



Teil 5



AIFBO

Maschinelles Lernen

Definitionen und Abgrenzungen

➤ Was ist Lernen?

- ⇒ Zentrale Fähigkeit von „intelligenten Systemen“ in Natur und KI
- ⇒ Zielgerichtete Veränderung von Wissen und/oder Verhaltensweisen durch Erfahrung
- ⇒ Viele Formen des Lernens:
 - ✧ motorisches Lernen, Regellernen, Sprachlernen, Lernen mit Lehrern, Lernen in der Entwicklung, ...

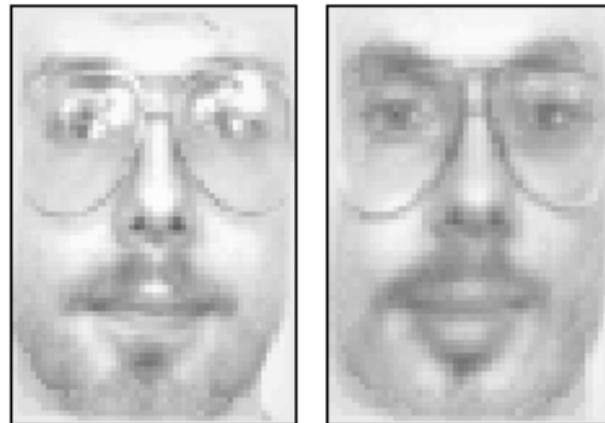
➤ Was ist kein Lernen?

- ⇒ Einfaches Speichern von Daten (keine Veränderung)
- ⇒ festes Programmieren von Lösungen (keine Erfahrung)

Beispiel: Gesichtserkennung

➤ Erkennung anhand von Gesichtern:

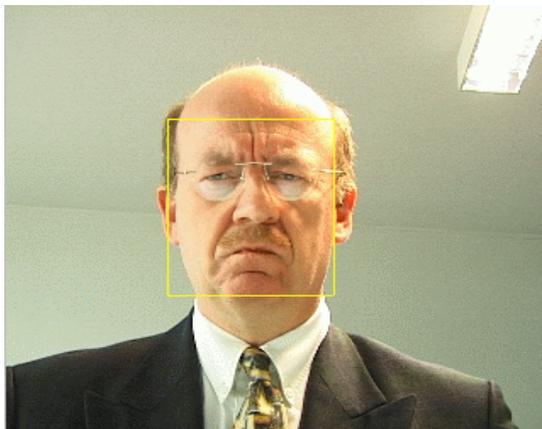
- ⇒ Person
- ⇒ Geschlecht
- ⇒ Stimmung



Bsp.: Wiskott et al.

m	m	m	m	g	g	g	g
m	m	m	m	.	g	g	g
m	m	m	m	g	g	g	g
m	m	m	m	g	g	g	g
m	m	m	m	b	b	b	b
m	m	m	m	b	b	b	b
m	m	m	m	.	b	b	.

attributes determined: person is male, has glasses, and is bearded



Bsp.: SmartKom System

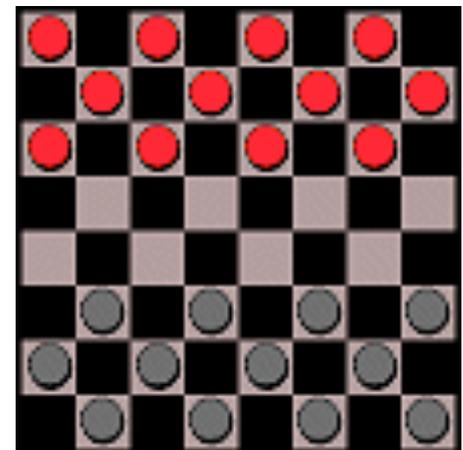
Beispiel: automatische Fahrzeugnavigation

- Ziel selbständige Fahrzeuge in z.T. unbekanntem Umgebungen
- Viele zu lernende Teilprobleme
 - ⇒ Steuerung und Aktorik
 - ⇒ Situationserkennung
 - ⇒ Planung und Navigation
 - ⇒ ...



Beispiel: Spiele

- Backgammon, Schach, Mühle etc.
- Gutes „Spielfeld“ für neue Verfahren
- Typische Domäne von Menschen
- Beispiel: TD-Gammon nutzt temporal difference (TD) Algorithmen und trainiert, während es mit sich selbst spielt
- Auf dem Treffen der American Association of Artificial Intelligence wurde 1998 ein Großmeister (der damalige Weltmeister) in 99 von 100 Spielen von einer Maschine besiegt.



Beispiel: Handschriftenerkennung



- Erkennen von handgeschriebenen Zeichen hat bis 1995 sehr schlecht funktioniert.
- Künstliche Neuronale Netze haben dies im Apple Newton wesentlich verbessert.
“...vastly improved hand-writing recognition...” (BYTE May 1996)
- 2003: Die aktuelle Version von Mac OS besitzt eine integrierte Unterstützung für Stifteingabe, die auf der Schrifterkennung des Newton basiert.

Warum maschinelles Lernen?

- Neue Möglichkeiten mit Computern
 - ⇒ Große Datenmengen können gesammelt, gespeichert und verarbeitet werden
- Neue Anwendungen
 - ⇒ Data Mining: Extraktion von Wissen aus Daten
 - ⇒ Selbst-adaptierende Programme/Filter: Anpassung an Nutzer und Situationen
 - ⇒ Aktionslernen: Robotik, Steuerungen, Unterstützung bei Entscheidungen
 - ⇒ Anwendungen, die schwer programmierbar sind (explizites Modell nicht verfügbar oder zu teuer), z.B.: Sprachverarbeitung, Fahrzeugsteuerung
- Besseres Verständnis des menschlichen Lernens und Lehrens
 - ⇒ Kognitionswissenschaften: Theorien des Wissenserwerbs (z.B. durch Übung)
 - ⇒ Technische Umsetzung: in Lernsysteme, Recommender Systeme etc.
- Maschinelles Lernen ist im Trend
 - ⇒ Gute Fortschritte bei Algorithmen und Theorie
 - ⇒ Wachsende Datenmengen, die automatisch verarbeitet werden müssen
 - ⇒ Verfügbare Rechenleistung
 - ⇒ Wachsender Markt und Industrie für Nutzung des maschinellen Lernens (z.B. Data Mining, Sprachsysteme, Bioinformatik)

Wozu maschinelles Lernen?

- Anwendungsfelder:
 - ⇒ Data Mining:
Extraktion von Wissen aus Daten
 - ⇒ Selbst-adaptierende Programme/Filter:
dynamische Anpassung an Nutzer und Situationen
 - ⇒ Aktionslernen:
Robotik, Steuerungen, Unterstützung bei Entscheidungen
 - ⇒ Anwendungen, die schwer programmierbar sind (explizites Modell nicht verfügbar oder zu teuer):
Sprachverarbeitung, Fahrzeugsteuerung
- Besseres Verständnis des menschlichen Lernens und Lehrens
 - ⇒ Kognitionswissenschaften:
Theorien des Wissenserwerbs (z.B. durch Übung)
 - ⇒ Technische Umsetzung:
in Lernsysteme, Recommender Systeme etc.

Spezifikation von Lernproblemen

- Lernen = Verbesserung der Leistung eines Systems
 - ⇒ bei einer Aufgabe A,
 - ⇒ in Bezug auf ein Leistungsmaß/eine Zielfunktion Z,
 - ⇒ basierend auf der vorhergehenden Erfahrung E.
- Beispiel: Schach spielen
 - ⇒ A: spiele Schach und gewinne
 - ⇒ Z: Prozentsatz der gewonnenen Spiele in der ersten Liga
 - ⇒ E: Möglichkeit, gegen sich selbst zu spielen
- Zu lösende Fragen:
 - ⇒ Wie genau soll die Erfahrung gesammelt werden?
 - ⇒ Was genau soll eigentlich gelernt werden?
 - ⇒ Wie wird das Gelernte repräsentiert?
 - ⇒ Welcher Lernalgorithmus soll angewandt werden?

Beispiel: Schach spielen

- Typ der Erfahrung im Training
 - ⇒ Vorgegebene Situationen oder selbst erzeugt?
 - ⇒ Bewertung mit oder ohne Lehrer?
 - ⇒ Wissen über das Spiel (z.B. Eröffnungen oder Endspiel)?
- Problem: Wie repräsentativ ist die Trainingserfahrung in Bezug auf das Lernziel?
- Auswahl der zu lernenden Funktion V
 - ⇒ Aktionsauswahl $V: \text{Brett} \rightarrow \text{Zug}$
 - ⇒ Brettauswertung $V: \text{Brett} \rightarrow \text{Bewertung}$
 - ⇒ Optionsvergleich $V: \text{Brett} \times \text{Brett} \rightarrow \{0, 1\}$
 - ⇒ Ideale Funktion V , angenäherte Funktion V'
- ⇒ Ziel des Lernprozesses: Annäherung von V' an das optimale V

Beispiel: Schach spielen - Zielfunktion

➤ Eine Möglichkeit

⇒ αβ-Suche

⇒ Liefert korrekte und optimale Werte, aber praktisch nicht berechenbar, da zu aufwendig.

➤ Repräsentation der Zielfunktion

⇒ Sammlung von Regeln?

⇒ Neuronales Netz?

⇒ Polynome (z.B. linear, quadratisch) der Brettmerkmale?

⇒ andere?

