

# Elementi di Apprendimento Automatico

Riferimenti Bibliografici:

*Tom Mitchell, Machine Learning, McGraw Hill, 1998*

# Quando è Necessario l'Apprendimento (Automatico) ?

Quando il sistema deve...

- **adattarsi** all'ambiente in cui opera (anche **personalizzazione automatica**);
- **migliorare** le sue prestazioni rispetto ad un particolare compito;
- **scoprire** regolarità e nuova informazione (conoscenza) a partire da dati empirici;
- **acquisire** nuove capacità computazionali.

Perchè non usare un approccio algoritmico tradizionale ?

- impossibile **formalizzare** esattamente il problema (e quindi dare una soluzione algoritmica);
- presenza di **rumore** e/o **incertezza** ;
- **complessità alta** nel formulare una soluzione: non si può fare a mano;
- mancanza di **conoscenza "compilata"** rispetto al problema da risolvere;

## Ruolo dei Dati

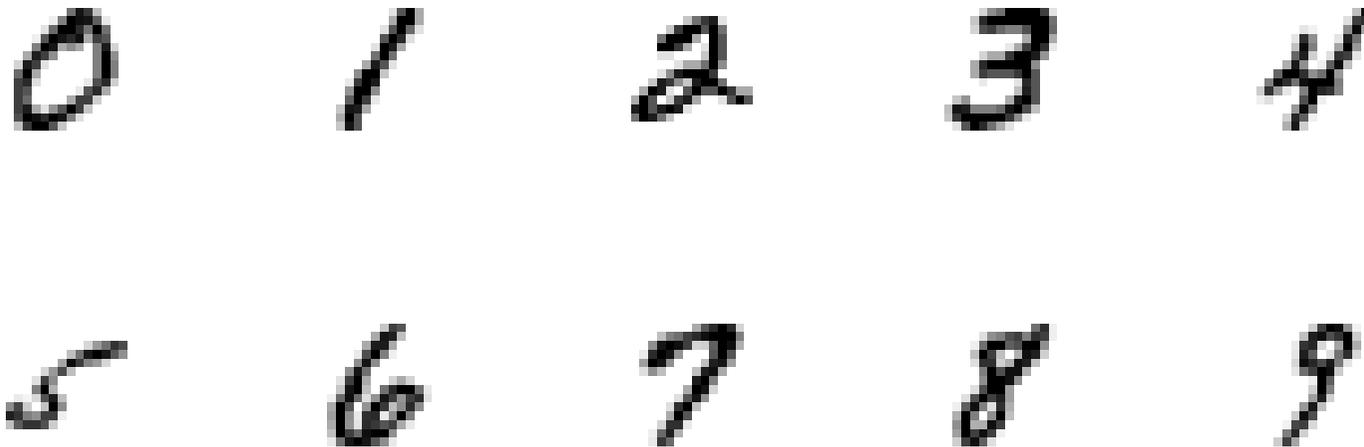
Tipicamente...

- si hanno a disposizione (molti ?) **dati**
  - ottenuti una volta per tutte;
  - acquisibili interagendo direttamente con l'ambiente;
- (forse) **conoscenza** del dominio applicativo, ma
  - incompleta;
  - imprecisa (**rumore, ambiguità, incertezza, errori, ...**);

