

Khoa Công nghệ thông tin 1

Giới thiệu

PGS.TS: Ngô Xuân Bách

Email: bachnx@ptit.edu.vn

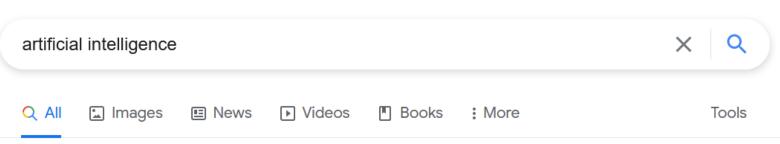


Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (1/14)

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







About 695,000,000 results (0.57 seconds)

Artificial intelligence is **the simulation of human intelligence processes by machines**, especially computer systems. Specific applications of Al include expert systems, natural language processing, speech recognition and machine vision.

https://searchenterpriseai.techtarget.com > definition > Al-...

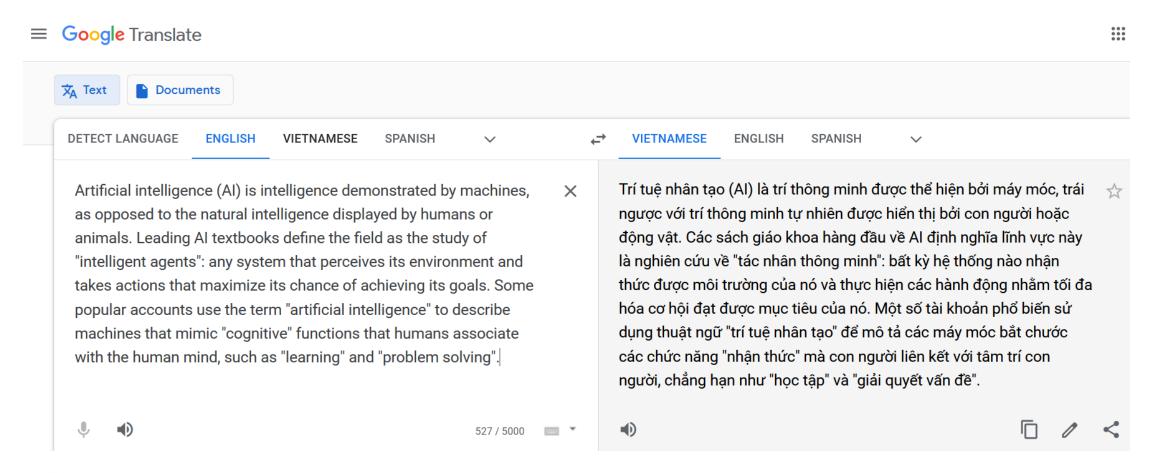
What is artificial intelligence (AI)? - AI definition and how it works





Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (2/14)

Dich máy (Machine Translation)





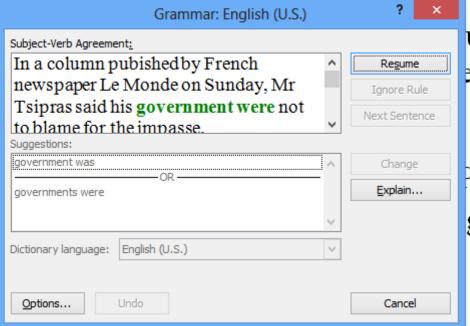
Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (3/14)

Kiểm lỗi chính tả - Spelling

In a column pubished by French newspaper Le Monde on Sunday, Mr Tsipras said his government were not to blame for the impasse.

"It is due to the insister" proposals and displaying Greek people," he wro

After the mting, a spok the quintet agreed to w in "close contact".



