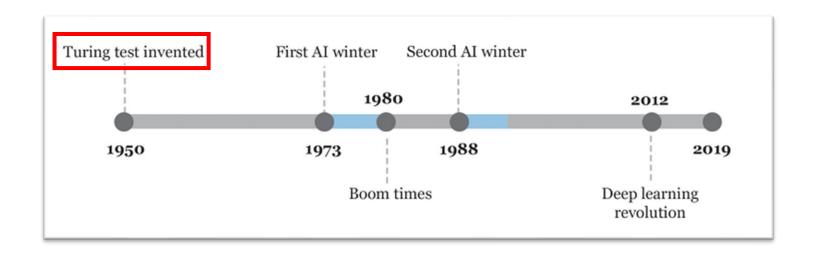
# Artificial Intelligence

AI, ML, DNN and XAI

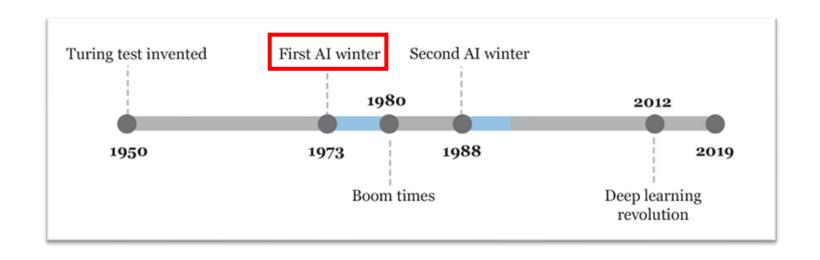
#### Contents

- History of Al
- AI, ML, DL
- Machine Learning
- Deep Neural Network
- XAI, black-box

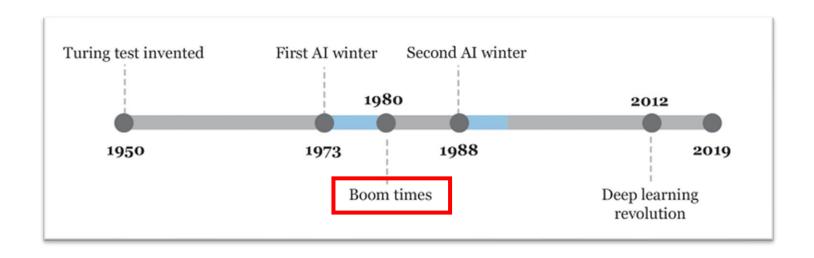


Turing test:

기계가 인간과 얼마나 비슷하게 대화할 수 있는지를 기준으로 기계의 지능을 판별하는 test 기법.

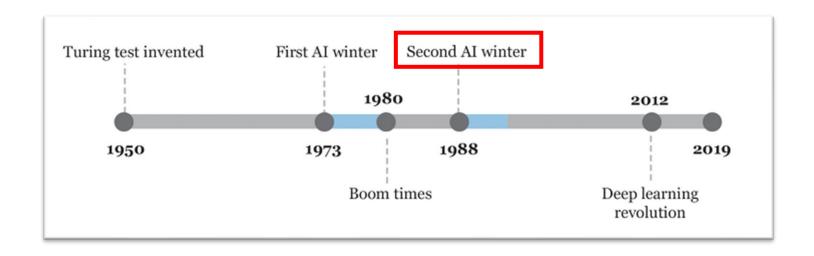


First Al winter (첫 번째 암흑기): 큰 기대를 가져왔지만, 기대만큼의 성과가 없어 투자가 중단됨.

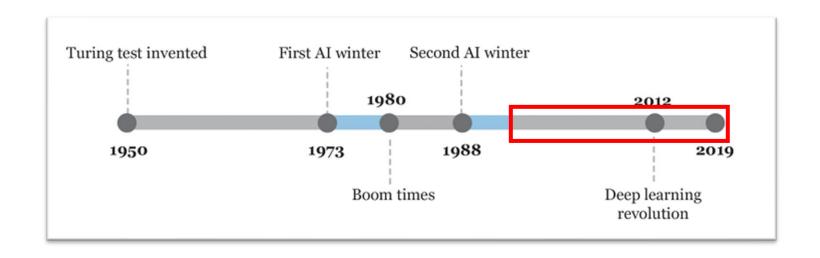


Boom times (발전기):