**Desiderio:** usare i dati per

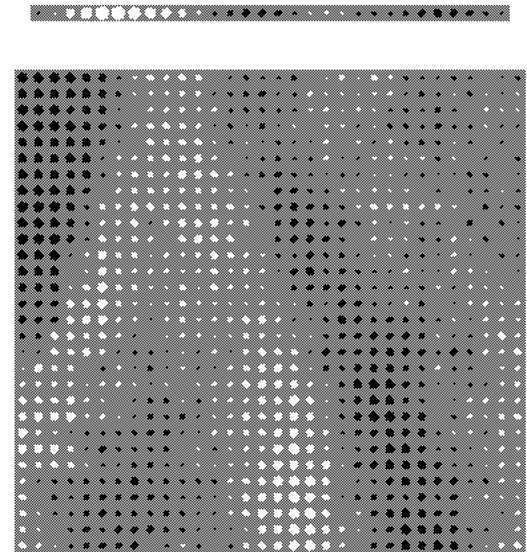
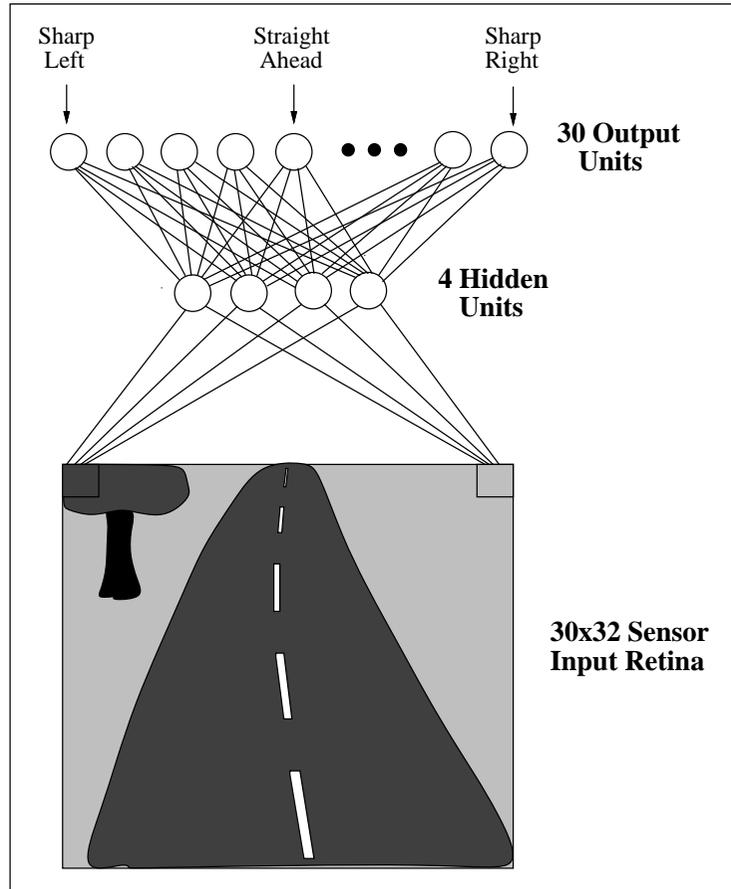
- ottenere **nuova conoscenza**;
- **raffinare** la conoscenza di cui si dispone;
- **correggere** la conoscenza di cui si dispone;

## Es. - Riconoscimento di Cifre Manoscritte



- impossibile **formalizzare** esattamente il problema: disponibili solo esempi;
- possibile presenza di **rumore** e **dati ambigui**;

# Es. - Guidare una Automobile



## Es. - Estrarre Conoscenza Medica dai Dati

<i>Patient103</i> time=1	→	<i>Patient103</i> time=2	...	→	<i>Patient103</i> time=n
Age: 23		Age: 23			Age: 23
FirstPregnancy: no		FirstPregnancy: no			FirstPregnancy: no
Anemia: no		Anemia: no			Anemia: no
Diabetes: no		Diabetes: YES			Diabetes: no
PreviousPrematureBirth: no		PreviousPrematureBirth: no			PreviousPrematureBirth: no
Ultrasound: ?		Ultrasound: abnormal			Ultrasound: ?
Elective C-Section: ?		Elective C-Section: no			Elective C-Section: no
Emergency C-Section: ?		Emergency C-Section: ?			Emergency C-Section: <b>Yes</b>
...		...			...

## Linee di Ricerca all'interno dell' Apprendimento Automatico

- induzione di regole/alberi di decisione,
- algoritmi connessionisti (reti neurali),
- “clustering” & “discovery”,
- apprendimento basato sulle istanze
- apprendimento Bayesiano,
- apprendimento basato sulla spiegazione,
- apprendimento con rinforzo,
- apprendimento induttivo guidato dalla conoscenza,
- ragionamento per analogia & basato sui casi,
- algoritmi genetici,
- programmazione logica induttiva, . . .

