

Линейные модели: введение

Н. Поваров, И. Куралёнок

СПб,
2020

Что нужно для понимания*

- Теория вероятностей и математическая статистика
- Линейная алгебра
- Язык программирования

Как отчитываться

- Будет экзамен, возможно письменный
- Возможно тесты перед лекцией

Цель

- Уметь сформулировать задачу в терминах ML
- Найти подходящий класс решающих алгоритмов по формулировке
- Ориентироваться в области и знать “где посмотреть” существующие решения
- Понимать границы применимости

Что будет в модуле

- Общая картина дисциплины
- Линейные модели
- Интерпретация линейных моделей

Чего не будет в модуле

- Time series
- Полноценного Data Mining

Что почитать?

- Википедия
- R. Tibshirani, J. Friedman “Introduction to Statistical Learning”
- T. Hastie, R. Tibshirani, J. Friedman “The elements of Statistical Learning” **
- Труды конференций: ICML, NIPS, CIKM, KDD, etc.
**

Машинное обучение: определение

Машинное обучение — обширный подраздел искусственного интеллекта, изучающий методы построения алгоритмов, способных обучаться

ru.wikipedia.org

Машинное обучение: определение

Machine learning — the ability of a machine to improve its performance based on previous results.

Webster

Машинное обучение: определение

A computer program is said to learn from experience E with respect to some class of tasks T and performance measure P , if its performance at tasks in T , as measured by P , improves with experience E .

Tom M. Mitchell

Машинное обучение в картинках



История

- 50-70гг — базы знаний, полнотекстовый поиск, распознавание образов, нейронные сети
- 70-80гг — ID3 деревья, разумные практические результаты, VC-оценки
- 80-90гг — первые конференции, много практического применения, активное применение кластеризации в анализе
- 90-00гг — повторное сэмплирование в ML, SVM, применение в IR, ML != DM, LASSO, bootstrap, bagging, boosting
- 00-10гг — Compressed sensing и прочие восстановления сигналов, царство деревьев, развитие ансамблей, . . .
- 10-20гг — Deep Learning, Convolutional, Recurrent, GANN, Transformers

Основные понятия

- Область работы = Universe = Γ .
- Решающая функция = Decision Function = $F_0 \in F$ – класс решающих функций.
- Опыт = Data Set = $D = X \times Y$
- Целевая функция = Target = $T(y, F(x))$

Задача обучения

В ML оптимизация часто проводится в одних условиях, а эксплуатация в других.

$$\operatorname{argmax}_{F, B: F_0 = B(F)} A(\Gamma, F_0)$$

A — цели эксплуатации (например деньги) на всей области работы

B — способ оптимизации, который реализуем

Классификация машинного обучения

ML можно делить по:

- виду целевой функции;
- способу получения опыта;
- классу решающих функций.

Классификация машинного обучения

ML можно делить по:

- **виду целевой функции;**
- способу получения опыта;
- классу решающих функций.

Классификация машинного обучения: цель

- С учителем
 - классификация (classification);
 - регрессия (regression);
 - отношение порядка (learning to rank);
 - обучение метрики (metric learning).
- Без учителя:
 - кластеризация (cluster analysis);
 - уменьшение размерности (dimensionality reduction);
 - обучение отображению (representation learning).
- Смешанные

Классификация машинного обучения: цель

- С учителем
 - классификация (classification);
 - регрессия (regression);
 - отношение порядка (learning to rank);
 - обучение метрики (metric learning).
- Без учителя:
 - кластеризация (cluster analysis);
 - уменьшение размерности (dimensionality reduction);
 - обучение отображению (representation learning).
- Смешанные

