

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Методические указания

по выполнению лабораторных работ

по дисциплине

«Искусственный интеллект в профессиональной сфере»

для направления подготовки 15.03.02 Технологические машины и
оборудование

направленность (профиль) Проектирование технических и технологических
комплексов

Ставрополь
2022

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	4
1. Изучение классических методов поиска – градиентного спуска и моделирования отжига	
Теоретическая часть	6
Экспериментальная часть	9
Литература	10
Вопросы для самопроверки:	10
Теоретическая часть	10
Экспериментальная часть	13
Литература	14
Вопросы для самопроверки:	14
2. Методы построения ассоциативных сетей	15
Вариант 1	15
Теоретическая часть	15
Экспериментальная часть	17
Литература	18
Вопросы для самопроверки:	18
Вариант 2	19
Теоретическая часть	19
Экспериментальная часть	22
Литература	22
Вопросы для самопроверки:	22
3. Исследование влияния параметров обучающей выборки на вероятность распознавания новых образов	23
Вариант 1	23
Теоретическая часть	23
Экспериментальная часть	25
Литература	26
Вопросы для самопроверки:	26
Вариант 2	26
Теоретическая часть	27
Экспериментальная часть	29
Литература	30
Вопросы для самопроверки:	30
4. Изучение методов анализа пространства признаков	30
Вариант 1	30
Теоретическая часть	31
Экспериментальная часть	32
Литература	33
Вопросы для самопроверки:	33
Вариант 2	33
Теоретическая часть	33
Экспериментальная часть	35
Литература	35
Вопросы для самопроверки:	35
Анализ современных программных средств с применением ИИ.	1
Формализация знаний	2
Использование семантических сетей для представления знаний	2

Создание онтологии в системе PROTÉGÉ. Основы RDF и OWL	7
Создание defined classes в системе PROTÉGÉ.....	35
Разработка учебной экспертной системы.	52
Анализ существующих образовательных платформенных решений.	61

ВВЕДЕНИЕ

Цели и задачи освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование профессиональных компетенций будущего бакалавра по направлению подготовки 15.03.02 Технологические машины и оборудование, изучение и освоение проблем и методов решения задач искусственного интеллекта, включая задачи поддержки принятия решений. Оно включает изучение содержания и методов инженерии знаний, роли особенностей и места экспертных систем как систем искусственного интеллекта, возможностей систем искусственного интеллекта в приложениях, предназначенных для систем поддержки решения.

Задачами освоения дисциплины:

- сформировать проектировать универсально-сборные приспособления;
- сформировать представления о системах искусственного интеллекта, моделях представления знаний, системах, основанных на знаниях, экспертных системах, формализации информации;
- ознакомить с основными методами поиска решений, применяемых в системах искусственного интеллекта и машинного обучения;
- сформировать навыки по использованию интеллектуальных систем в решении практических задач.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:

Код, формулировка компетенции	Код, формулировка индикатора	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), характеризующие этапы формирования компетенций, индикаторов
ПК-1 Способен проектировать универсально-сборные приспособления	ИД-1 анализирует технологические операции для которых проектируются универсально-сборные приспособления	Пороговый уровень понимает базовые системные программные продукты и пакеты прикладных программ Повышенный уровень понимает назначение и виды информационных технологий и информационных систем
	ИД-2 осуществляет организацию разработки новых универсально-сборных приспособлений	Пороговый уровень комплексно использует специальные возможности с применением программных средств Повышенный уровень демонстрирует понимание современного состояния и тенденций развития систем, базирующихся на знаниях
	ИД-3 применяет методики проектирования универсально-сборных приспособлений	Пороговый уровень применяет методы комплексного использования специальных возможностей с применением программных средств Повышенный уровень применяет методами сбора, размещения хранения, накопления,

		преобразования и передачи данных в профессионально ориентированных информационных системах
--	--	--

Наименование лабораторных занятий

№ Темы дисциплины	Наименование тем дисциплины, их краткое содержание	Объем часов	Из них практическая подготовка, часов
4 семестр			
1.	Изучение классических методов поиска – градиентного спуска и моделирования отжига	3	1,5
2.	Методы построения ассоциативных сетей	3	1,5
3.	Исследование влияния параметров обучающей выборки на вероятность распознавания новых образов	3	1,5
4.	Изучение методов анализа пространства признаков	1,5	1,5
5	Анализ современных программных средств с применением ИИ	1,5	
6	Формализация знаний Использование семантических сетей для представления знаний	3	
7	Создание онтологии в системе Protégé	3	
8	Разработка учебной экспертной системы.	3	
9	Анализ существующих образовательных платформенных решений.	3	
	Итого за 4 семестр	24	6
	Итого	24	6

1. Изучение классических методов поиска – градиентного спуска и моделирования отжига

Цель работы – ознакомиться с методами поиска в непрерывном пространстве состояний в случаях отсутствия и наличия вторичных минимумов. Данная работа имеет два варианта выполнения.

Вариант 1

Задание по работе:

1. Изучить теоретическую часть работы.
2. Реализовать методы градиентного спуска и моделирования отжига.
3. Для функций двух видов: вогнутой и с вторичными минимумами применить методы поиска, оценить скорость их сходимости и возможность нахождения глобального минимума.

Теоретическая часть

Метод градиентного спуска

Метод градиентного спуска – это классический метод поиска минимума дифференцируемой функции с аргументами, принимающими вещественные значения. Данный метод, как правило, применяется для многомерных функций, поскольку в одномерном случае существуют более эффективные методы поиска.

Как известно, градиент некоторой функции $f(\mathbf{x})$ в некоторой точке показывает направление локального наискорейшего увеличения функции. Этот факт используется в методах градиентного спуска (подъема).

Эти методы описываются следующей последовательностью действий:

1. Выбрать начальную точку $\mathbf{x}_0 = (x_{1,0}, \dots, x_{n,0})$. Установить номер итерации: $i=0$.
2. Для текущей точки определить значение градиента:

$$\nabla f(\mathbf{x}_i) = \left(\frac{\partial f}{\partial x_1}(\mathbf{x}_i), \dots, \frac{\partial f}{\partial x_n}(\mathbf{x}_i) \right) \quad (1)$$

В случае если градиент не может быть вычислен аналитически, его компоненты могут быть оценены:

$$\frac{\partial f}{\partial x_j}(\mathbf{x}_i) \approx \frac{f(x_{1,i}, \dots, x_{j-1,i}, x_{j,i} + \Delta x, x_{j+1,i}, \dots, x_{n,i}) - f(\mathbf{x}_i)}{\Delta x} \quad (2)$$

3. Определить положение следующей точки:

$$\mathbf{x}_{i+1} = \mathbf{x}_i - d \frac{\nabla f(\mathbf{x}_i)}{\|\nabla f(\mathbf{x}_i)\|} \quad (3)$$

где d – параметр, определяющий скорость спуска, и положить $i=i+1$.

4. Перейти к шагу 2, если не выполнен критерий останова.

Существует несколько способов ввода критерия останова. Самый простой – это наложить ограничение на количество итераций. Другие способы связаны с проверкой того, что текущая точка или значение функции f меняются мало. При фиксированном шаге d изменение положения текущей точки происходит всегда на одну и ту же величину. Однако в этом случае можно проверять изменение за несколько итераций и

сравнивать с d : $\frac{\|\mathbf{x}_i - \mathbf{x}_{i-k}\|}{kd}$.

Существует также возможность адаптивного выбора шага d . Для этого на каждой итерации осуществляется выбор такого значения из $d_0 = d, d_1 = d/w, d_2 = dw$ (где w – некоторый параметр, как правило $w \in (1,2]$), что значение функции в точке $\mathbf{x}_{i+1} = \mathbf{x}_i - d_j \frac{\nabla f(\mathbf{x}_i)}{\|\nabla f(\mathbf{x}_i)\|}$ минимально.

Таким образом, если при большом d метод градиентного спуска «проскакивает» минимум, то d будет уменьшаться. Уменьшение d ниже заданного порога также служит критерием останова. Напротив, на пологих участках значение d будет увеличиваться.

При условии существования глобального минимума функции f метод градиентного спуска обычно сходится (за исключением случаев, когда вдоль некоторого направления функция, монотонно убывая, стремится к некоторому конечному пределу при $\|\mathbf{x}\| \rightarrow \infty$). Сходимость метода обеспечивается тем, что на каждой итерации выбирается такая точка \mathbf{x}_i , что $f(\mathbf{x}_i) < f(\mathbf{x}_{i-1})$. Метод, однако, не гарантирует нахождения глобального минимума, поскольку при достижении любого локального минимума метод не в состоянии определить направление на более глубокий минимум (и вообще обнаружить его существование) и останавливается в соответствии с выбранным критерием останова.

В связи с этим, выбор начальной точки может существенным образом сказываться на получаемом результате.

Метод моделирования отжига

Метод моделирования отжига предназначен для поиска глобального минимума некоторой функции $f : S \rightarrow R$, где S – некоторое пространство (необязательно непрерывное), элементы которого интерпретируются как состояния некоторой воображаемой физической системы, а значения самой функции – как энергия этой системы $E=f(x)$ в состоянии $x \in S$.

В методе моделирования отжига система в каждый момент времени находится в некотором состоянии x_i , а также обладает некоторой температурой T , которая является управляемым параметром.

На каждой итерации система случайным образом переходит в новое состояние $x_i \rightarrow x_{i+1}$. Механизм выбора нового состояния состоит из двух частей:

1. Сначала выбирается x_{i+1} в соответствии с некоторой функцией распределения $g(x_{i+1}, x_i, T)$. Как правило, эта функция зависит только от расстояния $|x_{i+1} - x_i|$, причем с увеличением этого расстояния вероятность перехода понижается.

2. После случайного выбора x_{i+1} проверяется вероятность перехода в это новое состояние, исходя из разности энергий и текущей температуры: $h(\Delta E, T)$, $\Delta E = f(x_{i+1}) - f(x_i)$. Здесь $h(\Delta E, T)$ показывает вероятность перехода в состояние с другой энергией. Проверка производится следующим образом: выбрасывается случайное число из диапазона $[0, 1]$. Если это число оказывается

меньше, чем значение вероятности $h(\Delta E, T)$, то новое состояние x_{i+1} принимается, в противном случае шаг 1 повторяется. Функция $h(\Delta E, T)$, как правило, стремится к 1 при ΔE , стремящемся в минус бесконечность, и стремится к 0 при ΔE , стремящемся в плюс бесконечность (то есть предпочтение в среднем отдается состояниям с меньшей энергией).

Поскольку метод моделирования отжига базируется на физических принципах, то и функции распределения вероятностей $g(x_{i+1}, x_i, T)$ и $h(\Delta E, T)$ также часто заимствуются из физики. В частности, достаточно популярен больцмановский отжиг, в котором:

$$g(x_{i+1}, x_i, T) = (2\pi T)^{-D/2} \exp(-|x_{i+1} - x_i|^2 / 2T), \quad (4)$$

где D – размерность пространства S ;

$$h(\Delta E, T) = \frac{1}{1 + \exp(\Delta E / T)} \approx -\Delta E / T. \quad (5)$$

Таким образом, температура T определяет, насколько в среднем может меняться текущее состояние x_i , а также то, насколько в среднем может меняться энергия системы при переходе в новое состояние.

Поскольку переход в состояния с меньшей энергией более вероятен, чем переход в состояния с более высокой энергией, то система будет больше времени проводить именно в низкоэнергетических состояниях.

Чтобы обеспечить сходимость системы к некоторому состоянию с наименьшей энергией, температуру системы понижают с переходом к следующей итерации. В больцмановском отжиге применяется следующий закон понижения температуры:

$$T_i = \frac{T_0}{\ln(1+i)}, \quad (6)$$

где номер итерации $i > 0$. Такой закон может, однако, потребовать большое число итераций, особенно при больших значениях начальной температуры T_0 , в связи с чем используется более быстрое понижение температуры:

$$T_i = \frac{T_0}{1+i}. \quad (7)$$

Начальная температура неявно задает область, в которой будет осуществляться поиск глобального минимума, а также определяет необходимое для сходимости число итераций.

Экспериментальная часть

В данной работе проводят сравнительный анализ методов градиентного спуска и моделирования отжига. Суть сравнительного анализа в данном случае заключается в построении графиков зависимости точности найденного решения от числа итераций для обоих методов и сопоставлении этих графиков для функций различных типов. Для этого необходимо последовательно выполнить следующие действия.

1. Реализовать методы градиентного спуска и моделирования отжига и описать детали выбранной реализации.
2. Для нескольких вогнутых (обладающих единственным минимумом) функций построить графики зависимости $\|\mathbf{x}_i - \mathbf{x}^*\|$ (где \mathbf{x}^* - истинное положение глобального минимума) от номера итерации i для обоих методов. Выбранные для исследования функции должны различаться средним значением модуля градиента (крутизной). Следует обратить внимание на выбор начальной точки \mathbf{x}_0 , которая должна отличаться от искомого минимума \mathbf{x}^* . В методе моделирования отжига следует также обратить внимание на задание начальной температуры T_0 и ее влияния на скорость сходимости.
3. Для нескольких функций с многими локальными минимумами определить условия сходимости обоих методов к глобальному минимуму. Для градиентного спуска определить, с какой вероятностью метод сходится к глобальному минимуму при случайном выборе (из некоторого фиксированного диапазона) начальной точки. Для метода моделирования отжига определить, какая начальная температура обеспечивает сходимость к глобальному минимуму. Для исследования следует брать функции с разным числом минимумов.
4. Проанализировать полученные результаты. Определить предпочтительность использования каждого из методов при поиске

минимума функции с одним и многими минимумами, опираясь на скорость сходимости и на легкость нахождения глобального минимума. Сделать выводы по работе.