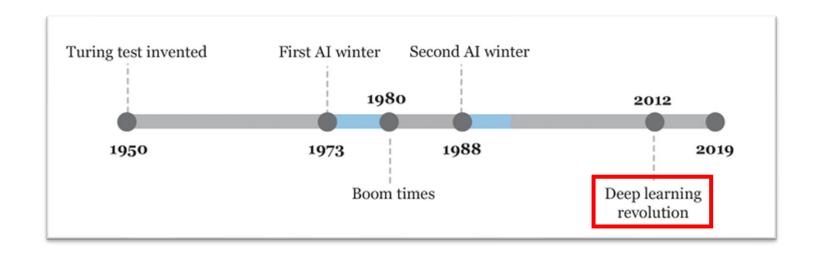
Single layer perceptron -> Multi layer perceptron Back propagation 제안.



Second Al winter (두 번째 암흑기): Multi layer perceptron - Too slow (resource)



Computing Performance (resource) 의 엄청난 향상



#### Deep learning revolution:

Google - DNN을 구현한 고양이 영상인식(CNN): 2012

Facebook - DeepFace 얼굴인식 알고리즘: 2014

Google Alpha Go - 이세돌 바둑 대결 : 2016

#### AI, ML, DL

#### AI:

인간의 학습/추론/지각 능력 등 인간이 가 진 지적 능력을 구현한 컴퓨터 프로그램 또 는 컴퓨터 시스템

#### ML:

경험을 통해 자동으로 개선하는 컴퓨터 알 고리즘의 연구. 컴퓨터가 학습할 수 있도록 하는 알고리즘과 기술을 개발하는 분야

#### DL:

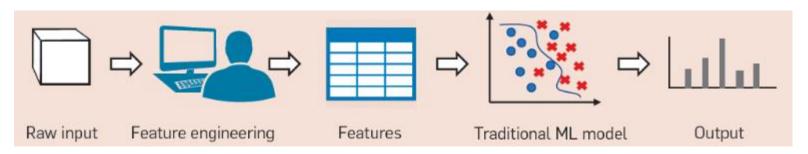
여러 비선형 변환기법의 조합을 통해, 높은 수준의 추상화를 시도하는 기계학습 알고 리즘의 집합. Artificial Intelligence

Machine Learning

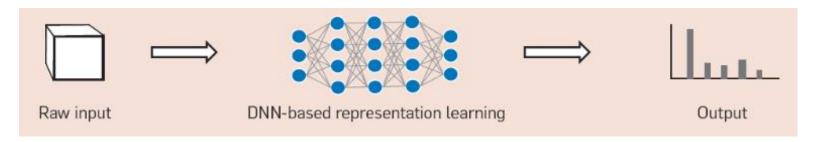
Deep Learning

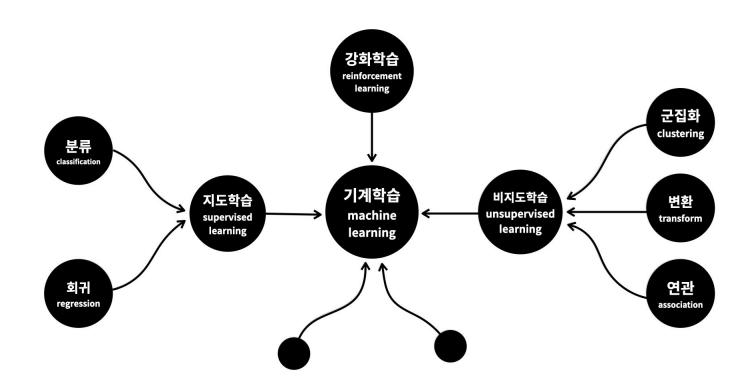
# AI, ML, DL

#### Machine Learning



#### Deep Learning



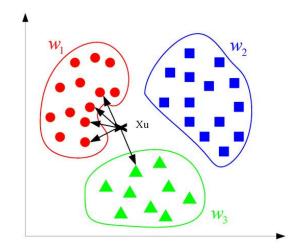


>> Supervised

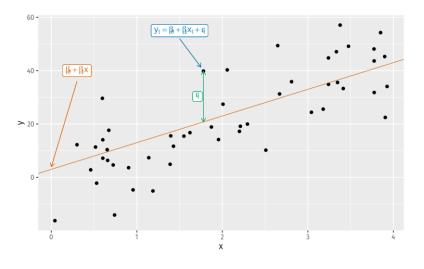
- 정답이 있는 데이터를 통한 학습 Label
- 분류 (Classification) 와 회귀(Regression)