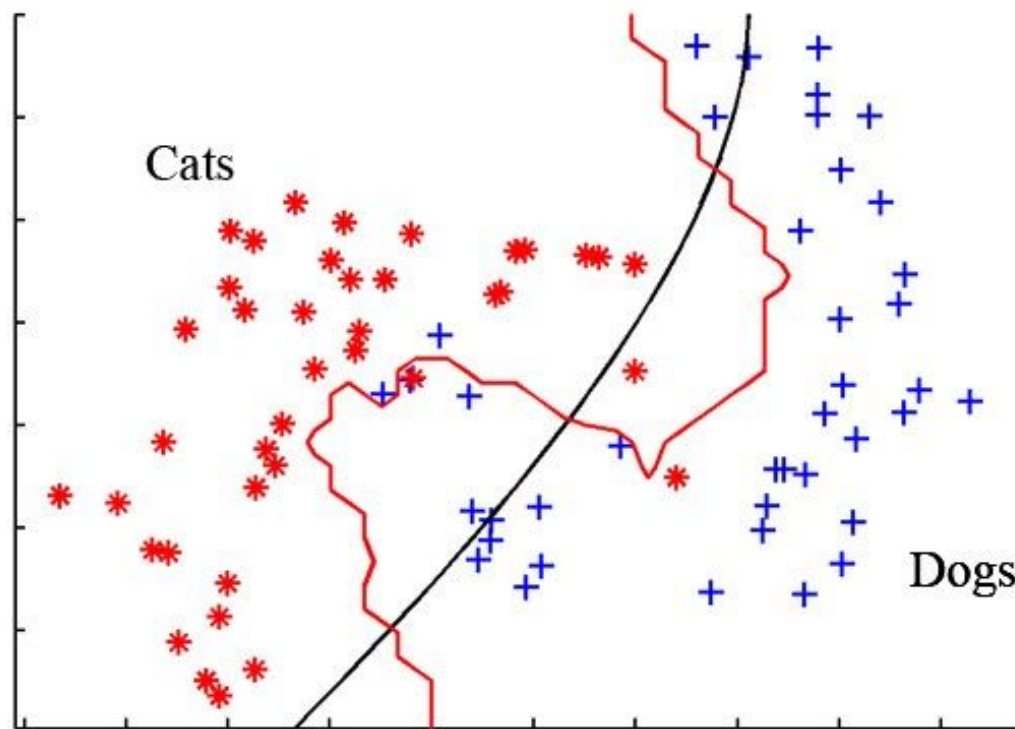
Обучение с учителем: два примера

- Классификация:
 - $y \in \{-1, 1\}$, $F: \Gamma \rightarrow [0,1]$
 - $y \in \{1, m\}$, $F: \Gamma \rightarrow [0,1]^m$
 - $y \in \{0, 1, m\}$, $F: \Gamma \rightarrow [0,1]^{m+1}$
- Аппроксимация: $y \in \mathbb{R}$, $F: \Gamma \rightarrow \mathbb{R}$