Литература

1. Назаров, А.В. **Нейросетевые алгоритмы прогнозирования и оптимизации систем** / А.В. Назаров, А.И. Лоскутов. – СПб.: Наука и Техника, 2003. – С. 237-238.

Вопросы для самопроверки:

1. Какое условие сходимости метода градиентного спуска к глобальному минимуму?
2. Каков смысл параметра температуры в методе моделирования отжига?
3. На что влияет выбор начальной температуры в методе моделирования отжига?
4. Пусть в методе моделирования отжига используется закон уменьшения температуры $T_i = T_0 / (1 + i)$ и пусть $T_0 = 100$. Сколько требуется итераций, чтобы обеспечить точность нахождения минимума 10^{-4} .
5. Какое основное отличие методов моделирования отжига и градиентного спуска?
6. Как можно было бы совместно использовать два этих метода?

Вариант 2

Задание по работе:

1. Изучить теоретическую часть работы.
2. Реализовать генетический алгоритм поиска минимума.
3. Для функций двух видов: вогнутой и с вторичными минимумами применить генетические алгоритмы и оценить скорость сходимости и возможность нахождения глобального минимума в зависимости от размера начальной популяции и скорости мутаций.

Теоретическая часть

Генетические алгоритмы и эволюционные стратегии поиска

Генетические алгоритмы (ГА) предназначены для нахождения экстремумов функций от произвольных объектов, используя при этом приемы, заимствованные у естественной эволюции. Сами объекты трактуются как некоторые организмы, а оптимизируемая функция – как приспособленность организмов, или фитнес-функция. Множество

возможных объектов взаимно однозначно отображается на некоторое подмножество множества битовых строк (обычно фиксированной длины). Эти строки трактуются как хромосомы (геномы).

Особенность генетических алгоритмов заключается в том, что они работают с битовыми строками, не опираясь на структуру исходных объектов, что позволяет применять ГА без модификации для любых объектов. Единственно, что требуется для такого применения, – это перекодирование объектов в геномы.

Эволюционные стратегии отличаются от генетических алгоритмов лишь в том, что в первых используются структурированные описания объектов, то есть такие описания, элементы которых имеют вполне четкий смысл в той предметной области, к которой относятся данные объекты.

Двумя основными механизмами эволюции, наиболее часто моделируемыми в генетических алгоритмах и эволюционных стратегиях, являются скрещивание и мутации. При этом схема эволюционных методов поиска выглядит следующим образом.

1. Сгенерировать начальную популяцию (случайную совокупность объектов).
2. Выбрать родительские пары.
3. Для каждой родительской пары с использованием оператора скрещивания породить потомство.
4. В хромосомы порожденного потомства внести случайные искажения оператором мутации.
5. Произвести отбор особей из популяции по значению их фитнес-функции.
6. Повторять шаги 2-4, пока не выполнится критерий остановки.

Рассмотрим каждый из шагов чуть подробнее.

1. Генерация начальной популяции обычно производится равномерно по пространству генов (или по пространству описаний объектов). Размер популяции – установочный параметр.

2. Выбор родительских пар может осуществляться различными способами. Выбор родителей осуществляется в два этапа: выбор первого родителя и формирование пары. При выборе одного родителя обычно используется один из следующих способов:

- с равной вероятностью выбирается любая особь из имеющейся популяции;
- особь выбирается случайно с вероятностью, пропорциональной значению фитнес-функции; то есть в этом случае значение фитнес-функции сказывается не только на том, какие особи останутся в популяции в результате отбора, но и на то, сколько потомства они произведут.

Выбор второго родителя осуществляется по одному из следующих критериев:

- независимо от уже выбранного родителя (то есть второй родитель выбирается абсолютно так же, как и первый);
- на основе ближнего родства;
- на основе дальнего родства.

В последних двух случаях выбор одного родителя влияет на выбор другого родителя: с большей вероятностью формируются пары, состоящие из особей, которые больше похожи друг на друга (то есть ближе находятся в пространстве геномов или описаний объектов) в случае использования ближнего родства и меньше похожи – в случае дальнего родства. В генетических алгоритмах в качестве меры близости обычно используется расстояние Хемминга.

3. Оператор скрещивания – это оператор, который определяет, как из хромосом родителей формировать хромосомы их потомства. Часто применяется следующий оператор скрещивания: хромосомы делятся в некоторой случайной точке и обмениваются этими участками (то есть, все, что идет до этой точки, берется от одного родителя, а все, что после, – от другого). Это односточный кроссинговер. В многоточечном кроссинговере таких участков обмена больше.

При равномерном скрещивании каждый бит хромосомы берется от случайного родителя.

4. Мутации обычно осуществляются как случайная замена одного бита хромосомы. Скорость мутаций выражается в том, как часто они осуществляются. Это управляемый параметр, который влияет на скорость сходимости и вероятность попадания в локальный экстремум.

5. Отбор особей в новую популяцию чаще всего осуществляется одной из двух стратегий:

- пропорциональный отбор, при котором вероятность того, что некая особь останется в следующей популяции, пропорциональна значению фитнес-функции этой особи;
- элитный отбор, при котором из популяции отбираются лучшие по значению фитнес-функции особи, и они детерминированным образом переходят в следующую популяцию.

Формирование новой популяции может осуществляться как на основе потомков и родителей, так и на основе только потомков в зависимости от конкретной реализации.

6. Основные критерии останова базируются либо на числе сменившихся поколений (числе выполненных итераций), либо на некотором условии стабильности популяции. Число поколений не является адаптивным по отношению к виду фитнес-функции, поэтому используется обычно в качестве не основного критерия. Проверка стабильности популяции в общем виде, как правило, требует значительных

вычислений, поэтому чаще используется проверка того, что максимальное по популяции значение фитнес-функции перестает заметно расти от поколения к поколению. Все эти критерии останова соответствуют критериям останова в методе градиентного спуска, но учитывают ту специфику генетических алгоритмов, что в них на каждой итерации одновременно рассматривается не одно, а несколько решений.

Особенности реализации генетических операторов в эволюционных стратегиях

Рассмотрим особенности реализации генетических операторов в эволюционных стратегиях на примере объектов, описаниями которых являются двухкомпонентные векторы: (x, y) .

1. Генерация начальной популяции может осуществляться путем выбора случайных векторов из области $[x_{\min}, x_{\max}] \times [y_{\min}, y_{\max}]$, где величины $x_{\min}, x_{\max}, y_{\min}, y_{\max}$ задают ожидаемые минимальные и максимальные значения переменных x и y искомого положения экстремума фитнес-функции.

2. При выборе родителей особенность эволюционных стратегий выражается в способе задания меры родства. В данном случае, мерой родства двух особей (x_1, y_1) и (x_2, y_2) может служить евклидово

расстояние: $\sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$

3. Результатом скрещивания двух особей в рассматриваемом случае будет являться особь $((\varepsilon x_1 + (1 - \varepsilon)x_2, \varepsilon y_1 + (1 - \varepsilon)y_2))$, где $\varepsilon \in [0, 1]$ – случайная величина.

4. Результатом мутации для особи (x, y) будет являться особь $(x + \delta_x, y + \delta_y)$, где δ_x, δ_y – случайные величины. Их распределение вероятностей может быть выбрано гауссовым или, для простоты программной реализации, равномерным в некотором интервале. Дисперсия этих величин определяет скорость мутаций.

5 и 6. Операторы отбора и критерии останова в эволюционных стратегиях не имеют особых отличий от тех, которые используются в генетических алгоритмах.

Экспериментальная часть

В данной работе проводят анализ зависимости характеристик работы генетических алгоритмов или эволюционных стратегий (скорости их сходимости и возможности обнаружения глобального экстремума фитнес-функции) от установочных параметров – размера начальной популяции и скорости мутаций, а также от вида оптимизируемой функции.

Для этого необходимо выполнить следующую последовательность действий.

1. Выполнить реализацию генетического алгоритма или эволюционной стратегии и описать ее детали.

2. Для нескольких выпуклых (обладающих единственным максимумом) функций построить графики зависимости

(где $\sqrt{(x_m^* - x)^2 + (y_m^* - y)^2}$ – истинное)

положение глобального экстремума, а (x_m, y_m) – максимальное по текущей популяции значение фитнес-функции) от номера популяции i при различных значениях скорости мутации и размера начальной популяции. Следует обратить внимание на выбор диапазона $[x_{\min}, x_{\max}] \times [y_{\min}, y_{\max}]$. Графики

необходимо построить для двух случаев: когда точка (x^*, y^*) попадает в этот диапазон и когда она находится вне него.

3. Для нескольких функций с многими локальными экстремумами провести те же исследования, что и для функций с единственным экстремумом.

4. Проанализировать полученные результаты. Определить, какое именно влияние оказывает скорость мутаций на функционирование алгоритма поиска. Определить, может ли большая скорость мутаций быть заменена большим размером популяции. Установить различия в характере работы алгоритма поиска для функций с единственным и многими экстремумами. Сделать выводы по работе.

Литература

1. Назаров, А.В. **Нейросетевые алгоритмы прогнозирования и оптимизации систем** / А.В. Назаров, А.И. Лоскутов. – СПб.: Наука и Техника, 2003. – С. 254-281.
2. Люгер, Д.Ф. **Искусственный интеллект: стратегии и методы решения сложных проблем** / Д.Ф. Люгер. – 4-е изд.: Пер. с англ. – М.: Изд. дом “Вильямс”, 2003. – С. 483-516.

Вопросы для самопроверки:

1. В чем основное отличие генетических алгоритмов от эволюционных стратегий?
2. Из каких основных шагов состоят генетические алгоритмы?
3. Как влияет скорость мутаций на скорость сходимости алгоритмов поиска?
4. При использовании какого типа родства: ближнего или дальнего, – скорость сходимости алгоритма будет больше?

5. Если при использовании эволюционных стратегий область задания начальной популяции $[x_{\min}, x_{\max}] \times [y_{\min}, y_{\max}]$ не содержит искомого экстремума, то благодаря какому из генетических операторов этот экстремум все же может быть найден? Или при таких условиях он не может быть найден в принципе?

6. Благодаря какому генетическому оператору эволюционные методы существенно отличаются от градиентного спуска, и в чем именно заключается это отличие?

2. Методы построения ассоциативных сетей

Цель работы – ознакомиться с методами извлечения ассоциативных связей между понятиями на основе психофизических экспериментов, а также с методами построения баз знаний, включающих понятия и взаимосвязи между ними, которые описаны в рамках логических представлений. Данная работа имеет два варианта выполнения.

Вариант 1

Задание по работе:

1. Изучить теоретическую часть работы.
2. Реализовать программу проведения тестирования в некоторой предметной области для выявления ассоциативных связей между понятиями.
3. Провести тестирование группы людей. Усреднить и проанализировать интервалы времени, необходимые испытуемым для установления наличия или отсутствия ошибок в утверждениях, связывающих два понятия, на основе чего определить длину пути в ассоциативной сети между соответствующими узлами. Восстановить ассоциативную сеть.

Теоретическая часть

Описание методики построения ассоциативных сетей

Очень давно было замечено, что человек имеет склонность к ассоциированию. Это послужило отправной точкой для создания ассоцианистских теорий, в которых смысл некоторого понятия определяется через его ассоциативные связи с другими понятиями, которые в совокупности образуют своего рода сеть. Понятия являются основой нашего знания о мире, поэтому такую ассоциативную сеть можно рассматривать в качестве представления знаний. Ассоциативные связи возникают на основе опыта и выражают эмпирические отношения между признаками или поведением объектов.

Например, на основании опыта мы ассоциируем понятие «снег» с другими понятиями, такими как «зима», «холод», «белый», «лед» и т.д. Наши знания о снеге и истинность утверждений типа «снег белый» выражаются в виде сети ассоциаций. Если такая сеть реально используется человеком, то можно ли узнать, какова она?

Для ответа на этот вопрос психологами проводится следующий эксперимент. Людям задают вопросы из некоторой области, например, об особенностях и поведении птиц. Эти вопросы выбираются очень простыми: «Может ли голубь летать?», «Может ли канарейка петь?», «Является ли ворона птицей?».

При этом проверяется, конечно же, не правильность ответов на вопросы. Вместо этого оценивается время, требуемое для ответа. Все вопросы составляются так, что в них фигурируют два понятия. Наличие непосредственной ассоциации между этими понятиями должно было сказываться на времени ответа.

Как оказывается, времена ответов действительно различаются. Так, например, для ответа на вопрос «Может ли канарейка летать?» требуется больше времени, чем для ответа на вопрос: «Может ли канарейка петь?».

Коллинс и Квиллиан, ставившие этот эксперимент впервые, объясняли большее время ответа на некоторый вопрос тем, что участвующие в вопросе понятия, хотя и расположены достаточно близко в ассоциативной сети, не являются непосредственно связанными. При этом оказалось, что свойства объектов запоминаются людьми на наиболее абстрактном уровне. Вместо того чтобы запоминать каждое свойство для каждой птицы (канарейки летают, вороны летают, голуби летают), люди хранят информацию о том, что канарейки – птицы, а птицы, как правило, способны летать. Поскольку поют не все птицы, то способность к пению – более частное свойство, которое запоминается на менее абстрактном уровне, чем способность летать, поэтому и ответ на вопрос «Может ли канарейка петь?» требует меньше времени, так же, как и ответ на вопрос «Является ли канарейка желтой?». Таким образом, быстрее всего вспоминаются самые конкретные свойства объектов. Как оказалось, и исключения из правил также запоминаются на самом нижнем, детальном уровне. Примером может служить вопрос «Может ли страус летать?», который для ответа требует меньше времени, чем тот же вопрос о канарейке или другой «нормальной» птице.