➤ Beispiel:

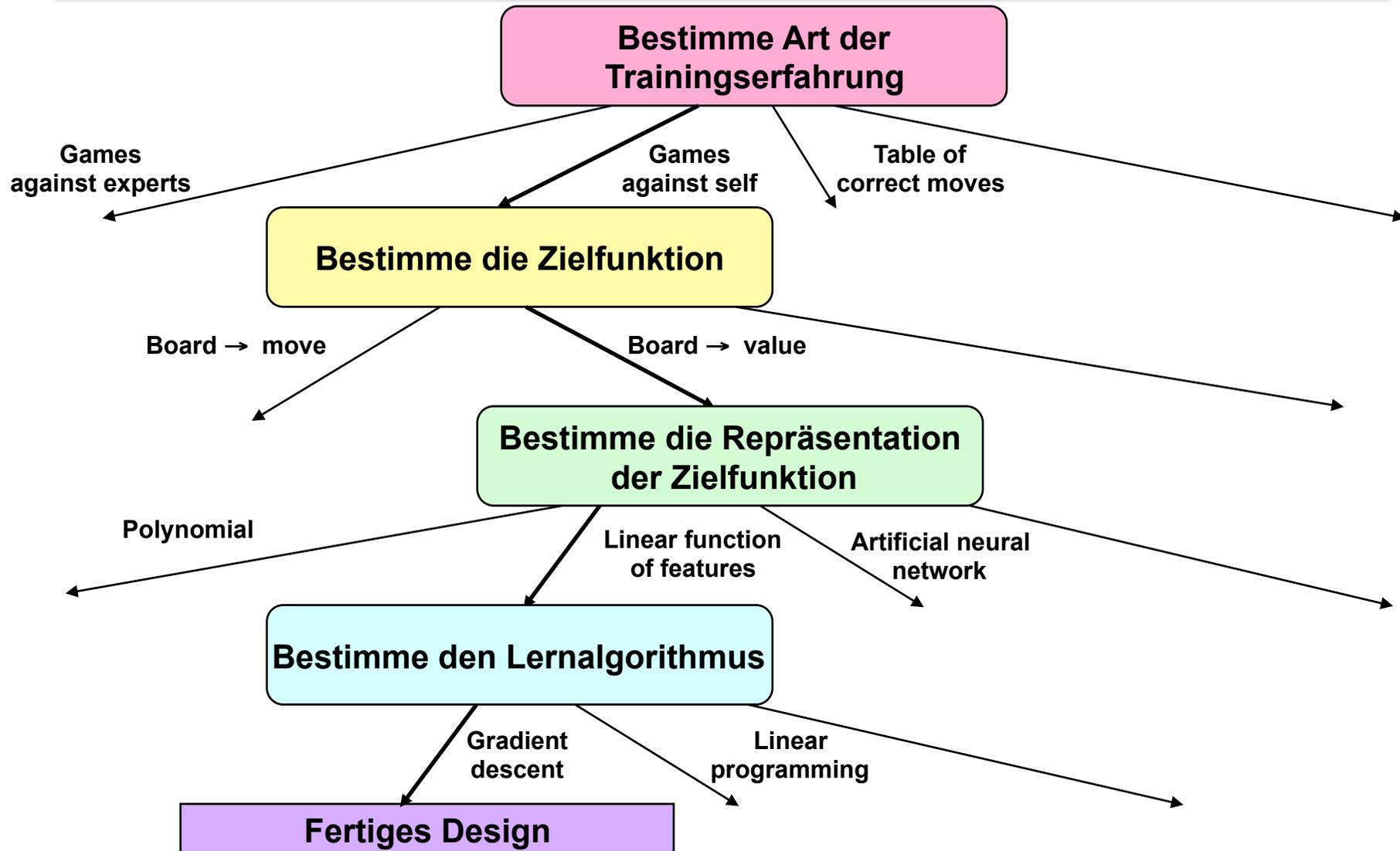
$$V'(b) = w_0 + w_1x_1(b) + w_2x_2(b) + w_3x_3(b) + w_4x_4(b) + w_5x_5(b) + w_6x_6(b)$$

⇒ $x_{1/2}$ vorhandene weiße/schwarze Steine, $x_{3/4}$ bedrohte weiße/schwarze Steine, $x_{5/6}$ weiße/schwarze Offiziere

Beispiel: Schach spielen - Lernen

- Wie kann man trainieren?
 - ⇒ V zu lernende Funktion
 - ⇒ V' bisher gelernte Funktion
 - ⇒ (b, V_b) Trainingsbeispiel
- Möglichkeit, Trainingsbeispiel festzulegen:
 - ⇒ $V_b := V'(b_{\text{Nachfolger}})$
- Lernregel
 - ⇒ Methode der kleinsten Quadrate (Least Mean Square, LMS):
wiederhole
 - Zufällige Auswahl einer Brettsituation b mit bekanntem V_b
 - Fehlerberechnung für die Situation
 $\text{error}(b) := V_b - V'(b)$
 - Für jedes Feature werden die Gewichte angepaßt:
 $w_i := w_i + \eta \cdot x_i \cdot \text{error}(b)$
 - η ist eine kleine Lernrate (konstant)

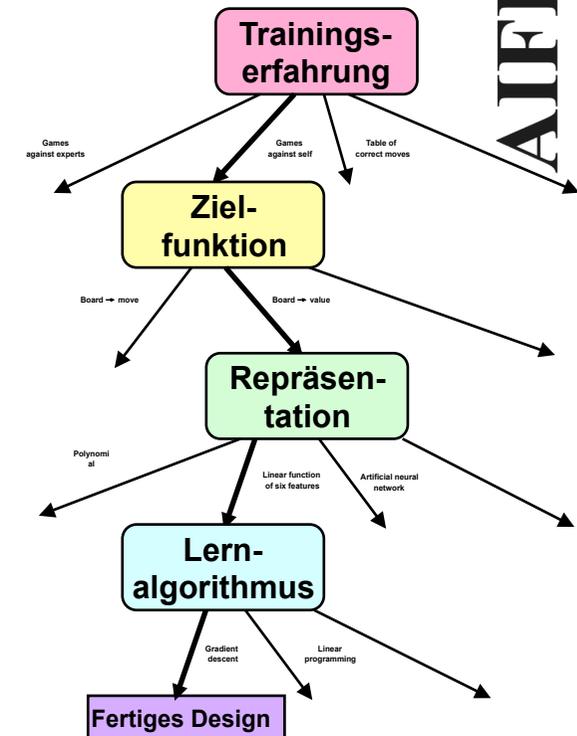
Problemlösung mit maschinellem Lernen



Problemlösung mit maschinellem Lernen

➤ Bemerkungen:

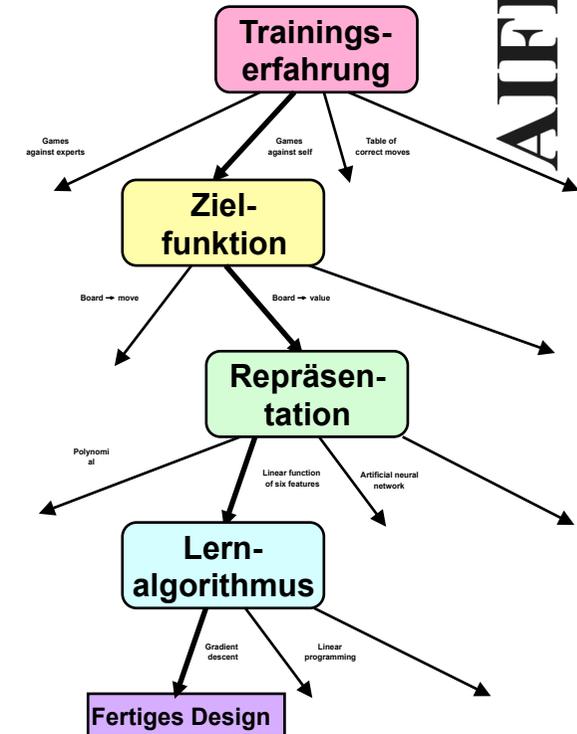
- ⇒ Dieses Vorgehen ist sehr allgemein
- ⇒ Oft wird unter maschinellem Lernen nur der Teil „Lernalgorithmus“ verstanden, es geht aber um die ganze Pipeline
- ⇒ Nur wenn alle Teile zusammenpassen ist ein gutes Resultat zu erwarten
- ⇒ Dieses Modell ist modular und Verfahren auf den verschiedenen Ebenen können miteinander kombiniert werden
- ⇒ Je nach zu lösendem Problem, kann es sein, daß es in mehrere Lernprobleme zerlegt werden muß, die durch unterschiedliche Ansätze gelöst werden.



Trainingserfahrung

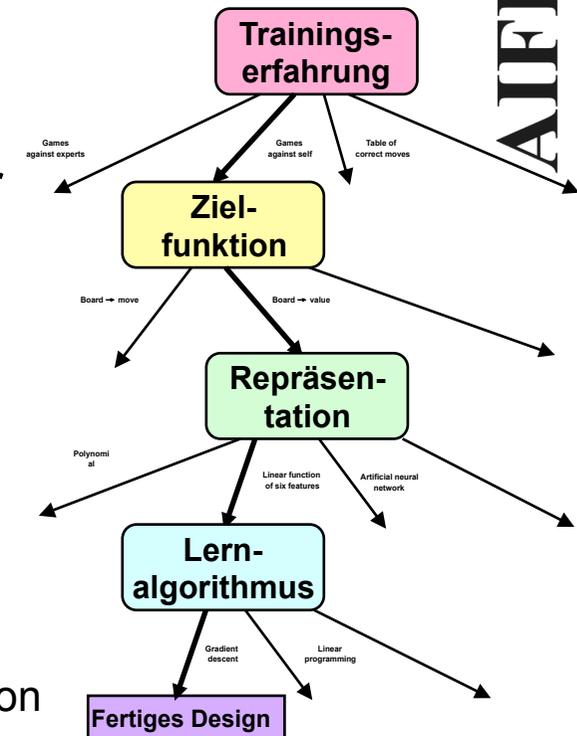
➤ Variationen:

