인공지능의 발전 과정

AI, 머신러닝, 딥러닝



인공지능 (Artificial Intelligence)

사람의 지적 능력과 기술을 프로그래밍을 통해 구현하는 기술

AI, 머신러닝, 딥러닝



인공지능 (Artificial Intelligence)

사람의 지적 능력과 기술을 프로그래밍을 통해 구현하는 기술

머신러닝 (Machine Learning)

데이터를 기반으로 알고리즘(모델)이 학습하여, 해당 분 야의 문제들을 추론하는 기술

AI, 머신러닝, 딥러닝



인공지능 (Artificial Intelligence)

사람의 지적 능력과 기술을 프로그래밍을 통해 구현하는 기술

머신러닝 (Machine Learning)

데이터를 기반으로 알고리즘(모델)이 학습하여, 해당 분 야의 문제들을 추론하는 기술

딥러닝 (Deep Learning)

인공 신경망을 활용한 머신러닝의 일종



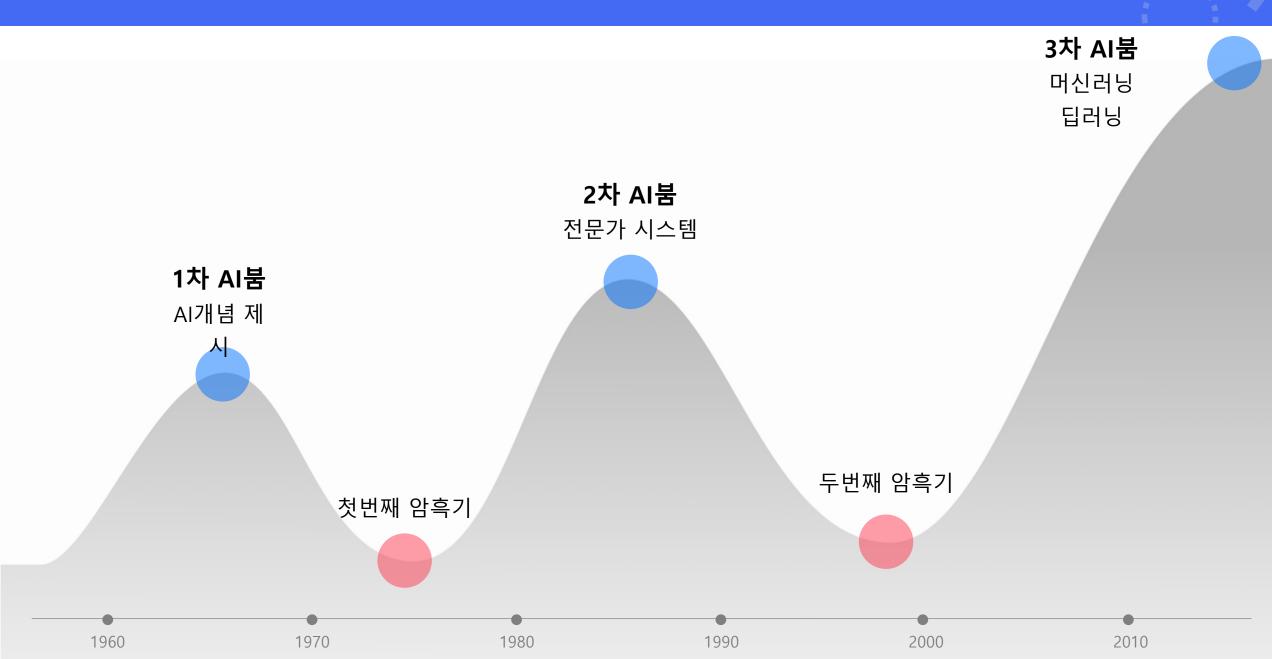
인공지능 (Artificial Intelligence)

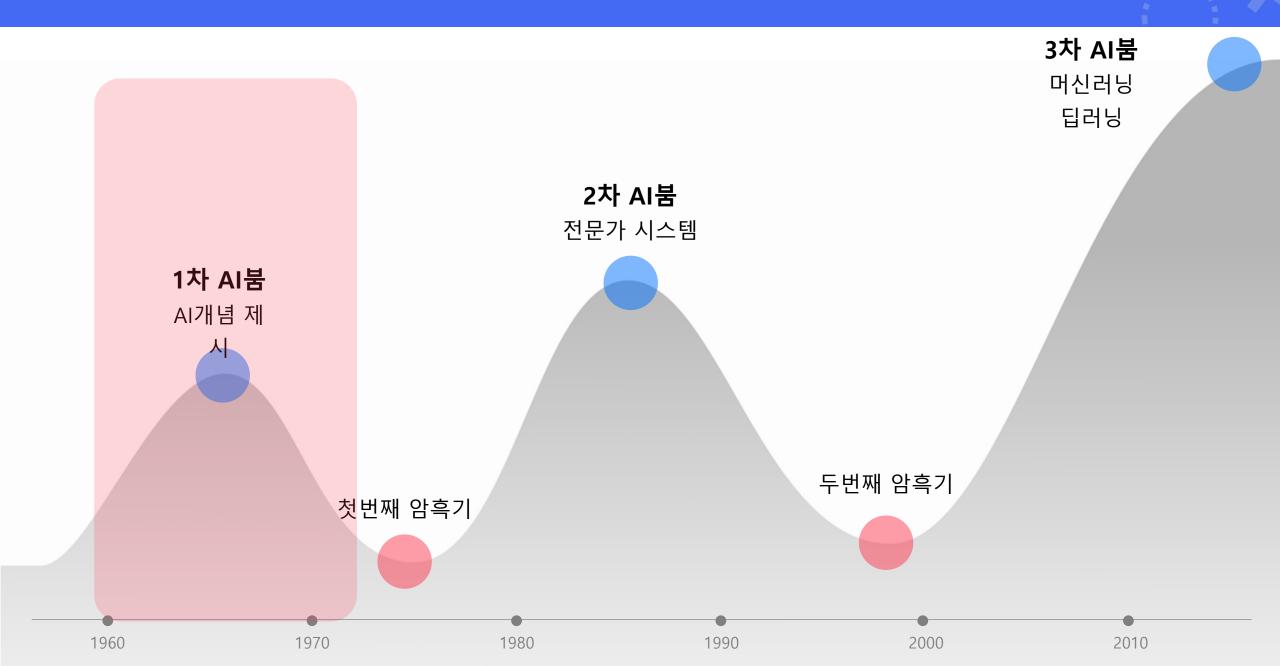
사람의 지적 능력과 기술을 프로그래밍을 통해 구현하는 기술

머신러닝 (Machine Learning)

데이터를 기반으로 알고리즘(모델)이 학습하여, 해당 분야의 문제들을 추론하는 기술

딥러닝 (Deep Learning) Artificial Neural Network 인공 신경망을 활용한 머신러닝의 일종





1

NEW NAVY DEVICE LEARNS BY DOING

Psychologist Shows Embryo of Computer Designed to Read and Grow Wiser

WASHINGTON, July 7 (UPI)

The Navy revealed the embryo of an electronic computer
today that it expects will be
able to walk, talk, see, write,
reproduce itself and be conscious of its existence.