На рис. 1 представлен пример фрагмента ассоциативной сети, которая могла бы быть построена в результате такого эксперимента. В рамках данной работы предполагается, что в областях, относящихся к здравому смыслу, ассоциативные связи у разных людей устанавливаются сходным образом, поэтому для получения надежных значений времен ответов можно и нужно проводить усреднение по некоторой группе людей. При этом выбор сферы понятий для тестирования нужно выбирать таким

образом, чтобы ответы на составленные вопросы были очевидными для всех испытуемых. При малом числе испытуемых может использоваться повторное тестирование одного и того же человека, но необходимо, чтобы были выполнены следующие условия: база вопросов является достаточно большой (порядка 100 вопросов) и время перед повторным тестированием должно быть значительным (не менее суток).



Рис. 1. Пример фрагмента ассоциативной сети

Экспериментальная часть

В данной работе производят построение ассоциативной сети для некоторой ограниченной системы общеизвестных понятий на основе времени ответа человека на вопросы, связывающие пары понятий. Для этого необходимо выполнить следующую последовательность действий.

1. Реализовать программу тестирования, которая выбирает из базы случайные, но неповторяющиеся вопросы и определяет с высокой точностью (порядка 0.1 секунды) время ответа. Ввод ответа рекомендуется осуществлять по факту нажатия одной из двух заранее определенных клавиш. Не рекомендуется использовать способы ввода, требующие перемещения мышки или ввода слов с нажатием Enter, поскольку это существенно снижает точность оценки времени. Показ очередного вопроса рекомендуется осуществлять только при готовности человека (о чем он может сообщать программе путем нажатия некоторой третьей клавиши). Рекомендуется, чтобы программа автоматически записывала результаты ответов в лог-файл.

2. Составить базу вопросов. Для этого следует выбрать область со сложными (иерархическими) отношениями между понятиями, которые предположительно описываются ассоциативной сетью, подобной представленной на рис. 1. Однако сами понятия должны быть общеизвестными, а ответы на вопросы – не требующими привлечения дополнительных знаний.

3. Провести тестирование группы людей. При этом требуется установить предпочтительную продолжительность тестирования одного человека. Для этого необходимо определить, спустя какой промежуток времени начинает систематически увеличиваться время ответов или число ошибок. При тестировании каждого человека требуется объяснить ему условия эксперимента и продемонстрировать их на нескольких вопросах, которые затем не учитываются при анализе результатов.

4. Произвести усреднение времен ответов на вопросы по группе людей и вычислить дисперсии времен для каждого вопроса. Установить достоверность различия средних времен ответов на разные вопросы.

5. Построить ассоциативную сеть, если времена ответов на вопросы достоверно различаются. Построение сети рекомендуется начинать с пар понятий, которым соответствуют наименьшие времена ответов. Эти понятия должны быть непосредственно связаны в сети.

6. Проанализировать полученные результаты. Если построение ассоциативной сети осуществлено удачно, то проанализировать ее структуру, в противном случае определить возможные причины неудачи. Сделать выводы по работе.

Литература

1. Люгер, Д.Ф. **Искусственный интеллект: стратегии и методы решения сложных проблем** / Д.Ф. Люгер. – 4-е изд.: Пер. с англ. – М.: Изд. дом “Вильямс”, 2003. – С. 226-230.

Вопросы для самопроверки:

1. На основе какого принципа формируются тестовые вопросы, используемые при построении ассоциативной сети?
2. Какой критерий используется при определении «ассоциативного расстояния» между понятиями?
3. Почему не все пары понятий, имеющих отношение друг к другу, в ассоциативной сети связаны непосредственно?
4. Насколько корректно производить усреднение результатов (времени ответов), полученным при тестировании разных людей?
5. Какие группы понятий предпочтительнее использовать при построении ассоциативной сети и почему? Если требуется построить ассоциативную сеть для специальных понятий, как следует подбирать тестируемых людей? Что означает различие структуры ассоциативной сети, построенной по разным группам людей?
6. Какие ограничения имеет представление знаний в форме ассоциативных сетей, и как эти ограничения могут быть сняты в рамках других представлений?

Вариант 2

Задание по работе:

1. Изучить теоретическую часть работы.
2. Выбрать систему понятий из некоторой предметной области и описать взаимосвязи между этими понятиями.
3. Реализовать программу на языке Пролог, в которой установленные взаимосвязи описываются логическими формулами в исчислении предикатов в виде общих правил и частных фактов. Определить возможности интерпретатора Пролога по ответу на вопросы из данной области.

Теоретическая часть

Краткое описание основ языка Пролог

Программа на языке Пролог преимущественно состоит из списка логических утверждений, которые можно разделить на факты и общие правила. Эти утверждения состояются из имен предикатов, переменных и их значений, которые представляют собой символьную строку, начинающуюся с буквы, а также совокупности логических операций. В конце каждого утверждения ставится точка ".". Переменные обязательно начинаются с прописной буквы, поэтому все значения должны начинаться со строчной буквы. Используемые в Прологе обозначения логических операций представлены в табл. 1.

Табл. 1. Логические операции в Прологе

Имя операции	Логическая операция	Обозначение в Прологе
и	\wedge	,
или	\vee	;
если	\Leftarrow	:-
не		not

Рассмотрим некоторые примеры утверждений на языке Пролог. Ниже приведен пример списка фактов, не содержащих переменных.

man(serg). man(alex).

father(serg, alex).

mother(kat, serg).

Эти факты говорят, что предикаты "man", "father", "mother" истинны при указанных значениях аргументов. Пролог работает в рамках предположения о замкнутости базы знаний. Это означает то, что все

предикаты будут ложны для всех значений переменных, для которых не было указано обратное.

Общие правила в Прологе записываются так же, как и факты, но в них присутствуют переменные. При этом подразумевается, что общее правило верно при всех значениях всех входящих в него переменных. Иными словами, правило

$$p1(X) :- p2(X, Y).$$

означает логическое выражение

$$(\forall X, Y) p2(X, Y) \Rightarrow p1(X).$$

Рассмотрим некоторые примеры общих фактов, записанных на языке Пролог, и приведем для них соответствующие формулы в логике предикатов.

$father(X, Y) :- man(X), parent(X, Y).$

$$(\forall X, Y) man(X) \wedge parent(X, Y) \Rightarrow father(X, Y)$$

Если некто X является мужчиной и родителем Y , то X – отец Y .
 $parent(X, Y) :- mother(X, Y); father(X, Y).$

$$(\forall X, Y) mother(X, Y) \vee father(X, Y) \Rightarrow parent(X, Y)$$

X является родителем Y , если X – отец или мать Y .

$grandfather(X, Y) :- father(X, Z), parent(Z, Y).$

$$(\forall X, Y) (grandfather(X, Y) \Leftarrow (\exists Z) father(X, Z) \wedge parent(Z, Y))$$

X является дедушкой Y только тогда, когда X является отцом (некоторого) родителя Y .

За исполнение программы на языке Пролог отвечает интерпретатор, который интерактивно взаимодействует с пользователем, отвечая на его запросы. Запрос к интерпретатору также представляется в виде логического выражения, истинность которого требуется установить. Рассмотрим следующую простую программу.

$mother(X, Y) :- woman(X), parent(X, Y).$

$father(X, Y) :- man(X), parent(X, Y).$

$grandfather(X, Y) :- father(X, Z), parent(Z, Y).man(serg).$

$man(alex). woman(kat).$

$parent(serg, victor).$

$parent(kat, victor).$

$parent(victor, alex).$

И посмотрим на следующие запросы, начинающиеся с приглашения "?-", на которые интерпретатор возвращает некоторый ответ.

?- $father(serg, victor).$

Yes

?- $grandfather(serg, alex).$

Yes

?- mother(kat, alex).

No

?- father(victor, alex).

No

Как видно, для обработки этих запросов интерпретатору необходимо выполнить логический вывод, а не просто обратиться к базе правил. Также видно, как действует предположение о замкнутости базы знаний: поскольку в базе нет фактов об истинности `parent(kat, alex)` и `man(victor)`, то последние два запроса возвращают "Нет".

В Прологе существуют также и запросы в виде выражений с переменными. Посмотрим, как работают эти запросы.

?- mother(kat, X).

X = victor Yes

?- grandfather(X, alex).

X = serg Yes

?- grandfather(X, Y).

X = serg, Y = alex Yes

?- grandfather(X, kat).

No

?- man(X).

X = serg Yes

Здесь можно отметить следующее. В подобного рода запросах предполагается квантор существования для входящих в него переменных. Выражение истинно, если найдется хотя бы одно подходящее значение X (не имеет значения, как именно обозначать переменные в запросе). В действительности, при нахождении в базе первого значения, для которого введенное выражение истинно, интерпретатор спрашивает пользователя, продолжать ли поиск. Поиск продолжается при нажатии команды ";" (или) до тех пор, пока не будет дан ответ "Нет" в связи с исчерпанием всех возможностей, например,

?- man(X).

X = serg ; X = alex ; No

Более сложные выражения в запросах также допустимы, например,

?- mother(kat, X), father(Y, X).

X = victor, Y = serg Yes

Этот запрос позволяет определить, кто является отцом сына kat. Следует обратить внимание на некорректность работы программы, содержащей противоречия вида

$\text{something}(X) :- \text{not}(\text{something}(X)).$

а также циклические определения вида

$\text{man}(X) :- \text{not}(\text{woman}(X)).$

$\text{woman}(X) :- \text{not}(\text{man}(X)).$

Экспериментальная часть

В данной работе производят построение простейшей базы знаний в рамках логического представления с использованием языка Пролог и устанавливают возможности и ограничения: 1) логических представлений при описании понятий и взаимосвязей между ними; 2) интерпретатора отвечать на запросы. Для этого необходимо выполнить следующую последовательность действий.

1. Выбрать систему взаимосвязанных понятий, подобную системе родственных отношений, но отличную от нее.

2. Формализовать отношения между понятиями в форме логических выражений в рамках исчисления предикатов первого порядка.

3. Реализовать логические выражения как общие правила в программе на языке Пролог; дополнить программу совокупностью частных фактов. Полученная в результате программа является основой отчета по лабораторной работе.

4. Определить возможности созданной базы знаний по ответу на запросы, требующие логического вывода (т.е. ответы на которые не содержатся в базе в явном виде). Установить запросы, на которые ответ интерпретатора не соответствует ожидаемому (уделить внимание неявному предположению замкнутости базы знаний).

5. Проанализировать полученные результаты. Сделать выводы по работе: сформулировать эмпирически обоснованные преимущества и недостатки логических представлений для систем взаимосвязанных понятий.

Литература

1. Люгер, Д.Ф. **Искусственный интеллект: стратегии и методы решения сложных проблем** / Д.Ф. Люгер. – 4-е изд.: Пер. с англ. – М.: Изд. дом “Вильямс”, 2003. – С. 609-684.
2. Джексон, П. **Введение в экспертные системы: учеб. пособие** / П. Джексон. – Пер. с англ. – М.: Изд. дом “Вильямс”, 2001. – С. 177-200.

Вопросы для самопроверки:

1. К какому типу представлений знаний можно отнести язык Пролог?
2. Из каких базовых элементов состоит программа на языке Пролог?
3. Что означает высказывание, согласно которому программирование на языке Пролог является декларативным?
4. Имеет ли значение порядок, в котором в программе на Прологе заданы правила и факты?
5. Как реализуется предположение о замкнутости базы знаний в языке Пролог? Какие следствия из этого можно сделать?
6. В чем заключается функция интерпретатора языка Пролог?
7. Какие понятия или взаимосвязи между понятиями затруднительно представить на языке Пролог? Какие преимущества и недостатки Пролог имеет по сравнению с другими языками программирования и с другими представлениями знаний?

3. Исследование влияния параметров обучающей выборки на вероятность распознавания новых образов

Цель работы – ознакомиться с методами распознавания образов и освоить их применение в различных условиях, определяемых характером обучающей выборки: ее размером, наличием в ней выбросов, степенью перекрытия классов. Данная работа имеет два варианта выполнения.

Вариант 1

Задание по работе:

1. Изучить теоретическую часть работы.
2. Реализовать методы эталонных образов и ближайшего соседа.
3. Путем варьирования обучающей выборки определить влияние следующих факторов на вероятности правильного распознавания: наличие в обучающей выборке выбросов, размер обучающей выборки, форма областей, занимаемых классами в пространстве признаков.

Теоретическая часть

Постановка задачи дискриминантного распознавания образов

В распознавании образов рассматривается вопрос о разделении объектов на классы. При этом требуется по некоторому описанию объекта (такое описание называется образом) определить его отношение к тому или иному классу. В зависимости от способа описания объектов различают дискриминантные, логические и синтаксические методы распознавания. В

данной лабораторной работе изучаются простейшие дискриминантные методы.

В дискриминантном распознавании образов объекты представляются в виде векторов. Каждый из компонентов этих векторов рассматривается как признак с вещественным значением, а сам вектор называется вектором признаков.

Решающим правилом называется правило, которое по вектору признаков, описывающих объект, позволяет определить соответствующий данному объекту класс. Задача распознавания образов заключается в восстановлении решающего правила по совокупности примеров – обучающей выборке, состоящей из векторов признаков, для каждого из которых задан также соответствующий класс.

Итак, пусть обучающая выборка состоит из M пар \mathbf{x}_i, α_i , где \mathbf{x}_i – образ объекта (вектор признаков), а α_i обозначает класс, к которому данный объект принадлежит. На основе этой обучающей выборки требуется построить решающее правило $\varphi(\mathbf{x})$, которое для произвольного образа \mathbf{x} будет определять номер наиболее подходящего класса.