# Principali Paradigmi di Apprendimento

## Apprendimento Supervisionato:

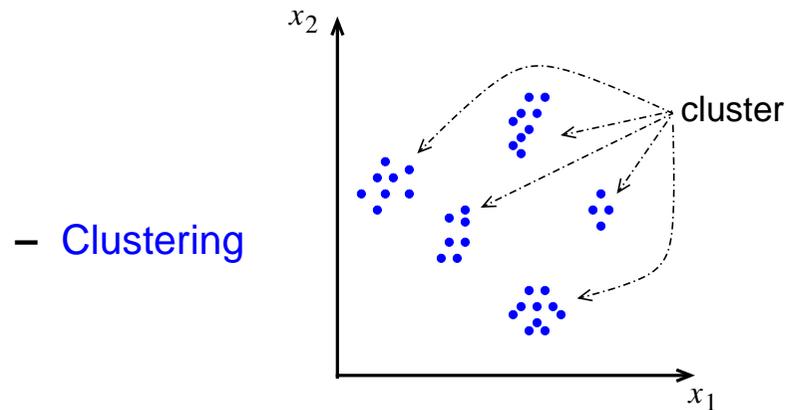
- dato in insieme di esempi pre-classificati,  $Tr = \{(x^{(i)}, f(x^{(i)}))\}$ , apprendere una descrizione generale che incapsula l'informazione contenuta negli esempi (regole valide su tutto il dominio di ingresso)
- tale descrizione deve poter essere usata in modo predittivo (dato un nuovo ingresso  $\tilde{x}$  predire l'output associato  $f(\tilde{x})$ )
- si assume che un esperto (o maestro) ci fornisca la supervisione (cioè i valori della  $f()$  per le istanze  $x$  dell'insieme di apprendimento)

Esempio di applicazione: classificazione di caratteri manoscritti

# Principali Paradigmi di Apprendimento

## Apprendimento Non-supervisionato:

- dato in insieme di esempi  $Tr = \{x^{(i)}\}$ , estrarre regolarità e/o pattern (valide(i) su tutto il dominio di ingresso)
- non esiste nessun esperto (o maestro) che ci fornisca un aiuto



- Scoperta di Regole (Discovery)

Esempio di applicazione: data mining su database strutturati

# Principali Paradigmi di Apprendimento

## Apprendimento con Rinforzo:

- Sono dati:
  - agente (intelligente ?), che può
    - \* trovarsi in uno stato  $s$ , ed
    - \* eseguire una azione  $a$  (all'interno delle azioni possibili nello stato corrente)
  - ed opera in un ambiente  $e$ , che applicando una azione  $a$  nello stato  $s$  restituisce
    - \* lo stato successivo, e
    - \* una ricompensa  $r$ , che può essere positiva (+), negativa (-), o neutra (0).
- Scopo dell'agente è quello di massimizzare una funzione delle ricompense (es. ricompensa scontata:  $\sum_{t=0}^{\infty} \gamma^t r_{t+1}$  dove  $0 \leq \gamma < 1$ )

Esempio di applicazione: navigare sul Web alla ricerca di informazione focalizzata

