

NHẬP MÔN TRÍ TUỆ NHÂN TẠO

ThS Nguyễn Thị Trang CNTT1

Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông

Email: trangnguyen.hust117@gmail.com



Thông tin môn học

- □ Giảng viên
 - ThS Nguyễn Thị Trang
 - Email: <u>trangnt@ptit.edu.vn</u>, <u>trangnguyen.hust117@gmail.com</u>
- □ Tài liệu tham khảo
 - Từ Minh Phương. Giáo trình nhập môn trí tuệ nhân tạo. Nhà xuất bản thông tin và truyền thông, 2016
 - Đinh Mạnh Tường. Trí tuệ nhân tạo. Nhà xuất bản Khoa học kĩ thuật. 2002
 - Ngô Xuân Bách. Bài giảng Nhập môn Trí tuệ Nhân tạo



Thông tin môn học

- □ Đánh giá
 - Chuyên cần (10%)
 - Bài tập (10%)
 - Kiểm tra giữa kì (10%)
 - Thi cuối kì (70%)

Thiếu điểm thành phần hoặc nghỉ quá 20% số buổi sẽ không được thi hết môn!!!



Nội dung môn học

- □ Phần 1: Giải quyết vấn đề bằng tìm kiếm
 - Tìm kiếm không có thông tin
 - Tìm kiếm có thông tin
 - Tìm kiếm cục bộ
- □ Phần 2: Biểu diễn tri thức và suy diễn logic
 - Logic mệnh đề
 - Logic vị từ cấp 1
- □ Phần 3: Suy diễn xác suất
 - Mang Bayes
- □ Phần 4: Học máy
 - Học cây quyết định
 - Phân loại Bayes đơn giản
 - Học dựa trên ví dụ



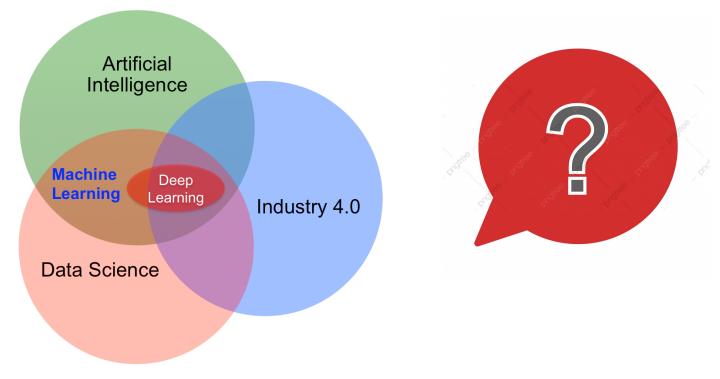
Nhập môn trí tuệ nhân tạo

GIỚI THIỆU



Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo (1/14)

- □ Tại sao Trí tuệ nhân tạo ngày càng phổ biến?
- □ Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì?



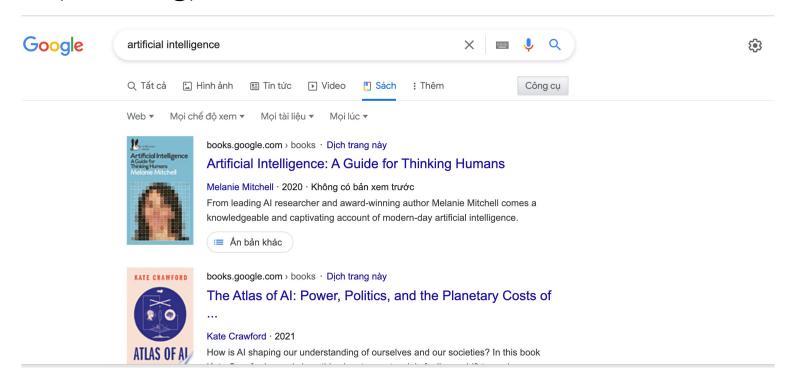




IBM's Watson Supercomputer Destroys Humans in Jeopardy

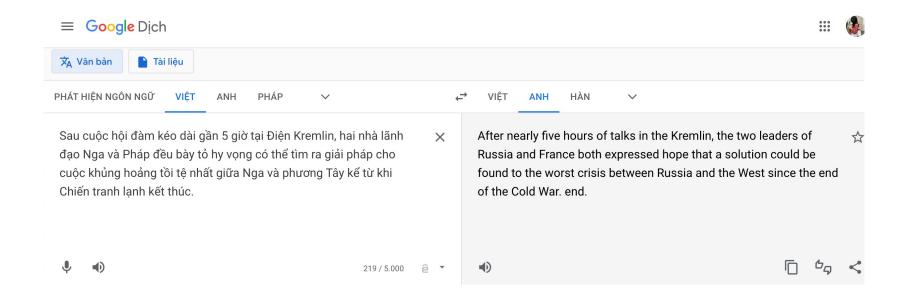


□ Xếp hạng trang web trong truy xuất thông tin(Ranking)