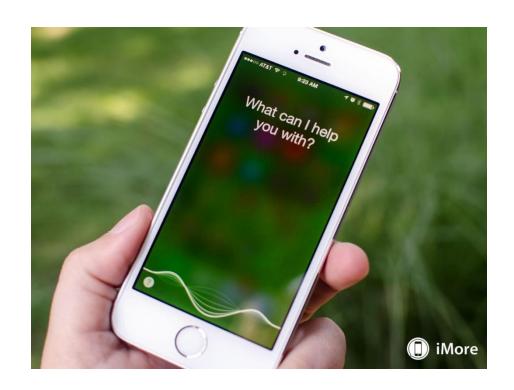
ubmitting absurd emocratic choice of the

news agncy only that g days and would stay



Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (4/14)

Nhận dạng tiếng nói – Automatic Speech Recognition (ASR)







Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (5/14)

Tổng hợp tiếng nói

Speech Synthesis - Text to Speech (TTS)



Watson Text to Speech / Text to Speech Demo

https://text-to-speech-demo.mybluemix.net/



Hà Nội siết chặt việc đi lại, yêu cầu thêm các loại giấy tờ khi ra đường







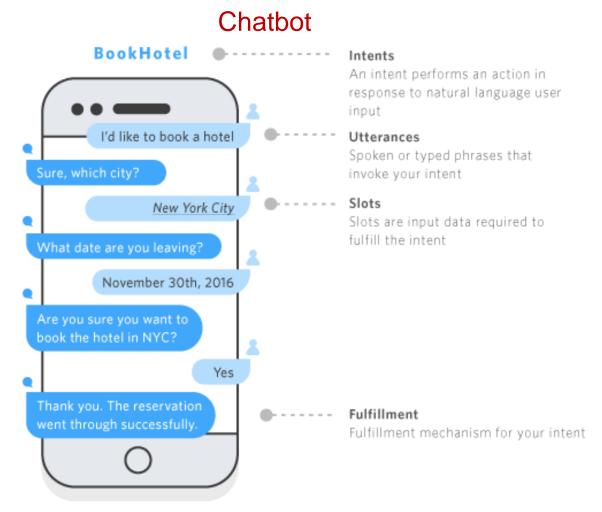
Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (6/14)

Trả lời câu hỏi tự động (Question Answering)





Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (7/14)





Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (8/14)

Nhận dạng mặt người (Face Detection & Recognition)





Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (9/14)

Xe tự hành (Autonomous/Self-Driving/Driverless Cars)





Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (10/14)

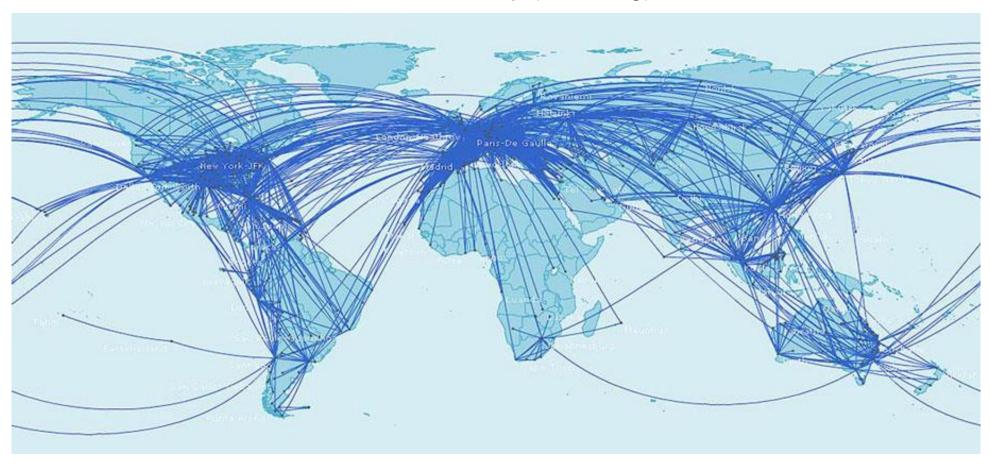
Hệ tư vấn (Recommender Systems)





Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (11/14)

Lập lịch bay (Planning)





Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (12/14)