В данной работе рассматривается случай двух классов.

Метод эталонных образов

Метод эталонных образов – это один из эвристических методов построения решающих правил. В основу этого метода положена идея, которая заключается в том, что некоторая совокупность объектов, объединенных в отдельный класс, может быть представлена одним или несколькими эталонными объектами. Эти эталонные объекты являются наиболее типичными представителями класса. Типичность эталонного объекта означает, что он в среднем максимально похож на все объекты класса.

Поскольку сходство двух объектов может трактоваться как величина, противоположная расстоянию между ними, то эталон – это объект, для которого минимально среднее расстояние до других объектов.

Пусть в обучающей выборке первому классу соответствует M_1 элементов $\mathbf{x}_{1,i}$, а второму классу – M_2 элементов $\mathbf{x}_{2,i}$. Тогда эталонные образы для каждого из классов могут быть определены как

$$\mathbf{x}_{0,1} = \frac{1}{M_1} \sum_{i=1}^{M_1} \mathbf{x}_{1,i}, \quad \mathbf{x}_{0,2} = \frac{1}{M_2} \sum_{i=1}^{M_2} \mathbf{x}_{2,i}. \quad (8)$$

Классы, однако, могут обладать разными свойствами. Простейшим свойством является характерный размер класса, который вычисляется как

$$r_1 = \sqrt{\frac{1}{M_1} \sum_{i=1}^{M_1} |\mathbf{x}_{0,1} - \mathbf{x}_{1,i}|^2}, \quad r_2 = \sqrt{\frac{1}{M_2} \sum_{i=1}^{M_2} |\mathbf{x}_{0,2} - \mathbf{x}_{2,i}|^2} \quad (9)$$

Тогда для классификации нового образа \mathbf{x} используется следующая решающая функция:

$$k(\mathbf{x}) = \frac{|\mathbf{x} - \mathbf{x}_{0,1}|}{r_1} - \frac{|\mathbf{x} - \mathbf{x}_{0,2}|}{r_2} \quad (10)$$

Если значение этой функции отрицательное, то образ относится к первому классу, в противном случае – ко второму. Разделяющая поверхность для двух классов задается уравнением $k(\mathbf{x}) = 0$.

Метод ближайшего соседа

Другой широко распространенный эвристический метод распознавания – метод ближайшего соседа (или его обобщение – метод k - ближайших соседей).

Идея этого метода крайне проста: новый образ относится к тому классу, к которому он ближе. При этом расстояние от образа до класса определяется как расстояние от образа до ближайшего элемента класса.

Тогда на основе обучающей выборки $\mathbf{x}_i, \alpha_i, i=1, \dots, M$, может быть построено следующее решающее правило:

$$\varphi(\mathbf{x}) = \alpha_{\arg \min_i |\mathbf{x} - \mathbf{x}_i|} \quad (11)$$

В соответствии с данным решающим правилом просматривается вся обучающая выборка, в ней находится образ, расположенный наиболее близко к данному и устанавливается, к какому классу он принадлежит (это известно, поскольку он находится в обучающей выборке). Этот класс и приписывается новому образу.

Экспериментальная часть

В данной работе проводят сравнительный анализ метода эталонных образов и метода ближайшего соседа. При этом основными характеристиками являются вероятность распознавания и скорость работы в зависимости от параметров обучающей выборки: ее размеров, наличия в ней выбросов, формы областей, занимаемых классами. Для этого необходимо выполнить следующую последовательность действий.

1. Выполнить реализацию методов эталонных образов и ближайшего соседа.

2. Сформировать выборку образов, которую разделить на обучающую и тестовую часть. Образы из тестовой выборки не участвуют в обучении, а используются затем для определения процента правильных ответов, даваемых тем или иным методом. Разделение на обучающую и тестовую выборку желательно производить случайным образом. Размер тестовой выборки должен быть достаточно большим (по крайней мере, несколько десятков элементов).

3. Варьируя обучающую выборку, определить проценты правильного распознавания каждого из методов. Обучающую выборку следует изменять следующим образом: добавлять и исключать из нее элементы, чтобы менялся размер выборки, вносить в обучающую выборку ошибки (для нескольких элементов указывать неправильный класс).

4. Для определения скорости работы каждого из методов следует варьировать размер обучающей выборки. Для формирования обучающих выборок больших размеров допустимо многократно дублировать содержимое исходной обучающей выборки. Для определения времени классификации нового образа следует многократно (в цикле) вызывать классифицирующую процедуру и оценивать время для такого многократного вызова, после чего делить полученное общее время на число вызовов.

5. Проанализировать полученные результаты. Определить, как влияют ошибки в обучающей выборке на каждый из методов, при каких размерах обучающей выборки у какого из методов больше процент правильного распознавания (и при какой форме областей, занимаемых классами), как влияет размер обучающей выборки на время классификации нового образа в каждом из методов. Сделать выводы по работе.

Литература

1. **Потапов, А.С. Распознавание образов и машинное восприятие: общий подход на основе принципа минимальной длины описания** / А.С. Потапов. – СПб.: Политехника, 2007. – С. 135-138, 152-155.
2. **Ту, Дж. Принципы распознавания образов** / Дж. Ту, Р. Гонсалес – М.: Мир, 1978. – С. 90-98.

Вопросы для самопроверки:

1. К какому типу методов распознавания относятся методы ближайшего соседа и эталонных образов, и что, на ваш взгляд, это означает?
2. Какова форма разделяющей поверхности в методе эталонных образов?
3. Какова форма разделяющей поверхности в методе ближайшего соседа?
4. Работа какого из этих двух методов будет в большей степени нарушена, если пространство признаков сильно растянуть в направлении одного из признаков, оставив остальные направления неизменными?
5. В каком из двух методов время классификации нового образа зависит от размера обучающей выборки?
6. Какой из двух методов более чувствителен к ошибкам в обучающей выборке?

Вариант 2

Задание по работе:

1. Изучить теоретическую часть работы.
2. Реализовать метод решающих функций.
3. Путем варьирования обучающей выборки определить влияние следующих факторов на вероятности правильного распознавания: наличие в обучающей выборке выбросов, размер обучающей выборки, форма областей, занимаемых классами в пространстве признаков.

Теоретическая часть

Постановку задачи дискриминантного распознавания образов см. в теоретической части первого варианта выполнения работы. Здесь будет рассмотрен только сам метод решающих функций.

Решающей функцией $k(\mathbf{x})$ для двух классов $a_1, a_2 \in A$ называется такая функция $k: X \rightarrow R$, что $k(\mathbf{x}) > 0$, если образ \mathbf{x} принадлежит классу a_1 , и $k(\mathbf{x}) < 0$, если образ \mathbf{x} принадлежит классу a_2 .

Обычно рассматриваются не произвольные решающие функции, а лишь функции, относящиеся к некоторому параметрическому семейству, элементы которого $k(\mathbf{x}, \mathbf{w})$ определяются вектором параметров $\mathbf{w} = (w_1, \dots, w_n)$, где n – количество параметров. Выбор конкретных значений параметров w_i соответствует выбору решающей функции. Тогда решение задачи распознавания образов сводится к определению оптимальных значений параметров по обучающей выборке.

Мы рассматриваем задачу построения решающих функций для случая двух классов a_1 и a_2 . Как и раньше, в задаче распознавания имеются исходные данные: $D = ((\mathbf{x}_1, A_1), (\mathbf{x}_2, A_2), \dots, (\mathbf{x}_M, A_M))$ – обучающая выборка из M элементов, в которой $\mathbf{x}_i \in R^N$ – образы, представленные N -компонентными векторами признаков, а $A_i \in \{a_1, a_2\}$ – соответствующие им классы.

Важное параметрическое семейство составляют *линейные решающие функции*. Поиск линейных решающих функций проще как с теоретической, так и с практической точки зрения, а классификаторы, построенные на их основе, являются также и наиболее эффективными по отношению к требуемым вычислительным ресурсам. Линейные решающие функции задаются следующим образом:

$$k(\mathbf{x}, \mathbf{w}) = w_1 x_1 + w_2 x_2 + \dots + w_N x_N + w_{N+1} = \mathbf{w} \mathbf{x}', \quad (12)$$

где $\mathbf{x}' = (x_1, x_2, \dots, x_N, 1)^T$ – дополненный вектор признаков, а $\mathbf{w} = (w_1, w_2, \dots, w_{N+1})$ – вектор весов, который требуется определить по

обучающей выборке, исходя из условий: $\mathbf{w}\mathbf{x}'_i > 0$, если $A_i = a_1$ и $\mathbf{w}\mathbf{x}'_i < 0$, если $A_i = a_2$. Разделяющая поверхность, задаваемая уравнением $\mathbf{w}\mathbf{x}'_i = 0$, в данном случае будет гиперплоскостью.

Чтобы представить эти условия единообразно, обычно пользуются следующим приемом. Пусть $z_i = 1$, если $A_i = a_1$, и $z_i = -1$, если $A_i = a_2$, тогда ограничения на вектор параметров будут следующие:

$$(\forall i) z_i \mathbf{w}\mathbf{x}'_i > 0. \quad (13)$$

В зависимости от критерия качества и метода поиска параметров, максимизирующих этот критерий, могут быть построены различные процедуры нахождения линейных решающих функций.

Одной из идей здесь является применение классического метода наименьших квадратов (МНК). Необходимо, чтобы решающая функция правильно классифицировала образы обучающей выборки. Это можно выразить в виде следующего условия: $\kappa(\mathbf{x}_i, \mathbf{w}) = z_i$. Тогда задача

распознавания сводится к задаче аппроксимации, для которой в рамках

МНК можно записать следующую целевую функцию:

$$L = \frac{1}{M} \sum_{i=1}^M (\kappa(\mathbf{x}_i, \mathbf{w}) - z_i)^2. \quad (14)$$

Удобство линейных решающих функций в том, что для их нахождения используется линейный МНК, имеющий эффективное решение. Для определения значений параметров, при которых достигается минимум критерия (14), продифференцируем его и получим систему линейных уравнений:

$$\frac{\partial L}{\partial w_k} = \frac{2}{M} \sum_{i=1}^M \left(\sum_{j=1}^{N+1} w_j x_{i,j} - z_i \right) x_{i,k} = 0, \quad (15)$$

которую не представляет сложности решить.

Не любые два набора точек в R^N разделяются гиперплоскостью, задаваемой линейной решающей функцией, а значит, не все образы в таких наборах могут быть корректно классифицированы с помощью линейной решающей функции. Это является платой за простоту и вычислительную эффективность линейных методов. Нелинейные методы сложны и вычислительно трудоемки. К счастью, существует стандартный прием, позволяющий расширять процедуры построения линейных решающих функций на нелинейные функции. Этот прием заключается в том, что вводятся обобщенные решающие функции вида

$$\kappa(\mathbf{x}, \mathbf{w}) = w_1 f_1(\mathbf{x}) + w_2 f_2(\mathbf{x}) + \dots + w_n f_n(\mathbf{x}), f_i : R^N \rightarrow R. \quad (16)$$

В частности, несложно получить линейные решающие функции, используя $n = N + 1$ и $f_i(\mathbf{x}) = x'_i$.

Функции $f_i(\mathbf{x})$ предполагаются известными заранее, то есть имеется возможность однозначно получить их значения для любого вектора \mathbf{x} . Тогда решающие функции вида (16) оказываются линейными по неизвестным параметрам w_i , и несложно убедиться, что любой метод, предназначенный для нахождения параметров линейных решающих функций, также будет работать и для обобщенных решающих функций. Один из стандартных способов задания обобщенных решающих функций – это представление их в виде многочленов (при этом, обычно используются ортонормированные системы функций, например, многочлены Лежандра или Эрмита). При этом, однако, количество параметров в обобщенной решающей функции перестает быть фиксированным. На практике при полуавтоматическом распознавании образов варианты обобщенной решающей функции можно задавать вручную, подбирая наиболее подходящие дополнительные признаки $f_i(\mathbf{x})$.

Экспериментальная часть

В данной работе проводят анализ метода обобщенных решающих функций при задании дополнительных признаков вручную. При этом основной характеристикой является вероятность распознавания в зависимости от параметров обучающей выборки: ее размеров, наличия в ней выбросов, формы областей, занимаемых классами, – и в зависимости от привлекаемых дополнительных признаков. Для этого необходимо выполнить следующую последовательность действий.

1. Выполнить реализацию метода обобщенных решающих функций.
2. Сформировать выборку образов, которую разделить на обучающую и тестовую часть. Образы из тестовой выборки не участвуют в обучении, а используются затем для определения процента правильных ответов, даваемых при тех или иных дополнительных признаках. Разделение на обучающую и тестовую выборку желательно производить случайным образом. Размер тестовой выборки должен быть достаточно большим (по крайней мере, несколько десятков элементов).
3. Варьируя обучающую выборку, определить проценты правильного распознавания для различных дополнительных признаков (рекомендуется использовать линейные и квадратичные решающие функции). Обучающую выборку следует изменять следующим образом: добавлять и исключать из нее элементы, чтобы менялся размер выборки, вносить в обучающую выборку ошибки (для нескольких элементов указывать неправильный класс).
4. Для нелинейно разделимых классов образов осуществить перебор дополнительных признаков и найти минимальное количество признаков,

при которых корректное разделение находится методом обобщенных решающих функций.

5. Проанализировать полученные результаты. Определить, как влияют ошибки в обучающей выборке на метод обобщенных решающих функций, при каких размерах обучающей выборки и при каких дополнительных признаках больше процент правильного распознавания (и при какой форме областей, занимаемых классами). Сделать выводы по работе.

