Resumen Inteligencia Artificial 2

Por: Pablo Federico Martín Luna

# Tema 1: Introducción al Procesamiento Subsimbólico

## Inteligencia Artificial Subsimbólico

Técnicas de IA que simulan los elementos de más bajo nivel que interviene en los procesos inteligentes para que de su combinación emerja de forma espontánea el comportamiento inteligente.

### Soft Computing

Rama de la IA que se dedica al desarrollo de algoritmos y técnicas que pueden resolver problemas que son típicamente difíciles o no factibles de resolver utilizando los métodos tradicionales. (No tiene por qué ser la mejor solución)

### Técnicas subsimbólicas basadas en sistemas biológicos

* Estructura del cerebro: Redes Neuronales
* Evolución biológica: Computación evolutiva

### Áreas

* Búsqueda
* Aprendizaje automático (Machine Learning/Data Mining)
* Simulación sensorial

## Machine Learning (Aprendizaje Automático

Rama de la IA que desarrolla algoritmos de análisis de datos que permitan al sistema aprender y tomar decisiones autónomas en base a la predicción de las situaciones que se puedan producir.

### Aprender

Generalizar comportamientos mediante detección de patrones en la información suministrada en forma de ejemplos y experiencia.

### Optimizar

Calcular el máximo y mínimo de una función.

Función de error, Loss function, Función objetivo.

En machine Learning ha aprendido porque nuestra función de error es un mínimo.

### Factores que influyen en el aprendizaje

* Qué **conocimiento previo** tiene el sistema. (un buen set de datos)
* Qué **representación** se usa para los datos que usan el sistema.
* Qué **feedback** está disponible para que el sistema aprenda.
  + Aprendizaje supervisado:
    - Cualitativa – clasificación.
    - Cuantitativa – regresión.
  + Aprendizaje no supervisado:
    - Clustering
  + Aprendizaje por refuerzo.
  + Aprendizaje semi-supervisado

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

## ¿Qué son las Redes Neuronales?

Sistema compuesto por un conjunto de elementos de procesamiento simples (neuronas), conectadas entre sí (red), cuyo comportamiento está determinado por la topología y los pesos de sus conexiones.

## Características

### Propiedades emergentes

El comportamiento global de la red es distinto del comportamiento individual de las neuronas que la componen. (aprender de la experiencia, autoorganizarse, generalizar y abstraer)

### Aprendizaje adaptativo

El sistema modifica su comportamiento para ajustarlo a los datos que se le proporcionan.

### Autoorganización

Emplean su capacidad de aprendizaje adaptativo para autoorganizar la información que recibe durante el aprendizaje.

### Generalización

Facultad de responder apropiadamente cuando se les presentan datos que no habían sido presentados anteriormente.

### Procesamiento distribuido

El conocimiento no está en ninguna neurona concreta.

## Conceptos básicos

### Neurona

Unidad de procesamiento elemental que genera una salida como resultado de la integración de un conjunto de entradas.

Formada por: entradas, salidas, procesamiento y pesos.

* Procesamiento: operaciones elementales, suma ponderada, funciones de activación.
  + Funciones de activación:
    - No lineal:

Gráfico, Diagrama, Gráfico de líneas

Descripción generada automáticamente

* + - Lineal:

Imagen que contiene Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

### Capa

Elemento estructural que agrupa neuronas con comportamiento similar.

### Red

Conjunto de reglas que define la forma en que se conectan las capas y/o PE.

Multicapa: Capa de Entrada (IL), Capa/s intermedia/s (HL) y Capa de Salida (OL).

### Procesamiento

A partir de la capa de entrada cada neurona

1. Procesa la información de sus conexiones de entrada.
2. Evalúa su función de activación.
3. Transmite su salida a las neuronas con las que está conectada.

### Aprendizaje

Proceso (algoritmo) por el que la red modifica sus pesos en función de las salidas presentadas asociando patrones de entrada a patrones de salida.

## Tipos de arquitecturas

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# Tema 2: Aprendizaje NO Supervisado: Aprendizaje Competitivo

Algoritmos de aprendizaje no supervisado están generalmente relacionados con la detección de características: Clustering y Clasificar.

## Clustering

Dividir el espacio N-dimensional de características en K regiones excluyentes.