Discrete Value

Continuous Value



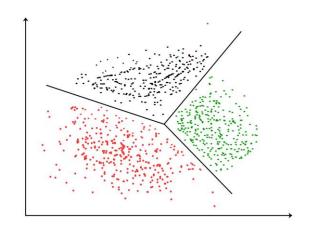
KNN (K-Nearest Neighbor)



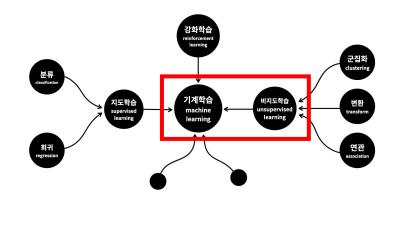
**Linear Regression** 

>> Unsupervised

- 정답이 없는 데이터를 통한 학습
- 군집화 (Clustering), 연관 (Association)



Clustering

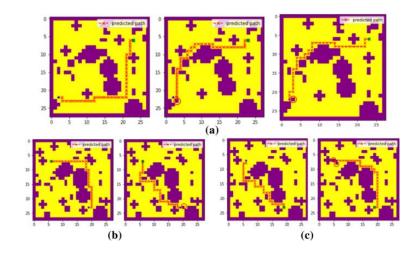




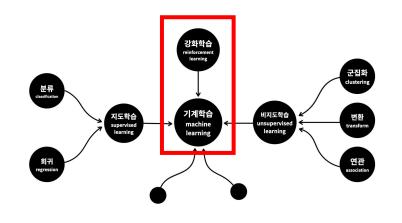
Association

>> Reinforcement

- Reward & Punishment 를 통한 학습
- Delayed Reward



Finding Path

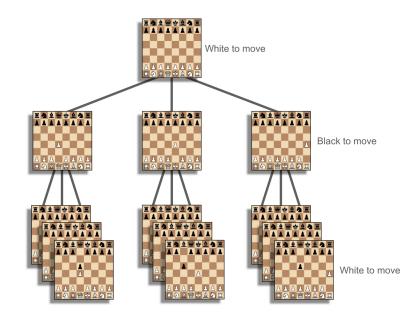




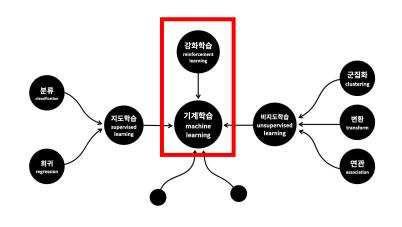
Chess game

>> Reinforcement

- Reward & Punishment 를 통한 학습
- Delayed Reward

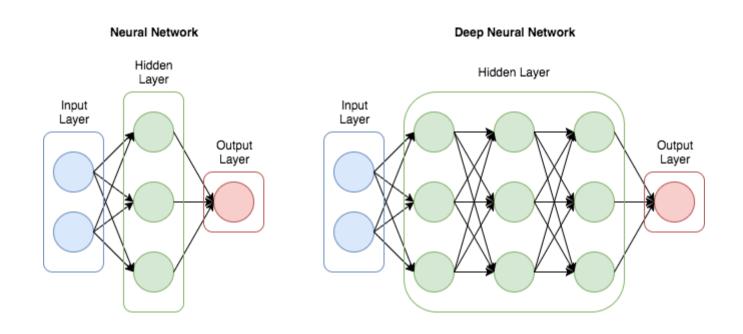


Real world: Optimal policy를 모름. 'Q Learning'





Chess game



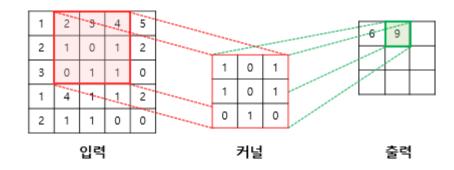
모든 Neural Network 기반의 알고리즘의 기본 형태

#### >> CNN

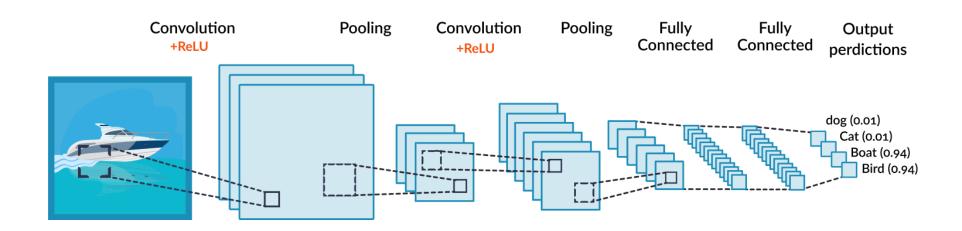
#### 정의 [편집]

합성곱 연산은 두 함수 f, g 가운데 하나의 함수를 (reverse), 전이(shift)시킨 다음, 다른 하나의 함수와 곱한 결과를 적분하는 것을 의미한다. 이를 수학 기호 교육 다음과 같다.