The embryo—the Weather Bureau's \$2,000,000 "704" computer—learned to differentiate between right and left after fifty attempts in the Navy's demonstration for newsmen.,

The service said it would use this principle to build the first of its Perceptron thinking machines that will be able to read and write. It is expected to be finished in about a year at a cost of \$100,000.

Dr. Frank Rosenblatt, designer of the Perceptron, conducted the demonstration. He said the machine would be the first device to think as the human brain. As do human be-

ings, Perceptron will make mistakes at first, but will grow wiser as it gains experience, he said.

Dr. Rosenblatt, a research psychologist at the Cornell Aeronautical Laboratory, Buffalo, said Perceptrons might be fired to the planets as mechanical space explorers.

Without Human Controls

The Navy said the perceptron would be the first non-living mechanism "capable of receiving, recognizing and identifying its surroundings without any human training or control."

The "brain" is designed to

rme brain is designed to remember images and information it has perceived itself. Ordinary computers remember only what is fed into them on punch cards or magnetic tape.

Later Perceptrons will be able to recognize people and call out their names and instantly translate speech in one language to speech or writing in another language, it was predicted.

Mr. Rosenblatt said in principle it would be possible to build brains that could reproduce themselves on an assembly line and which would be conscious of their existence.

1958 New York Times...

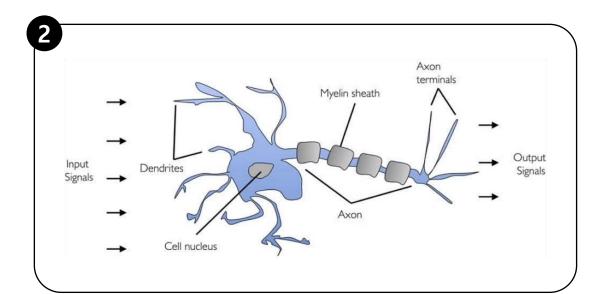
In today's demonstration, the "704" was fed two cards, one with squares marked on the left side and the other with squares on the right side.

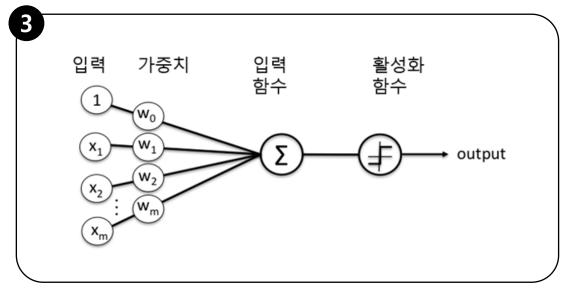
Learns by Doing

In the first fifty trials, the machine made no distinction between them. It then started registering a "Q" for the left squares and "O" for the right squares.

Dr. Rosenblatt said he could explain why the machine learned only in highly technical terms. But he said the computer had undergone a "self-induced change in the wiring diagram."

The first Perceptron will have about 1,000 electronic "association cells" receiving electrical impulses from an eyelike scanning device with 400 photo-cells. The human brain has 10,000,000,000 responsive cells, including 100,000,000 connections with the eyes.