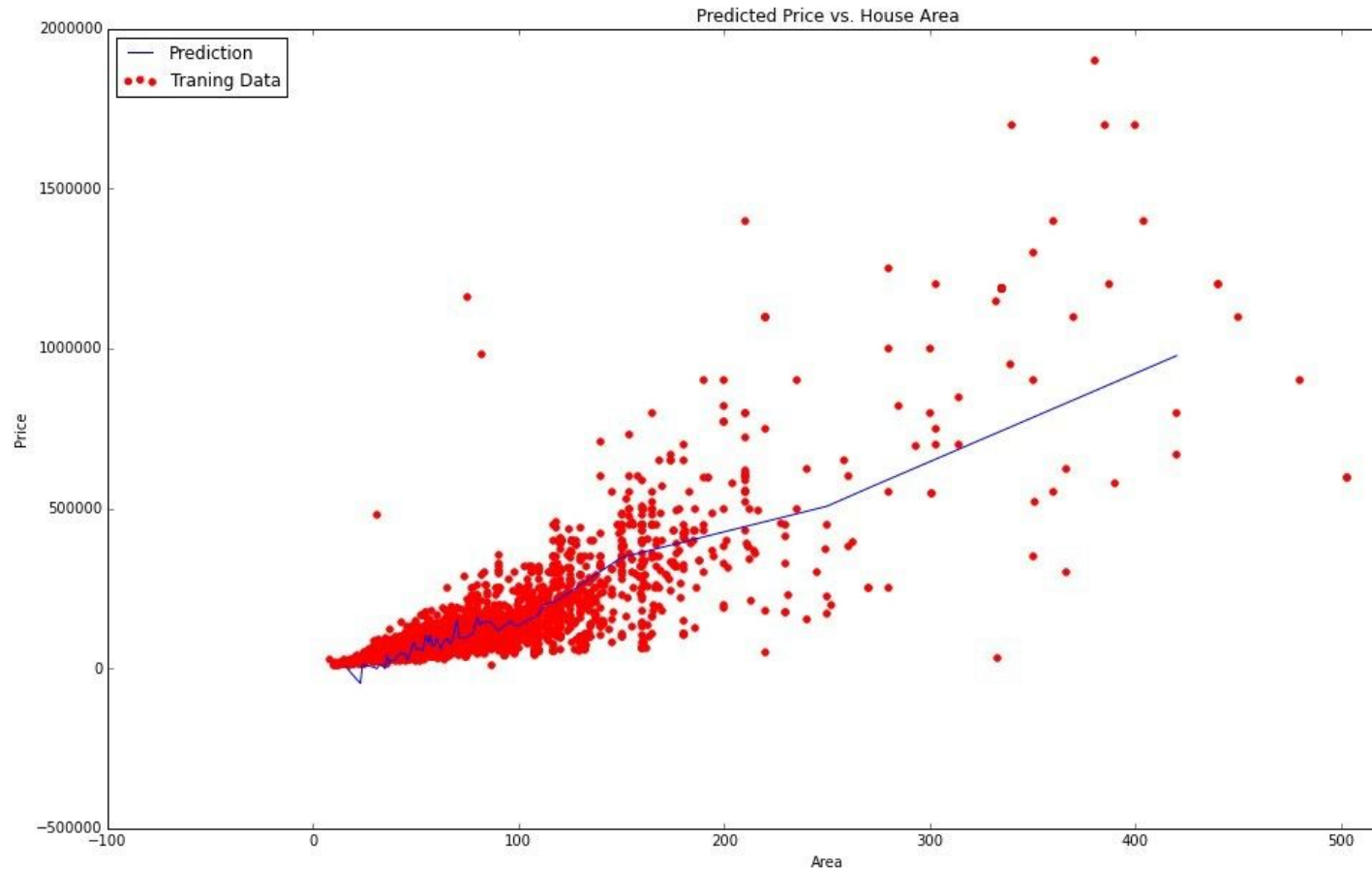
Классическое Обучение



Классификация в картинках



Регрессия в картинках



Санкт-Петербург, 2020

Классификация машинного обучения

ML можно делить по:

- виду целевой функции;
- **способу получения опыта;**
- классу решающих функций.

Классификация машинного обучения: опыт

- Transductive learning
- Обычное обучение
- Активное обучение (active learning)
- Обучение с бюджетом (budget learning)
- Интерактивное обучение (online learning)
- Многорукие бандиты (multi-armed bandits)
- Обучение с подкреплением (reinforcement learning)

Обычное обучение

- Определяем генеральную совокупность Γ
- Фиксируем множество примеров X
- Обучаемся на доступных примерах

$$F_0 = B(F, D)$$

Классификация машинного обучения: опыт

- Transductive learning
- Обычное обучение
- Активное обучение (active learning)
- Обучение с бюджетом (budget learning)
- Интерактивное обучение (online learning)
- Многорукие бандиты (multi-armed bandits)
- Обучение с подкреплением (reinforcement learning)

Классификация машинного обучения: опыт

- Transductive learning
- Обычное обучение
- Активное обучение (active learning)
- Обучение с бюджетом (budget learning)
- Интерактивное обучение (online learning)
- Многорукие бандиты (multi-armed bandits)
- Обучение с подкреплением (reinforcement learning)