Las características N-dimensionales deben ser multinormales con igual covarianza.

## Clasificar

Asignar una de las K regiones excluyentes obtenidas en el Clustering a los patrones.

Asignar cada patrón a uno de los grupos/clases definidos Previamente.

## Tipos de clasificadores

### Discriminación

* Discriminantes lineales o no lineales.
  + Clasificación supervisada.
  + Parten de los valores de una serie limitada de parámetros.
  + Comparación de características del individuo y de los grupos.
* Regresión logística.

### Clustering

* Métodos de Clustering o estimación de densidades.
  + Clasificación no supervisada.
  + No se dispone de una muestra previamente clasificada. A priori no se conocen los grupos y lo que precisamente se desea es establecerlos a partir de los datos que poseemos.
  + La agrupación de individuos se realiza minimizando ciertas funciones de distancia mediante técnicas estadísticas:
    - Distancia Euclídea:
    - Distancia de Manhattan:
    - Distancia de Mahalanobis.

## Autoorganización

Proceso en el cual, por medio de interacciones locales, se obtiene un ordenamiento global mediante un proceso de aprendizaje no supervisado.

## Tipos de aprendizaje no supervisado

### Aprendizaje Hebbiano o Asociativo

1. Si dos neuronas en cada lado de una conexión se activan sincrónicamente, entonces el peso de esa conexión se incrementa.
2. Si dos neuronas en cada lado de una conexión se activan asincrónicamente, entonces el peso de esa conexión se decrementa.

### Aprendizaje por Principal Component Analysis (PCA)

(Esto lo estudiamos del Resumen Data Mining)

### Aprendizaje Competitivo (SOM y ART)

El aprendizaje consiste en reforzar las conexiones de la unidad ganadora y debilitar las otras.

## Mapas Autoorganizativos

### Arquitectura

* Capas: Entrada + Kohonen.
* Elementos de un SOM:
  + Matriz multidimensional.
  + Función discriminante.
  + Mecanismo de competición.
  + Mecanismo de cooperación.
  + Mecanismo de adaptación.

### Procesamiento

1. Propagación de la entrada.
2. Cálculo de la función discriminante.

1. Competición.

### Aprendizaje

Ajuste de la matriz de pesos de las neuronas de la capa de Kohonen a medida que se presentan patrones (vectores) de entrada en un proceso iterativo (entrenamiento).

Forma

Descripción generada automáticamente

Proceso:

1. Se inicializa la matriz de pesos con valores aleatorios.
2. Se presentan uno a uno los patrones del conjunto de entrenamiento, también normalizados.
3. Se determina la neurona ganadora (BMU).
4. Se actualizan los pesos de la BMU.

Vecindario

El aprendizaje no se limita a la BMU, sino que se extiende a las neuronas adyacentes.

Las funciones de aprendizaje y vecindario están ligadas.

### Mapas topológicos

La capa de Kohonen preserva el orden y compacta la representación de una nube de datos en un espacio N-dimensional proyectándola sobre un mapa bidimensional.

### Parámetros

* Periodo. (p)
* Coeficiente de aprendizaje. ()
* Vecindario. ()
* Amortiguación. ()
* Número de neuronas del lado de la capa de Kohonen. (k)

Iteración: Activación de una neurona + Aprendizaje.

Número de presentaciones. (t)

Variación del coeficiente de aprendizaje.

Variación del vecindario.

Amortiguación.

Ecuación de aprendizaje.

### Modificaciones al proceso básico

* Refuerzo
  + Después del primer periodo de aprendizaje, se realizan sucesivos períodos de refuerzo.
  + En cada periodo de refuerzo se cumple que:

* Mecanismo de consciencia
  + Función de penalización respecto a la frecuencia de activación.
  + Esto se realiza modificando la distancia neurona – patrón a partir de la frecuencia de activación de cada neurona.

## Métricas para medir la adecuación de cada mapa

* Error de Cuantificación.

Distancia promedio entre cada vector de datos y su BMU.

* Distancia media de cada clase.
* Distancia media de la red.
* Error Topológico.

Proporción de todos los vectores de datos para los que la primera y la segunda BMU no son unidades adyacentes.