- ⇒ Erzeugung von Beispielen
 - ✧ Beispiele aus Datenbanken/-sammlung
 - ✧ Erzeugung durch das System
 - ✧ Vorgabe durch Experten
- ⇒ Welche Vorgabe von außen?
 - ✧ Überwachtes Lernen (jeder Schritt wird vom Lehrer bewertet)
 - ✧ Unüberwachtes Lernen (keine Vorgabe)
 - ✧ Reinforcement Learning (Bewertung über Erfolg/Misserfolg einer Serie von Entscheidungen)
- ⇒ Wann gibt es Vorgaben?
 - ✧ Getrennte Lern- und Kannphase
 - ✧ Kontinuierliches Lernen
 - ✧ Lernen mit Vergessen
- ⇒ Wann wird gelernt?
 - ✧ In jedem Schritt (Learning by Pattern)
 - ✧ Nach einigen Schritten (Learning by Block)
 - ✧ Nach einem kompletten Satz von Eingaben (Learning by Epoch)



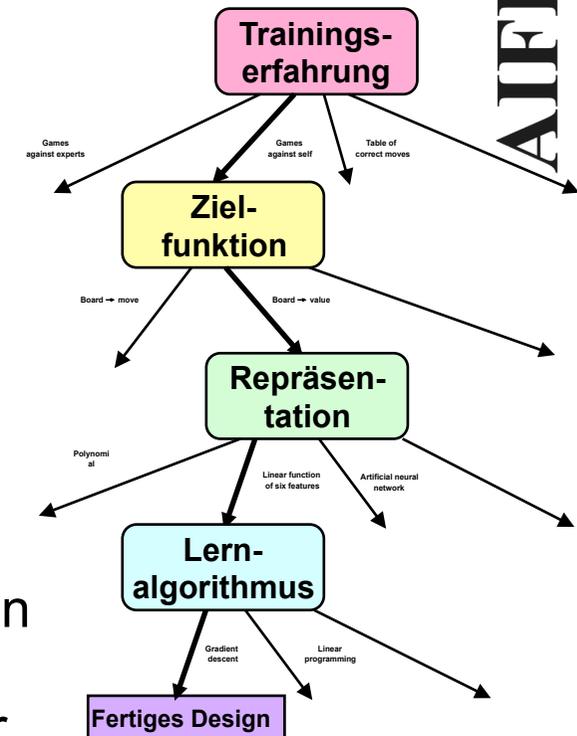
Zielfunktion

- oft „schwarze Kunst“, welche Kodierung für konkreten Fall am besten geeignet ist
- meist wird hier das Problem als Problem der Mustererkennung aufgefasst, also
 - ⇒ Klassifikation von Mustern
 - ✧ Ist ein Produkt in Ordnung oder nicht?
 - ✧ Ist ein Patient krank oder gesund?
 - ✧ Ist eine handgeschriebene Ziffer eine 1,2,3 ... ?
 - ⇒ Bewertung von Mustern
 - ✧ Oft: Generalisierung (Schätzen von Werten für bestimmte Beobachtungen bei vorgegebenen Mustern. Rekonstruktion einer Funktion)
 - ✧ Was ist ein vernünftiger Preis für dieses Haus / Auto?
 - ✧ Wie gesund/krank ist ein Patient?
 - ✧ In der klassischen Statistik sind das Regression, Inter- sowie Extrapolation. Für hochdimensionale Probleme tritt in der Praxis meist Extrapolation auf
- Die Güte der Zielfunktion ist nicht unabhängig von der Wahl des Lernalgorithmus



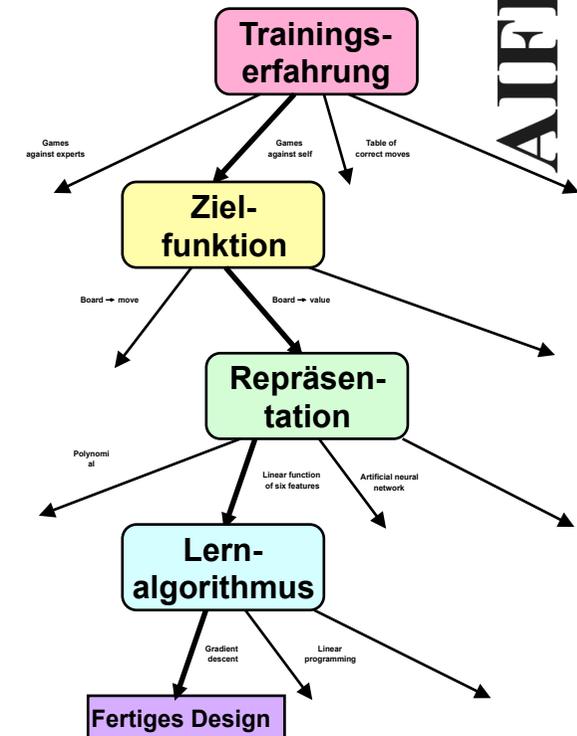
Repräsentation

- Zwei Lager: symbolisch und subsymbolisch
- Symbolisch
 - ⇒ Beispiele: Regeln, Entscheidungsbäume, logische Formeln, Beispielfälle
 - ⇒ Vorteil: Erklärungsmöglichkeit
- Subsymbolisch
 - ⇒ Beispiele: Statistik, Polynome, neuronale Netze, „Genstrings“
 - ⇒ Vorteil: Leistungsfähigkeit
- Repräsentation schränkt Auswahl der Lernalgorithmen stark ein
- Neben der Repräsentation ist auch die Kodierung der Eingangsdaten entscheidend
 - ⇒ Beispiel: Kodierung des Alters von Patienten als Integer, als reelle Werte, als binäre Klassenvariablen („Alter 0-10“, „Alter 11-30“, „über 30“)
 - ⇒ Ungeeignete Kodierungen können aus einfachen Lernproblemen schwierige machen!



Lernalgorithmus

- Eigentlicher Kern des Maschinellen Lernens
- Viele Verfahren aus verschiedenen Bereichen (Statistik, Logik, Neurowissenschaften, Optimierung, ...)
 - ⇒ Schätzverfahren
 - ⇒ Induktives Schließen
 - ⇒ Case-Based Reasoning
 - ⇒ Backpropagation
 - ⇒ LMS-Verfahren
 - ⇒ Genetische und evolutionäre Algorithmen
 - ⇒ Support-Vektor-Maschinen
 - ⇒ Selbstorganisierende Karten

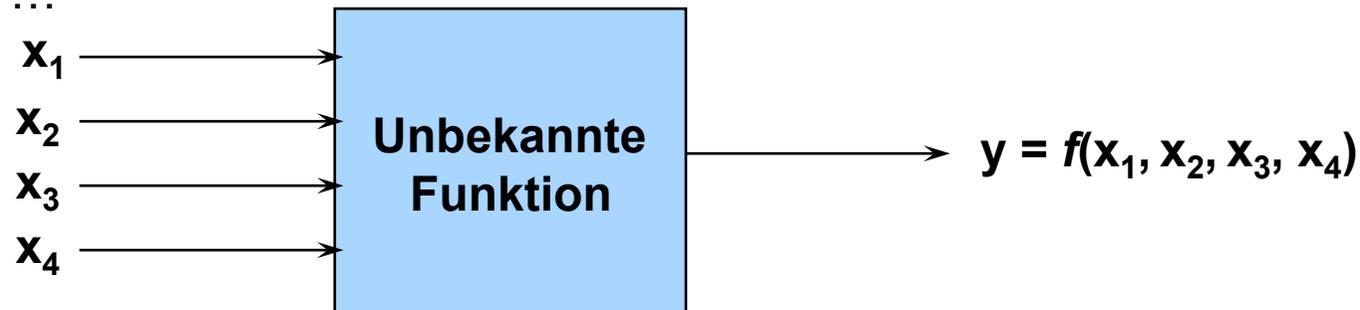


Herausforderungen beim Maschinellen Lernen

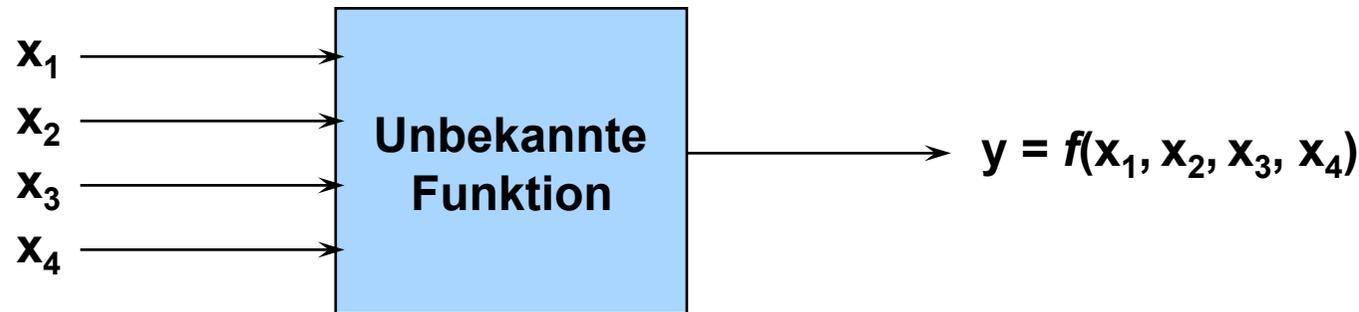
- Welche Verfahren eignen sich wann, um Funktionen anzunähern?
- Entscheidungen beim Design einer Lösung...
 - ⇒ Anzahl der Beispiele?
 - ⇒ Komplexität des Problems
- Wie wird die Lösung des Problems durch Umwelt beeinflusst?
 - ⇒ Verrauschte Daten
 - ⇒ Mehrere Datenquellen
- Was sind die theoretischen Grenzen der Lernbarkeit?
- Wie kann Vorwissen genutzt werden?
- Welche Anregungen können wir aus der Natur abschauen?
- Wie können Systeme selbstständig Repräsentationen finden?