Классификация машинного обучения: опыт

- Transductive learning
- Обычное обучение
- Активное обучение (active learning)
- Обучение с бюджетом (budget learning)
- Интерактивное обучение (online learning)
- Многорукие бандиты (multi-armed bandits)
- Обучение с подкреплением (reinforcement learning)

Классификация машинного обучения

ML можно делить по:

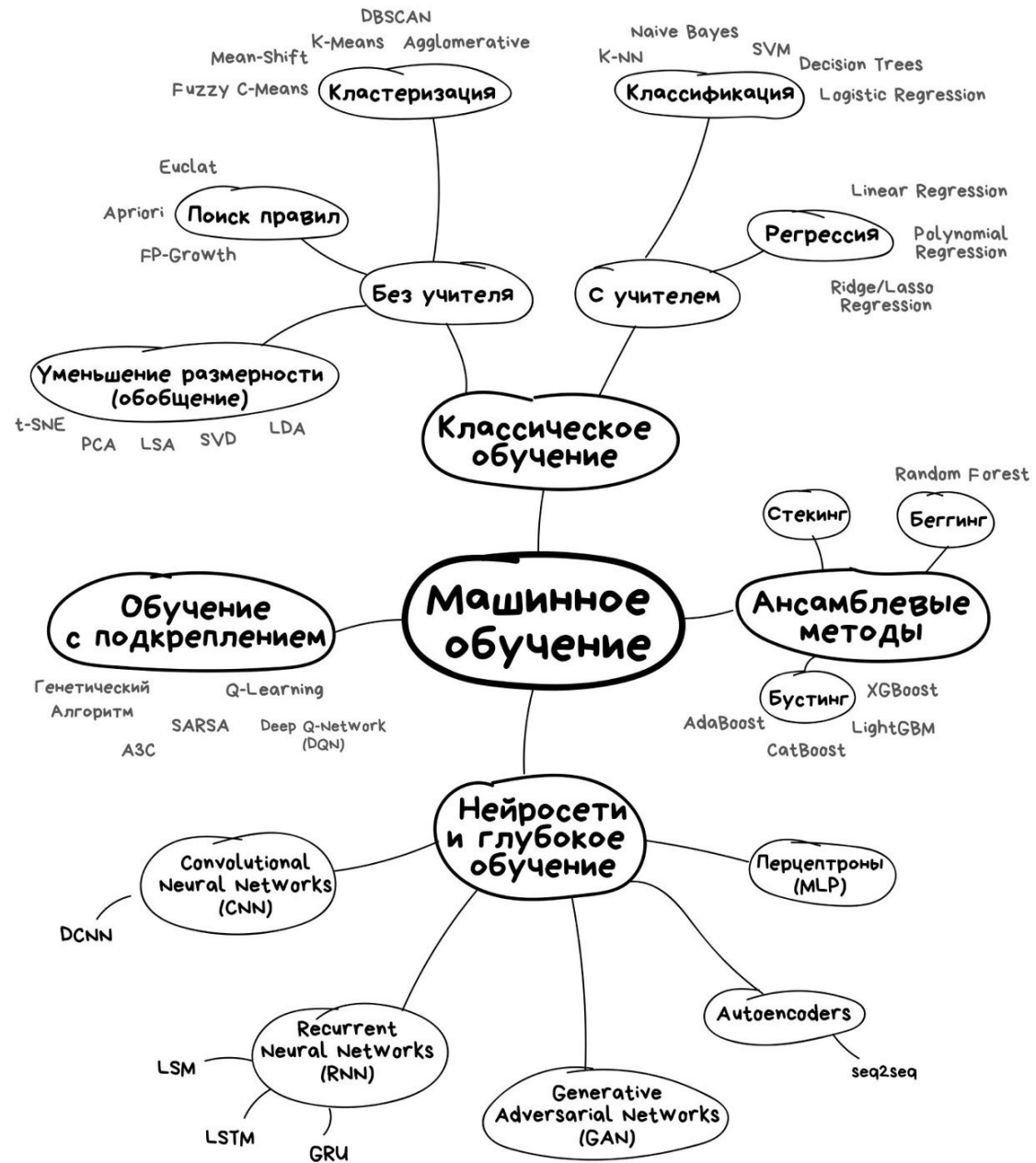
- виду целевой функции;
- способу получения опыта;
- **классу решающих функций.**

