

# Learning Research

Jiahao Xiang<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Hengyang Normal University

2024 年 10 月 18 日

**Motivation:** 对于接触 Research 一年多，还是小白的我来说，不具备一套高效的方法论。这次分享，我们对常年混迹与顶会的，一位浙大的大佬（彭思达）分享的 learning\_research 进行学习，在大佬的输入下，输出一下我们学习到的内容，希望能够对大家也有所帮助。

大佬思想使用该颜色块标注

[https://github.com/pengsida/learning\\_research](https://github.com/pengsida/learning_research)

我们的想法

汇报 slide: [https://github.com/jiahaoxiang2000/TempWrite/blob/master/slided/learning\\_research.pdf](https://github.com/jiahaoxiang2000/TempWrite/blob/master/slided/learning_research.pdf)

# Table of Contents

1 找问题

2 解决问题

# 找问题

## 一阶段

这个阶段追求**广度**，了解一些基础的概念和算法。不要求深度，不要求掌握/熟悉算法所有的细节。这个阶段的目的是让你对大方向有一个大概的了解，知道有哪些算法，知道这些算法的**大概原理**，知道这些算法的应用场景。

## 二阶段

这个阶段追求**深度**，追求掌握某一篇论文的细节（算法细节、代码实现细节）。这个阶段的目标是构建某一个科研细分方向的算法基础，了解一篇**论文**是怎么做出来的（寻找科研问题、想 idea、做实验、写论文）。

## 找问题

当来到二阶段时，一类问题已经明显了，一类为旧的 issue，我们阅读的文献；二类为新的 issue，属于开创新的贡献。

# 解决问题

## 三阶段

在有了一定算法基础以后，开始在实验室的指导下做一个自己一作的 Project。这个阶段的目标是通过**实践**来学习一篇论文是怎么做出来的。

## 想 idea

想点子的过程，就是尝试去解问题的过程。找找旧的解法，看看有没有可以改进的地方，或者能不能引入一些新的思路。

## 杨植麟认为

技术的本质就是对方法做**组合**，把小的技术组合成大的技术，把老的技术组合成新的技术。

# 想 idea

## 具体的想 idea 的流程 (Goal-driven research)

### 1. general goal

一般而言, general goal 容易定义, 但制定 roadmap 需要对领域有深刻的理解。可以通过构建 literature tree 来建立起对该领域的认知。

### literature tree

- 收集相同方向的论文。
- 通过阅读论文, 梳理出当前方向已有的 milestone tasks, 并标记提出该task的第一篇论文 (1 类 novelty)。
- 将论文根据 milestone tasks 进行归类。梳理出有代表性的 pipelines, 并标记提出该pipeline的第一篇论文 (2 类 novelty)。
- 根据 pipeline 再细分到 novel module, 归类论文 (3 类 novelty)。加一些 module 改进已有 pipeline 地工作 (4 类 novelty)
- 随着自己对领域的理解, 增加新的 milestone tasks。

## novelty 的分类

创新性越高，它所能影响的文章数量就越多。1 类 milestone task, 2 类 novel pipeline, 3 类 novel module, 4 类旧 module 改进已有 pipeline 地工作。i.e. 创新性很大程度上，影响文章录用的 level。

## 2. 选题

根据 novelty-tree 列出的 roadmap，选择有研究空间的 task，调研这个 task 有没有重要的 technical challenge。选题是对一个 research project 影响最大的一步，而不是后面的想方法。

## 3. why not work reason?

从技术层面上分析现在的 pipelines 在某个 task 上不 work 的原因，在 pipeline module 层面思考可能的原因，然后在 pipeline 层面或 high-level idea 层面思考可能的原因。

## 4. Innovation

- 通过看论文、思考、做实验、与人讨论等方式，发现当前的 pipeline 满足不了哪个指标。找到的“问题”。
- 1) 寻找有没有解决相似“问题”的论文，看看这些论文里有没有分析导致“问题”的技术原因。2) 从论文获得的知识。总结这些论文的分析，形成自己的一套思考。3) 从有经验的人身上蒸馏知识。4) 从实验获得知识。

## 找点子

点子函数  $f: g \mapsto q$ , 其中  $g$  为具有泛化性的知识, i.e. 可以用在多个问题上,  $q$  为具体的问题。我们的目标是找到一个函数  $f$ , 使得  $q$  尽可能优。

1) 知  $f_1: g \mapsto q_1, q_1 \approx q_2$ , 求  $f_2: g \mapsto q_2$ 。2) 和 3) 知  $q$ , 找  $g$ , 求  $f$ 。4) 知  $q, g$ , 求  $f$ 。2) 和 3) 难, 1) 简单一些。

## 5. 实验验证创新点。



## Goal-driven research 在 research 产出方面的好处

Goal-driven research 的风格是追求重要的任务，试各种方法把这个任务做 work。通过一些条件的 relax，总可以把一些重要的任务做出一些 work 的结果。这样 project 有**产出的保证**。

有些人喜欢追新技术，一味的把新技术调 work。但我们这方向是实验科学，不通过大量实验难以确定一个技术是否真的 work，导致这种科研方式风险性太大了。

## 当出现新锤子的时候

非常值得拿新锤子来做自己 roadmap 上的某一个 milestone task，这样容易做出有影响力的工作。如：

- Transformer 出来的时候，拿来搞 LoFTR
- NeRF 出来的时候，拿来搞 Neural Body
- Stable diffusion 出来的时候，拿来搞 DreamFusion、DreamBooth

## 实验室的帮助

- 开箱自带重要的科研问题 task。
- 丰富的 Review 经验。
- 防止进入 local minimum，路走窄。
- 避免 technical flaw，路走死。
- 帮改进其提出的创新。