Lernen von Beispielen

- Gegeben: Trainingsbeispiele $\langle x, f(x) \rangle$ einer unbekannten Funktion $f(x)$
- Gesucht: Gute Approximation von f
- Einordnung: überwachtes Lernen/Mustererkennung
- Anwendungen:
 - ⇒ Diagnose von Krankheiten
 - ✧ x = Patientendaten (Geschlecht, Alter, Erkrankung, ...)
 - ✧ f = Krankheit (oder vorgeschlagene Therapie)
 - ⇒ Risikobewertung
 - ✧ x = Eigenschaften von Kunden (Demographie, Unfälle, Vorgeschichte, ...)
 - ✧ f = Risikoeinschätzung
 - ⇒ Part-of-speech Tagging
 - ⇒ ...



Ein Lernproblem



Example	x_1	x_2	x_3	x_4	y
0	0	1	1	0	0
1	0	0	0	0	0
2	0	0	1	1	1
3	1	0	0	1	1
4	0	1	1	0	0
5	1	1	0	0	0
6	0	1	0	1	0

- Wir schreiben $A \rightarrow B$ für die Menge aller Funktionen, die Elemente von A auf Elemente von B abbilden
- $x_i \in X_i, y \in Y, f \in (X_1 \times X_2 \times X_3 \times X_4) \rightarrow Y$
- Definitionsbereich von $x = (x_1, x_2, x_3, x_4)$ ist $X = (X_1 \times X_2 \times X_3 \times X_4)$, d.h. $f \in X \rightarrow Y$
- Beispiel: $X_i = Y = \{0, 1\}$

Hypothesen-Raum (unbeschränkter Fall)

- Wieviel mögliche Funktionen f (Hypothesen) gibt es?
- $|A \rightarrow B| = |B|^{|A|}$
- $|\{0,1\} \times \{0,1\} \times \{0,1\} \times \{0,1\} \rightarrow \{0,1\}| = 2^{16} = 65536$ mögliche f
- Naiver Ansatz: Streiche mit jedem Beispiel alle nicht passenden f
 - ⇒ Dazu müssen alle möglichen Eingaben betrachtet werden
 - ⇒ Nach 7 Beispielen bleiben noch $2^9 = 512$ Hypothesen für f (von 65536)
 - ⇒ Keine Vorhersage für unbekannte Beispiele
 - ⇒ kein echtes (verallgemeinerndes) Lernen
 - ⇒ eher: Look-Up-Table

Example	x_1	x_2	x_3	x_4	y
0	0	0	0	0	?
1	0	0	0	1	?
2	0	0	1	0	0
3	0	0	1	1	1
4	0	1	0	0	0
5	0	1	0	1	0
6	0	1	1	0	0
7	0	1	1	1	?
8	1	0	0	0	?
9	1	0	0	1	1
10	1	0	1	0	?
11	1	0	1	1	?
12	1	1	0	0	0
13	1	1	0	1	?
14	1	1	1	0	?
15	1	1	1	1	?

Begriffslernen

- Ein **Begriff** (engl.: concept) bezeichnet eine Menge von Entitäten mit gemeinsamen Eigenschaften.
- Beim **Begriffslernen** (concept learning) enthält der Wertebereich der zu lernenden Funktion f nur die Werte 1 (wahr, gehört zum Begriff) und 0 (falsch, gehört nicht zum Begriff).

Lernen eines Begriffs, Beispiel EnjoySport

- Beispielen
 - ⇒ Ähnlich zur Definition von Datentypen, oft Aufzählungs-Datentypen
 - ⇒ Hier: \in 6 Attribute:
 - Sky \in {Rainy, Sunny} Temp \in {Warm, Cold}
 - Humidity \in {Normal, High} Wind \in {None, Mild, Strong}
 - Water \in {Cool, Warm} Forecast \in {Same, Change}
- Ziel: Finde Beschreibung des Begriffss, generalisiere für unbekannte Daten

Example	Sky	Air Temp	Humidity	Wind	Water	Forecast	Enjoy Sport
0	Sunny	Warm	Normal	Strong	Warm	Same	Yes
1	Sunny	Warm	High	Strong	Warm	Same	Yes
2	Rainy	Cold	High	Strong	Warm	Change	No
3	Sunny	Warm	High	Strong	Cool	Change	Yes

Repräsentierung der Hypothese

- Viele Möglichkeiten
- Vorschlag: Jede Hypothese ist eine Konjunktion von Attributen:
 - ⇒ Für jedes Attribut werden Constraints/Bedingungen angegeben
 - ⇒ Entweder:
 - ✧ Spezifische Werte: z.B. Water = Warm
 - ✧ oder: Wert ist egal : z.B. Water = ?
 - ✧ oder: gar kein Wert erlaubt : z.B. Water = \emptyset
- Beispiel-Hypothese für *EnjoySport*

Sky	AirTemp	Humidity	Wind	Water	Forecast
<Sunny	? ?	? ?	Strong	? ?	Same>

 - ⇒ Ist diese Hypothese konsistent mit den Trainingsbeispielen?
 - ⇒ Wie sehen Hypothesen aus, die konsistent mit den Beispielen sind?
- Hypothese $h \in H$
- H ist die Menge aller möglichen Hypothesen $H \subseteq X \rightarrow \{0,1\}$
- Bemerkung: $\langle \emptyset, \emptyset, \emptyset, \emptyset, \emptyset \rangle = \langle ?, ?, ?, ?, \emptyset \rangle, \dots$
 sobald ein \emptyset vorkommt entspricht die Hypothese der Funktion $f(x)=0$
- Anzahl der möglichen Hypothesen: $(3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 3) + 1 = 973 = |H|$
- Bemerkung: $|H|=973 < |X \rightarrow \{0,1\}|=2^{(2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 2)} = 2^{96} \approx 7,9 \cdot 10^{27}$

Lernen des Konzepts *EnjoySports*

➤ Gegeben:

Menge D von Trainingsbeispielen $\langle x, f(x) \rangle$,

⇒ die jeweils Tage mit den Attributen Sky, AirTemp, Humidity, Wind, Water, Forecast beschreiben (x)

⇒ $X = \{\{\text{Rainy, Sunny}\} \times \{\text{Warm, Cold}\} \times \{\text{Normal, High}\} \times \{\text{None, Mild, Strong}\} \times \{\text{Cool, Warm}\} \times \{\text{Same, Change}\}\}$

⇒ Angabe, ob ein Tag mit solchen Attributen zu dem Zielkonzept gehören ($f(x)$) also **positive** und **negative Beispiele** für Zielfunktion ($f(x)=0$ oder $f(x)=1$)
 $\langle x^1, f(x^1) \rangle, \langle x^2, f(x^2) \rangle, \langle x^3, f(x^3) \rangle, \langle x^4, f(x^4) \rangle, \langle x^5, f(x^5) \rangle, \dots$

➤ Gesucht:

⇒ Hypothese $h \in H$ so dass $h(x) = f(x)$ für alle $x \in D$

⇒ Hypothese h als Konjunktion von Attributen (z.B. $\langle ?, \text{Cold, High, ?, ?, ?} \rangle$)

⇒ Zielfunktion $f \equiv \text{EnjoySport}: X \rightarrow \{0, 1\}$

⇒ Solche h nennt man **konsistent** mit der Trainingsmenge D

➤ Trainingsannahmen:

⇒ es fehlen keine Werte

⇒ kein Rauschen in den Daten (widersprüchliche Daten)

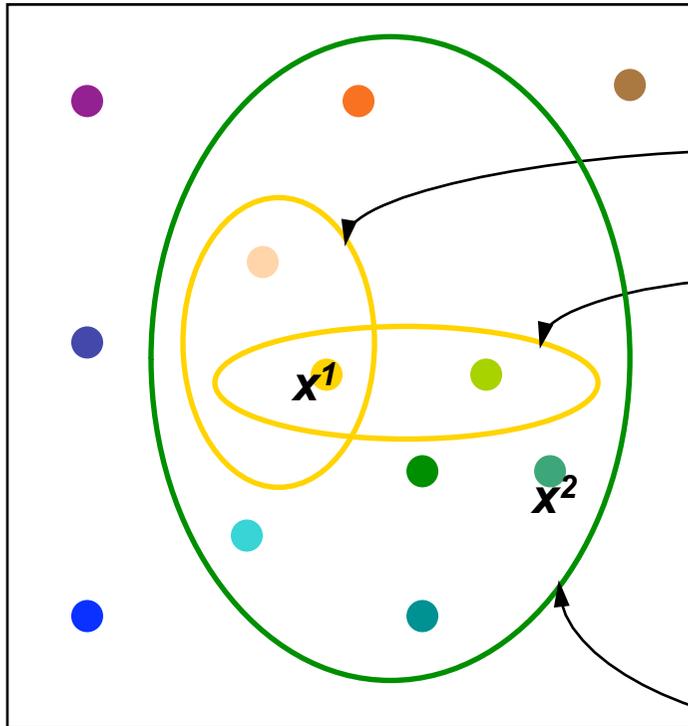
⇒ es gibt eine Hypothese, die konsistent mit D ist (f annähert)

Grundidee des induktiven Lernens

- Induktion vs. Deduktion
 - ⇒ Deduktion: aus gegebenen Fakten neue Fakten ableiten (Beweis)
 - ✧ Gegeben: $A \Rightarrow B$, $B \Rightarrow C$, Folgerung: $A \Rightarrow C$
 - ✧ “Vom Allgemeinen zum Speziellen”
 - ⇒ Induktion: aus gegebenen Fakten neue Fakten mutmaßen (Hypothese)
 - ✧ Gegeben: Fliegt(Amsel), Fliegt(Storch), Folgerung: Fliegt(Vogel)
 - ✧ “Vom Speziellen zum Allgemeinen”
- Idee des induktiven Lernens:
 - ⇒ Lerne eine Funktion aus Beispielen
- Annahme beim induktiven Lernen
 - ⇒ Eine Hypothese, die für eine hinreichend große Beispielmenge die Zielfunktion gut annähert, wird die Funktion auch gut für unbekannte Beispiele annähern.
- Aber zunächst: Wie kann ein Lernverfahren konkret aussehen?

