m \times 1$$

Rete completa = strati in sequenza:

$$y = \sigma_3(\sigma_2(\sigma_1(W_1 \cdot x + b_1) + b_2) + b_3)$$

Calcoli di uno strato in parallelo → GPU

# Ogni Strato è un'operazione Matriciale

$$\begin{array}{c} 3 \times 1 \\ \textcolor{green}{x} \\ \begin{matrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{matrix} \end{array} \times \begin{array}{c} 4 \times 3 \\ \textcolor{violet}{W} \\ \begin{matrix} w_{11} & w_{12} & w_{13} \\ w_{21} & w_{22} & w_{23} \\ w_{31} & w_{32} & w_{33} \\ w_{41} & w_{42} & w_{43} \end{matrix} \end{array} + \begin{array}{c} 4 \times 1 \\ \textcolor{brown}{b} \\ \begin{matrix} b_1 \\ b_2 \\ b_3 \\ b_4 \end{matrix} \end{array} \rightarrow \sigma \rightarrow \begin{array}{c} 4 \times 1 \\ \textcolor{red}{y} \\ \begin{matrix} y_1 \\ y_2 \\ y_3 \\ y_4 \end{matrix} \end{array}$$

ogni riga di  $W$  contiene i pesi di un neurone

Ogni strato è una funzione:  $f_i : \mathbb{R}^{d_{i-1}} \rightarrow \mathbb{R}^{d_i}$

$$f_i(x) = \sigma_i(W_i \cdot x + b_i)$$

La rete è una composizione di funzioni:

$$F = f_n \circ f_{n-1} \circ \dots \circ f_1$$

$$\mathbf{y} = (f_n \circ f_{n-1} \circ \dots \circ f_1)(\mathbf{x})$$