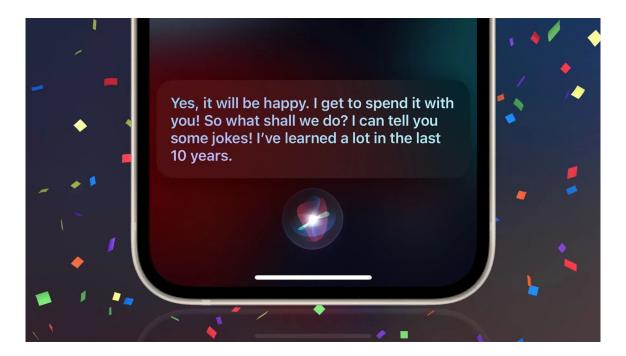


□ Dịch máy (Machine Translation)





■ Nhận dạng tiếng nói – Automatic Speech Recognition (ASR)





□ Hệ tư vấn (Recommend Systems)



Recommended for You

Amazon.com has new recommendations for you based on items you purchased or told us you own.



The Little Big Things: 163 EXCELLENCE



Fascinate: Your 7 Triggers to Ways to Pursue Persuasion and Captivation



Sherlock Holmes [Bluray



Alice in Wonderland Blu-ray



Google's Artificial Brain Learns to Find Cat Videos





By Liat Clark, Wired UK

Jim Wilson/The New York Times

An image of a cat that a neural network taught itself to recognize.

By JOHN MARKOFF Published: June 25, 2012



□ A huge breakthrough in AI, 2016

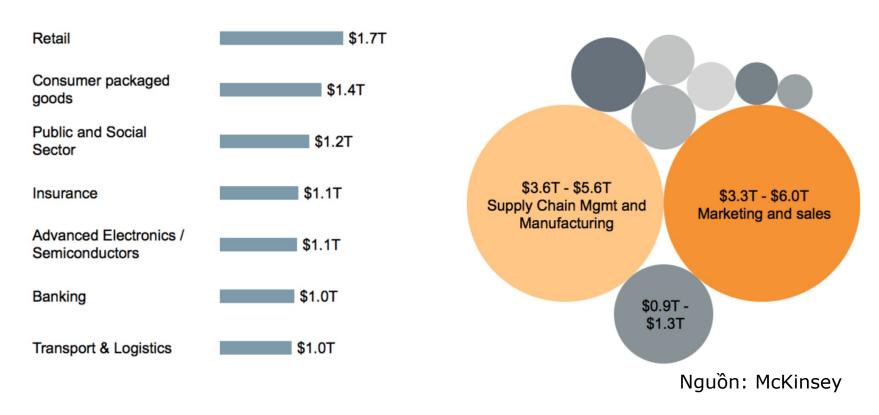
- AlphaGo của Google đánh bại một kỳ thủ hang đầu Lee Sedol tại cờ vây, 3/2016
- AlphaGo học hỏi từ 30 triệu bước đi của con người và tự chơi để tìm ra những nước đi mới.





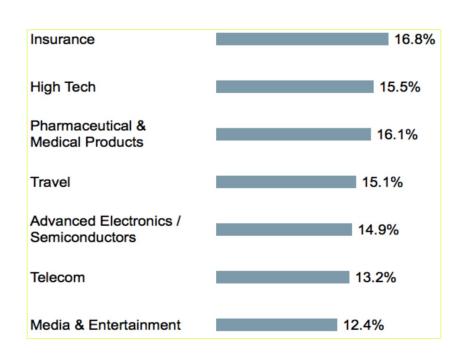


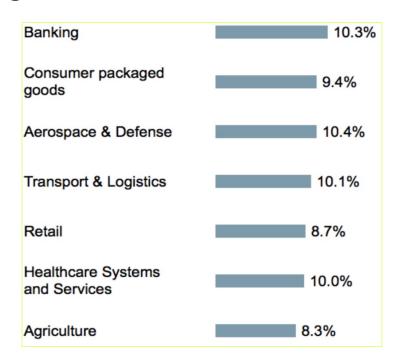
□ Al tạo ra khoảng **15000 tỷ đô la** mỗi năm





□ AI đẩy các ngành tăng trưởng lớn







Trí tuệ nhân tạo là gì?