Литература

1. **Потапов, А.С. Распознавание образов и машинное восприятие: общий подход на основе принципа минимальной длины описания** / А.С. Потапов. – СПб.: Политехника, 2007. – С. 144-152.
2. **Ту, Дж. Принципы распознавания образов** / Дж. Ту, Р. Гонсалес – М.: Мир, 1978. – С. 53-87.

Вопросы для самопроверки:

1. В чем заключается основная идея метода решающих функций?
2. В каком смысле метод обобщенных решающих функций можно назвать линейным, а в каком – нелинейным? Почему для этого метода верны обе эти характеристики?
3. Какая проблема возникает в методе обобщенных решающих функций, когда количество дополнительных признаков может быть произвольным? Как эта проблема может решаться?
4. Любой ли формы разделяющие поверхности могут быть построены в методе обобщенных решающих функций?
5. Как влияют выбросы в обучающей выборке на качество строящейся решающей функции? Можно ли модифицировать метод решающих функций так, чтобы он был менее чувствителен к выбросам?

4. Изучение методов анализа пространства признаков

Цель работы – ознакомиться с методами анализа пространства признаков в рамках задач кластеризации и выбора признаков, а также освоить их применение в различных условиях, определяемых характером распределения образов обучающей выборки. Данная работа имеет два варианта выполнения.

Вариант 1

Задание по работе:

1. Изучить теоретическую часть работы.
2. Реализовать метод k внутригрупповых средних.
3. Путем варьирования взаимного расположения и формы кластеров, образуемых образами обучающей выборки, определить ограничения метода кластеризации.

Теоретическая часть

Постановка задачи выделения кластеров в пространстве признаков

В задаче распознавания без учителя машинной системе предоставляется лишь совокупность образов $\mathbf{x}_i \in X, i=1, \dots, M$. При этом на основе этих образов система должна сформировать некое множество классов $A = \{a_1, a_2, \dots, a_N\}$ и построить решающее правило $\varphi: X \rightarrow A$.

Поскольку решающее правило относит каждый образ из обучающей выборки к одному из классов, то задача, по сути, сводится к тому, чтобы объединить образы обучающей выборки в группы (на основе которых и формируются классы). Такое объединение называется *группированием*. Здесь возникает вопрос: на каком основании какие-то образы следует относить к одной группе, а какие-то – к другой?

Один из интуитивно очевидных ответов на этот вопрос заключается в том, что объединяться должны похожие друг на друга образы. Степень сходства определяется расстоянием в пространстве признаков. Выбор метрики, однако, во многом произволен, хотя чаще всего используют евклидово расстояние. Если в классы объединяются наиболее близко расположенные друг к другу образы, то задача группирования превращается в задачу *кластеризации*, то есть в задачу поиска кластеров (областей, содержащих компактно расположенные группы образов).

Алгоритм k внутригрупповых средних

Алгоритм k внутригрупповых средних (или кратко алгоритм k средних) требует задания числа кластеров, исторически обозначаемых через k . Здесь для обозначения числа классов будет использоваться переменная d , а через $A = \{a_1, \dots, a_d\}$ будет обозначаться множество классов. Алгоритм состоит из следующих шагов:

1. Каждому из d кластеров произвольным образом назначаются их центры (или эталонные образы) $\mathbf{x}_{0,i}$. Часто в качестве этих центров выступают первые d образов обучающей выборки $\mathbf{x}_{0,i} = \mathbf{x}_i, i = 1, \dots, d$.

2. Каждый образ выборки относится к тому классу, расстояние до центра которого минимально:

$$A_i = \arg \min_{a_j \in A} s(\mathbf{x}_i, \mathbf{x}_{0,j}), i = 1, \dots, M, \quad (17)$$

где $s(\mathbf{x}, \mathbf{x}')$ – функция расстояния, в качестве которой может использоваться как евклидово расстояние, так и другие метрики, например, полезным может быть нормированное евклидово расстояние:

$$s(\mathbf{x}_i, \mathbf{x}_{0,j}) = \frac{\|\mathbf{x}_i - \mathbf{x}_{0,j}\|}{r_j}, \quad (18)$$

где r_j – размер j -го кластера. Этот размер вычисляется как внутриклассовое расстояние (среднеквадратичное расстояние отобразов класса до его центра).

3. Центры кластеров пересчитываются, исходя из того, какие образы к каждому из них были отнесены:

$$\mathbf{x}_{0,j} = \frac{1}{M_j} \sum_{(\forall i) A_i = a_j} \mathbf{x}_i, \quad \text{где } M_j -$$

количество образов, попавших в класс a_j . После пересчитываются

радиусы кластеров:

$$r_j^2 = \frac{1}{M_j} \sum_{(\forall i) A_i = a_j} \|\mathbf{x}_i - \mathbf{x}_{0,j}\|^2.$$

4. Шаги 2 и 3 повторяются, пока не будет достигнута сходимость, то есть пока классы не перестанут изменяться.

Экспериментальная часть

В данной работе проводят анализ метода k внутригрупповых средних, используемого для распознавания без учителя (кластеризации). При этом требуется установить влияние формы и взаимного расположения кластеров на возможность их обнаружения данным методом, а также устойчивость результатов метода при выборе различных начальных центров кластеров. Для этого необходимо выполнить следующую последовательность действий.

1. Выполнить реализацию метода k внутригрупповых средних.

2. Сформировать различные обучающие выборки образов, варьирующиеся по форме кластеров (круглые, сильно вытянутые, неправильной формы типа «Г»), их относительным размерам (одинаковые или разные размеры кластеров) и близости расположения кластеров.

3. Для нескольких обучающих выборок определить различия в конечных результатах при использовании разных способов задания начальных центров кластеров: начальные центры формируются из близко расположенных образов, случайно выбранных образов, наиболее удаленно расположенных образов. Оценить количество итераций, требуемых методу для схождения, при разных способах задания начальных центров.

4. Установить различия в результатах кластеризации для нескольких обучающих выборок в зависимости от того, используется ли евклидово расстояние, или оно нормируется на размеры кластеров.

5. Определить характер формируемых кластеров в случаях, когда заданное значение k отличается (как в большую, так и в меньшую сторону) от действительного числа кластеров в обучающей выборке.

6. Проанализировать полученные результаты. Определить ограничения метода k средних. Сделать выводы по работе.

Литература

1. **Потапов, А.С. Распознавание образов и машинное восприятие: общий подход на основе принципа минимальной длины описания / А.С. Потапов. – СПб.: Политехника, 2007. – С. 185-191.**
2. **Ту, Дж. Принципы распознавания образов / Дж. Ту, Р. Гонсалес – М.: Мир, 1978. – С. 101-112.**

Вопросы для самопроверки:

1. К какому типу методов распознавания относится метод k внутригрупповых средних?
2. Какое ограничение данного метода мешает утверждать, что метод является полностью автоматическим?
3. Классы какой формы строятся методом k внутригрупповых средних?
4. Какой способ задания начальных центров кластеров в данном методе предпочтительнее?
5. В чем различие метода k средних при нормировании евклидового расстояния на размеры кластеров и без нормирования?
6. Какие эффекты возникают, когда заданное значение k больше или меньше действительного числа кластеров?

Вариант 2

Задание по работе:

1. Изучить теоретическую часть работы.
2. Реализовать метод оценивания плотности вероятностей на основе смесей.
3. Путем варьирования компонент смеси и их количества, определить ограничения метода на основе смесей.

Теоретическая часть

Часто возможна такая ситуация, что никаких предположений о виде плотности распределения сделать нельзя. В этом случае используют непараметрические методы оценивания. Однако и в этих методах все же необходимо делать некоторые априорные допущения, такие, как, например, непрерывность или симметрия плотности распределения вероятностей. Один из широко распространенных подходов к непараметрическому оцениванию заключается в представлении неизвестной плотности в виде линейной комбинации плотностей известного (параметрического) вида. Это т.н. *смеси*. Мы рассмотрим *конечные смеси*, которые представляются в виде:

$$p(x) = \sum_{i=1}^m p(x | w_i) P(w_i), \quad (19)$$

где m – число компонентов смеси. Чтобы подчеркнуть, что величины $P(w_i)$ являются численными коэффициентами, мы будем использовать обозначение $P_i = P(w_i)$. Поскольку они имеют смысл вероятностей, то для них должны выполняться ограничения $0 \leq P_i \leq 1$ и $P_1 + \dots + P_m = 1$. Поскольку нас интересует оценивание плотностей распределения вероятностей, как векторы параметров w_1, \dots, w_m , так и коэффициенты P_1, \dots, P_m являются неизвестными. В связи с этим необходимо писать:

$$p(x | w_1, \dots, w_m, P_1, \dots, P_m) = \sum_{i=1}^m P_i \cdot p(x | w_i), \quad (20)$$

Смеси полезны и как средство непараметрического оценивания плотностей распределения вероятности в отдельных классах. При этом работа со смесью может вестись абсолютно так же, как и с обычной параметрической плотностью. В частности, здесь оказывается применимым метод стохастической аппроксимации.

Один из способов использования смеси для оценивания плотностей заключается в разложении последних по базисным функциям. Если в уравнении (19) в качестве набора функций $\{p(x | w_i)\}_{i=1}^m$ использовать

полную систему функций (задаваемую, как правило, априори), то с помощью смеси можно будет аппроксимировать произвольную (непрерывную) плотность вероятностей. Это является замечательным свойством, когда априорные сведения о виде плотности вероятностей отсутствуют. Выбор набора базисных функций, казалось бы, не накладывает никаких ограничений на то, какие плотности могут быть восстановлены, коль скоро либо этот набор является полным, либо пространство, натянутое на него, гарантированно содержит искомую плотность.

Одной из наиболее популярных смесей является смесь нормальных плотностей.

В частном случае для аппроксимации плотности распределения элементов одного класса можно жестко задать параметры смеси следующим образом. Количество m компонентов смеси равно числу

эталонных образов M . Ковариационные матрицы всех компонентов являются единичными матрицами. Вектор средних $x_{0,i}$ i -го компонента смеси равен i -му образу обучающей выборки $x_{0,i} = x_i$, а коэффициенты смеси $P_i = 1/M$. Иными словами, в каждую точку обучающей выборки «помещается» нормальное распределение с единичной ковариационной матрицей.

Экспериментальная часть

В данной работе проводят исследование метода оценивания плотности вероятностей на основе смесей, используемого для оценки неизвестной плотности вероятностей. При этом требуется установить влияние типа входящих в смесь распределений и их количества на точность оценки. Для этого необходимо выполнить следующую последовательность действий.

1. Сгенерировать обучающую выборку на основе заданной функции распределения плотности вероятностей.
2. Реализовать метод, основанный на представлении искомого распределения в виде конечных смесей, с целью оценки плотности вероятности в произвольной точке.
3. Оценить при каких входящих типах распределений в смесь, обнаружение искомого распределения будет наилучшим.
4. Установить, как количество входящих в смесь компонентов влияет на обнаружение искомого распределения, и на быстродействие программы
5. Проанализировать полученные результаты. Определить ограничения метода конечных смесей. Сделать выводы по работе.

Литература

1. Потапов, А.С. Распознавание образов и машинное восприятие: общий подход на основе принципа минимальной длины описания / А.С. Потапов. – СПб.: Политехника, 2007. – С. 191-197.

Вопросы для самопроверки:

1. К каким методам оценивания относится подход на основе смесей?
2. Как вы понимаете метод конечных смесей? Какие допущения в нем используются?
3. Для каких способов обучения применим подход на основе смесей? Почему?
4. Какие вы знаете алгоритмы для оценки неизвестных параметров распределения компонент смеси?

Анализ современных программных средств с применением ИИ.

Вопросы (компетенции, навыки) для освоения:

1. Изучить современные программные продукты, основанные на ИИ.
2. Научиться анализировать возможности программных средств с применением ИИ.

Задания для выполнения и методические рекомендации:

Задание 1

Используя приведенный ниже список интернет-ссылок, а также другие интернет-источники, изучите интеллектуальные системы, предлагаемые на рынке.

1. <https://www.zeluslugi.ru/info-czentr/stati/primery-iskusstvennogo-intellekta-programmy>
2. <https://3dnews.ru/1058498/intellektualnoe-prevoshodstvo-10-zaslugivayushchih-vnimaniya-aiservisov-i-prilogeniy>
3. <https://soware.ru/categories/artificial-intelligence-platforms>

Определите их направление:

- экспертные системы (ЭС);
- системы с базами знаний;
- интеллектуальное обучение;
- нейронные сети.

Задание 2

Проанализируйте возможности, области применения, достоинства и недостатки изученных интеллектуальных систем. На основе анализа составьте отчет в табличной форме:

Название ПО или сервиса, версия	Возможности программы	Область применения	Стоимость	Источник информации (www.)

Сделайте вывод о рынке ПО. Рассчитайте удельный вес по области применения ПО. Изобразите результат графически (постройте диаграмму).

Формализация знаний

Использование семантических сетей для представления знаний

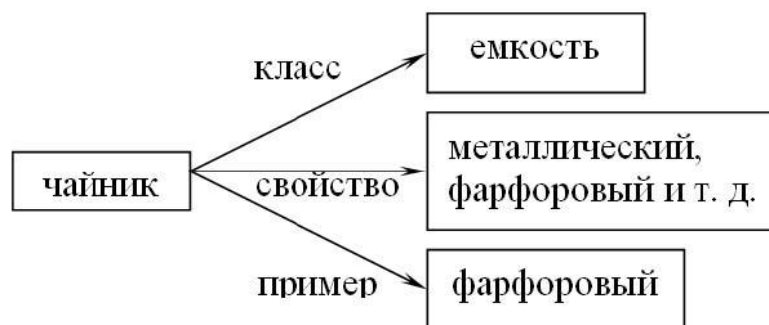
Вопросы (компетенции, навыки) для освоения:

1. Изучить общее представление о семантической сети и фреймах для представления знаний.
2. Научиться строить семантическую сеть и используя фреймы реализовать структуру отношений.