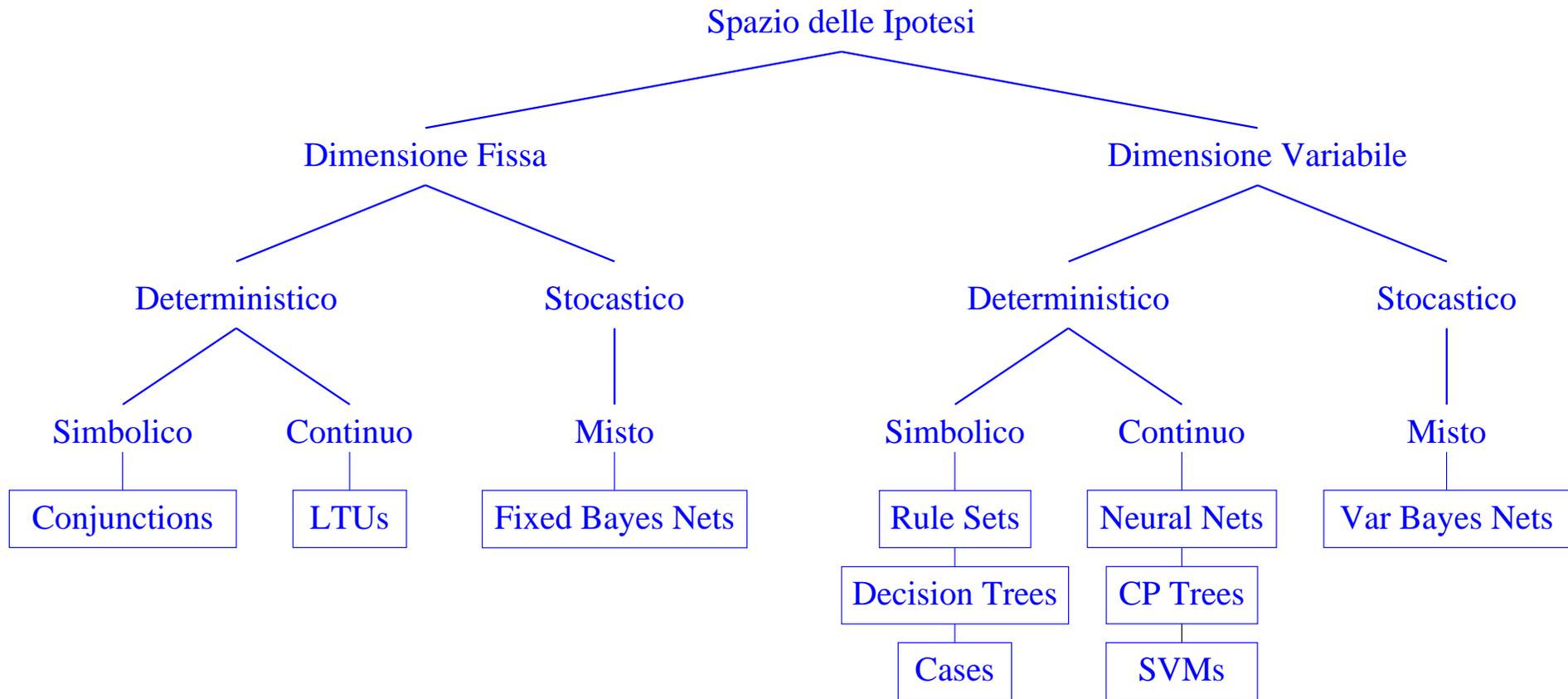
## Ingredienti Fondamentali

- Dati di Allenamento
- Spazio delle Ipotesi,  $\mathcal{H}$ 
  - costituisce l'insieme delle funzioni che possono essere realizzate dal sistema di apprendimento;
  - si assume che la funzione da apprendere  $f$  possa essere rappresentata da una ipotesi  $h \in \mathcal{H}$ ... (selezione di  $h$  attraverso i dati di apprendimento)
  - o che almeno una ipotesi  $h \in \mathcal{H}$  sia simile a  $f$  (approssimazione);
- Algoritmo di Ricerca nello Spazio delle Ipotesi, alg. di apprendimento

**ATTENZIONE:**  $\mathcal{H}$  non può coincidere con l'insieme di tutte le funzioni possibili e la ricerca essere esaustiva → **Apprendimento è inutile!!!**

Si parla di **Bias Induttivo**: sulla rappresentazione ( $\mathcal{H}$ ) e/o sulla ricerca (alg. di apprendimento)

# Tassonomia (non completa) dello Spazio delle Ipotesi



# Tassonomia (non completa) degli Algoritmi di Apprendimento