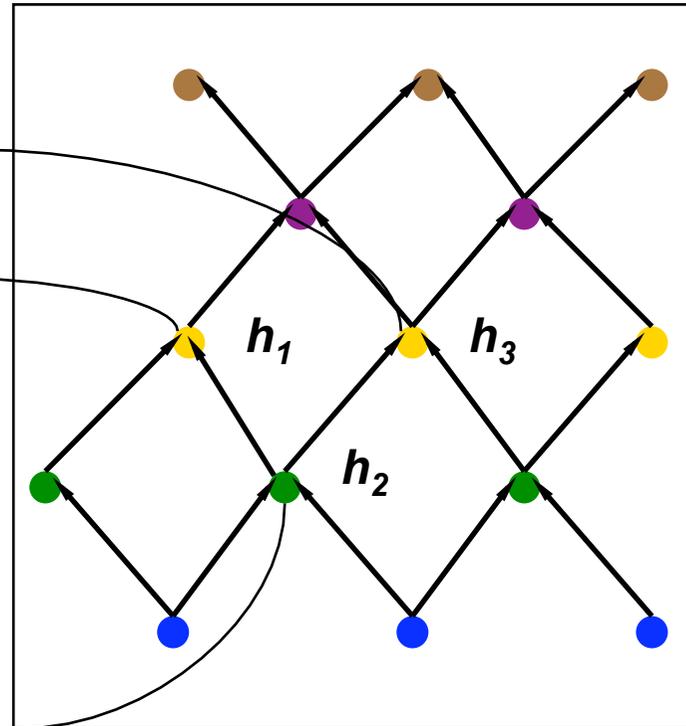
Instanzen- und Hypothesenraum

Instanzen X



$x_1 = \langle \text{Sunny, Warm, High, Strong, Cool, Same} \rangle$
 $x_2 = \langle \text{Sunny, Warm, High, Light, Warm, Same} \rangle$

Hypothesen H , partiell geordnet



$h_1 = \langle \text{Sunny, ?, ?, Strong, ?, ?} \rangle$
 $h_2 = \langle \text{Sunny, ?, ?, ?, ?, ?} \rangle$
 $h_3 = \langle \text{Sunny, ?, ?, ?, Cool, ?} \rangle$

$h_2 \geq_g h_1, h_2 \geq_g h_3$
 Aber weder $h_1 \geq_g h_3$ noch $h_3 \geq_g h_1$

$\geq_g \equiv \text{More-General-Than-Or-Equal}$
 $>_g \equiv \text{More-General-Than}$

\geq_g ist partielle Ordnung:
 transitiv, reflexiv, antisymmetrisch

Spezifisch

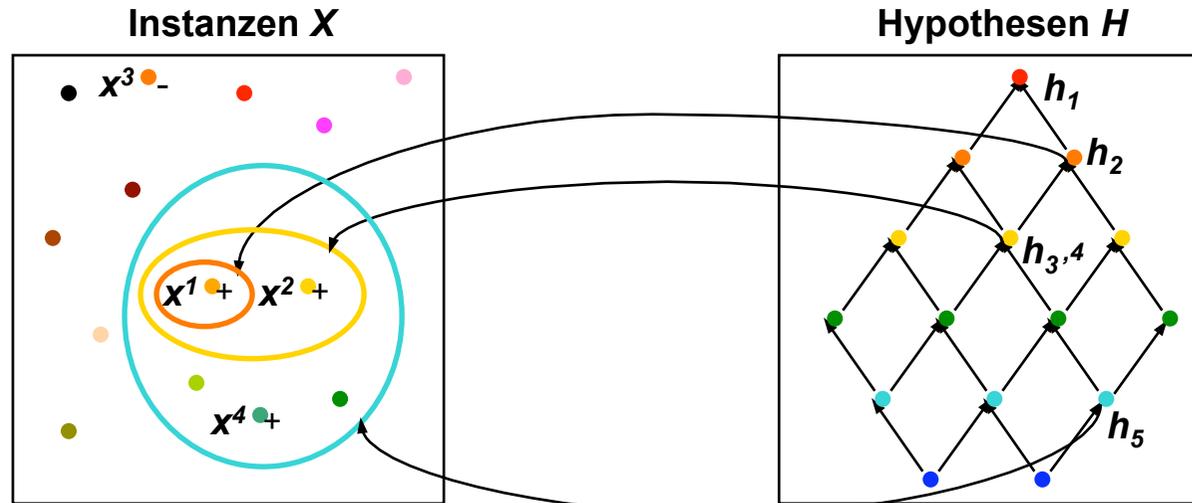
Generell

Der Find-S Algorithmus

1. Initialisiere h als spezifischste mögliche Hypothese aus H
(In unserem Fall ist das die Hypothese $\langle \emptyset, \emptyset, \emptyset, \emptyset, \emptyset \rangle$)
2. **FÜR ALLE** positive Instanzen x aus D , d.h. ($f(x)=1$)
FÜR ALLE Attribut mit Wert a_i in h
WENN a_i aus h wird durch x erfüllt
DANN keine Änderung
SONST ersetze a_i durch den nächst
allgemeineren Wert, der durch x erfüllt wird
3. Ausgabe von Hypothese h

- Bemerkungen:
 - ⇒ negative Beispiele werden nicht betrachtet
 - ⇒ Verfahren sucht “minimale” bzw. spezifischste Hypothese aus H , die alle positiven Beispiele umfaßt
 - ⇒ Wenn es eine Lösung gibt, dann wird sie auch gefunden
 - ⇒ Was ist, wenn es keine Lösung gibt?

Find-S: Suche im Hypothesenraum



$x_1 = \langle \text{Sunny, Warm, Normal, Strong, Warm, Same} \rangle, +$
 $x_2 = \langle \text{Sunny, Warm, High, Strong, Warm, Same} \rangle, +$
 $x_3 = \langle \text{Rainy, Cold, High, Strong, Warm, Change} \rangle, -$
 $x_4 = \langle \text{Sunny, Warm, High, Strong, Cool, Change} \rangle, +$

$h_1 = \langle \emptyset, \emptyset, \emptyset, \emptyset, \emptyset, \emptyset \rangle$
 $h_2 = \langle \text{Sunny, Warm, Normal, Strong, Warm, Same} \rangle$
 $h_3 = \langle \text{Sunny, Warm, ?, Strong, Warm, Same} \rangle$
 $h_4 = \langle \text{Sunny, Warm, ?, Strong, Warm, Same} \rangle$
 $h_5 = \langle \text{Sunny, Warm, ?, Strong, ?, ?} \rangle$

➤ Probleme von Find-S

- ⇒ Sagt nicht, ob der Begriff tatsächlich gelernt wurde
- ⇒ Keine Aussage, ob Daten inkonsistent sind
- ⇒ Spezifischste Hypothese muss nicht die einzige Lösung sein
- ⇒ Spezifischste Hypothese muss nicht die beste Lösung sein

Versionsraum

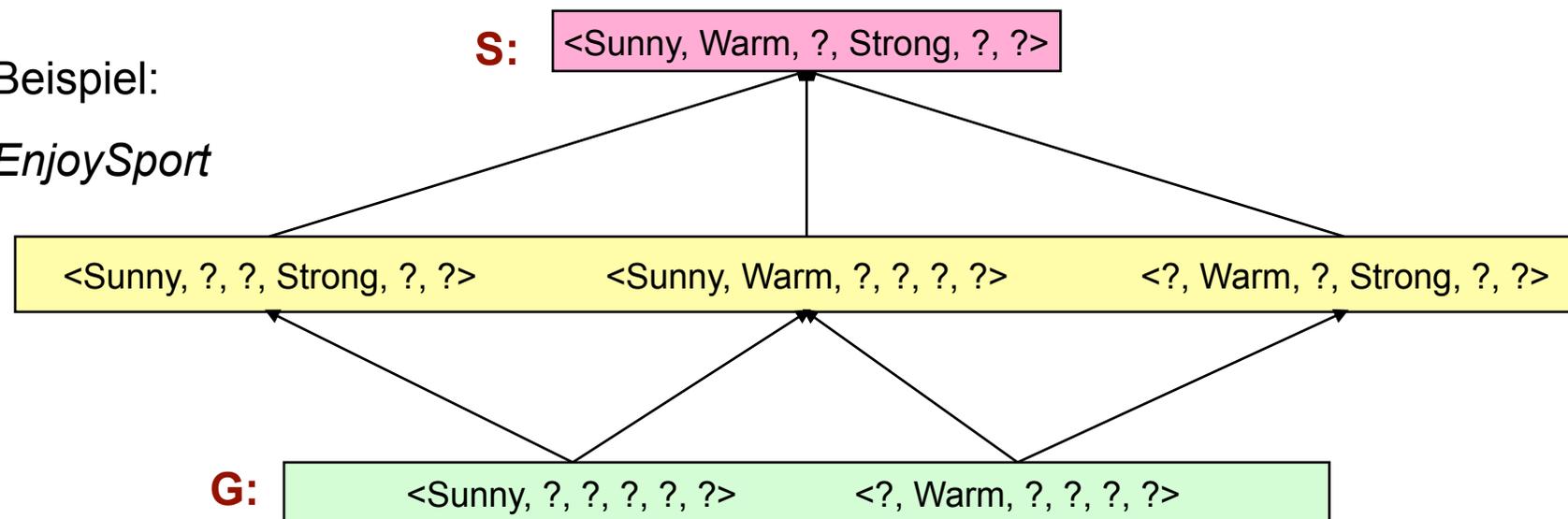
- Definition: konsistente Hypothesen
 - ⇒ Eine Hypothese h ist **konsistent** mit einer Menge von Trainingsdaten D eines Zielbegriffs f genau dann wenn $h(x) = f(x)$ für alle Beispiele $\langle x, f(x) \rangle$ aus D gilt
 - ⇒ $\text{konsistent}(h, D) := \forall \langle x, f(x) \rangle \in D: h(x) = f(x)$
- Definition: Versionsraum
 - ⇒ Der **Versionsraum** $VS_{H,D}$, zu einem Hypothesenraum H und Trainingsbeispielen D ist die Teilmenge der Hypothesen aus H , die konsistent mit allen Trainingsdaten aus D sind
 - ⇒ $VS_{H,D} := \{ h \in H \mid \text{konsistent}(h, D) \}$
- Bemerkung:
 - ⇒ Wenn wir nicht nur an einer gültigen Lösung interessiert sind, dann ist der Versionsraum interessant.