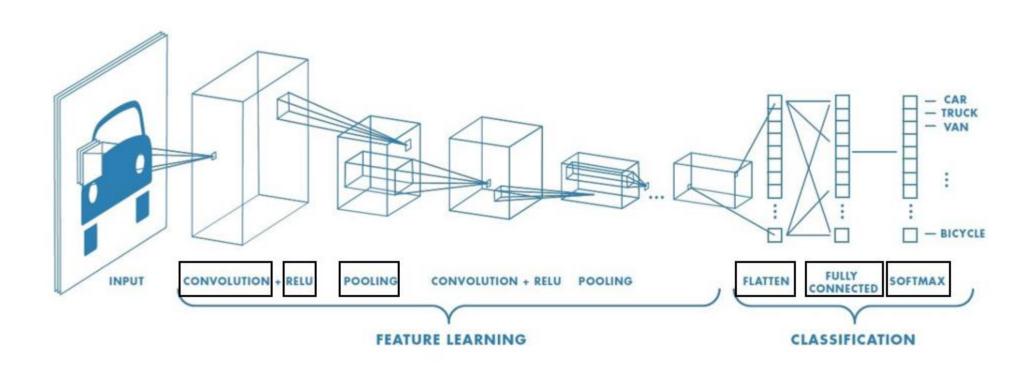
$$(fst g)(t)=\int_{-\infty}^{\infty}f( au)g(t- au)\,d au$$



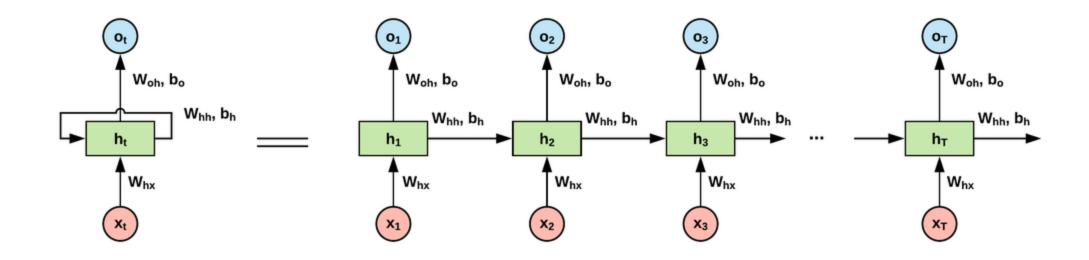
>> CNN



>> CNN

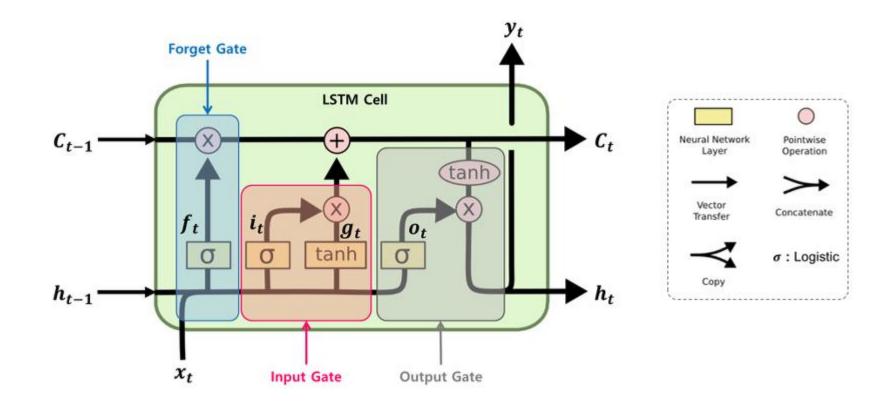


>> RNN



- 순서가 있는 (순서가 중요한) 데이터에 대한 학습 및 예측
- 이전의 값들을 대표하는 값을 현재 상태에서 사용
- Ex) NLP, 주가 예측, etc.