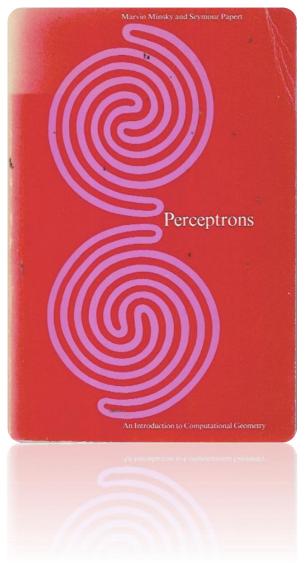




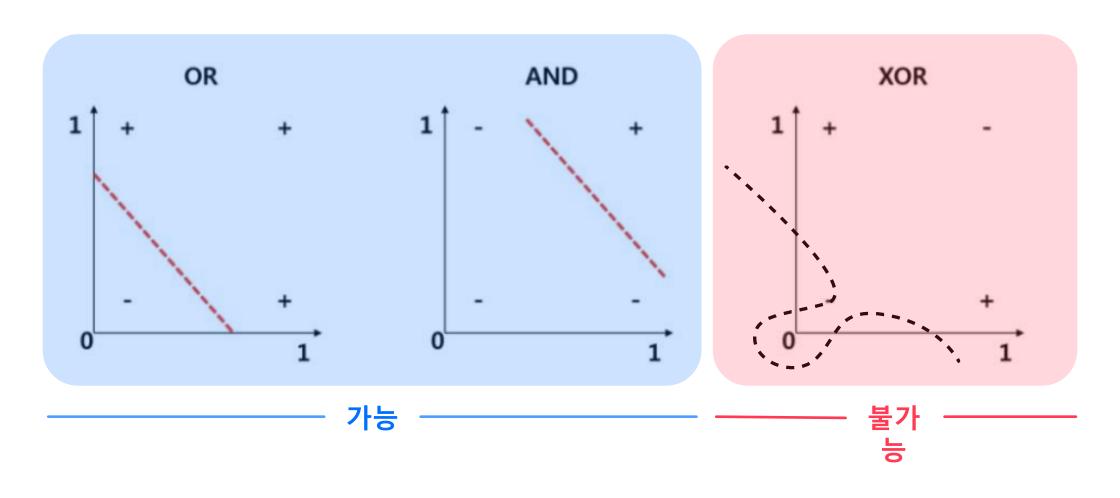
프랭크 로젠블랫이 만든 퍼셉트론의 개략적 구조

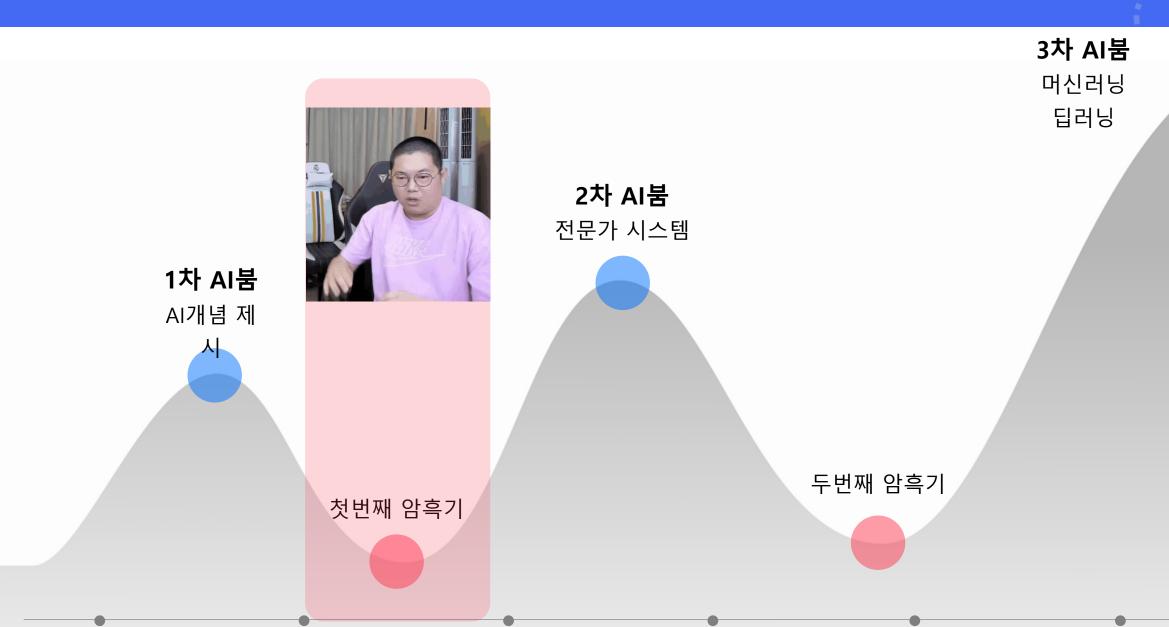
AI의 흥망성쇠 (1차 AI붐)

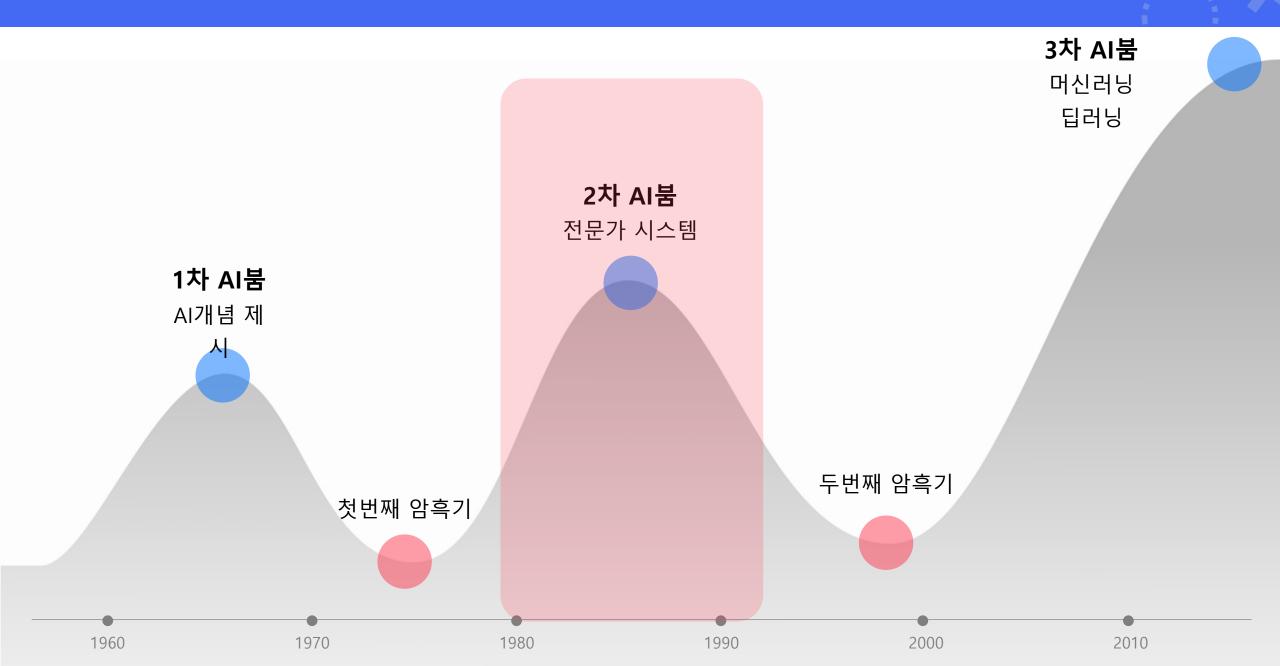




초기 인공지능은 **선형적인 것만 해결**이 가능함

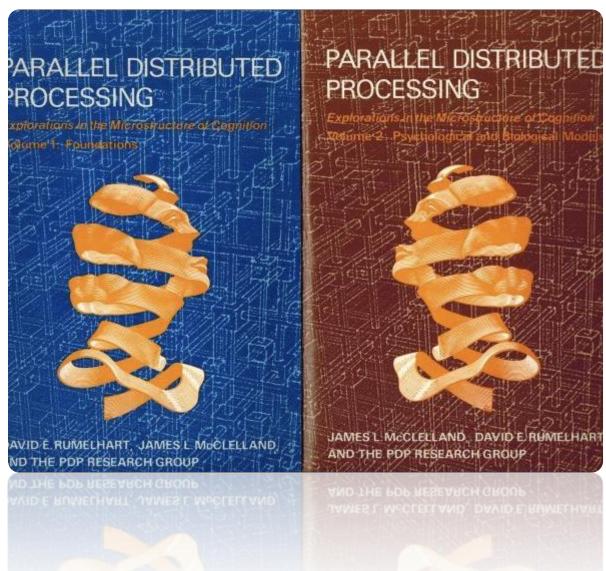






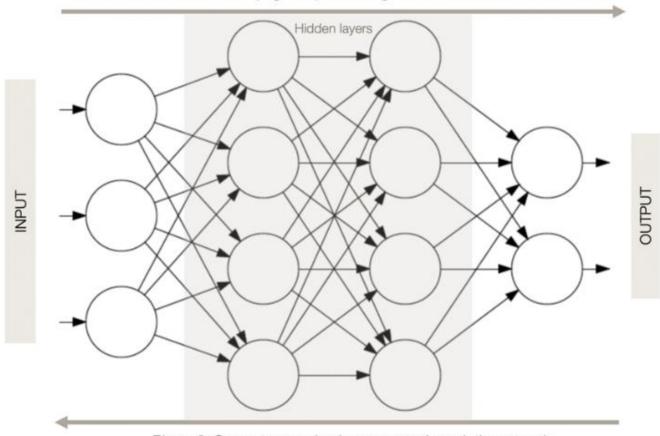
AI의 흥망성쇠 (2차 AI붐)