Задания для выполнения и методические рекомендации:

Семантическая сеть – это один из способов представления знаний. Изначально семантическая сеть была задумана как модель представления долговременной памяти в психологии, но впоследствии стала одним из способов представления знаний в ЭС.

Семантика – означает общие отношения между символами и объектами из этих символов.



Простейший образец семантической сети

Вершины – это объекты, дуги – это отношения. Семантическая модель не раскрывает сама по себе каким образом осуществляется представление знаний. Поэтому семантическая сеть рассматривается как метод представления знаний и структурирования знаний. При расширении семантической сети в ней возникают другие отношения:

IS – A (принадлежит) и PART OF (является частью) отношение:

целое → часть.

Ласточка IS – A птица, «нос» PART OF «тело». Например:



Расширение семантической сети

Могут быть и другие отношения: владеет. Тогда семантическая сеть расширяется иерархически (вершина имеет две ветви). Кроме того, можно расширить сеть и другим отношением:

период → «весна – лето».

Получается иерархическая структура понятия ЮКО. Можно разбить на подсхемы. Большой проблемой для семантических сетей является то, что результат вывода не гарантирует достоверности, так как вывод есть просто наследование свойств ветви is-a.

Для отображения иерархических отношений между объектами и введения единой семантики в семантические сети было предложено использовать процедурные сети. Сеть строится на основе класса (понятия); вершины, дуги и процедуры представлены как объекты.

Задание 1

Используя соответствующие дуги построить семантическую сеть, касающуюся:

1. географии какого-либо региона. Дуги: государство, страна, континент, широта.
2. диагностики глазных заболеваний. Дуги: категории болезней, патофизиологическое состояние, наблюдения, симптомы.
3. распознавания химических структур. Дуги: формула вещества, свойства вещества, область применения, меры предосторожности.
4. процедуры поиска полезных ископаемых. Дуги: наименование ископаемого, расположение месторождения, глубина залегания, методы добычи.
5. судебной процедуры. Дуги: юридическое лицо, событие, меры воздействия, способы расследования.
6. распределения продуктов по магазинам. Дуги: источник снабжения,

наименование продукта, способ транспортировки, конечный пункт транспортировки.

7. определения принадлежности животного к определенному виду, типу, семейству. Дуги: место обитания, строение, особенности поведения, вид питания.

8. классификации пищевых продуктов. Дуги: наименование продукта, составляющие части, способ приготовления, срок хранения.

9. распознавания типа компьютера. Дуги: страна изготовитель, стандартная конфигурация, область применения, используемое программное обеспечение.

10. иерархической структуры БД. Дуги: система, состояние, назначение, взаимодействие составляющих.

Использование фреймов для представления знаний

Фреймы - один из распространенных формализмов представления знаний в ЭС. Фрейм можно представить себе как структуру, состоящую из набора ячеек - слотов. Каждый слот состоит из имени и ассоциируемых с ним значений. Значения могут представлять собой данные, процедуры, ссылки на другие фреймы или быть пустыми. Такое построение оказывается очень удобным для моделирования аналогий, описания областей с родовидовыми связями понятий и т.п.

Любой фрейм состоит из некоторых составляющих, имена и содержание которых описано ниже:

1. Имя фрейма. Это идентификатор, присваиваемый фрейму, фрейм должен иметь имя уникальное в данной фреймовой системе.

2. Имя слота. Это идентификатор, присваиваемый слоту; слот должен иметь уникальное имя во фрейме, к которому он принадлежит. Обычно имя слота не несет никакой смысловой нагрузки и является лишь идентификатором данного слота.

3. Указатели наследования. Эти указатели касаются только фреймовых систем иерархического типа, основанные на отношениях “абстрактное-конкретное”, они показывают, какую информацию об атрибутах слотов во фрейме верхнего уровня наследуют слоты с такими же именами во фрейме нижнего уровня. Типичные указатели наследования Unique (U: - уникальный), Same (S: такой же), Range (R: установление границ), Override (O: игнорировать) и т.п. U показывает, что фрейм может иметь слоты с разными значениями: S - все слоты должны иметь одинаковые значения, R - значение слотов фрейма нижнего уровня должны находиться в пределах, указанных значениями слотов фрейма верхнего уровня, O - при отсутствии указания значение слота фрейма верхнего уровня становится значением слота фрейма нижнего уровня, но в случае определения нового значения слотов фреймов нижних уровней указываются в качестве значений слотов.

4. Указание типа данных. указывается, что слот имеет численное значение,

либо служит указателем другого фрейма. К типам данных относятся:

FRAME (указатель), INTEGER (целый), REAL (действительный), BOOL (булев), LISP (присоединенная процедура), TEXT (текст), LIST (список), TABLE (таблица), EXPRESSION (выражение) и др.

5. Значение слота. Пункт ввода значения слота. Значение слота должно совпадать с указанным типом данных этого слота, кроме того должно выполняться условие наследования.

6. Демон. Здесь дается определение демонов типа IF-NEEDED, IF-ADDED, IF-REMOVED и т.д. Демоном называется процедура, автоматически запускаемая при выполнении некоторого условия. демоны запускаются при обращении к соответствующему слоту. Кроме того, демон является разновидностью присоединенной процедуры.

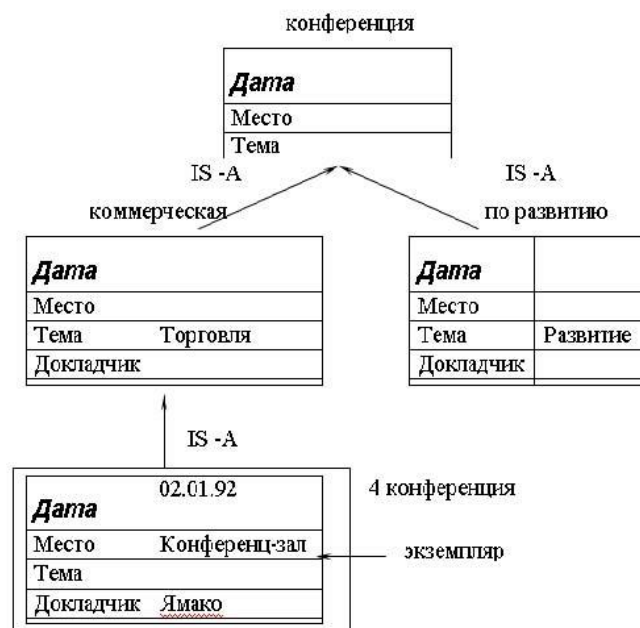
7. Присоединенная процедура. В качестве значения слота можно использовать программу процедурного типа. Когда мы говорим, что в моделях представления знаний фреймами объединяются процедурные и декларативные знания, то считаем демоны и присоединенные процедуры процедурными знаниями.

Особенностью иерархической структуры является то, что информация об атрибутах фрейма на верхнем уровне совместно используется всеми фреймами нижних уровней, связанных с ним.

Например: Фреймовое представление конференции.

Иерархические фреймовые структуры базируются на отношениях IS – А между фреймами, описывающими некоторую конференцию. Все фреймы должны содержать информацию о ДАТЕ, МЕСТЕ, НАЗВАНИИ ТЕМЫ, ДОКЛАДЧИКЕ. Таким образом, на самом верхнем уровне определен фрейм КОНФЕРЕНЦИЯ.

Конференции разделяются на коммерческие и по развитию. Они составляют дочерние фреймы. В них могут быть добавлены слоты: объем торговли и бюджет.



Пример фреймовой модели

Задание 2.

Используя фреймовую модель представления знаний реализовать структуру отношений, описывающие следующие ситуации:

1. экзамен по дисциплине за семестр у преподавателя при составляющих: семестр, экзамен, преподаватель, оценка, студент, получать.
2. ведомость при составляющих: дисциплина, студент, экзамен, семестр, преподаватель, оценка.
3. конференция по коммерческим вопросам при составляющих: дата, место проведения, тема, цель выступающие.
4. получение оценки при составляющих: преподаватель, студент, оценка, получать.
5. использования изделия при составляющих: организация, разработка технологического решения, исследование «физического эффекта», методы создания изделия.
6. информационная структура БД в машиностроении при составляющих: физические эффекты, технические решения, изделия, объект поставки изделия, приборы и стенды, нормативы.
7. классификация продукта при составляющих: название, область применения, способ хранения, способ транспортировки.
8. аудитория (описание) при составляющих: вместимость, назначение, составляющие, местонахождение.
9. животный мир при составляющих: вид, тип, среда обитания, особенности поведения.

Создание онтологии в системе PROTÉGÉ. Основы RDF и OWL

Вопросы (компетенции, навыки) для освоения:

3. Определить предметную область, создать классы, отношения с использованием системы Protégé, а также на примере созданной БЗ рассмотреть модель RDF, язык OWL и синтаксис Turtle.
4. Научиться реализовывать понятия Defined Classes, DL Query в системе Protégé
5. Изучить возможности языка запросов SPARQL
6. Научиться анализировать создавать правила для проверки информации о товарах с помощью языков SWRL и SQWRL .

Задания для выполнения и методические рекомендации:

В качестве примера будет рассмотрена информация о конкретном товаре (конкретном смартфоне¹) и на ее основании составлена первая версия БЗ.

Перед началом работы с системой Protégé [6] необходимо составить хотя бы некоторую упрощенную концептуальную модель предметной области. И, для того чтобы потом не было сложностей с ее формализацией, необходимо определить какими сущностями можно оперировать. В данном случае это сущности модели RDF [1, 2] и языка OWL [4], т.к. многие системы и библиотеки, в том числе Protégé поддерживает эти стандарты, и они являются наиболее распространенными.

Стоит сразу отметить, что модель RDF является абстрактной и существует множество языков с разными синтаксисами, реализующих ее [1]. OWL также может быть преобразован в несколько нотаций и в любой из языков RDF [4]. Конкретные синтаксисы будут обсуждаться позднее и все примеры, описанные ниже могут их не придерживаться.

¹ <https://www.dns-shop.ru/product/052629b3621f3330/62-smartfon-samsung-galaxy-s9-256-gb-fioletovyj/characteristics/>

Онтология в рамках модели RDF предполагает определение любых понятий предметной области в виде троек: субъект – предикат – объект. Множество таких троек образует граф понятий. Субъекты и объекты интерпретируются как вершины ориентированного графа, а предикаты как его дуги (и определяют отношения между сущностями). Вершины могут быть следующих типов: ресурс, пустая вершина.

Ресурс описывает некоторое понятие реального мира и разделяется на ссылочные ресурсы и скалярные. Ссылочные ресурсы – это некоторые понятия, которые могут иметь характеристики (например, смартфон, смартфон SMG965FZPHZER, экран). Таким понятиям присваивается глобальный уникальный идентификатор IRI (Internationalized Resource Identifier) (например, <http://myontology.org/goods#phone1>). Соответственно, такие ресурсы могут находиться как на месте субъекта, так и на месте объекта в зависимости от предиката.

Скалярные ресурсы указывают некоторые конкретные характеристики и являются просто значением определенного типа. Соответственно, такие ресурсы могут находиться только на месте объекта. Но, при этом для них может определяться тип и для строковых значений может определяться язык. Например, для нашей предметной области такими сущностями могут являться: 6.2 (конкретная диагональ экрана; float), «Samsung Galaxy S9+» (оригинальное название; string); «черный»@ru (цвет; string; русский).

Также необходимо отметить, что «предикат» также может быть «субъектом» или «объектом» в рамках других троек. Это необходимо чтобы, например, описать ограничения данного отношения.

Пустая вершина в основном необходима для «имитация» n-арных связей. Как видно из концепции модели, предикат может связывать только 2 ресурса. Но, это решается с помощью введения промежуточной вершины и разделением связи на несколько бинарных. При этом вершина не будет представлять понятие реального мира и ей нет смысла давать уникальный глобальный идентификатор, достаточно локального для составления троек.

Именно для таких вершин и введен обсуждаемый тип. При этом не всегда очевидно стоит ли вводить для той или иной сущности глобальной идентификатор. Например, конкретный смартфон обладает рядом характеристик дисплея и было решено выделить дисплей как отдельную сущность. При этом для нас он является неотъемлемой частью смартфона, а производитель смартфона может ставить разные модели дисплея от разных производителей при условии сохранения характеристик. Тогда может быть целесообразно использовать пустую вершину. С другой стороны, если производитель присвоил данному дисплею определенный код, то может быть целесообразно выделить его как ресурс. Т.к. он может быть установлен и на другой смартфон, а также будет проще реализовывать, например, запросы для определения сервисов, где есть в наличии данный дисплей. Для примера пустой вершины рассмотрим характеристику «разрешение» у конкретного дисплея:

SM-D-G965FZPHSER разрешение _x

_x горизонталь 2960

_x вертикаль 1440

Данные тройки описывают граф, изображенный на рис. 1.



Рис. 1 Граф, описывающий разрешение дисплея

Стоит отметить, что данные понятия также можно было описать с использованием 2 связей «разрешение_гор», «разрешение_вер» и без промежуточной вершины. Что показывает, что создание онтологии остается вариативным процессом, зависящим от конкретных целей и предпочтений разработчика.

Как правило IRI ресурса состоит из идентификатора БЗ или пространства имен и идентификатора понятия в нем. Например,

«<http://myontology.org/goods#phone1>», может означать, что описывается понятие «phone1» в БЗ товаров с идентификатором «<http://myontology.org/goods#>». Чтобы не писать каждый раз полный идентификатор БЗ или пространства имен, его заменяют на префикс. Например, можно записывать «mo:phone1», где под «mo:» будет подразумеваться полный IRI БЗ.