Основные классы решающих функций

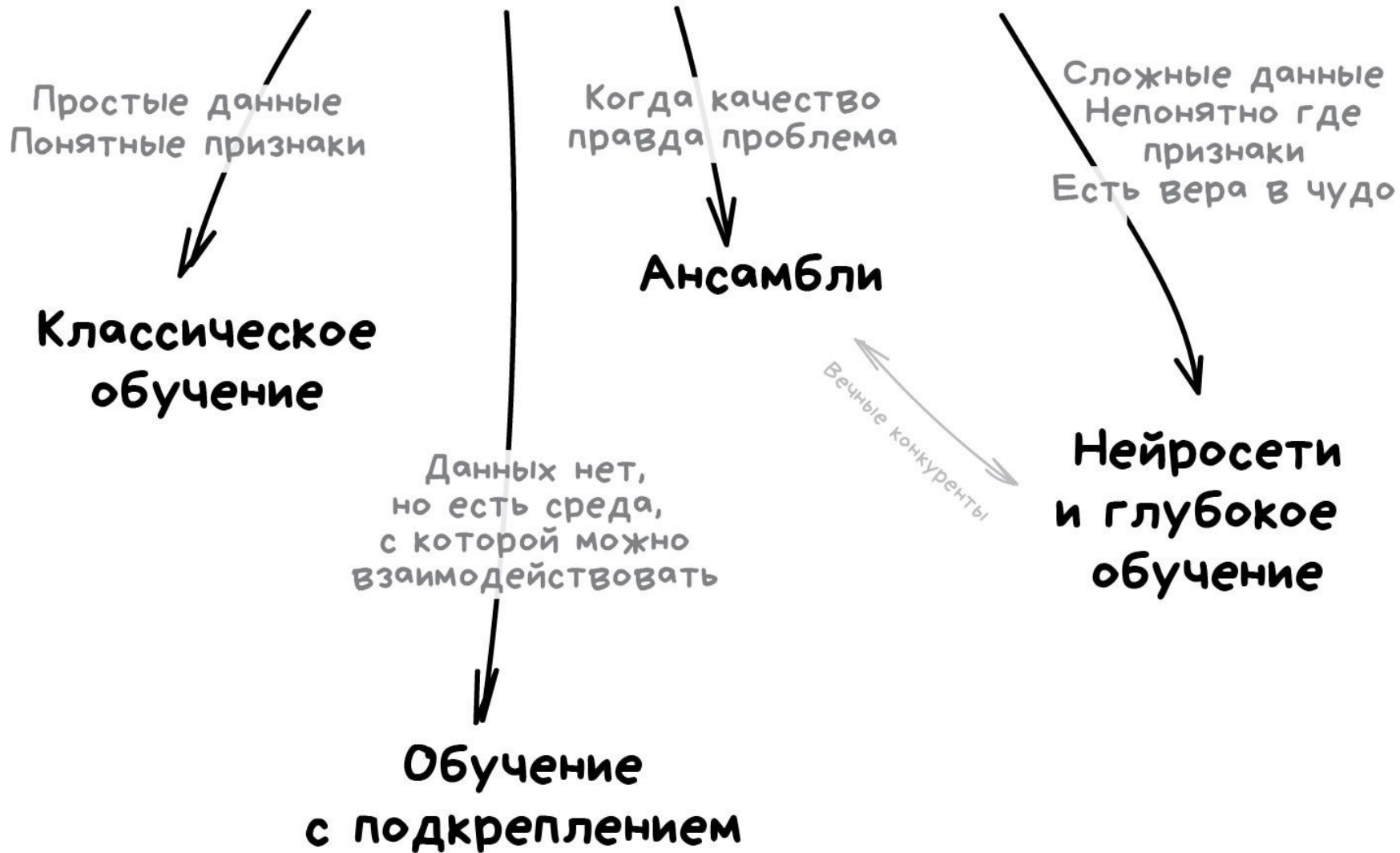
- Instance based learning (kNN)
- Линейные решения
- Нейронные сети (ANN)
- Деревья решений
- Параметрические семейства
- ...
- Ансамбли