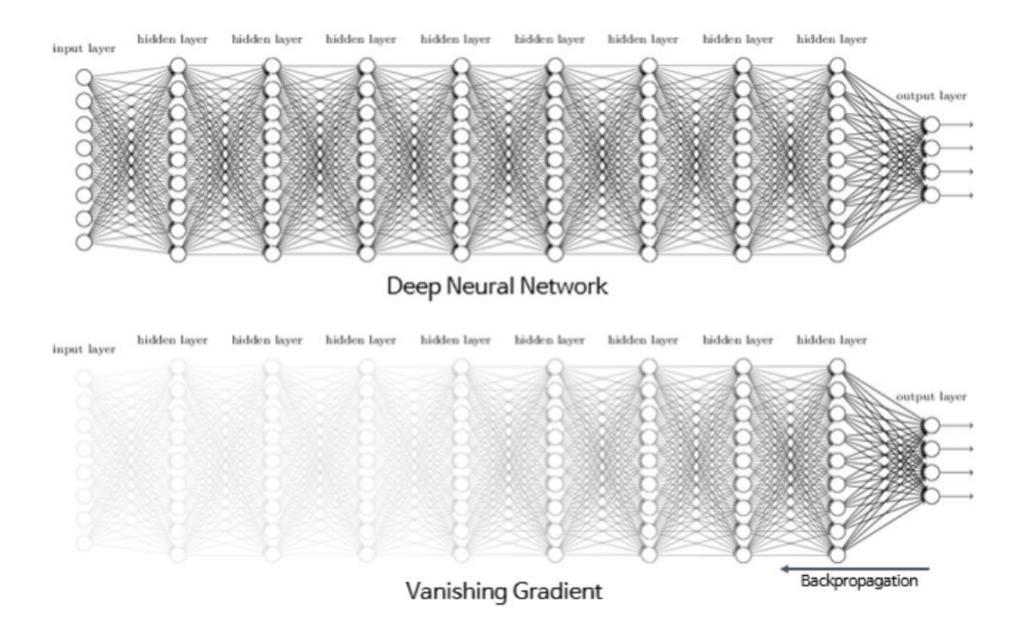
다층 퍼셉트론과 **역전파 알고리즘**을 활용하여 문제해결

Phase 1: Propagate inputs through the network



Phase 2: Compute error, back-propagate through the network

AI의 흥망성쇠 (2차 AI붐)



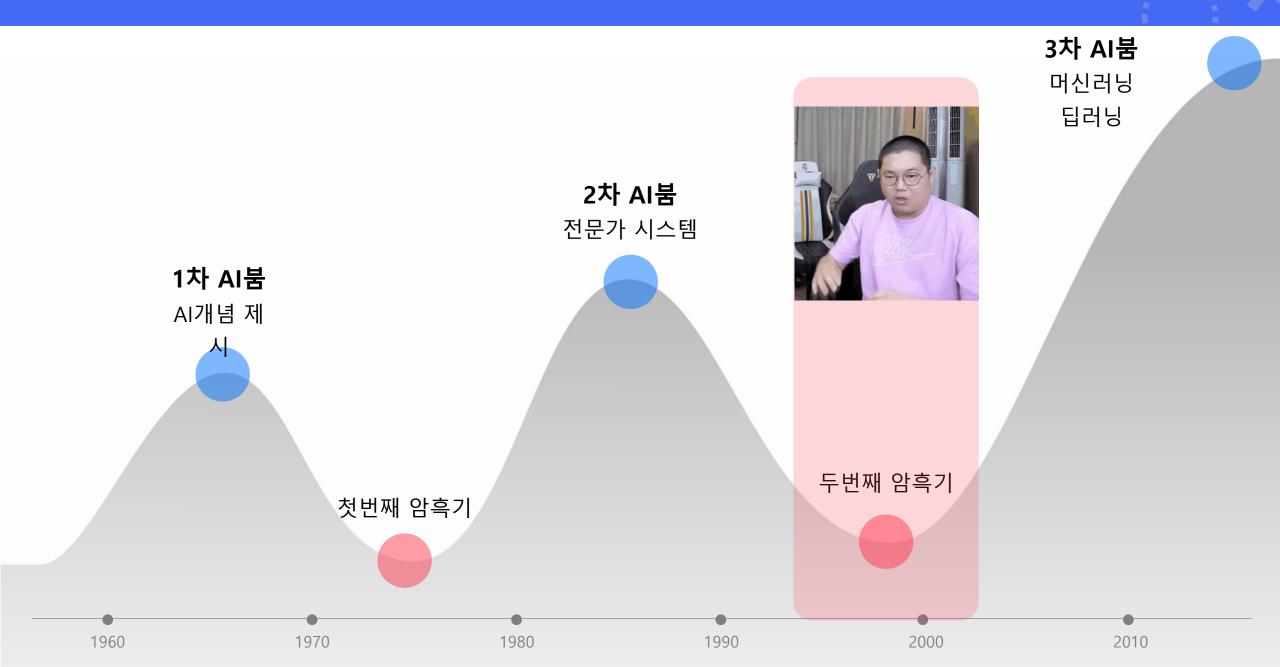
딥러닝 모델을 구현할 컴퓨팅 자원의 한계

1980년대 하드디스크 가격



1980년대 그래픽카드 존재 X

아무리 좋은 모델이 나와도 돌릴 수 없음



AI의 가능성을 믿고 끝까지 연구한 연구 자들

컴퓨팅 파워의 성능 도약

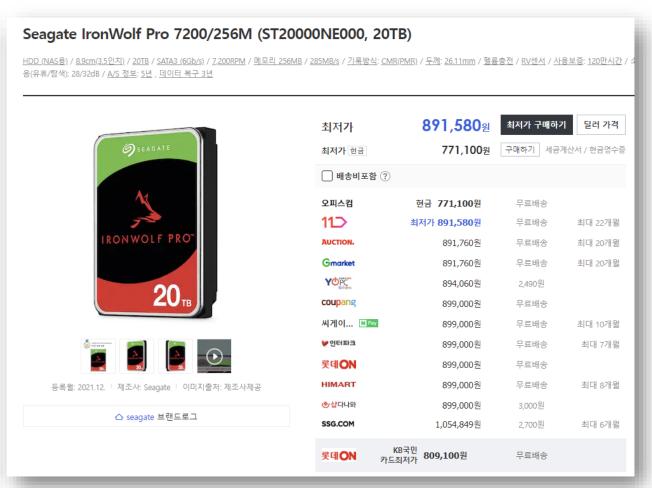
인터넷의 확산과 함께 적재되는 대량의 데이터들

기존 인공 신경망 알고리즘들의 개선

1980's



2020's



20TB = 20,000,000MB

AI의 가능성을 믿고 끝까지 연구한 연구 자들

> 인터넷의 확산과 함께 적재되는 대량의 데 이터들

컴퓨팅 파워의 성능 도약

기존 인공 신경망 알고리즘들의 개선

돌아왔다



A fast learning algorithm for deep belief nets

GE Hinton, S Osindero, YW Teh - Neural computation, 2006 - direct.mit.edu

... in densely connected **belief nets** that have many hidden layers. Using complementary priors, we derive a **fast**, greedy **algorithm** that can **learn deep**, directed **belief networks** one layer at ...

☆ 저장 꾀 인용 18425회 인용 관련 학술자료 전체 68개의 버전



기존 인공 신경망 알고리즘들의 개선한 것이므로, 개념은 유사함

A fast learning algorithm for deep belief nets

GE Hinton, S Osindero, YW Teh - Neural computation, 2006 - direct.mit.edu

... in densely connected **belief nets** that have many hidden layers. Using complementary priors, we derive a **fast**, greedy **algorithm** that can **learn deep**, directed **belief networks** one layer at ...

☆ 저장 꾀 인용 18425회 인용 관련 학술자료 전체 68개의 버전

인공 신경망이라는 단어가 갖고 있는 부정적 인식이 너무 강해, Deep belief net이라는 단 어를 사용

AI의 가능성을 믿고 끝까지 연구한 연구 자들

> 인터넷의 확산과 함께 적재되는 대량의 데 이터들

컴퓨팅 파워의 성능 도약

기존 인공 신경망 알고리즘들의 개선



구글 부사장



구글 AI 센터 리더, 스탠포드 대학 교수

ILSVRC

(ImageNet Large Scale Visual Recognition Challenge)

대회를 통해 인공지능을 발전시키자!

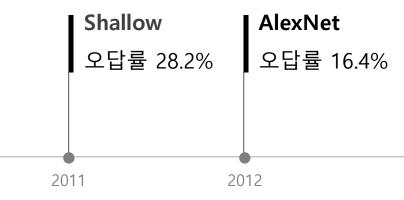
ILSVRC

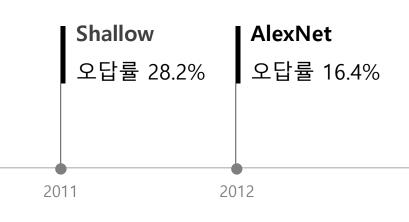
(ImageNet Large Scale Visual Recognition Challenge)