Стандарт RDF вводит не только концепцию, но и 3 пространства имен с общими понятиями: rdf, rdfs, xsd [3]. Где xsd описывает типы, которые можно использовать в онтологиях на базе RDF (например, xsd:string, xsd:integer, xsd:double, xsd:boolean). Например, разрешение дисплея по горизонтали могло быть описано следующим образом: `_x горизонталь "2960"^^xsd:integer`. Основные понятия из rdf, rdfs, которые будут использоваться в рамках данной работы: rdfs:Resource (понятие ресурса, описанного ранее), rdfs:Class (понятие класса), rdf:Property (понятие отношения), rdfs:subClassOf (отношение, которое определяет «субъект» как подкласс «объекта»), rdfs:subPropertyOf (отношение, которое определяет «субъект» как уточнение «объекта», являющегося отношением), rdfs:domain (отношение, определяющее область определения другого отношения), rdfs:range (отношение, определяющее область значения другого отношения), rdf:type (отношение, которое определяет «субъект» как экземпляр «объекта»).

OWL является стандартизированным языком создания онтологий. Он имеет несколько вариантов синтаксиса (в том числе функциональный), а также может быть преобразован в любой из синтаксисов RDF. Т.к. OWL совместим с RDF, то в нашем случае он будет интерпретироваться как надстройка над RDF, которая уточняет подход к созданию онтологий, расширяет возможности модели и вводит новые сущности (из пространства имен owl).

БЗ, созданные с использованием OWL предполагают, что на них производится вывод, который позволяет проверить непротиворечивость БЗ,

вывести новые отношения.

В связи с этим описание онтологии можно разделить на:

- 1 Сущности. Все понятия, описанные ранее в рамках RDF, а также некоторые новые из OWL;
- 2 Выражения. Описание понятия через комбинацию множества других сущностей. Одним из основных примеров применения является определение класса через выражение. Например, «Камерофон» – это телефон, который имеет не менее 2 основных камер с разрешением не менее 20мегапикселей; новый тип «число» – это объединение множеств целых чисел и чисел с дробной частью.
- 3 Аксиомы. Точно известные положения и положения, которые всегда должны оставаться истинными. Например, на отношение «плотностьПикселей» могут быть наложены ограничения на область определения – экземпляр класс «Дисплей» и область значения – «целое число». При этом если в базе знаний будет тройка «G плотностьПикселей 529», то это может привести как к ошибке (если G точно не может являться экземпляром класса «Дисплей»), так и к выводу нового отношения «G rdf:type Дисплей».

Как уже было сказано выше, OWL добавляет новые понятия и аксиомы. Для данной работы необходимы следующие понятия:

- 1 owl:Class. Аналогично rdfs:Class;
- 2 owl:Thing. Класс, являющийся предком всех классов. Аналогичен Object в некоторых языках программирования;
- 3 owl:ObjectProperty. Подкласс отношений (rdf:Property), связывающих два ресурса с IRI;
- 4 owl:DataProperty. Подкласс отношений (rdf:Property), связывающих ресурс с IRI и литерал;
- 5 owl:topObjectProperty/owl:topDataProperty. Верхнее в иерархии object/data property, являющееся предком всех object/data property;
- 6 owl:FunctionalProperty. Класс отношений, применяемых к одному

«субъекту» только один раз. Т.е. в онтологии не может существовать два триплета «x с y1», «x с y2», где y1 и y2 разные сущности и «с rdf:type owl:FunctionalProperty»;

7 owl:disjointWith. Отношение, декларирующее, что экземпляр субъекта-класса не может быть одновременно экземпляром объекта-класса. Т.е. в онтологии не может существовать два триплета «x rdf:type y1», «x rdf:type y2», где y1 и y2 разные классы и «y1 owl:disjointWith y2».

8 Сущности, необходимые для составления выражений. Будут описывать при появлении (owl:members,, owl:unionOf и т.д.)

Теперь, когда сущности, которые могут быть использованы, обозначены, можно спланировать общее описание предметной области. Оно разделено на описание классов, экземпляров и отношений между ними (рис. 2) и описание самих отношений (рис. 3).

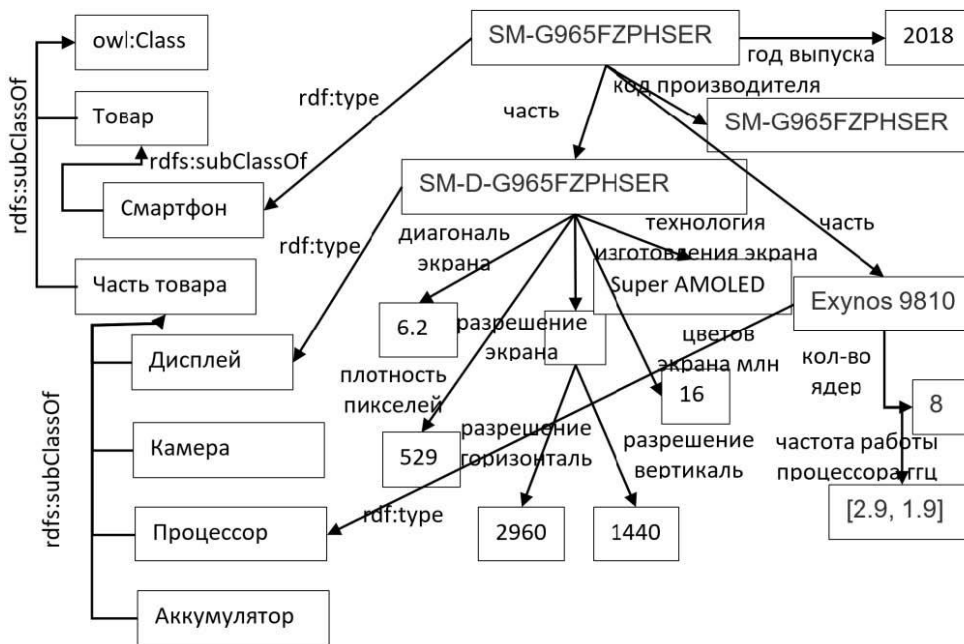


Рис. 2 Фрагмент графа, описывающего классы, экземпляры и их отношения в рамках описания смартфонов

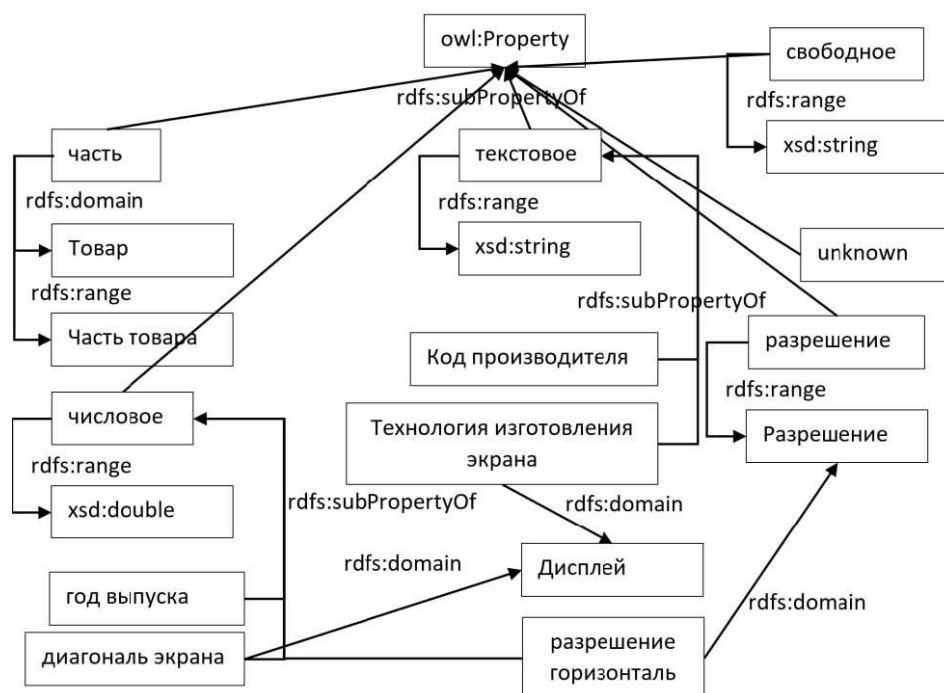


Рис. 3 Фрагмент графа, описывающего свойства в рамках описания смартфонов

В рамках приведенного фрагмента классов выделены очевидные классы:

«Товар», «Смартфон». Также выделены некоторые отдельные составляющие смартфона как подклассы класса «Часть товара»: «Дисплей», «Камера», «Процессор», «Аккумулятор». Сюда выделены только самые важные части, которые больше всего интересуют покупателей и наиболее ценны при обработке информации о товаре. Остальные характеристики будут задаваться отношениями между конкретным смартфоном и конкретными значениями (на изображении в качестве примера таких отношений можно видеть: «год выпуска», «код производителя»). Стоит отметить, что некоторые узлы (например, «[2.9, 1.9]») заданы в абстрактном виде и их конкретное задание будет зависеть от используемого синтаксиса и/или возможностей инструментальной системы.

В рамках приведенного фрагмента свойств не сделано разделение на ObjectProperty и DataProperty во избежание излишней конкретизации (при реализации разделение делается очевидным образом). В рамках прямых

наследников «owl:Property» выделены типы возможных отношений: «часть» (для связи товара с его частью), «числовое/текстовое/свободное/разрешение» (данные свойства определяют группу свойств, объединенных общей областью определения. Разделение на текстовое и свободное сделано для упрощения дальнейшей обработки. Под текстовыми подразумеваются конкретные значения, которые потом могут быть преобразованы в перечисляемый тип. В рамках свободных же описания могут содержать несколько характеристик, одну характеристику, записанную разным образом и т.д.), «unknown» (группа характеристик, добавляемых автоматически в процессе сбора информации, для которых невозможно определить принадлежность к ранее описанным группам).

Необходимо понимать, что в рамках рис. 2, рис. 3 приведены только фрагменты графа для упрощения. Оставшиеся фрагменты описываются аналогично и не обладают дополнительными особенностями.

Т.к. описание должно подразумевать возможность сбора информации с использованием программных средств, необходимо обговорить как при этом будет происходить добавление новых сущностей:

1. Получить с детальной страницы товара список характеристик в виде «название – текст» и других необходимых отдельных полей (ссылка, код товара, категория и т.д.);
- 2 Произвести поиск подкласса класса «Товар», соответствующего категории рассматриваемого товара. Если не найден, то создать;
- 3 Создать экземпляр полученного в п.2 класса (локальная часть IRI формируется как «Код производителя» или как «Код товара» при его отсутствии)
- 4 Для каждой характеристики
 - 4.1. Проверить относится ли характеристика к описания какого-то из подклассов класса «Часть товара». Подклассы класса «Часть товара», а также отношения, связанные с ними заданы заранее и не изменяются в

процессе сбора информации. Для каждого из таких классов задаются списки полей и правила их преобразования. Конкретные реализации этой части не будут рассматриваться.

4.2. Если относится, то получить экземпляр (а при отсутствии создать) соответствующей части (формирования локальной части IRI для таких частей также прописано в правилах из п. 4.1.). Для полученного экземпляра задать отношение, связывающего его с рассматриваемой характеристикой.

4.3. Если не относится, то найти отношение по имени характеристики (при отсутствии создать отношение с таким именем как дочернее свойство для свойства «unknown» или типизированного свойства). Связать экземпляр товара с рассматриваемым значением характеристики полученным отношением.

Здесь проявляется гибкость онтологического подхода. В отличие от реляционной модели, в любой момент легко могут быть добавлены новые отношения, произведен перенос их в другую группу, произведено задание им новых ограничений. Также работа с описанием предметной области в целом ведется в терминах объектной или любой интересующей нас модели. При этом изменения, как правило, не ведут к долгому ожиданию (т.к. чаще всего достаточно изменения нескольких троек).

Получив общее неформальное описание модели, можно приступить к ее формализации и реализации БЗ с использованием конкретного синтаксиса и/или инструментария. Эти процессы будут делаться параллельно с использованием системы Protégé.