* Primera y segunda BMU adyacentes – 0.
* Primera y segunda BMU no adyacentes – 1.

# Tema 3: Aprendizaje Supervisado: Modelos Lineales

Algoritmos de aprendizaje supervisado aprenden a reproducir comportamientos y razonamientos mediante estímulos.

## Predicción

Proporcionar valores futuros de una variable con una cierta antelación (horizonte), en función de los valores históricos (serie temporal) que ha tenido dicha variable en el pasado.

### Serie Temporal

Sucesión de medidas realizadas a intervalos regulares de tiempo resultado de un proceso estocástico.

### Definiciones

* Proceso estocástico: conjunto de variables aleatorias cuya distribución varía de acuerdo al tiempo .
* Proceso de Márkov: el valor de la serie a tiempo sólo depende del valor a tiempo y no de los anteriores.
* Proceso estacionario: un proceso es estacionario en sentido amplio o débilmente estacionario cuando la media, varianza y covarianza existen y son estables e independientes del tiempo.

### Elementos de una Serie Temporal

* Tendencia: movimiento que se mantiene durante el periodo de observación.
* Variación estacional: oscilaciones periódicas que dependen del período mínimo al cabo del cual aparecen patrones repetitivos en la serie temporal.
* Movimientos cíclicos: oscilaciones sobre la tendencia basadas en algún tipo de funciones trigonométricas.
* Proceso aleatorio: oscilaciones aleatorias que se superponen a los demás componentes resultado de las fluctuaciones estocásticas del sistema real.

### Técnicas de predicción

* Cuantitativas: estimaciones numéricas a partir de valores o propiedades que se conocen de la variable a predecir:
  + Deterministas.
  + Estadísticas/Estocásticas.
  + Neuronales.
* Cualitativas: estimación subjetiva a partir de opiniones de expertos. Carecen de bases teóricas. Sirven para aglutinar opiniones.

## Técnicas estadísticas

* Métodos tradicionales. Sencillez de cálculo, bajo coste, utilidad práctica. Casos particulares de modelos más complejos.
* Métodos de Descomposición. Identifican las componentes deterministas de la serie (tendencia, estacionalidad, periodicidad) descartando la componente aleatoria que se engloba en un término de error
* Modelos Box-Jenkins. Modelos: AR, MA, ARMA, ARIMA y SARIMA.

## Redes a las que hay que enseñar

### Entrenamiento

Proceso iterativo que busca minimizar el error en el conjunto de entrenamiento.

### Ley de aprendizaje

Formulación matemática que ajuste la matriz de pesos en función de los pares entrada/salida con que se entrena la red.

### Aprendizaje = Entrenamiento + Ley de aprendizaje

## Perceptrón

Texto, Carta

Descripción generada automáticamente

# Tema 4: Aprendizaje Supervisado: Modelos No Lineales

## Historia

El MLP es una variación del modelo Adaline de Widrow con aprendizaje por minimización del MSE mediante Regla Delta.

Aplicaciones de un perceptrón:

* Clasificación.
* Reconocimiento de señales.
* Monitorización en tiempo real.
* Control adaptativo sobre múltiples variables en tiempo real.
* Predicción de series temporales.

Ventajas:

* Capacidad de generalización.
* Soluciona la mayoría de los problemas a los que se aplica.
* Una vez entrenada, produce en ejecución resultados muy rápidos.

## Arquitectura

### ¿Cuántas capas ocultas?

En una capa oculta no hay forma de saber cual debería ser la salida adecuada de las neuronas de esta capa.

El Teorema de Aproximación Universal establece que una red neuronal con una sola capa oculta y un número suficientemente grande de neuronas puede aproximar cualquier función continua en un espacio de entrada finito-dimensional a cualquier grado de precisión deseado.

### ¿Cuántas neuronas en cada capa?

* Balance entre capacidad y velocidad de aprendizaje.
* Menor que el número de patrones de entrenamiento. Lo contrario hace que cada neurona de la capa intermedia memorice un patrón de entrenamiento en lugar de generalizar a partir de casos individuales.
* Pocas neuronas -> underfitting.
* Demasiadas neuronas -> overfitting.
* Empiricamente se ha comprobado que el número de elementos en las capas ocultas debe de ser: