



NHẬP MÔN TRÍ TUỆ NHÂN TẠO

CHƯƠNG 1. **GIỚI THIỆU**

# Nội dung

- Trí tuệ nhân tạo là gì?
- Ứng dụng của trí tuệ nhân tạo
- Lịch sử phát triển của Trí tuệ nhân tạo
- Nền tảng của trí tuệ nhân tạo
- Một số bài toán của TTNT
- Tiêu chuẩn đánh giá sự thành công của TTNT

AI /S MAGICAL...,  
BUT THERE'S NO MAGIC IN AI



# Trí tuệ nhân tạo là gì?



- Khả năng trò chuyện
- Khả năng nhận biết đối tượng
- Khả năng nhận dạng cảm xúc,...



# Trí tuệ nhân tạo là gì?

Có thể định nghĩa theo một trong 4 cách sau

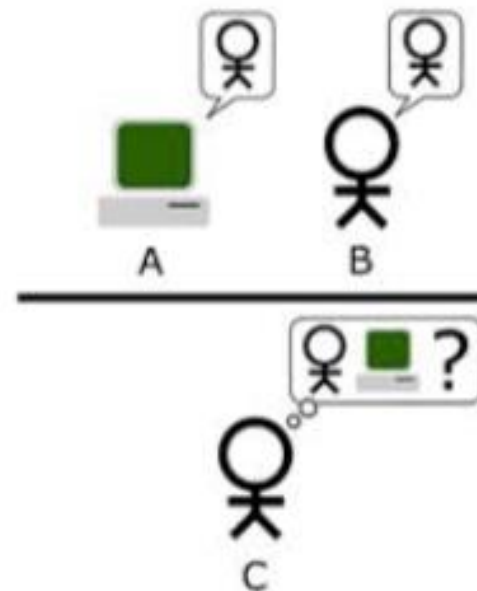
- systems that **think like humans (Strong AI)**
- systems that **act like humans (Strong AI)**
- systems that **think rationally (weak AI)**
- systems that **act rationally (weak AI)**

# Trí tuệ nhân tạo là gì?

**Think like humans**

[Turing, 1950. Computing Machinery and Intelligence]

"Can machines think?"

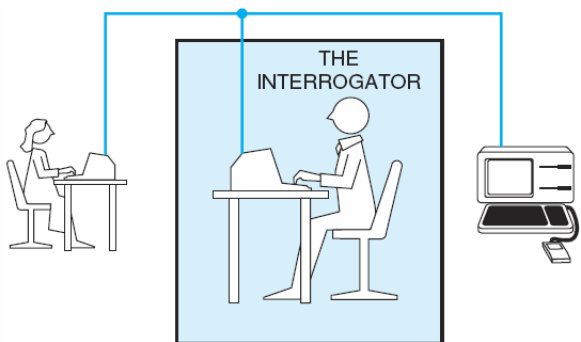


Q: Please write me a sonnet on the subject of the Forth Bridge.

A: Count me out on this one. I never could write poetry.

# Trí tuệ nhân tạo là gì?

## Mô hình máy Turing



- Turing là 1 ví dụ điển hình cho mô hình của TTNT, do Alan Turing đề xuất năm 1950
- Được sử dụng làm tiêu chí để đánh giá sự thành công của hệ thống TTNT
- Người thẩm vấn sẽ trò chuyện với hệ thống TTNT và người, có thể hỏi bất kỳ câu hỏi nào
- Nếu người thẩm vấn không thể xác định được đang trò chuyện với người hoặc máy => hệ thống TTNT thành công

# TRÍ TUỆ NHÂN TẠO LÀ GÌ?

## *Acting Humanly*

- *Trí tuệ nhân tạo là sự nghiên cứu làm thế nào để máy tính làm được những cái mà hiện tại con người làm tốt hơn*

(“Artificial intelligence (AI) is the study of how to make computers do things which at the moment, people do better.” - Elaine Rich & Kevin Knight). (Rich, E. and K. Knight . 1991. *Artificial Intelligence*. New York: McGraw-Hill. )



# TRÍ TUỆ NHÂN TẠO LÀ GÌ?

## *Acting Rationally*

- *Một giải pháp tiếp cận trí tuệ nhân tạo là một giải pháp sử dụng tri thức lĩnh vực để tìm một lời giải “đủ tốt” cho một vấn đề khó trong một khoảng thời gian chấp nhận được*
- “An AI approach problem-solving is one which: uses domain-specific knowledge to find a good-enough solution to a hard problem in a reasonable amount of time.” – George Luger

# Trí tuệ nhân tạo là gì?

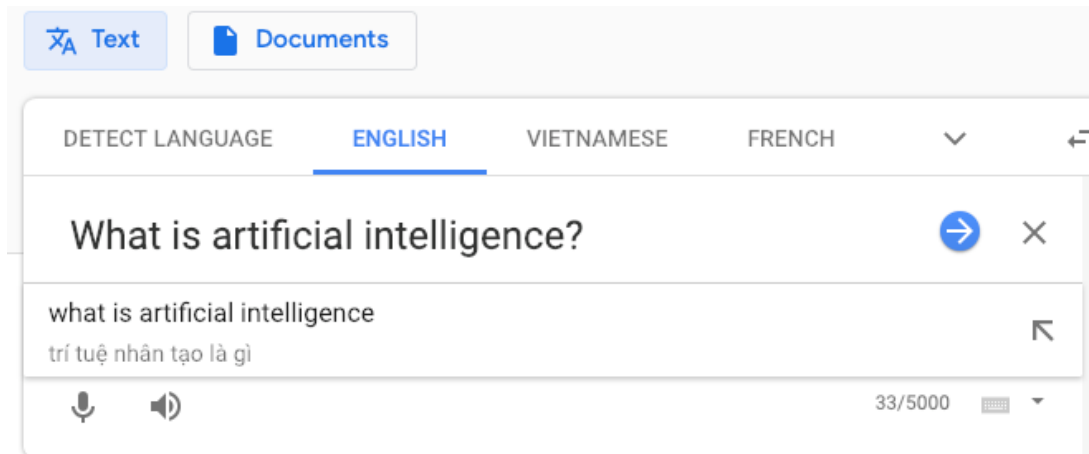
Trí Tuệ Nhân tạo là ngành khoa học nghiên cứu làm thế nào để máy tính xử lý vấn đề một cách “**thông minh**”

# Trí tuệ nhân tạo là gì?

- Trí tuệ - “Intelligent” là khả năng học, nhận thức và giải quyết vấn đề. Một cách cụ thể, đó là:
  - Khả năng giải quyết các **tình huống mới**
  - Khả năng hành động dựa trên **lý trí**
  - Khả năng **hành xử như con người**

# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

- Kỹ thuật tiếng nói (Speech Technologies)
  - Nhận dạng tiếng nói => tìm kiếm bằng giọng nói (Google Voice Search)
  - Chuyển văn bản thành tiếng nói (text to speech)
  - Các hệ thống hội thoại, giao tiếp tự động



# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

- Kỹ thuật xử lý ngôn ngữ tự nhiên (Natural language processing)
  - Dịch máy (*machine translation*), VD: Google dịch
  - Phân loại văn bản, VD: lọc thư rác
  - Phản hồi thông tin, hỏi đáp, VD: Chatterbot

# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

- Thị giác máy tính
  - Nhận dạng đối tượng
  - Hỗ trợ chẩn đoán bệnh
- Bioinformatics
  - Phân tích dữ liệu gen
  - Dự đoán cấu trúc của protein

# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

- Thị giác máy tính: nhận dạng các đối tượng ba chiều từ một hoặc nhiều hình ảnh hai chiều.

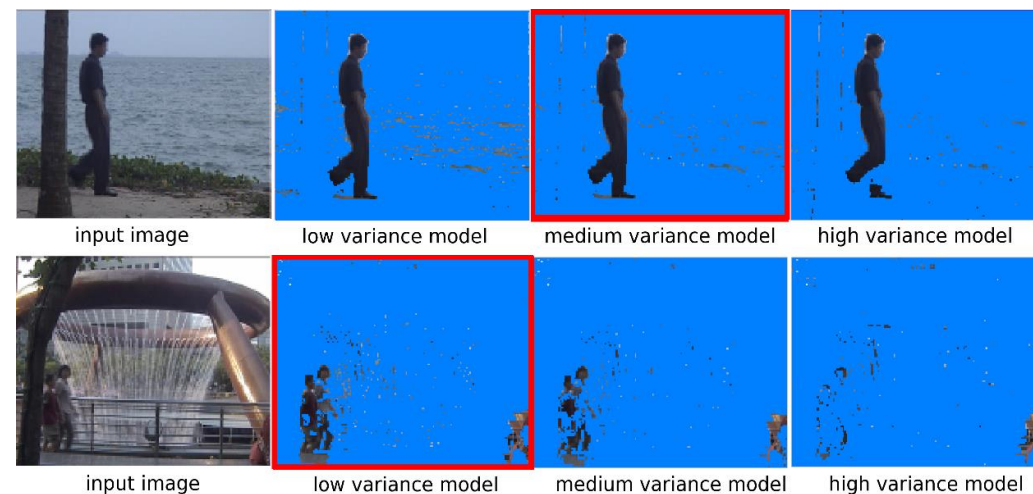
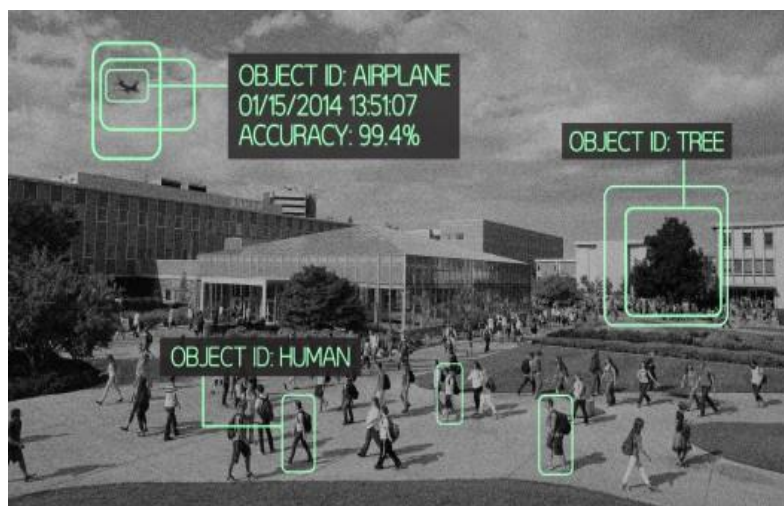
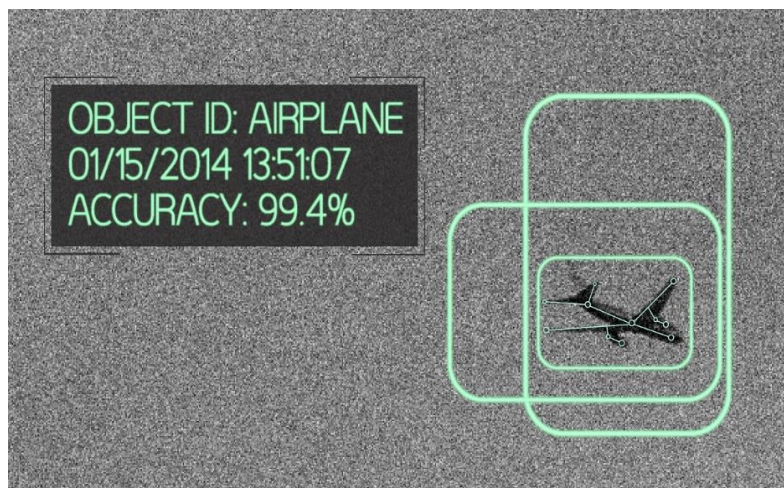
VD: các đối tượng sau đều là ghế





# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

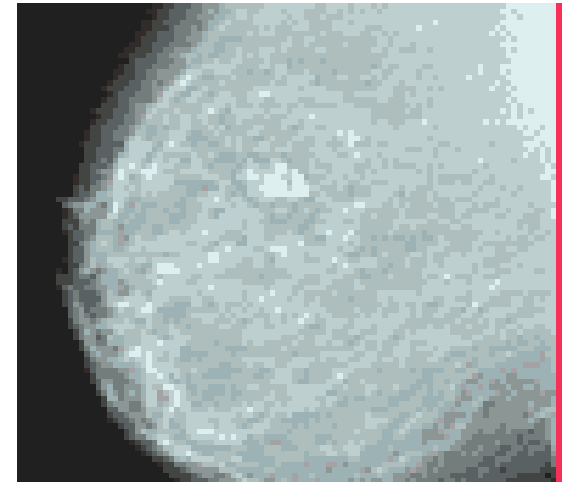
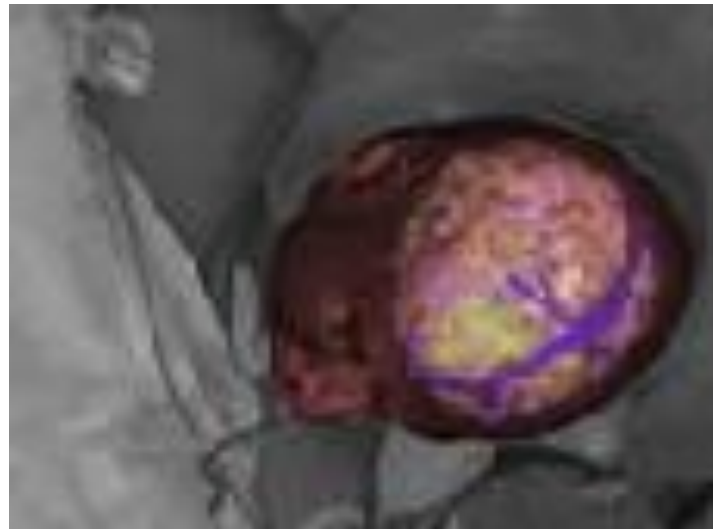
Nhận  
dạng  
đối  
tượng





# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

- Thị giác máy tính
  - Hỗ trợ chẩn đoán bệnh



# Xe điện tự lái của Vingroup đạt tốc độ 30 km/h

Trong thử nghiệm cấp độ 4, xe điện tự hành của Viện Nghiên cứu Dữ liệu lớn VinBigdata đạt tốc độ trung bình 20-25 km/h và tối đa 30 km/h.

Trong 5 cấp độ dành cho xe tự hành, hiện tại xe điện của VinBigdata thuộc Vingroup đang thử nghiệm ở cấp độ 4, có khả năng tự vận hành không cần người điều khiển nhưng vẫn có người giám sát. Xe có khả năng chở 23 người, đón/trả tại các điểm do khách lựa chọn. Dự kiến Vingroup đưa mẫu xe này vào khai thác từ năm 2022.



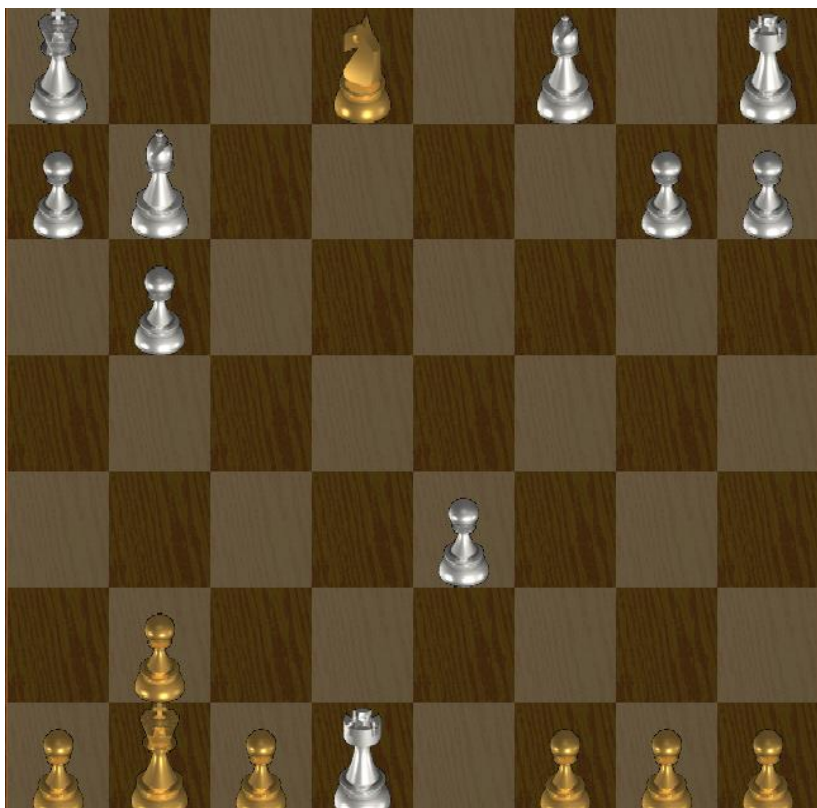
# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

- Các hệ thống logic
  - *Chứng minh định lý tự động*
  - *Hệ chuyên gia chẩn đoán lỗi, chẩn đoán bệnh*
- Các trò chơi
  - *Deep Blue (chess computer) từng thắng kiện tướng cờ vua thế giới năm 1997*
  - *Cờ vua, caro*
- Lập kế hoạch và ra quyết định
  - *thời khóa biểu*
  - *Kế hoạch đường bay*
- Robotics



# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

# Trò chơi



# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

## ■ Robotics



## Các mẫu robot của Honda ra mắt tại Triển lãm công nghệ CES 2018 - Ảnh: AFP



Honda will unveil its new 3E (Empower, Experience, Empathy) Robotics Concept at CES 2018, demonstrating a range of experimental technologies engineered to advance mobility and make people's lives better. Expressing a variety of functions and designs, the advanced

# Lịch sử của Trí tuệ nhân tạo

- 1943: early beginnings
  - *McCulloch & Pitts: Boolean circuit model of brain*
- 1950: Turing
  - *Turing's "Computing Machinery and Intelligence"*
- 1956: birth of AI
  - *Dartmouth meeting: "Artificial Intelligence" name adopted*
- 1950s: initial promise
  - *Early AI programs, including*
  - *Samuel's checkers program*
  - *Newell & Simon's Logic Theorist*
- 1955-65: "great enthusiasm"
  - *Newell and Simon: GPS, general problem solver*
  - *Geurtsner: Geometry Theorem Prover*
  - *McCarthy: invention of LISP*

TTNT\_intro\_2018\_KG

Search in Presentation

Share

Comments

nsitions Animations Slide Show Review View

Arial (Body) 24

A A A

B I U abc X<sup>2</sup> X<sub>2</sub> AV Aa

Convert to SmartArt

Picture Shapes Text Box

Arrange Quick Styles Shape Fill Shape Outline

6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6

# Lịch sử của Trí tuệ nhân tạo

1943: early beginnings

- McCulloch & Pitts: Boolean circuit model of brain

1950: Turing

- Turing's "Computing Machinery and Intelligence"

1956: birth of AI

- Dartmouth meeting: "Artificial Intelligence" name adopted

1950s: initial promise

- Early AI programs, including Samuel's checkers program
- Newell & Simon's Logic Theorist

1955-65: "great enthusiasm"

- Newell and Simon: GPS, general problem solver
- Geleitner: Geometry Theorem Prover
- McCarthy: invention of LISP

Design Ideas

Lịch sử của Trí tuệ nhân tạo

01

02

03

04

05

Lịch sử của Trí tuệ nhân tạo

1943: early beginnings

1950: Turing

1956: birth of AI

1950s: initial promise

1955-65: "great enthusiasm"

Lịch sử của Trí tuệ nhân tạo

1943: early beginnings

1950: Turing

1956: birth of AI

1950s: initial promise

1955-65: "great enthusiasm"

notes

Powered by Office intelligent services



# Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo

Click to add notes

**Xe điện tự lái của Vingroup đạt tốc độ 30 km/h**

Trong thời gian này, xe điện tự lái của Vingroup đã đạt được tốc độ 30 km/h, vượt qua các thử thách về địa hình và thời tiết.

Trong tương lai, xe điện tự lái của Vingroup sẽ được ứng dụng rộng rãi trong các lĩnh vực giao thông, đặc biệt là trong các khu vực đô thị.



## Design Ideas

**Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo**

- Thị giác máy tính

**Xe điện tự lái của Vingroup đạt tốc độ 30 km/h**

Trong thời gian này, xe điện tự lái của Vingroup đã đạt được tốc độ 30 km/h, vượt qua các thử thách về địa hình và thời tiết.

Trong tương lai, xe điện tự lái của Vingroup sẽ được ứng dụng rộng rãi trong các lĩnh vực giao thông, đặc biệt là trong các khu vực đô thị.



**Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo**

- Thị giác máy tính

**Xe điện tự lái của Vingroup đạt tốc độ 30 km/h**

Trong thời gian này, xe điện tự lái của Vingroup đã đạt được tốc độ 30 km/h, vượt qua các thử thách về địa hình và thời tiết.

Trong tương lai, xe điện tự lái của Vingroup sẽ được ứng dụng rộng rãi trong các lĩnh vực giao thông, đặc biệt là trong các khu vực đô thị.



**Ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo**

- Thị giác máy tính

**Xe điện tự lái của Vingroup đạt tốc độ 30 km/h**

Trong thời gian này, xe điện tự lái của Vingroup đã đạt được tốc độ 30 km/h, vượt qua các thử thách về địa hình và thời tiết.

Trong tương lai, xe điện tự lái của Vingroup sẽ được ứng dụng rộng rãi trong các lĩnh vực giao thông, đặc biệt là trong các khu vực đô thị.



# Một số công ty nghiên cứu về AI

- "An important shift from a mobile first world to an AI first world"  
[CEO Sundar Pichai @ Google I/O 2017]
- Created AI and Research group as 4th engineering division,  
now 8K people [2016]
- Created Facebook AI Research, Mark Zuckerberg very  
optimistic and invested
- Others: IBM, Amazon, Apple, Uber, Salesforce, Baidu, Tencent,  
etc.

# Lịch sử của Trí tuệ nhân tạo

## 1943: early beginnings

- *McCulloch & Pitts: Boolean circuit model of brain*

## 1950: Turing

- *Turing's "Computing Machinery and Intelligence"*

## 1950s: initial promise

- *Early AI programs, including*
- *Samuel's checkers program*
- *Newell & Simon's Logic Theorist*

## 1955-65: "great enthusiasm"

- *Newell and Simon: GPS, general problem solver*
- *Gelertner: Geometry Theorem Prover*
- *McCarthy: invention of LISP*

## 1956: birth of AI

- ***Dartmouth meeting: "Artificial Intelligence" name adopted***
- ***John McCarthy***

# Lịch sử của Trí tuệ nhân tạo

1956: birth of AI - Dartmouth Summer Meeting



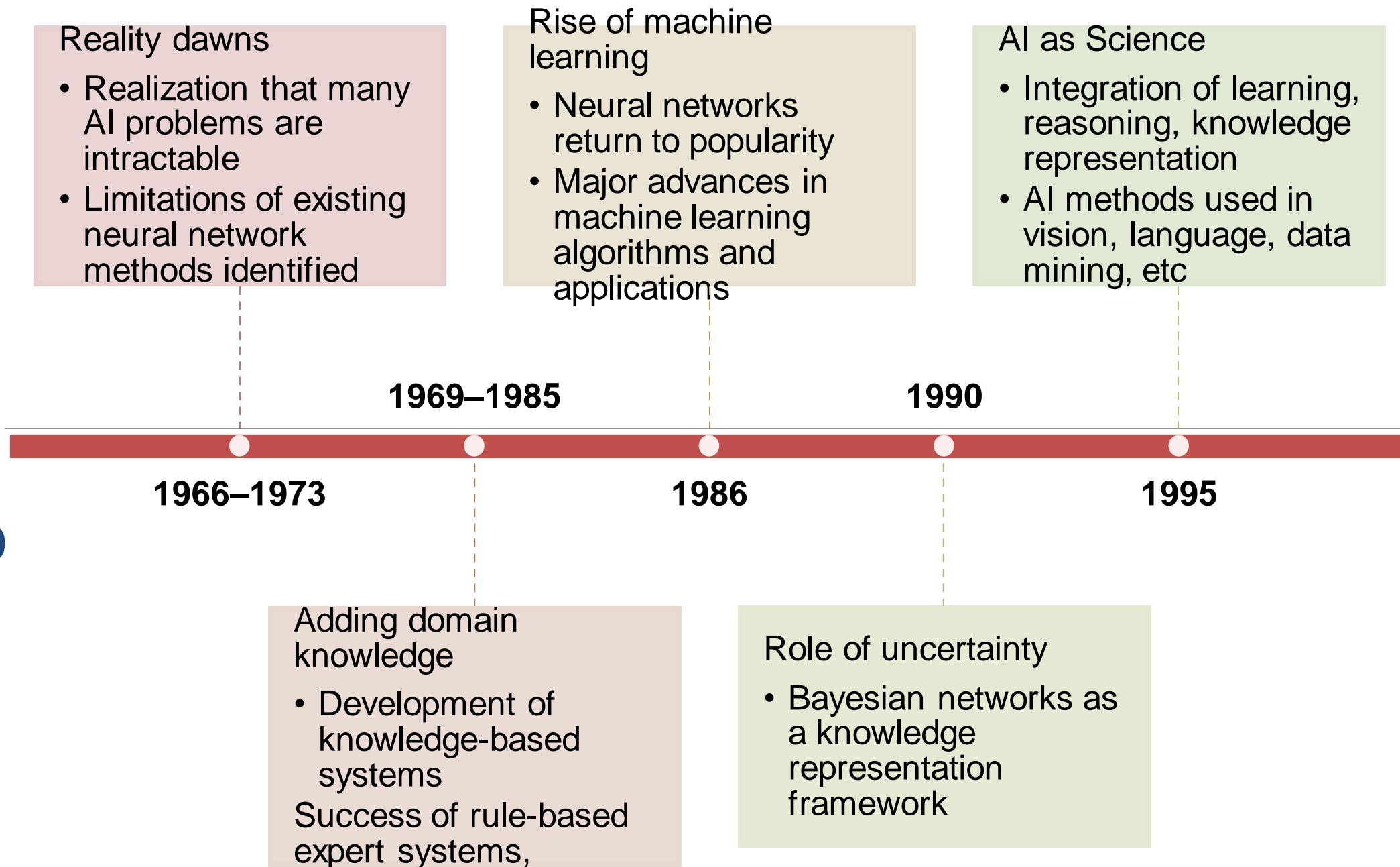
**Nhiều ý tưởng và mô hình quan trọng**

Evolutionary Computation, Neural Networks, Logic based AI, Heuristics, Semantic Representation, Statistical Methods, ...

## ■ **Xác lập các bài toán trong AI**

Pattern Recognition, Natural Language Processing, Planning, Automated Proving, General Problem Solver, Game Playing,

# Lịch sử của Trí tuệ nhân tạo



# Lịch sử của Trí tuệ nhân tạo

## **Connectionism/Sub-symbolic (mid 80s-2006)**

### **Các bài toán AI (chủ đạo dùng xác suất, thống kê):**

- Machine Learning.
- Computer Vision.
- Natural Language Processing.
- Speech Recognition.

....

## **Resurgence of Connectionism/Neural Networks (2006-)**

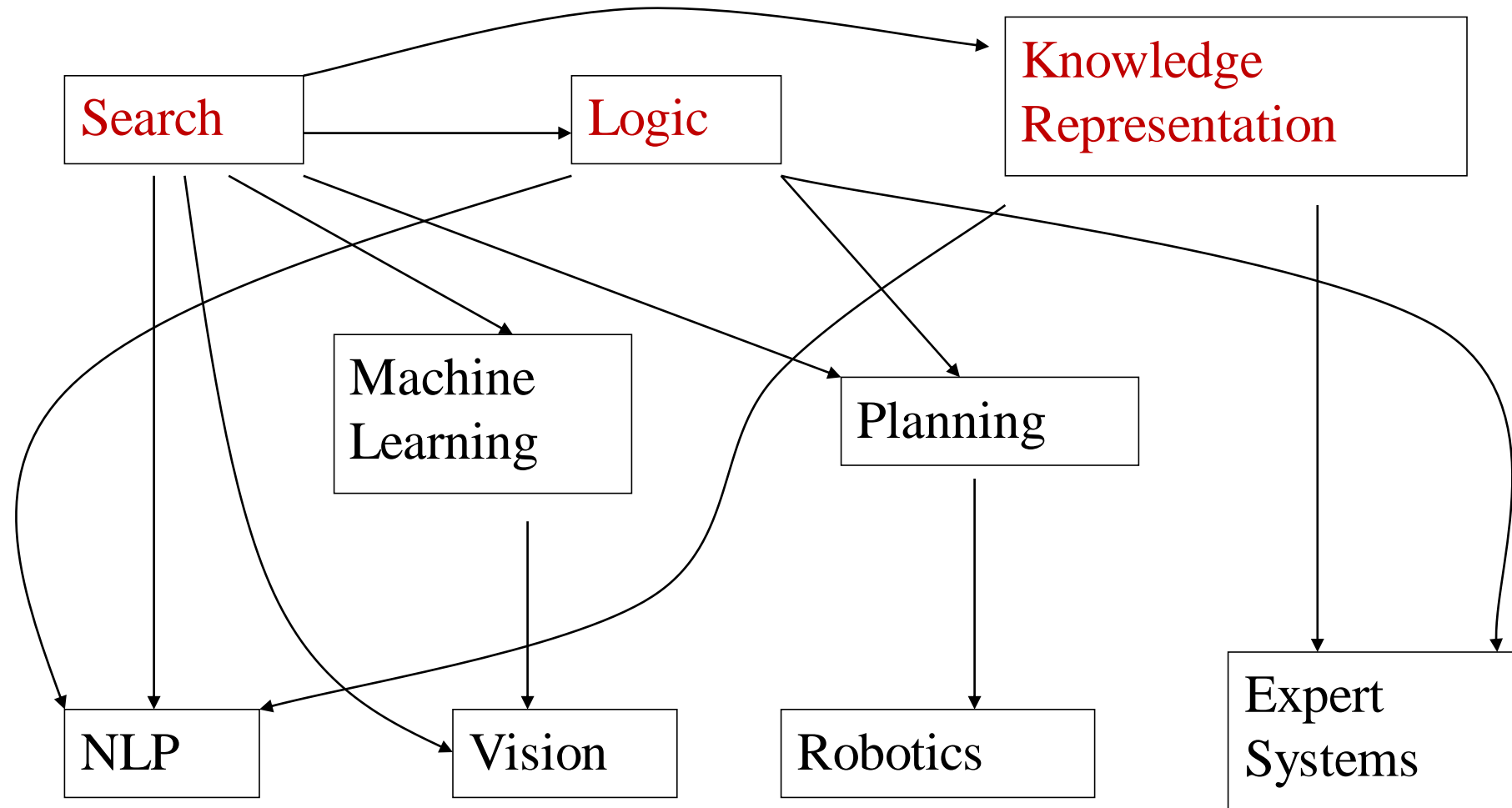
- **Deep Neural Networks, Deep Learning**
  - Hinton, G. E.; Osindero, S.; Teh, Y. W., A Fast Learning Algorithm for Deep Belief Nets, Neural Computation. 18 (7): 1527–1554, 2006.
- **AI industry**
- **AI platforms, AI Tools, AI Companies!**

# Nền tảng của Trí tuệ nhân tạo

## ■ TTNT dựa trên cơ sở của:

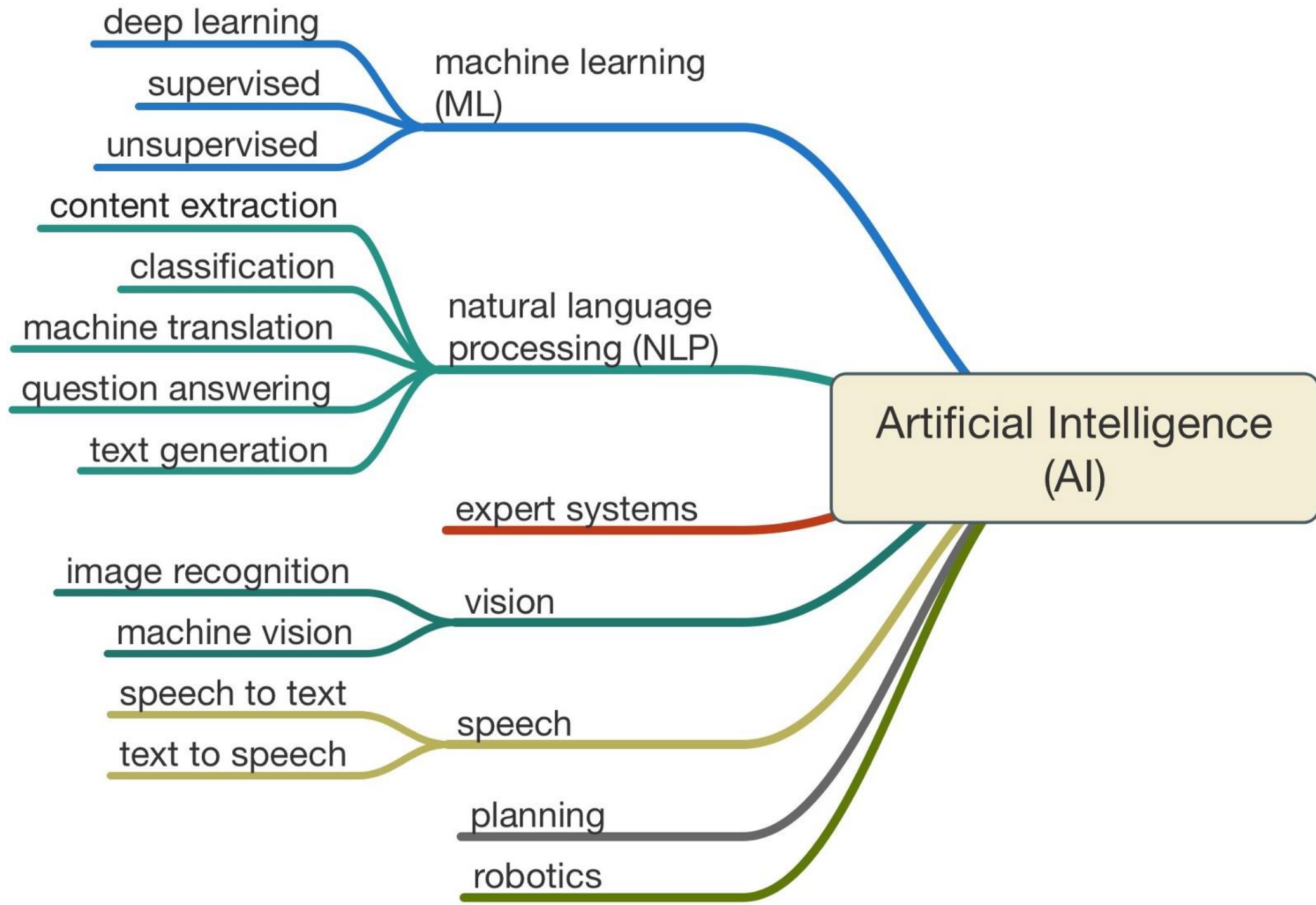
- *Toán học: Đại số Boole, Logic mờ, Lý thuyết xác suất (giải quyết các bài toán về suy luận không chắc chắn)*
- *Nghiên cứu khoa học của não và hệ thần kinh (neural network), giải thuật di truyền*
- *Lý thuyết điều khiển*
- *Ngôn ngữ học: xử lý ngôn ngữ tự nhiên, cấu trúc ngữ pháp*
- ...

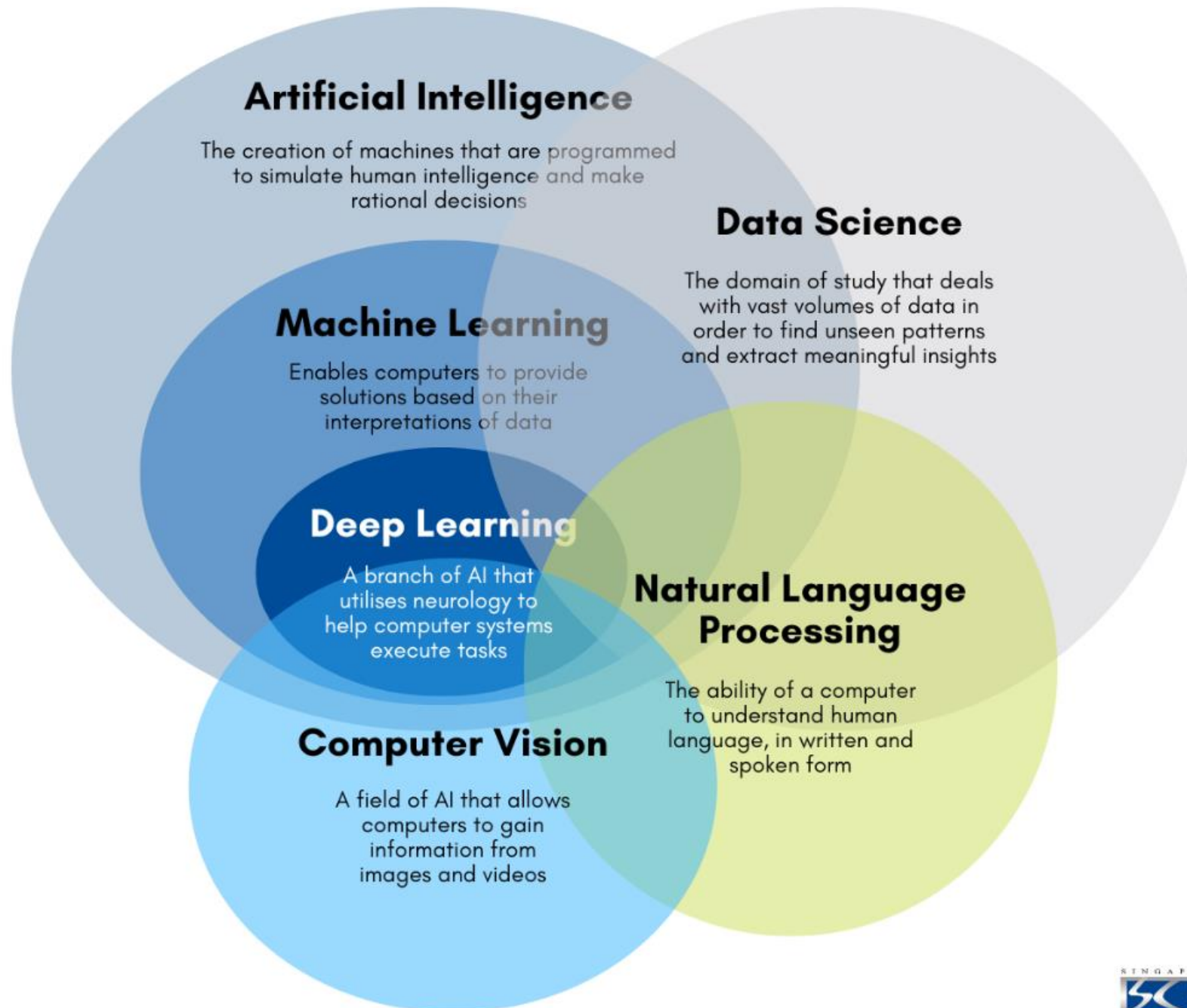
# Nền tảng của Trí tuệ nhân tạo



Lĩnh vực liên quan TTNT

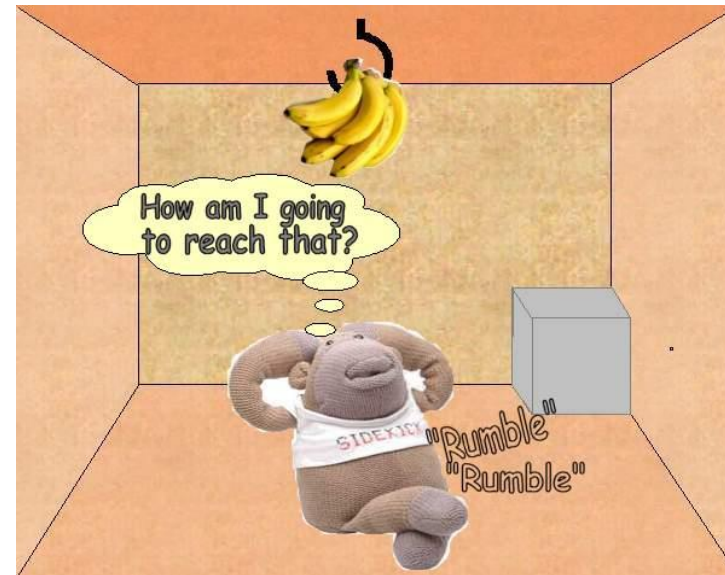






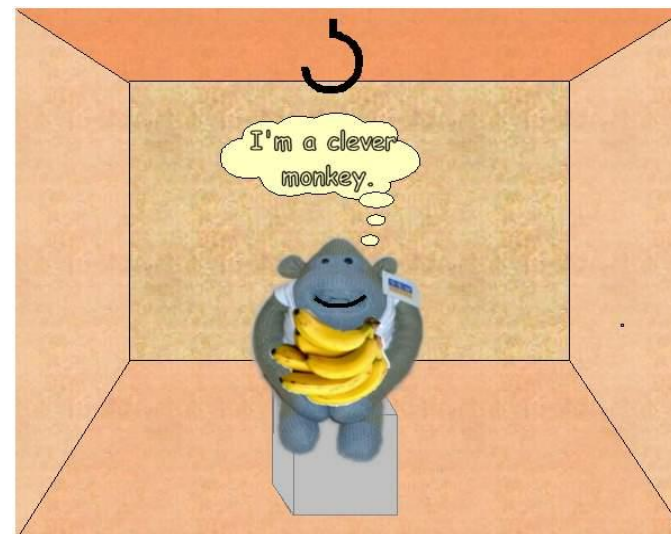
# Các bài toán Trí tuệ nhân tạo

- Bài toán con khỉ và quả chuối:
- Trên trần nhà có treo buồng chuối nhưng ngoài tầm với của chú khỉ, và trong phòng chỉ có duy nhất 1 chiếc hộp. Làm thế nào chú khỉ có thể lấy được buồng chuối?



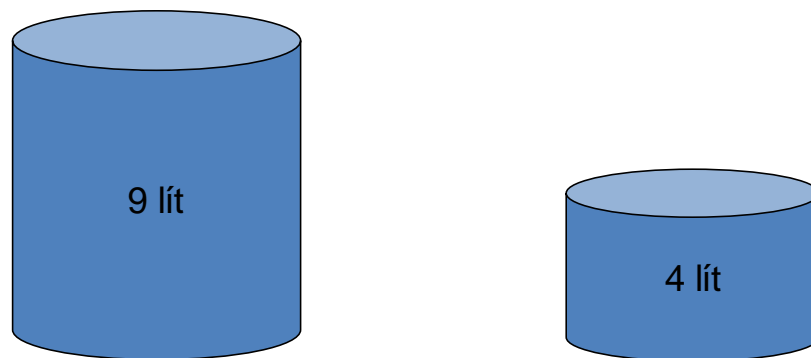
# Các bài toán Trí tuệ nhân tạo

- Sau nhiều nỗ lực không thành công, cuối cùng chú khỉ đẩy chiếc hộp đến vị trí buồng chuối, và trèo lên trên hộp, lấy được buồng chuối



# Các bài toán Trí tuệ nhân tạo

## ■ Bài toán đóng nước:

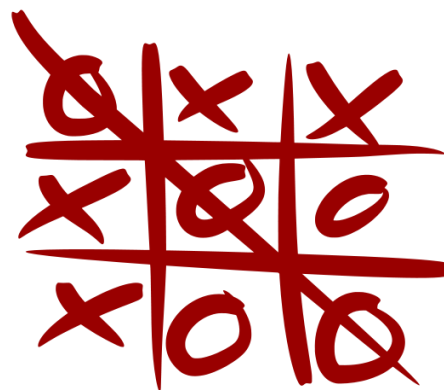


- Cho 2 bình 9 lít và 4 lít, không có vạch chia, và 1 vòi bơm. Làm cách nào đóng được 6 lít?

# Các bài toán Trí tuệ nhân tạo

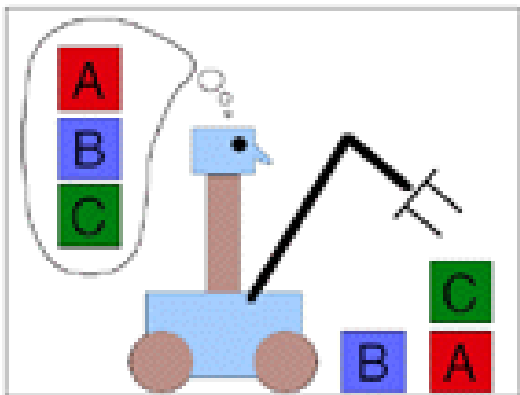
- Bài toán Tic-Tac-Toe (cờ caro, không gian 3x3)

1	2	3
4	5	6
7	8	9

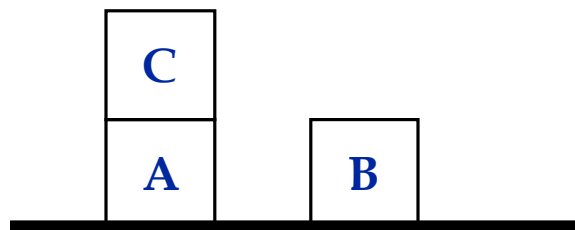


# Các bài toán Trí tuệ nhân tạo

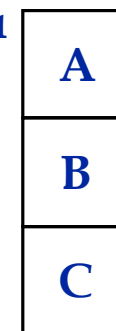
## ■ Bài toán Blocks World



Trạng thái ban đầu



Mục tiêu



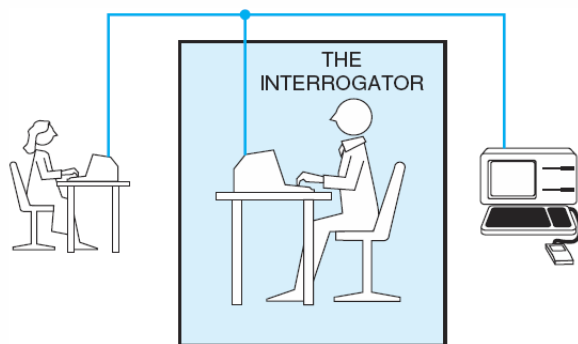
# Tiêu chuẩn đánh giá sự thành công của Trí tuệ nhân tạo

- Vấn đề có được định nghĩa rõ ràng?
- Có các ràng buộc hoặc tập các luật xác định để dùng để giải quyết vấn đề?
- Vấn đề đặt ra có được giải quyết?
- Vượt qua được thử nghiệm Turing



# Tiêu chuẩn đánh giá sự thành công của TTNT

## Mô hình máy Turing

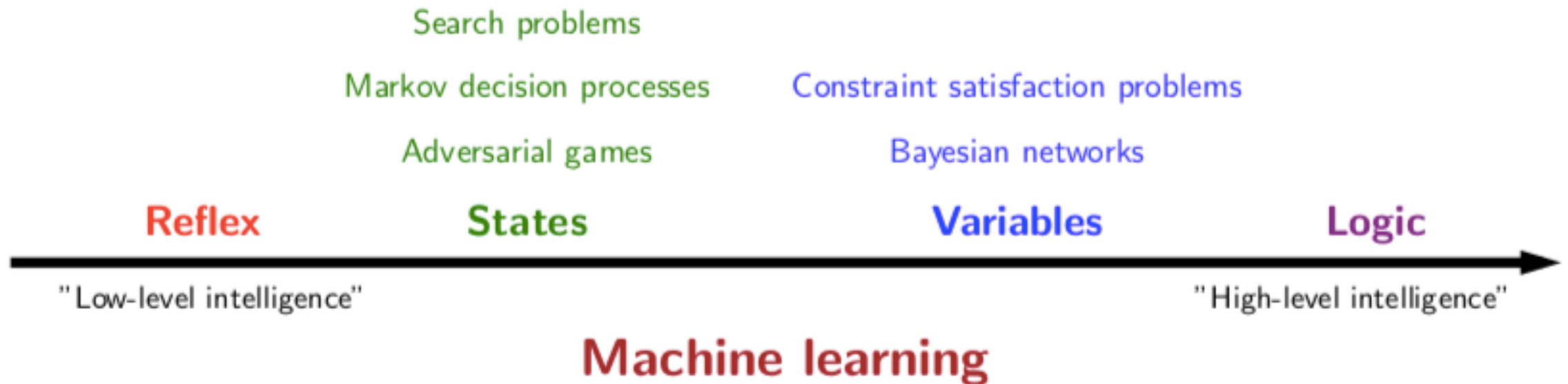


- Turing là 1 ví dụ điển hình cho mô hình của TTNT, do Alan Turing đề xuất năm 1950
- Được sử dụng làm tiêu chí để đánh giá sự thành công của hệ thống TTNT
- Người thẩm vấn sẽ trò chuyện với hệ thống TTNT và người, có thể hỏi bất kỳ câu hỏi nào
- Nếu người thẩm vấn không thể xác định được đang trò chuyện với người hoặc máy => hệ thống TTNT thành công

# Tiêu chuẩn đánh giá sự thành công của TTNT

- Trong một số lĩnh vực hẹp khác, có một số chỉ số khác dùng để đánh giá sự thành công của TTNT:
  - *Hệ số Elo – cờ vua (dựa trên hệ số của các người chơi chỉ đánh bại)*
  - *Tỉ lệ thời gian hoàn thành của máy tính và của người trên cùng 1 nhiệm vụ*
  - *Chương trình có thể trả lời theo cách của một người hay không?*

# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”