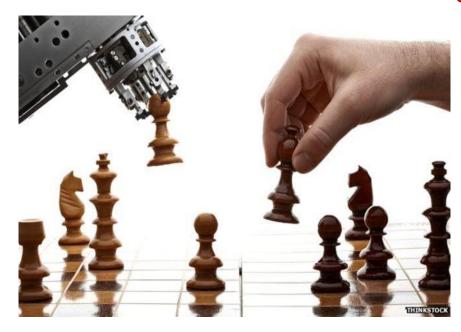






Trí tuệ nhân tạo có thể làm gì? (13/14)

Trò chơi thông minh (Al and Games)





- Cờ vua: 1997 (Deep Blue của IBM)
- Cờ vây: 2016 (AlphaGo của Google)
- Đánh bài: 2017 (Poker Computer của đại học CMU)



Trí tuệ nhân tạo có thế làm gì? (14/14)

Rất nhiều ứng dụng khác

Web search

Speech recognition

Handwriting recognition

Machine translation

Information extraction

Document summarization

Question answering

Spelling correction

Image recognition

3D scene reconstruction

Human activity recognition

Autonomous driving

Music information retrieval

Automatic composition

Social network analysis

Product recommendation

Advertisement placement

Smart-grid energy optimization

Household robotics

Robotic surgery

Robot exploration

Spam filtering

Fraud detection

Fault diagnostics

Al for video games

Character animation

Financial trading

Protein folding

Medical diagnosis

Medical imaging

...

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)
 - o Thế nào là thực thể thông minh?
- Các định nghĩa về trí tuệ nhân tạo có thể nhóm thành bốn nhóm, theo đó, trí tuệ nhân tạo là lĩnh vực nghiên cứu việc xây dựng các hệ thống có đặc điểm
 - 1. Hệ thống hành động như người
 - 2. Hệ thống có thể suy nghĩ như người
 - 3. Hệ thống có thể suy nghĩ hợp lý
 - 4. Hệ thống hành động hợp lý

Lịch sử hình thành và phát triển (1/3)

- Giai đoạn tiền khởi đầu (1943-1955)
 - Chưa có khái niêm về TTNT, xuất hiện một số kết quả nghiên cứu liên quan trực tiếp tới các nghiên cứu về TTNT sau này
 - 1943: mô hình mạng nơ ron nhân tạo đầu tiên ra đời
 - 1950: Alan Turing cổng bố bài báo về trí tuệ máy, mô tả khái niệm phép thử Turing, học máy, thuật toán đi 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 (1952-1969)
 - 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 nơ ron nhân tạo tiếp tục phát triển đạt được một số thành tựu mới

Lịch sử hình thành và phát triển (2/3)

- 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 (1974): hệ chuyên gia cho phép chuẩn đoạn 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 hóa, 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

Lịch sử hình thành và phát triển (3/3)

- TTNT trở thành ngành khoa học (1987 đến nay)
 - TTNT đã có phương pháp nghiên cứu riêng của mình, tuân theo các yêu cầu chung đối với phương pháp nghiên cứu khoa học
 - Kết quả 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 túy, dựa trên cơ sở lý thuyết rõ ràng hơn
- Tiếp cận dựa trên dữ liệu lớn (2001 đến nay)
 - Dữ liệu số hóa 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
 - o Dữ liệu lớn (Big data): dữ liệu lớn, bản chất đa dạng, thay đổi nhanh theo thời gian

Các lĩnh vực nghiên cứu (1/2)

Một hệ thống trí tuệ nhân tạo hoàn chỉnh thường có các khả năng

- Cảm nhận (perception)
 - Hệ thống có cơ chế thu nhận thông tin từ bên ngoài môi trường (camera, sensor, ...)
- Suy diễn (reasoning)
 - Hệ thống có khả năng đưa ra kết luận về hành động dựa trên thông tin thu nhận được từ môi trường và tri thức bên trong
- Hành động (action)
 - Hệ thống có khả năng tác động trở lại môi trường (thực hiện hành động hoặc đưa ra thông tin)

Các lĩnh vực nghiên cứu (2/2)

- 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 hay reasoning)
 - Học máy (machine learning)
 - Lập kế hoạch (planning)
- Hành động
 - Kỹ thuật rôbốt (robotics)