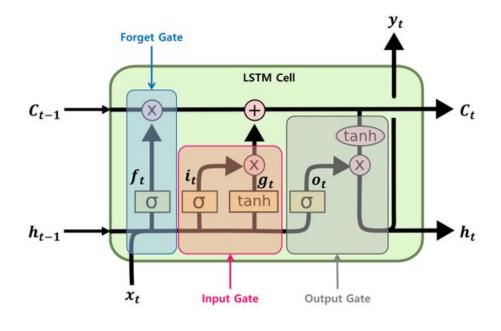
>> LSTM, GRU

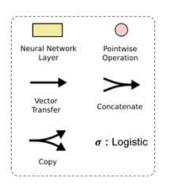


- RNN의 문제
  - Wxx > 1 -> INF : exploding gradient
  - $Wxx < 0 \rightarrow 0$ : vanishing gradient

- Long Short Term Memory
  - Gradient flow을 제어하는 벨브 역할
  - 4개의 Gate 추가

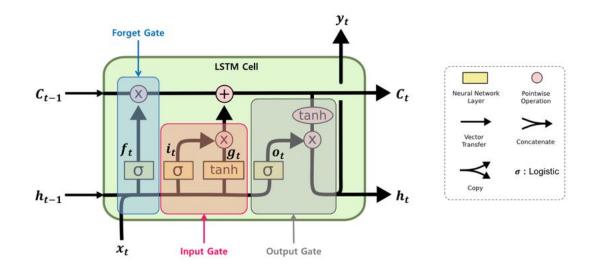
>> LSTM, GRU

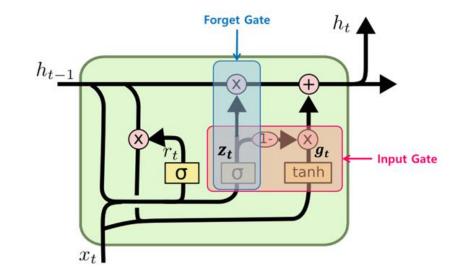




- Long-Short Term Memory
  - 1) 새로운 입력, 이전 상태를 얼마나 사용할 것인지 결정.
  - 2) 얼마나 잊어버릴 것인지 결정.
  - 3] 이 둘을 적절히 섞음.
  - 4) 섞은 정보와 각각의 정보를 통합하여 Output 결정.

>> LSTM, GRU

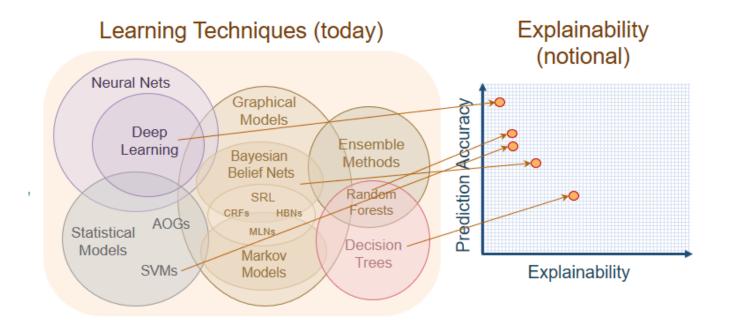




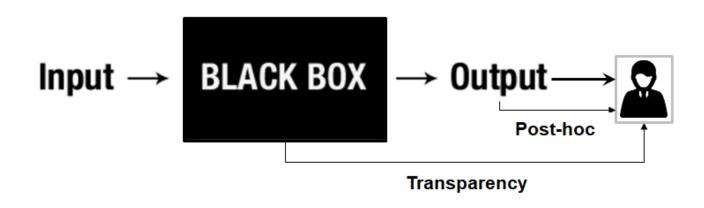
• LSTM: 4개의 gate로 구성

• GRU: Cell State가 없음. 나머진 LSTM과 동일

• 둘 중 performance가 좋은 것은 -> ???