Der List-Then-Eliminate Algorithmus

1. Initialisierung: **SETZE** $VS := H$,
also ist VS die Liste aller Hypothesen
2. **FÜR ALLE** Trainingsbeispiele $\langle x, f(x) \rangle$
FÜR ALLE Versionen $h \in VS$
FALLS $h(x) \neq f(x)$
SETZE $VS := VS \setminus \{h\}$
3. Ausgabe des Versionsraums VS

Beispiel:

EnjoySport



Repräsentierung des Versionsraumes

- Bemerkung zum Versionsraum
 - ⇒ Offensichtlich gibt es am meisten spezifische und am meisten generelle Versionen
 - ⇒ Jede Hypothese, die “dazwischen” liegt, muss auch eine Lösung sein

- Definition: Generelle Schranke
 - ⇒ Die generelle Schranke G des Versionsraumes $VS_{H,D}$ ist die Menge der generellsten Hypothesen
 - ⇒ $G = \{g \in H \mid \text{konsistent}(g,D) \text{ und } \forall h \in H: (h >_g g \Rightarrow \neg \text{konsistent}(h,D))\}$
 - ⇒ Das heißt, jedes h , das mehr Elemente zum Begriff dazunimmt als ein g , nimmt auch Fehler auf

- Definition: Spezifische Schranke
 - ⇒ Die spezifische Schranke S des Versionsraumes $VS_{H,D}$ ist die Menge der spezifischsten Hypothesen
 - ⇒ $G = \{g \in H \mid \text{konsistent}(g,D) \text{ und } \forall h \in H: (g >_g h \Rightarrow \neg \text{konsistent}(h,D))\}$
 - ⇒ Das heißt, jedes h , das weniger Elemente im Begriff hat als ein g , dem fehlen gültige Beispiele

Versionsraum-Theorem

➤ Versionsraumtheorem

⇒ Jede Hypothese des Versionsraums liegt zwischen S und G

⇒ $VS_{H,D} = \{ h \in H \mid \exists s \in S: \exists g \in G: g \geq_g h \geq_g s \}$

➤ Bemerkung

⇒ Beweis: Übung und/oder bei Mitchell nachschauen

⇒ Hinweis:

✧ Zeige erst: Wenn $g, s \in VS_{H,D}$ und $g \geq_g h \geq_g s$, dann ist auch $h \in VS_{H,D}$

✧ Zeige dann: Wenn $h \in VS_{H,D}$, dann gibt es ein $g \in G$, mit $g \geq_g h$

- Beweisidee:

- Aus Definition von G folgt:

Es gilt entweder $h \in G$ oder es gibt ein $h' >_g h$, $h' \in VS_{H,D}$

- Dann kann man das gleiche mit h' fortführen.

- Da H endlich ist, muß man irgendwann an ein h'' kommen mit $h'' \in G$

✧ Und analog: Wenn $h \in VS_{H,D}$, dann gibt es ein $s \in S$, mit $h \geq_g s$

Kandidateneliminationsalgorithmus

1. Initialisierung

$G = \{ \langle ?, \dots, ? \rangle \}$, Menge mit generellstem Element

$S = \{ \langle \emptyset, \dots, \emptyset \rangle \}$, Menge mit speziellstem Element

2. **FÜR ALLE** Trainingsbeispiele $d = \langle x, f(x) \rangle \in D$

WENN $f(x) = 1$, d.h. für positive Beispiele

FÜR ALLE $g \in G$ mit $g(x) = 0$ **SETZE** $G := G \setminus \{g\}$ (d.h. lösche alle $g \in G$, die schon zu klein sind)

FÜR ALLE $s \in S$ mit $s(x) = 0$

SETZE $S := S \setminus \{s\}$

Erweitere S um alle minimalen Generalisierungen h von s , so daß

- $h(x) = 1$, d.h., h ist konsistent mit d

- $\exists g \in G: g \geq_g h$, d.h., h liegt noch unter der generellen Schranke

Lösche alle $s \in S$, die genereller sind als andere Elemente aus S

WENN $f(x) = 0$, d.h. für negative Beispiele

FÜR ALLE $s \in S$ mit $s(x) = 1$ **SETZE** $S := S \setminus \{s\}$ (d.h. lösche alle $s \in S$, die schon zu groß sind)

FÜR ALLE $g \in G$ mit $g(x) = 1$

SETZE $G := G \setminus \{g\}$

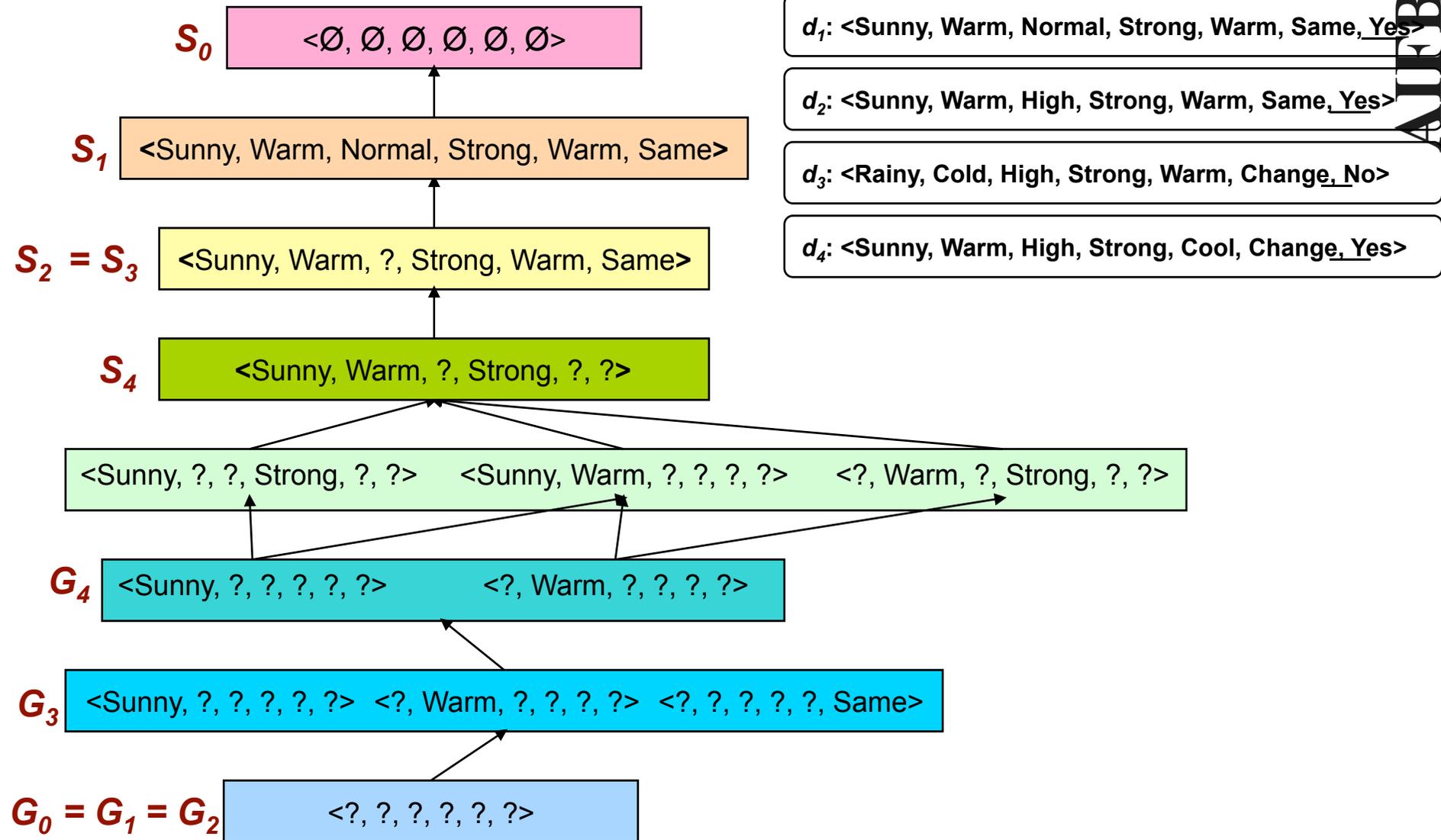
Erweitere G um alle minimalen Spezialisierungen h von g , so daß