Основные классы решающих функций

- Instance based learning (kNN)
- **Линейные решения**
- Нейронные сети (ANN)
- Деревья решений
- Параметрические семейства
- ...
- Ансамбли



Основные виды машинного обучения



Итого во введении

- Определение
- История
- Классификация методов

Задача

Давайте попробуем отделить «плохих» студентов от «хороших»

Формальная постановка

Предскажем оценку ближайшей сессии

План работ

- Датасет
- Обучение
- Анализ результатов

План работ

- Датасет
- Обучение
- Анализ результатов

Датасет

- ГОТОВЫЙ
- Запросим у ВУЗов
- Сделаем сами

Готовый датасет

- + Минимум усилий
- + Проверен
- + Легко хвастаться результатом
- Применимость
- Нет возможности повлиять

«Запросим» у ВУЗ-а

- + «Реальные» данные
- + Есть влияние
- + Может примениться
- Возможность повлиять ограничена
- Долго

Сделай сам

- + «Реальные» данные
- + Влияние полное
- + Может примениться

- Не похвастаться результатом
- Не всегда есть возможность

Наш датасет

- Результат опроса
- 51 человек
- 23 вопроса
- Давность: 2 года*

Векторизация

Векторизация: перевод представления о предмете в векторное выражение.

Компоненты полученного в результате векторизации вектора будем называть **факторами***

и **фичами** 😞

Студент -> вектор -> факторы

- Пол
- Город рождения
- Город учёбы в школе
- Город учёбы в институте
- Рост
- Год рождения
- Месяц рождения
- Братья/сестры
- Школьный балл
- Номер школы
- Тип школы
- Школьная математика
- Олимпиады
- Олимпиады по математике
- Победы в олимпиадах

Студент -> вектор -> факторы

- Пол (0,1)
- Город рождения (A-AN)
- Город учёбы в школе (A-AN)
- Город учёбы в институте (A)
- Рост (1-39)
- Год рождения (1-25)
- Месяц рождения (1-12)
- Братья/сестры (0, 1)
- Школьный балл (-1-5)
- Школа (A-AN)
- Тип школы (текст)
- Школьная математика (-1- 5)
- Олимпиады (0,1)
- Олимпиады по математике (0,1)
- Победы в опимпиадах (-1-1)

Адаптация факторов

- С городами беда -> сделаем фактор “понаехали”
- Сортирующиеся факторы размапим от балды
- В рядах возьмём min
- В пиве возьмём max
- В СШБ возьмём min
- Соцсети сложим
- Бинаризуем мобильные OS
- ...

План работ

- Датасет
- **Обучение**
- Анализ результатов

Решающая функция

- $$h_{\hat{\beta}}(x) = \hat{\beta}^T x$$

$$\hat{\beta}, x \in \mathbb{R}^n$$

- Простая
- Универсальная
- Легко интерпретируемая

Целевая функция

•

$$\hat{\beta} = \operatorname{argmin}_{\beta} \sum_{(x_i, y_i) \in L} \|h_{\beta}(x_i) - y_i\|$$