- □ Trí tuệ nhân tạo (TTNT) (Artificial Intelligence) hướng tới việc xây dựng các thực thể thông minh (thực thể có trí tuệ)
- □ Có nhiều định nghĩa khác nhau, chia thành 4 nhóm, từ đó Trí tuệ nhân tạo là lĩnh vực nghiên cứu việc xây dựng các hệ thống có đặc điểm
 - Hành động như người
 - Có thể suy nghĩ như người
 - Có thể suy nghĩ hợp lý
 - Hành động hợp lý



- □ Tiền khởi đầu (1943-1955)
 - Chưa có khái niệm về TTNT, xuất hiện một số kết quả nghiên cứu liên quan trực tiếp tới các nghiên cứu TTNT sau này
 - □ 1943: Mô hình mạng nơ ron nhân tạo đầu tiên ra đời
 - □ 1950: Alan Turing công bố bài báo về trí tuệ máy, mô tả khái niệm phép thử Turning, học máy, thuật toán di truyền và học tăng cường.
- □ Sự ra đời của TTNT (1956)
 - Mười nhà khoa học đứng đầu là John McCarthy tổ chức một hội thảo kéo dài hai tháng tại trường đại học Dartmouth đặt nền móng đầu tiên cùng tên gọi chính thức của TTNT



- □ Giai đoạn khởi đầu (1956-1969)
 - Một số chương trình có khả năng chứng minh định lý toán học theo cách tương tự tư duy của con người
 - Một số chương trình trò chơi có khả năng học và đánh thắng người chơi nghiệp dư
 - 1958: John McCarthy đề xuất ngôn ngữ LISP
 - Mạng neuron nhân tạo tiếp tục phát triển đạt được một số thành tựu mới



- □ Các hệ thống dựa trên tri thức (1969-1979)
 - Chú trọng tới việc sử dụng nhiều tri thức, thông tin đặc thù cho lĩnh vực hẹp của vấn đề cần giải quyết
 - □ DENDRAL(1967): hệ chuyên gia cho phép dự đoán cấu trúc phân tử
 - □ MYCIN(1964): hệ chuyên gia cho phép chấn đoán bệnh nhiễm trùng máu
 - □ Các hệ thống dịch máy sử dụng tri thức để hiểu ngôn ngữ tự nhiên.



- □ TTNT có sản phẩm thương mại (1980 đến nay)
 - Các hệ chuyên gia được thương mại hoá, đặc biệt trong giai đoạn 1980-1988, sau đó TTNT rơi vào thời gian trì trệ
 - Sự trở lại của mạng nơ ron nhân tạo
 - Đặc biệt trong khoảng 10 năm gần đây, các mạng nơ ron nhiều lớp (Deep Network) đang được đặc biệt quan tâm.



- □ TTNT trở thành ngành khoa học (1987 đến nay)
 - Đã có phương pháp nghiên cứu của riêng mình, tuân theo các yêu cầu chung đối với phương pháp nghiên cứu khoa học.
 - □ Kết qủa được chứng minh bằng thực nghiệm
 - □ Kết quả được phân tích bằng khoa học thống kê
 - Các phát minh trước đây của TTNT được phân tích và so sánh, không còn mang tính kinh nghiệm thuần tuý, dựa trên cơ sở lý thuyết rõ ràng hơn



- □ Tiếp cận dựa trên dữ liệu lớn (2001 đến nay)
 - Dữ liệu số hoá được tạo ra tăng rất nhanh
 - □ Nhiều nghiên cứu cho thấy việc sử dụng dữ liệu hợp lý quan trọng hơn việc xây dựng các thuật toán phức tạp
 - Dữ liệu lớn (Big data): dữ liệu lớn, bản chất đa dạng, thay đổi nhanh theo thời gian



Các lĩnh vực nghiên cứu

- Một hệ thống trí tuệ nhân tạo hoàn chỉnh thường có các khả năng
 - Cảm nhận (Perception): Hệ thống có cơ chế tiếp nhận thông tin từ bên ngoài môi trường
 - Suy diễn (Reasoning): Khả năng đưa ra kết luận về hành động dựa trên thông tin nhận được từ môi trường bên ngoài và tri thức có ở bên trong
 - Hành động (Action): Khả năng tác động trở lại môi trường(thực hiện hành động hoặc đưa thông tin)



Các lĩnh vực nghiên cứu

- □ Cảm nhận
 - Thị giác máy tính (Computer vision)
 - Xử lý ngôn ngữ tự nhiên (Natural language processing)
- □ Suy diễn
 - Biểu diễn tri thức (Knowledge Representation)
 - Tìm kiếm (Search)
 - Suy diễn (Inference/Reasoning)
 - Học máy (Machine Learning)
 - Lập kế hoạch (Planning)



Các lĩnh vực nghiên cứu

- □ Hành động
 - Kĩ thuật Robot (Robotics)