$h(x) = 0$, d.h., h ist konsistent mit d

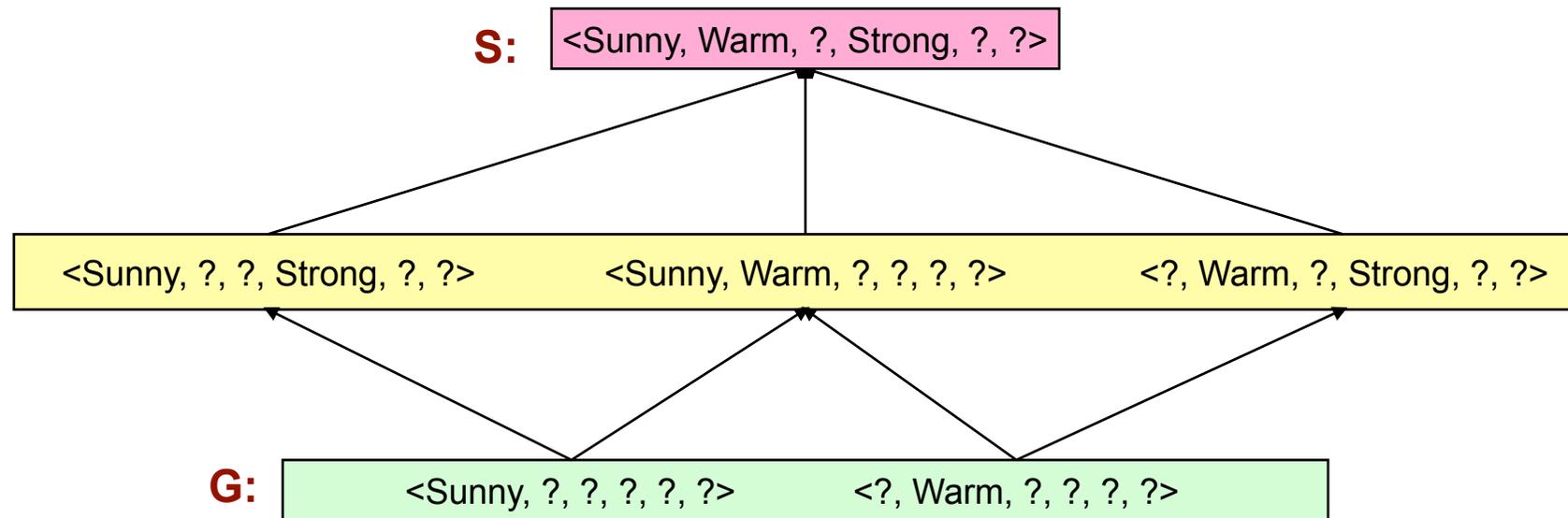
$\exists s \in S: h \geq_g s$, d.h., h liegt noch über der speziellen Schranke

Lösche alle $s \in S$, die spezieller sind als andere Elemente aus S

Beispiellauf



Was macht man mit dem Versionsraum?



- Bewertung von neuen Beispielen
 - ⇒ <Sunny, Warm, Normal, Strong, Cool, Change>
 - ⇒ <Rainy, Cold, Normal, Light, Warm, Same>
 - ⇒ <Sunny, Warm, Normal, Light, Warm, Same>
 - ⇒ <Sunny, Cold, Normal, Light, Warm, Same>
- Möglichkeiten:
 - ⇒ Klare Entscheidungen, Mehrheiten, Unentschieden
- Auswahl neuer Trainingsbeispiele
 - ⇒ Ideal: solche, die den Versionsraum in zwei gleich große Teile teilen

Generalisierung beim induktiven Lernen

- Beispiel für induktive Generalisierung
 - ⇒ Positive Beispiele:
 - <Sunny, Warm, Normal, Strong, Cool, Change, Yes>
 - <Sunny, Warm, Normal, Light, Warm, Same, Yes>
 - ⇒ Gefolgertes S:
 - <Sunny, Warm, Normal, ?, ?, ?>
- Fragen:
 - ⇒ Was rechtfertigt eine Generalisierung?
 - ✧ z.B. <Sunny, Warm, Normal, Strong, Warm, Same>
 - ⇒ Wann gibt es ausreichende Informationen für eine Generalisierung?

Der induktive Bias

- Bias (engl.) – Vorliebe, Voreingenommenheit, Befangenheit, systematischer Fehler, ...
- Induktiver Bias:
 - ⇒ Menge der möglichen Hypothesen beschränkt die möglichen Lösungen h , die f annähern können
 - ⇒ Bei Klassifizierung neuer Beispiele kann der Versionsraum zur Mehrheitsentscheidung genutzt werden, oder nur eindeutige Entscheidungen getroffen werden
 - ⇒ Der induktive Bias beschreibt alle Grundannahmen, die in dem Lern- und Klassifikationsverfahren stecken.
 - ⇒ Ohne induktiven Bias gibt es keine Generalisierung!

Lernen ohne Bias?

- Bisher hatte H einen induktiven Bias
 - ⇒ Nur Konjunktionen (Und-Verknüpfung) und “Egal “ = “?”
 - ⇒ Welche Begriffe können damit nicht erfasst werden?
- Hypothesenraum ohne Bias
 - ⇒ Wähle ein H' , das alle möglichen Begriffe erfasst
 - ⇒ das heißt, H' ist die Potenzmenge von X
 - ⇒ H' erlaubt neben Konjunktionen auch Disjunktionen (Oder) und Negationen
 - ⇒ Erinnerung:
 - ✧ $|A \rightarrow B| = |B|^{|A|}$, also

$$|H'| = |X \rightarrow \{0,1\}| = 2^{(2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 2)} = 2^{96} \approx 7,9 \cdot 10^{27}$$
 - ✧ Wogegen:

$$|H| = (3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 3) + 1 = 973$$
- Wie sehen Schranken S , G und der Versionsraum bei H' aus?
 - ⇒ Bemerkung: Die Schranken und der Versionsraum beschreiben die verbliebene Unsicherheit des Lernverfahrens
 - ⇒ S' ist die Disjunktion aller positiven Beispiele
 - ✧ Das spezifischste Konzept besteht aus gerade den beobachteten bisherigen positiven Beispielen
 - ✧ S' hat also genau ein Element: s'
 - ⇒ G' ist die Negation der Konjunktion aller negativen Beispiele
 - ✧ Das generellste Konzept hat keines der negativen Beispiele drin, aber alle anderen
 - ✧ G' hat also genau ein Element: g'

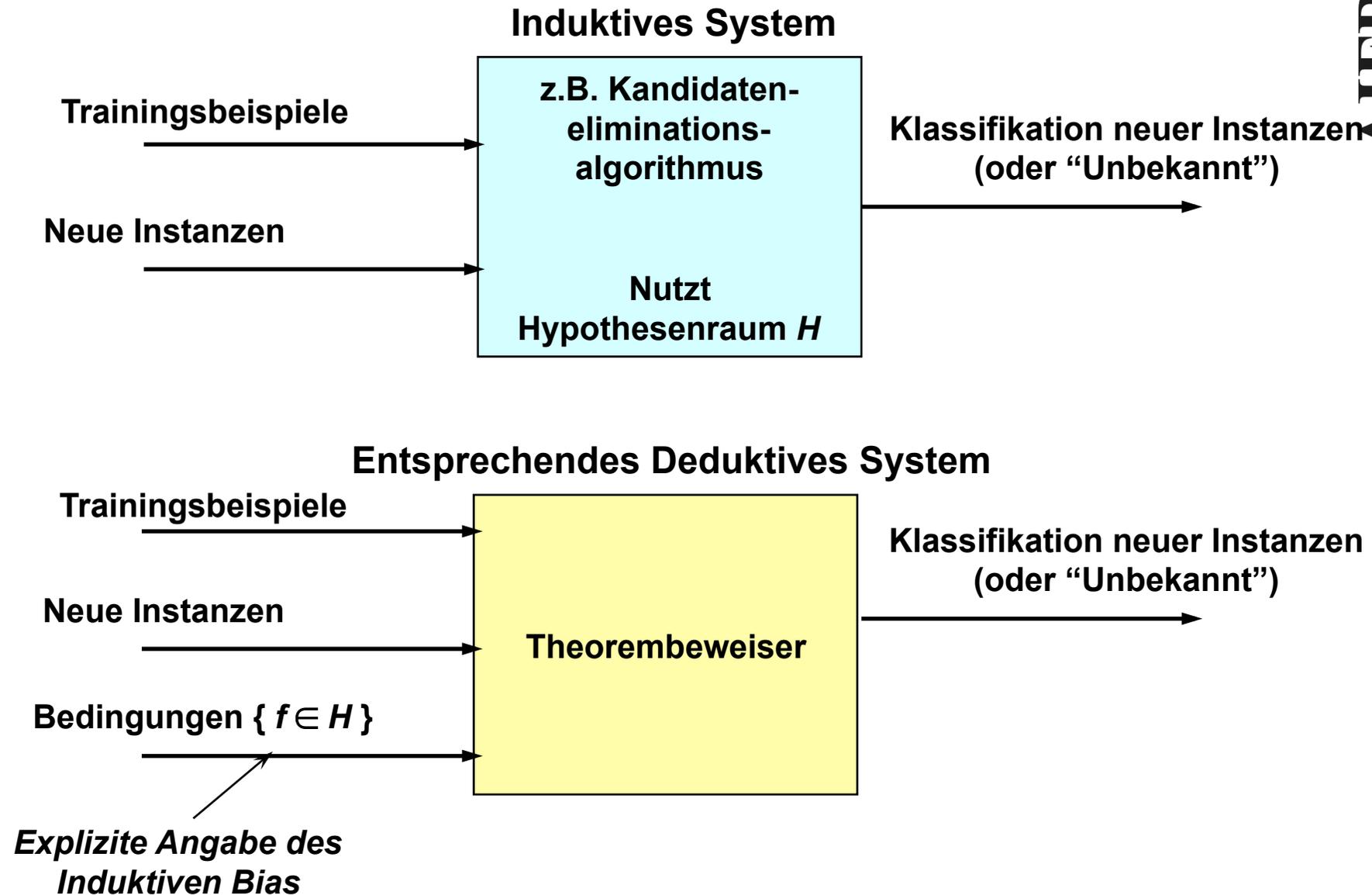
Lernen ohne induktiven Bias?