- Простая
- Универсальная
- Легко интерпретируемая

Решение

•

$$\begin{aligned}\hat{\beta} &= \operatorname{argmin}_{\beta} \sum_{(x_i, y_i) \in L} \|x_i^T \beta - y_i\| = \\ &= \operatorname{argmin}_{\beta} \sum_{(x_i, y_i) \in L} \|X^T \beta - y\|^2\end{aligned}$$

$$\hat{\beta} = (XX^T)^{-1}Xy$$

Результат

Среднее	4,22
Пол	-1,98
Города	-0,51
Рост	0,07
Год рождения	0,09
Месяц	0,03
Братья/сёстры	-0,63
Школьный балл	0,09
Школа 239	-1,29
Гимназия	-0,42
Оценка по математике	-0,20
Олимпиады	0,54
Олимпиады по математике	-0,42
Победы	-0,09
Путь	0,00
Общага	-0,25
Ряд	-0,04
Прогулы	0,49
Автоматы	0,48
Социальщина	0,00
iOs	-0,89
Интернет	-0,62
Спиннер	1,22
Пиво	-0,21

План работ

- Датасет
- Обучение
- Анализ результатов

Интерпретация результата

- Пол = -1,98 — ну, шовинизм не в моде
- Школа 239 = -1,29 — обычный расслабон
- Спиннер = 1,22 — рулит

Вопросы?

Интерпретация результата

- Пол = -1,98 — ну, шовинизм не в моде
- Школа 239 = -1,29 — обычный расслабон
- Спиннер = 1,22 — рулит

Это всё фигня!!!

Нормализация факторов

- Хотим $\min = 0$, $\max = 1$
- Или матожидание 0 и дисперсия 1
- Или хотим от -1 до 1

Результат II

Среднее	4,22
Пол	-1,95
Города	-0,44
Рост	2,75
Год рождения	2,25
Месяц	0,30
Братья/сёстры	-0,59
Школьный балл	0,48
Школа 239	-1,27
Гимназия	-0,38
Оценка по математике	-0,99
Олимпиады	0,55
Олимпиады по математике	-0,44
Победы	-0,06
Путь	-0,57
Общага	-0,25
Ряд	-0,29
Прогулы	0,90
Автоматы	0,47
Социальщина	0,72
iOs	-0,85
Интернет	-1,13
Спиннер	1,17
Пиво	-0,91

Интерпретация результата II

- Пол = -1,95 — ну, всё ещё не в моде
- Школа 239 = -1,27 — обычный расслабон
- Спиннер = 1,17 — рулит
- Рост и год рождения = >2 — жгут оба

Вопросы?

Интерпретация результата II

- Пол = -1,95 — ну, всё ещё не в моде
- Школа 239 = -1,27 — обычный расслабон
- Спиннер = 1,17 — рулит
- Рост и год рождения = >2 — жгут оба

Но и это фигня!

Оценка результата

Можно поделить множество на две части и обучить на одной, а оценить на другой:

$$DS = L \cup T, \quad L \cap T = \emptyset$$

- + Расскажет о качестве предсказания
- + Можно посмотреть на качество на L и на T
- Использует меньше данных в обучении
- Если исходное множество непоказательно, то всё равно всё плохо

Результат III

Ошибка на Learn	Ошибка на Test
2,55	1,50
1,92	1,27
4,38	1,33

Стабильность решения

Поделим несколько* раз и посмотрим как меняются компоненты решающей функции.

- Стабильные компоненты заслуживают веры
- Если всё нестабильно, то плохо
- Выкидываем лишнее

* несколько это 1 000 или 10 000

Результат IV

$$\begin{aligned} & \text{Оценка за экзамен} \\ & = \\ & 0.24 \times \text{Балл по математике} \\ & - \\ & 0.31 \times \text{Средний школьный балл} \\ & + \\ & 0.12 \times \text{Рост} \\ & + \\ & 4.42 \end{aligned}$$

Что ещё можно попробовать:

- Другая нормализация
- Удаление студентов из обучения
- Новые факторы
- Не такой жадный способ фильтрации
- Больше данных

Итого в примере:

- Всё равно сделали фигню
- Посмотрели как исходная задача формулируется в техническую
- Разобрали способы сделать датасет
- Обучили
- Попытались поинтерпретировать

Вопросы?