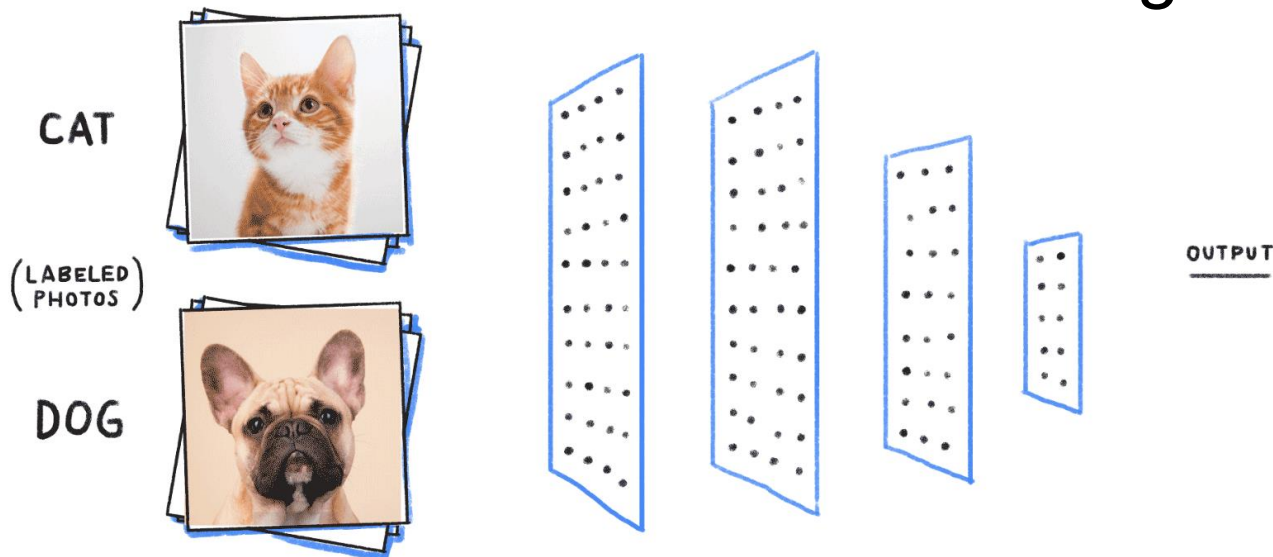


Types of models that we can use to represent real-world tasks

# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”

## Reflex

- Một mô hình dựa trên phản xạ chỉ đơn giản là thực hiện một chuỗi tính toán cố định trên một đầu vào nhất định
- Các ví dụ bao gồm hầu hết các mô hình được tìm thấy trong học máy từ các phân loại tuyến tính đơn giản đến mô hình “deep learning”



# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”

## State-based models

Search problems

Markov decision processes

Adversarial games

**States**

---

- Vấn đề tìm kiếm
- Tiến trình quyết định của Markov
- Các trò chơi đối kháng



# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”

- Vấn đề tìm kiếm
- Tiến trình quyết định của Markov
- Các trò chơi đối kháng

Search problems

Markov decision processes

Adversarial games

**States**

---

- Games: Chess, Go, Pac-Man, Starcraft, etc.
- Robotics: motion planning
- Natural language generation: machine translation, image captioning

# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”

Constraint satisfaction problems

Bayesian networks

**Variables**

---

- **Vấn đề thỏa mãn ràng buộc:** mô hình dựa trên biến mà chúng ta chỉ có các ràng buộc cứng
- **Mạng bayes:** là các mô hình dựa trên biến trong đó các biến là các biến ngẫu nhiên phụ thuộc vào nhau.



# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”

Sudoku

Constraint satisfaction problems

Bayesian networks

**Variables**

---

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9



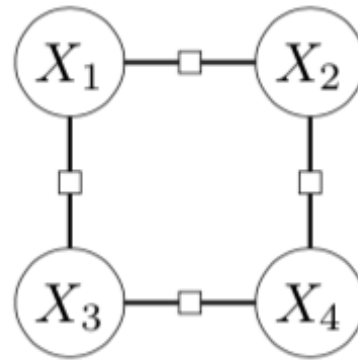
5	3	4	6	7	8	9	1	2
6	7	2	1	9	5	3	4	8
1	9	8	3	4	2	5	6	7
8	5	9	7	6	1	4	2	3
4	2	6	8	5	3	7	9	1
7	1	3	9	2	4	8	5	6
9	6	1	5	3	7	2	8	4
2	8	7	4	1	9	6	3	5
3	4	5	2	8	6	1	7	9

**Goal:** put digits in blank squares so each row, column, and 3x3 sub-block has digits 1–9

**Note:** order of filling squares doesn't matter in the evaluation criteria!

# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”

Constraint satisfaction problems: hard constraints (e.g., Sudoku, scheduling)



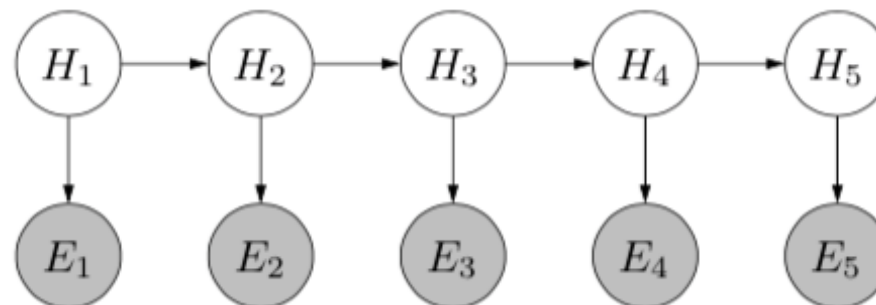
Constraint satisfaction problems

Bayesian networks

**Variables**

---

Bayesian networks: soft dependencies (e.g., tracking cars from sensors)



# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”

## Logic

**Logic:** thống trị AI từ những năm 1960-1980, vẫn hữu ích trong các hệ thống lập trình

- Kiến thức và lý luận

=> Câu hỏi mở: làm thế nào để kết hợp với học máy?

# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”

Logic

Motivation: virtual assistant

**Tell** information

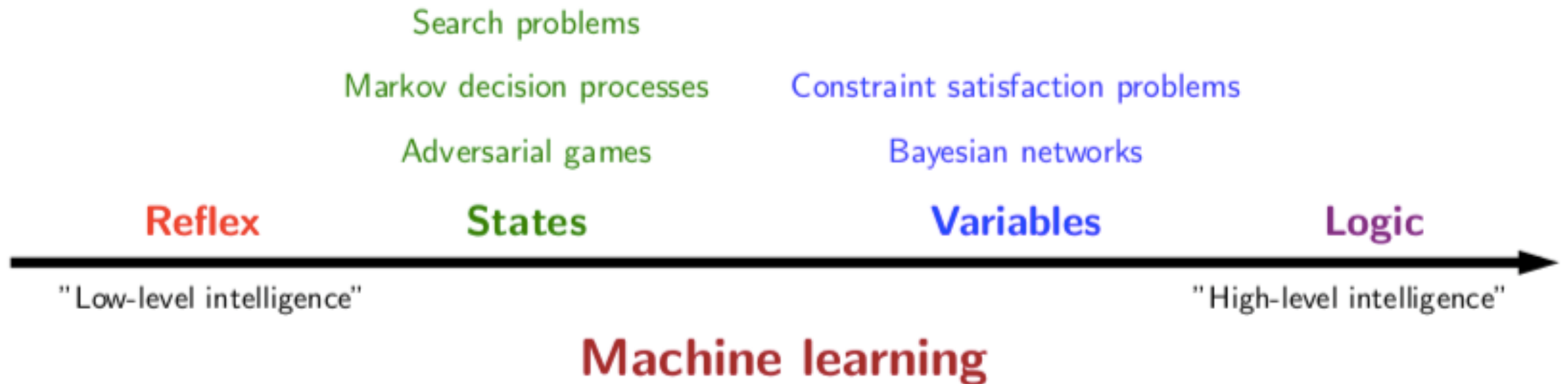


**Ask** questions



**Use natural language!**

# Các phương pháp xây dựng ứng dụng TTNT theo mức độ “thông minh”



Types of models that we can use to represent real-world tasks

*The End*