- In H' entspricht jedes h einer Teilmenge von X
- Der Versionsraum $VS_{H',D}$ besteht aus allen Teilmengen von X , die zwischen s' und g' liegen: $VS_{H',D} = \{h \mid s' \subseteq h \subseteq g'\}$
- Wie kann man mit S' und G' ein neues x bewerten?
 - ⇒ Versionsraum spannt alle mit den Trainingsbeispielen konsistente Konzepte zwischen S' und G' auf.
- Mehrheitsentscheidung?
 - ⇒ Wenn x neu ist, dann ist $x \notin s'$ und $x \in g'$
 - ⇒ Sei h eine konsistente Hypothese, $h \in VS_{H',D}$, d.h. $s' \subseteq h \subseteq g'$
 - ⇒ Wenn $x \in h$ ist, dann ist auch $h' = h \setminus \{x\} \in VS_{H',D}$
 - ⇒ Wenn $x \notin h$ ist, dann ist auch $h' = h \cup \{x\} \in VS_{H',D}$
 - ⇒ Das heißt: Es gibt genauso viele konsistente Hypothesen dafür, dass x positiv ist, wie dafür dass x negativ ist.
 - ⇒ Also: immer unentschieden!
- Fazit:
 - ⇒ ohne Bias/Annahmen kann man überhaupt nicht generalisieren,
 - ⇒ sondern nur bekannte Beispiele bewerten
 - ⇒ Also nur Speichern und nicht Lernen!

Induktiver Bias – formale Sicht

- Komponenten einer formalen Definition für den induktiven Bias
 - ⇒ Algorithmus zum Lernen von Begriffen L
 - ⇒ Instanzen X und Zielfunktion f
 - ⇒ Trainingsbeispiele $D = \{ \langle x, f(x) \rangle \}$
 - ⇒ $L(x, D)$ = Klassifikation von x durch den Lerner L nach Training mit D
- Definition
 - ⇒ Der induktive Bias des Lerners L ist jede minimale Menge von Bedingungen B über die Zielfunktion, so dass für jeder Begriff f mit zugehöriger Trainingsmenge D gilt:
 - ⇒ $\forall x \in X: ((B \wedge D \wedge x) \vdash L(x, D))$
 - ⇒ wobei $A \vdash B$ bedeutet, B aus A logisch folgerbar ist
 - ⇒ Das heißt, man bevorzugt bestimmte Hypothesen durch strukturelle Einschränkungen
- Also
 - ⇒ Vorgegebene Annahmen über den zu lernenden Begriff
 - ⇒ Dadurch Ermöglichung von Generalisierung

Induktion vs. Deduktion



Lerner mit unterschiedlichem Bias

- Lerner ohne Bias, “Auswendiglernen”
 - ⇒ Nur Klassifizierung von vorher Gesehenem
 - ⇒ Speichert Beispiele
 - ⇒ Kann nur solche x klassifizieren, die schon gesehen wurden
- Versionsraum und Kandidateneliminationsalgorithmus
 - ⇒ Stärkerer Bias: Konzepte lassen sich als h aus H beschreiben
 - ⇒ Speichert Schranken für Generalisierungen und Spezialisierungen
 - ⇒ Klassifikation von x genau dann, wenn es im Versionsraum liegt und alle Versionen in der Bewertung übereinstimmen
- Kandidateneliminationsalgorithmus mit Mehrheitsentscheidung
 - ⇒ Noch stärkerer Bias: Konzepte lassen sich als h aus H beschreiben
 Mehrheit der Konzepte in H wird recht haben
 - ⇒ Klassifikation von x , wenn es eine mehrheitliche Klassifikation der Versionen gibt (z.B. mehr als 70%)
 - ⇒ Hier sind implizit statistische Annahmen vorhanden, wie repräsentativ die Trainingsbeispiele sind
- Find-S
 - ⇒ Noch stärkerer Bias: die spezifischste Hypothese gilt
 - ⇒ Implizite Annahme: alle noch nicht bekannten Beispiele sind negativ
 - ⇒ Klassifiziert x anhand von S

Zusammenfassung einiger Begriffe

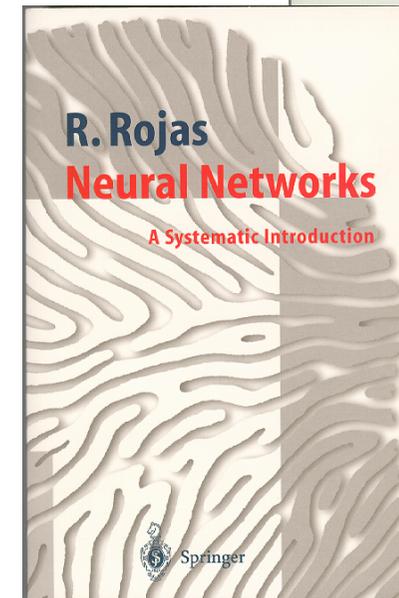
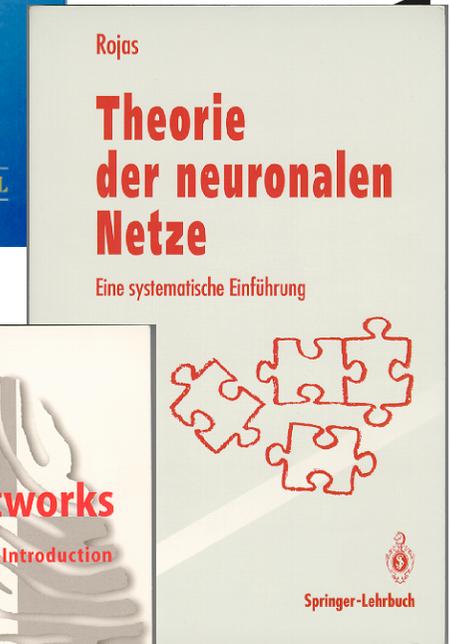
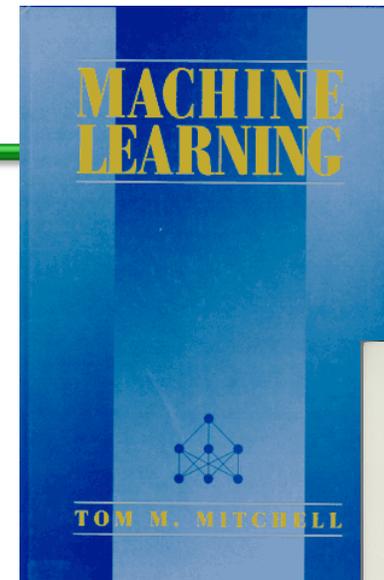
- Überwachtes Lernen
 - ⇒ Begriff - teilt X in zugehörige und nicht zugehörige (also +/-) Beispiele
 - ⇒ Zielfunktion – die Funktion $f(x)$ die jeder Eingabe eine Bewertung zuordnet (z.B. Konzeptzugehörigkeit)
 - ⇒ Hypothese – Vorschlag für eine Funktion, die mutmaßlich ähnlich zu f ist
 - ⇒ Hypothesenraum – Menge aller möglichen Hypothesen, die das Lernsystem erlaubt
 - ⇒ Trainingsbeispiele – Paare der Form $\langle x, f(x) \rangle$
 - ⇒ Klassifikation – Funktionen mit diskreten Werten, die Klassen bezeichnen
- Versionsraum-Algorithmen
 - ⇒ Algorithmen: Find-S, List-Then-Eliminate, Kandidatenelimination
 - ⇒ Konsistente Hypothesen – solche, die zu allen beobachteten Beispielen passen
 - ⇒ Versionsraum – Menge aller aktuell konsistenten Hypothesen
- Induktives Lernen
 - ⇒ Induktive Generalisierung – Verfahren, welches Hypothesen generiert, die auch Fälle bewerten, die noch nicht bekannt sind
- Annahmen beim induktiven Lernen
 - ⇒ Keine widersprüchlichen Daten, kein Rauschen, keine Fehler
 - ⇒ Es gibt ein h im Hypothesenraum, das f ausreichend annähert

Zusammenfassung

- Konzeptlernen ist eine Suche in H
 - ⇒ Hypothesenraum H ist der Suchraum
 - ⇒ Lernen entspricht Suchen und Finden der richtigen Hypothese
- Hypothesenraum kann geordnet werden (generell-spezifisch)
 - ⇒ Die more-general-than Relation ist eine partielle Ordnung
 - ⇒ H hat eine obere und untere Schranke
- Versionsraum und Kandidateneliminationsalgorithmus
 - ⇒ S und G Schranken beschreiben die Unsicherheit der Lerner
 - ⇒ Versionsraum kann genutzt werden, um Vorhersagen für neue Beispiele zu machen
- Verfahren kann genutzt werden, um Beispiele auszuwählen
- Jedes Beispiel muss nur einmal gezeigt werden
- Induktiver Bias
 - ⇒ induktiver Ansatz vs. deduktiver Ansatz
 - ⇒ Begriff des induktiven Bias
 - ⇒ Lernen mit unterschiedlich hohem Bias

Literatur

- Machine Learning, Tom Mitchell, McGraw Hill, 1997
- "Neural Networks - A Systematic Introduction", Raul Rojas, Springer-Verlag, Berlin, 1996.
- "Theorie der neuronalen Netze", Raul Rojas, Springer-Verlag, Berlin, 1993/99.
- ...



Weitere Lernverfahren

- Symbolisch
 - ⇒ Entscheidungsbäume
 - ⇒ Fallbasiertes Schließen (CBR)
 - ⇒ ...
- Subsymbolisch
 - ⇒ Neuronale Netze
 - ⇒ Support Vector Machines
 - ⇒ Genetische Algorithmen
 - ⇒ ...