1000개의 클래스, 약 120만개의 학습 데이터셋

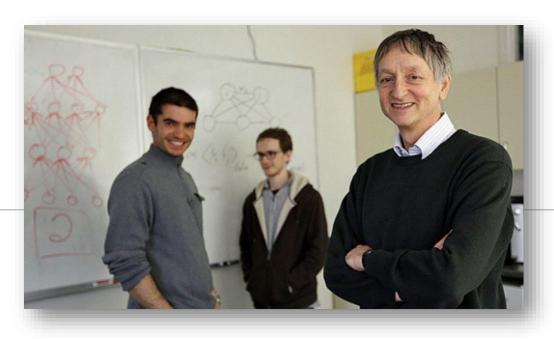
Shallow

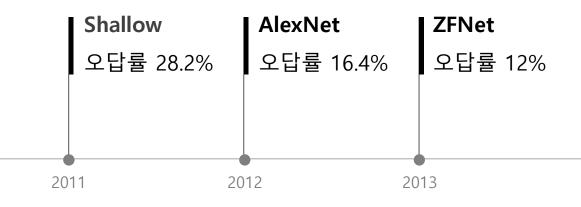
오답률 28.2%

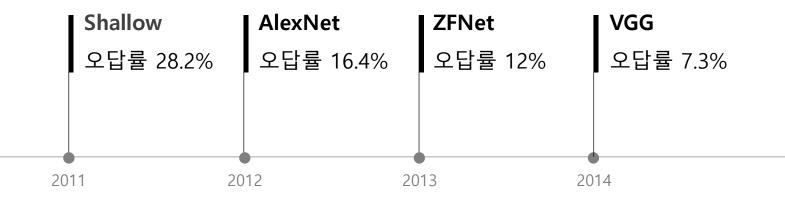


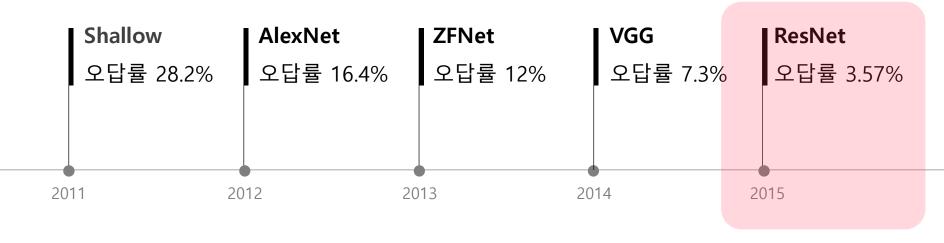


아 ㅋㅋ 또 나라구

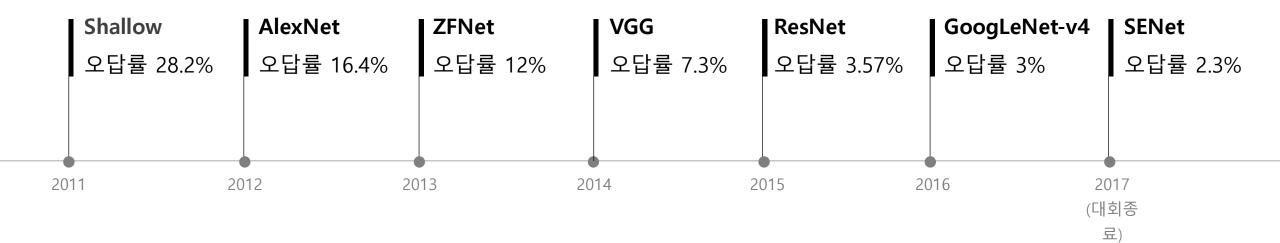


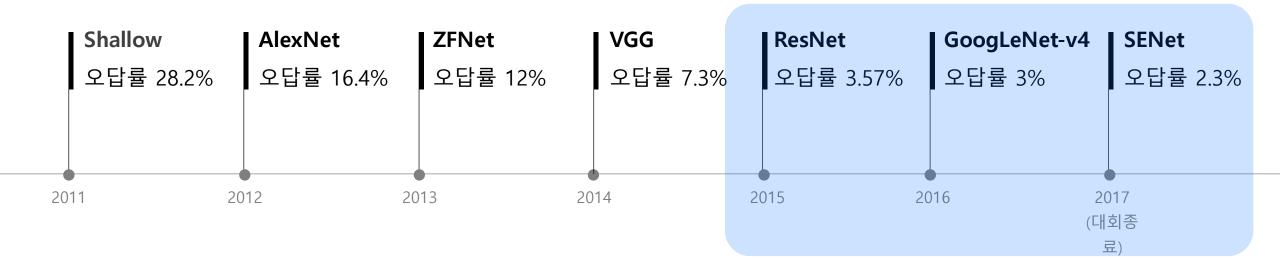


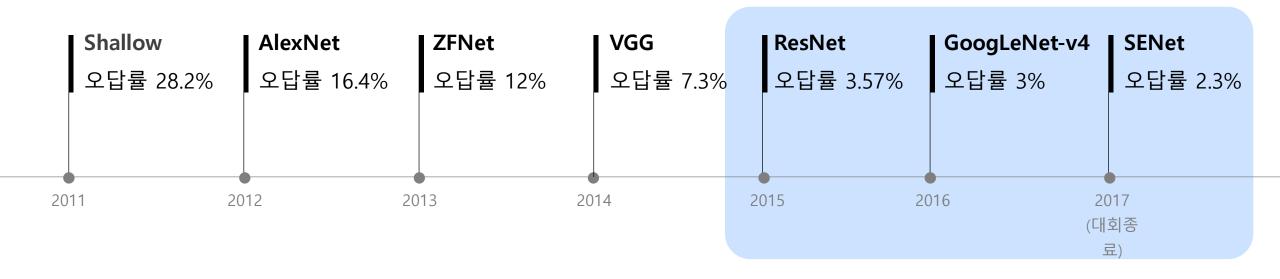




인간의 오답률(5.1%) 보다 낮아짐









AI의 대분류 판단모델

판단 모델

Discriminate model

Discriminative models
discriminate between different kinds of data instances.

생성 모델

Generative model

Generative models can generate new data instances.

판단 모델

Discriminate model

Discriminative models discriminate between different kinds of data instances.

생성 모델

Generative model

Generative models can generate new data instances.

인공지능 모델 – 판단 모델

판단 모델은 어떻게 학습하는가?

사진이 고양이인지를 판단하는 AI

학습을 통해 패턴을 찾아내서 문제에 적용 시키는 것

학습을 통해

패턴을 찾아내서

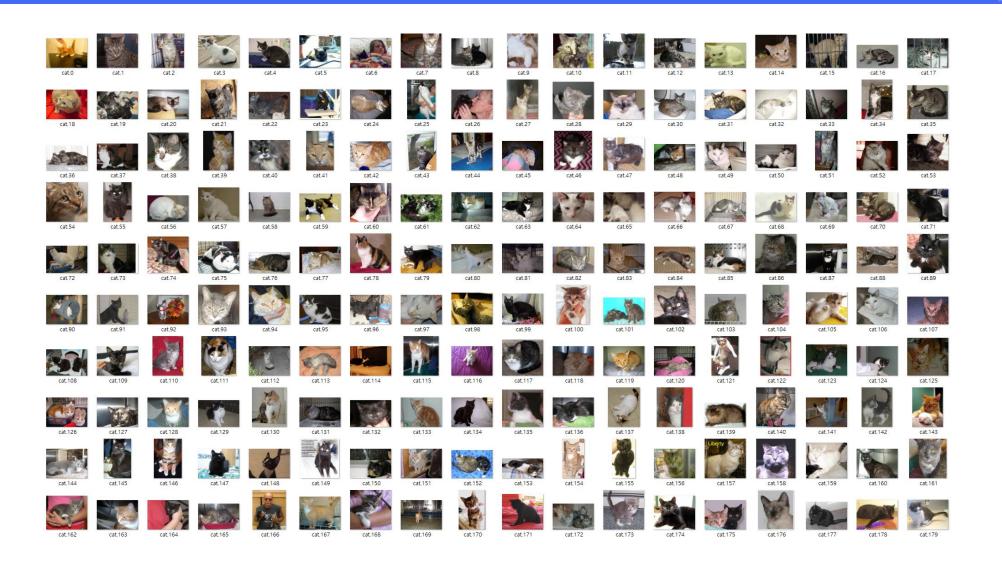
문제에 적용 시키는 것

수많은 데이터 필요 ---- 학습을 통해

패턴을 찾아내서

문제에 적용 시키는 것

인공지능 모델 – 판단 모델



학습을 통해

AI 모델이 수행 ----- 패턴을 찾아내서

문제에 적용 시키는 것

인공지능 모델 – 판단 모델



학습을 통해

패턴을 찾아내서

문제에 적용 시키는 것



Q. 얘는 고양이니?



A. 고양이일 확률 93.35%

판단 모델의 대표적인 학습 방법

지도학습

(Supervised Learning)

비지도학습

(Unsupervised Learning)

머신러닝의 대표적인 학습 방법

지도학습

(Supervised Learning)

- 이상탐지 (공장 내 불량품 검출, 은행 출금/입금 등)
- 이미지 인식 (객체 인식, 얼굴 인식)
- 문자인식 (OCR)
- 동영상 인식 (저작권 영상 감지)
- 자율주행
- 주식, 경제 예측 등

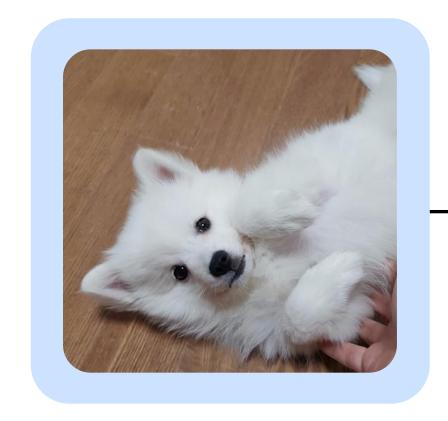
수많은 문제와 정답을 함께 제공



얘는 개야



얘는 고양이야



문제(데이터)

얘는 개야

정답(라벨)

수많은 문제와 정답을 통해 패턴을 파악





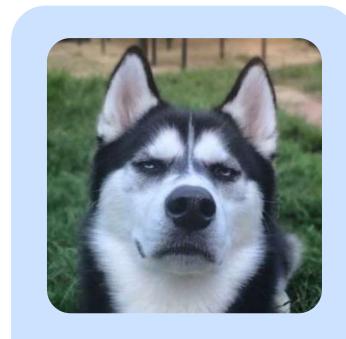
수많은 문제와 정답을 함께 제공



얘는 개야



얘는 고양이야



그렇다면, 얘는 뭘까?

수많은 문제와 정답을 통해 패턴을 파악





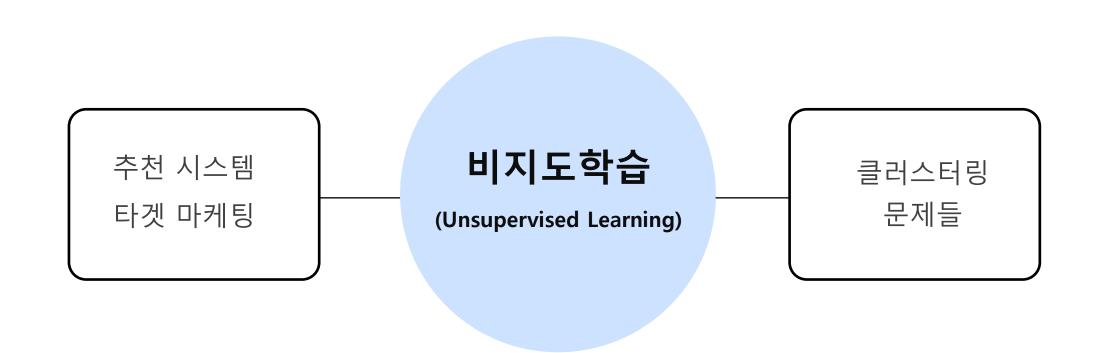


정답 : 개!