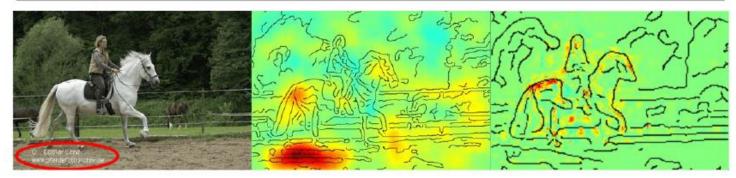


- 'Explainable' 한가?
  - 간단할 수록 해석하기 쉽지만, 결과는 좋지 않음.
  - (usually) 복잡할 수록 해석하기 어렵지만, 결과가 좋음

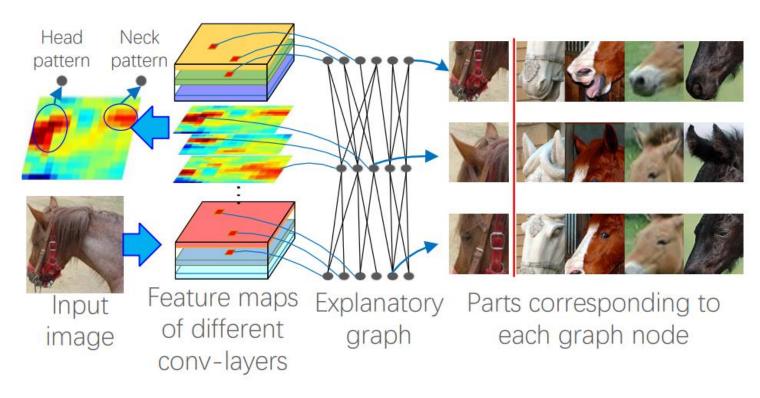


- Black Box
  - 딥러닝 신경망의 구조가 너무 복잡함.
  - 왜 그런 결과가 나왔는지 설명할 수 없음.
  - 알수 없으니까 == Black Box (<-> White Box)

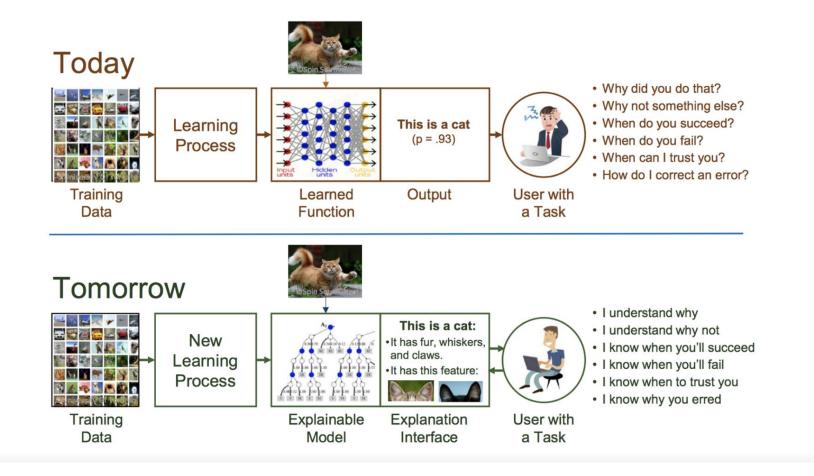
	aeroplane	bicycle	bird	boat	bottle	bus	car
Fisher	79.08%	66.44%	45.90%	70.88%	27.64%	69.67%	80.96%
DeepNet	88.08%	79.69%	80.77%	77.20%	35.48%	72.71%	86.30%
	cat	chair	cow	diningtable	dog	horse	motorbike
Fisher	59.92%	51.92%	47.60%	58.06%	42.28%	80.45%	69.34%
DeepNet	81.10%	51.04%	61.10%	64.62%	76.17%	81.60%	79.33%
	person	pottedplant	sheep	sofa	train	tymonitor	mAP
Fisher	85.10%	28.62%	49.58%	49.31%	82.71%	54.33%	59.99%
DeepNet	92.43%	49.99%	74.04%	49.48%	87.07%	67.08%	72.12%



- CNN (Computer Vision)
  - 딥러닝 알고리즘의 내부를 뜯어 본다.
  - 어떤 부분을 보고 알고리즘이 말이라고 판단했는가?



- CNN (Computer Vision)
  - 딥러닝 알고리즘의 내부를 뜯어 본다.
  - 어떤 부분을 보고 알고리즘이 말이라고 판단했는가?
  - 주로 Heat map을 사용하여 시각화.



• 매우 높은 신뢰성이 보장되어야 하는 영역에 사용되는 DNN

#### 못 다한 이야기

- Overfitting
- Forward propagation
- Back propagation
- Linear/Nonlinear
- Dimension Reduction (DR)
- Overfit되어도 좋은 data와 그렇지 않은 데이터
- 왜 Activation function은 비선형이어야 하는가
- Hyper-plane
- Learning-rate
- XOR Problem

등등..