그러나, 세상에 있는 대부분의 데이터에는 정답이 함께 있지 않다.

문제'만' 주고 학습을 시킴





이런거 기가막히게 잘하는 회사들



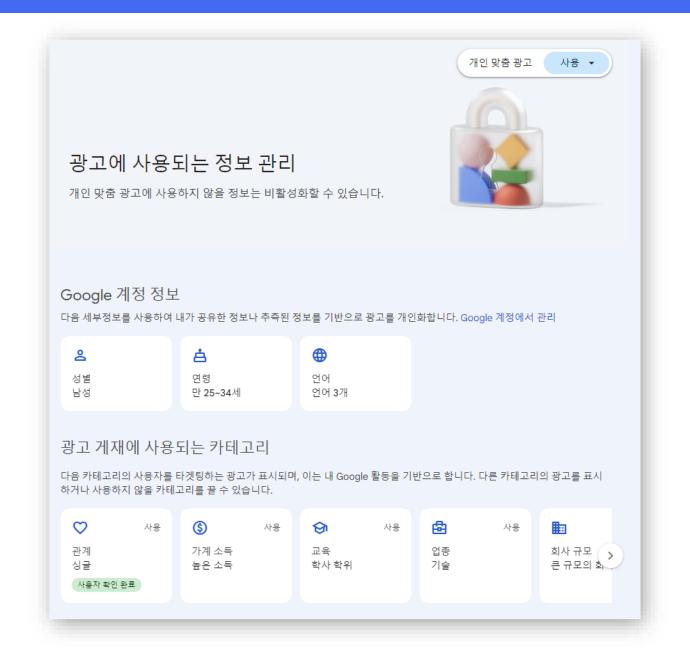






여러분은 이미 클러스터링 당하고 있을지도?

인공지능 모델 – 판단 모델

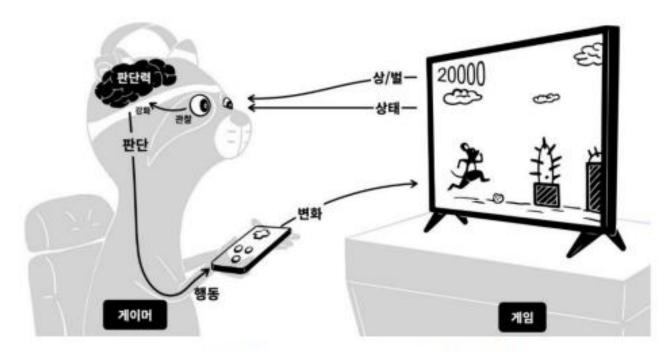


퀴즈1) 테슬라의 자율주행 모델의 학습방법은?



강화학습

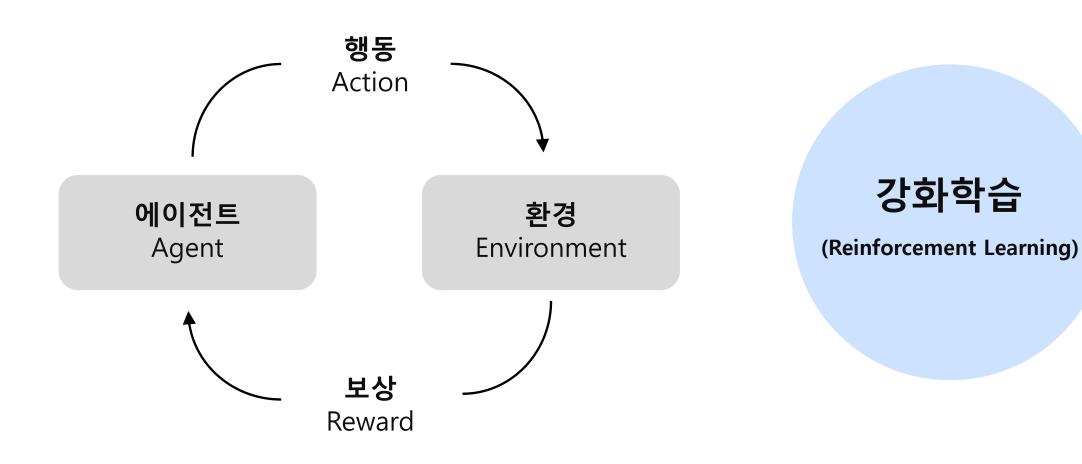
"어린이가 시행착오를 겪으며 성장하는 것과 유사한 방식으로 에이전트의 지능을 고도화 하는 방법"



- o 게임 → 환경(environment)
- 게이머 → 에이전트(agent)
- o 게임화면 → 상태(state)
- 게이머의 조작 → 행동(action)
- o 상과 벌 → 보상(reward)
- 게이머의 판단력 ➡ 정책(policy)

[출처] https://opentutorials.org/course/4548/28949

강화학습 - 보상을 통한 학습



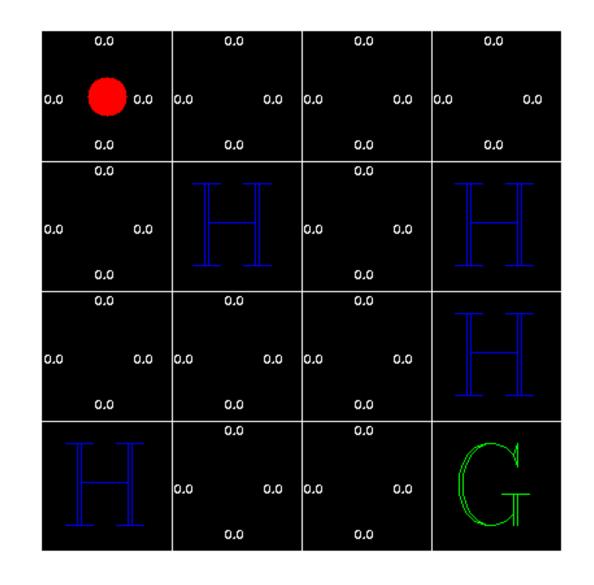
FrozenLake

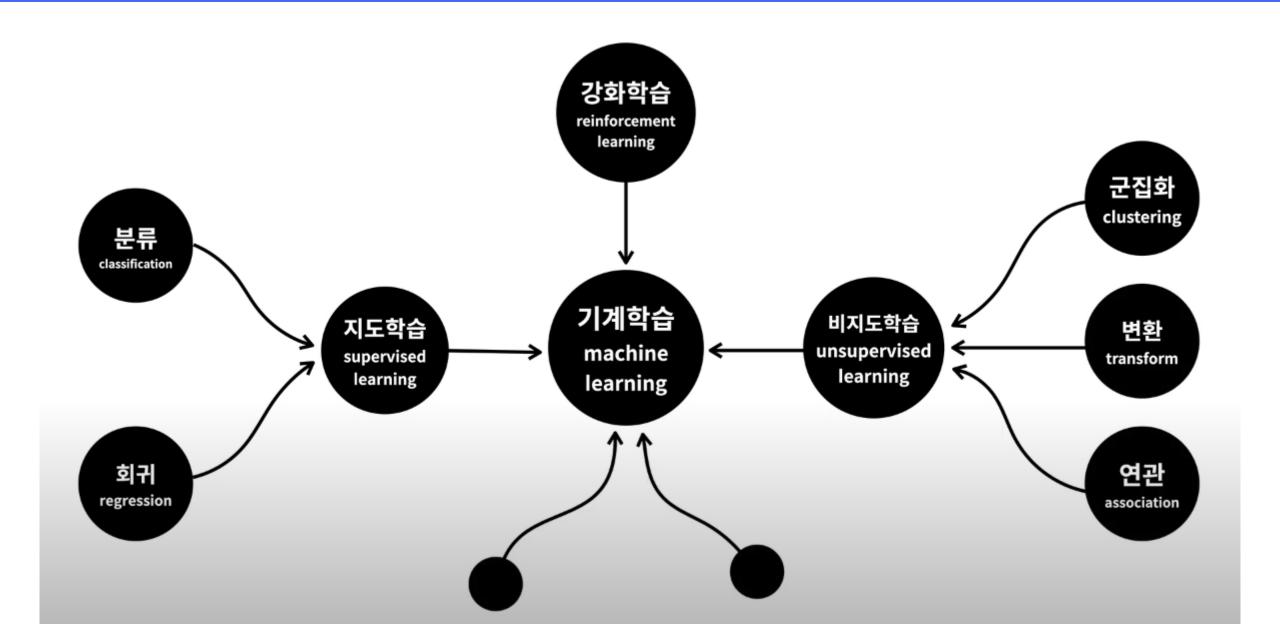


: Hole (lose)

G: Goal (Win)

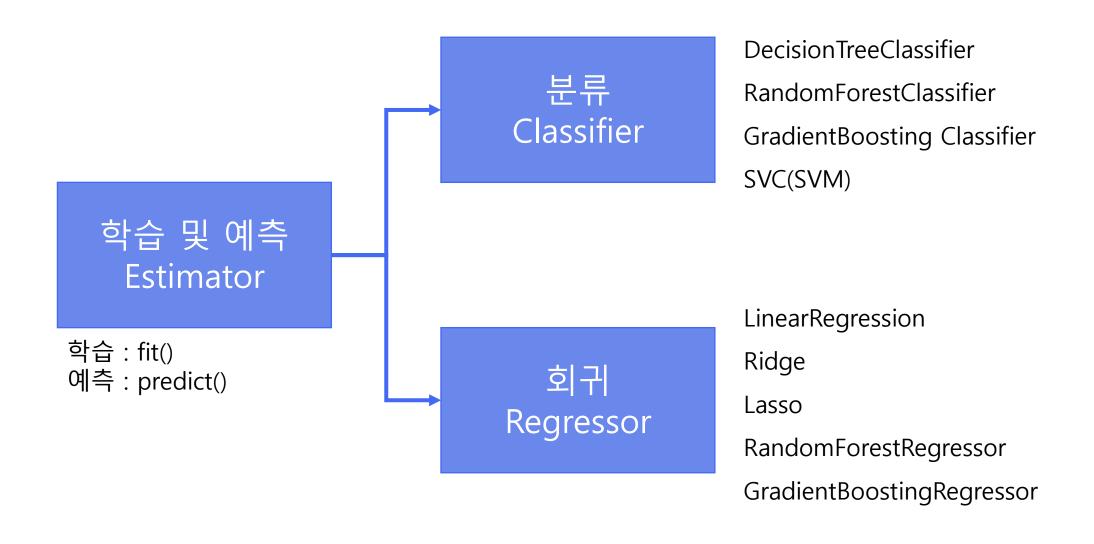
: Q-Table





scikit-learn Machine Learning in Python

pip install scikit-learn==1.5.1



사이킷런 주요 모듈

분류	모델명	설명
예제 데이터	Sklearn.datasets	예제 데이터 세트
피처 처리	sklearn.preprocessing	데이터 전처리 관련
	Sklearn.feature_selection	영향력이 큰 피처 선택
	sklearn.feature_extraction	벡터화된 피처 추출
차원 축소	Sklearn.decomposition	차원 축소와 관련된 알고리즘
데이터 분리	Sklearn.model_selection	학습/테스트용 데이터 분리
평가	Sklearn.metrics	Accuracy, Precision, Recall, ROC-AUC, RMSE 등 다양한 평가지표 제공

https://scikit-learn.org/stable/api/index.html

사이킷런 주요 모듈

분류	모델명	설명
머신러닝 알고리즘	Sklearn.ensemble	앙상블 알고리즘 (랜덤 포레스트, AdaBoost, Gradient Boost)
	sklearn.linear_model	선형 회귀, 릿지, 라쏘 및 로지스틱 회귀
	Sklearn.naive_bayes	나이브베이즈 관련 알고리즘
	sklearn.neighbors	KNN과 같은 이웃 알고리즘
	Sklearn.svm	서포트 벡터 머신 알고리즘
	Sklearn.tree	의사 결정 트리 알고리즘
	Sklearn.cluster	비지도 클러스터링 알고리즘 (K-means, 계층형, DBSCAN 등)

https://scikit-learn.org/stable/api/index.html

사이킷런 주요 모듈

분류	모델명	설명
머신러닝 알고리즘	Sklearn.ensemble	앙상블 알고리즘 (랜덤 포레스트, AdaBoost, Gradient Boost)
	sklearn.linear_model	선형 회귀, 릿지, 라쏘 및 로지스틱 회귀
	Sklearn.naive_bayes	나이브베이즈 관련 알고리즘
	sklearn.neighbors	KNN과 같은 이웃 알고리즘
	Sklearn.svm	서포트 벡터 머신 알고리즘
	Sklearn.tree	의사 결정 트리 알고리즘
	Sklearn.cluster	비지도 클러스터링 알고리즘 (K-means, 계층형, DBSCAN 등)

https://scikit-learn.org/stable/api/index.html

Iris versicolor Iris setosa Iris virginica Petal Sepal

Iris는 종류별로 꽃잎(petal)과 꽃받침(sepal)의 크기 차이가 있음