Первоначально после запуска системы необходимо задать идентификатор онтологии на вкладке «Active ontology» в поле «Ontology IRI» (рис. 3б). Данный идентификатор также определяет и базовый префикс. Для изображенной онтологии IRI будет «<http://myontologies.com/goods>», а базовый префикс для всех создаваемых сущностей «<http://myontologies.com/goods#>»

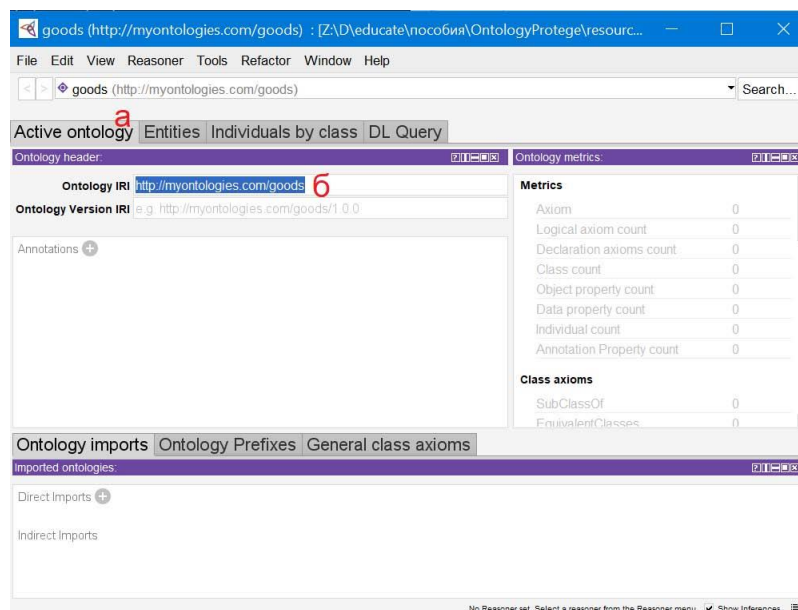


Рис. 4 Вкладка «Active ontology» в системе Protégé (а – панель в вкладок с активной вкладкой «Active ontology»; б – идентификатор онтологии)

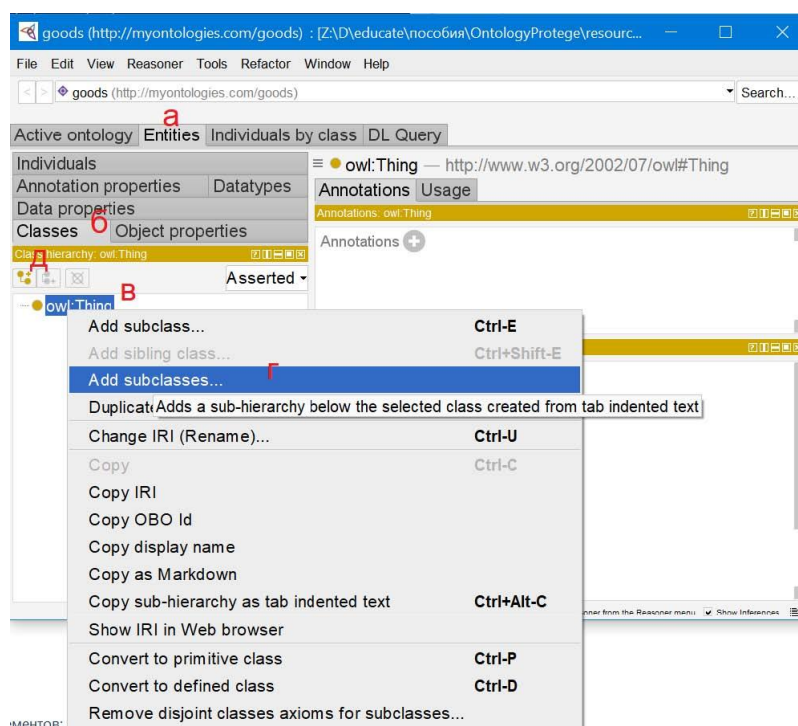


Рис. 5 Вкладка «Entities» в системе Protégé (а – панель в вкладок с активной вкладкой «Entities»; б – панель вложенных вкладок вкладки «Entities» с активной вкладкой «Classes»; в – суперкласс owl:Thing; г, д – кнопки добавления иерархии подклассов/подкласса для выделенного класса)

Далее необходимо создать иерархию классов. Для этого необходимо выделить класс, подклассами которого будут верхние классы нашей

иерархии (в нашем случае owl:Thing, рис. 5в). После этого вызывать контекстное меню (правой кнопкой мыши – ПКМ) и выбрать пункт «Add subclasses» (рис. 5г). Классы также могут добавляться по одному (рис. 5д).

При нажатии на кнопку «Add subclasses...» появляется окно добавления иерархии подклассов (рис. 6). Каждая введенная строка в данном окне создает отдельный класс (путем добавления в онтологию троек «x rdf:type owl:Class . x rdfs:subClassOf y»). Где x – IRI создаваемого класса, задаваемый как «{IRI онтологии}#{обработанное_имя_класса}» (в рамках обработки имени класса, происходит, например, замена пробела на «_»); y – IRI родительского класса, который задается как owl:Thing для классов, заданных без отступа и как IRI ближайшего верхнего класса с меньшим отступом для остальных (отступы задается как «Tab»).

После нажатия на «Continue» появляется окно, предлагающее создать для всех создаваемых классов одного уровня отношения «owl:disjointWith». Для этой задачи соглашаемся.

Enter hierarchy

Please enter one name per line. You can use tabs to indent names to create a hierarchy.

```
Товар
  Смартфон
    Часть товара
      Дисплей
      Аккумулятор
      Камера
      Процессор
    Разрешение
```

Prefix

Suffix

Go Back Continue Cancel

Рис. 6 Окно создания иерархии подклассов в системе Protégé

Пока БЗ является достаточно простой, рассмотрим ее графическое представление и один из синтаксисов OWL/RDF. Для вывода графического представления необходимо активировать вкладку «Window -> Tabs -> OntoGraf» и перейти на нее (рис. 7). Здесь будут видны классы, экземпляры и object property. Рассмотрение текстового представления позволит нам увидеть какие именно тройки инструментальная система создала на данный момент и лучше понять как она работает (в некоторых случаях поведение системы может быть настроено, здесь рассматривается поведение по умолчанию). Для этого необходимо сохранить онтологию (File -> Save As). При сохранении на данном этапе необходимо выбрать синтаксис «Turtle Syntax».

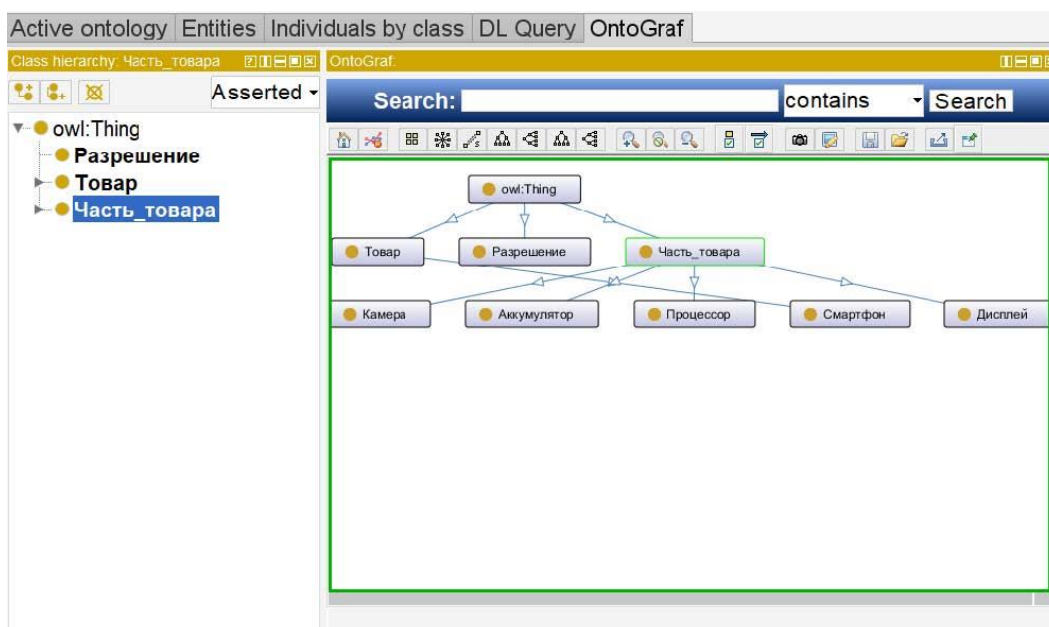


Рис. 7 Вкладка «OntoGraf» в системе Protégé

Открыв получившийся файл можно увидеть приведенный далее текст (приведены фрагменты с комментариями, объясняющими синтаксис и общую структуру онтологии. Комментарии начинаются с #).

#Описание начинается с объявления префиксов

#Определение общего префикса всех создаваемых сущностей (далее можно вместо него писать «:»)

```

@prefix : <http://myontologies.com/goods#> .
#Определение префиксов owl, rdf, xml, xsd, rdfs
# «.» является символом разделителем троек
@prefix owl: <http://www.w3.org/2002/07/owl#> .
...
#далее IRI нашей онтологии определяется как экземпляр онтологии
<http://myontologies.com/goods> rdf:type owl:Ontology .
#Далее следует описание созданных классов
#«;» является специальным разделителем троек и после него идет
двойка «предикат – объект», а «субъект» берется из предыдущей тройки
:Аккумулятор rdf:type owl:Class ;
    rdfs:subClassOf :Часть_товара .
#Т.е. это эквивалентно записи «:Аккумулятор rdf:type owl:Class .
:Аккумулятор rdfs:subClassOf :Часть_товара»
#Для подклассов owl:Thing отношение rdfs:subClassOf может быть
опущено при генерации файла
:Разрешение rdf:type owl:Class .
...
#Далее описываются общие аксиомы. В нашем случае это несколько
условий на группы классов одного уровня, что никакие сущности не могут
быть экземплярами одновременно нескольких классов из группы
[ rdf:type owl:AllDisjointClasses ;
  owl:members ( :Аккумулятор :Дисплей :Камера :Процессор ) ] .
Преобразуем последнюю запись в вид троек для ее понимания,
учитывая что: «[]» – позволяет задавать пустые узлы; «()» – позволяет
задавать списки (для задания списков в RDF есть специальный класс rdf:List
и отношения rdf:first, rdf:rest):
_x rdf:type owl:AllDisjointClasses .
_x owl:members _y .
_y rdf:type rdf:List . _y rdf:first :Аккумулятор . _y rdf:rest _e .

```

`_e rdf:type rdf:List . _e rdf:first :Дисплей . _y rdf:rest _l .`

`_l rdf:type rdf:List . _l rdf:first :Камера . _y rdf:rest _k .`

`_k rdf:type rdf:List . _k rdf:first :Процессор . _y rdf:rest rdf:nil .`

Это также может быть записано в функционально стиле:

`DisjointClasses(`

`:Аккумулятор :Дисплей :Камера :Процессор)`

Понимание стандартов и синтаксиса облегчает дальнейшую работу с онтологией (в особенности работу с запросами и редактирование онтологии из программного кода). Кроме того, система Protégé реализует на уровне интерфейса не все операции (в частности, нет возможности явного создания пустых узлов, но при этом система в состоянии их понять в большинстве случаев). Также стоит отметить, что многие описания так или иначе придется писать самостоятельно в соответствии с определенным синтаксисом (defined classes, сложные ограничения на поля и т.д. реализуются в системе с использованием Manchester Syntax [7]).

Далее необходимо задать Object Properties. Они задаются аналогично иерархии классов на вкладке «Object Properties». (рис. 8)

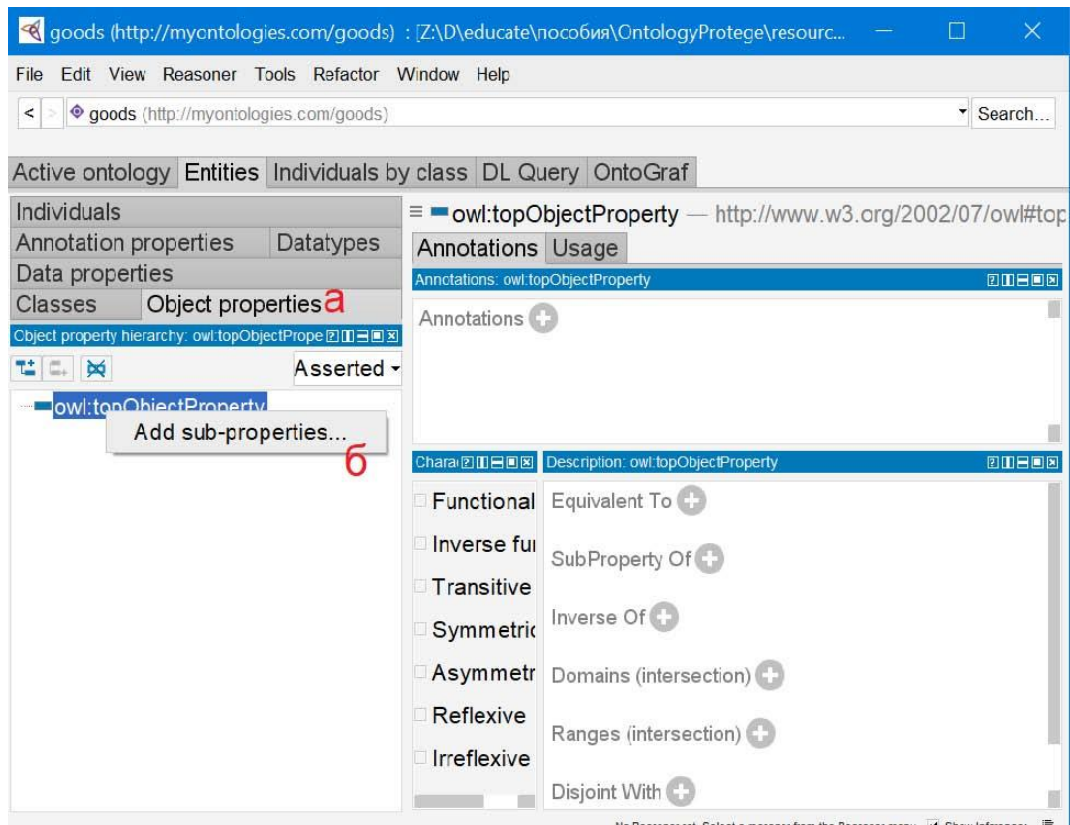


Рис. 8 Добавление Object Properties (а – активная вкладка Object Properties, б – кнопка добавления иерархии отношений)

На данном этапе необходимо задать свойства «часть» и «разрешение». Далее опишем эти свойства подробнее, а именно зададим область определения и область значения.

Для свойства «часть» область определения «Товар», область значения «Часть_товара». Для того, чтобы задать эту информацию, необходимо выбрать свойство (рис. 9а), найти раздел «Domains» в появившемся описании и добавить новую запись (рис. 9б), выбрав соответствующий класс сущностей (рис. 9г).

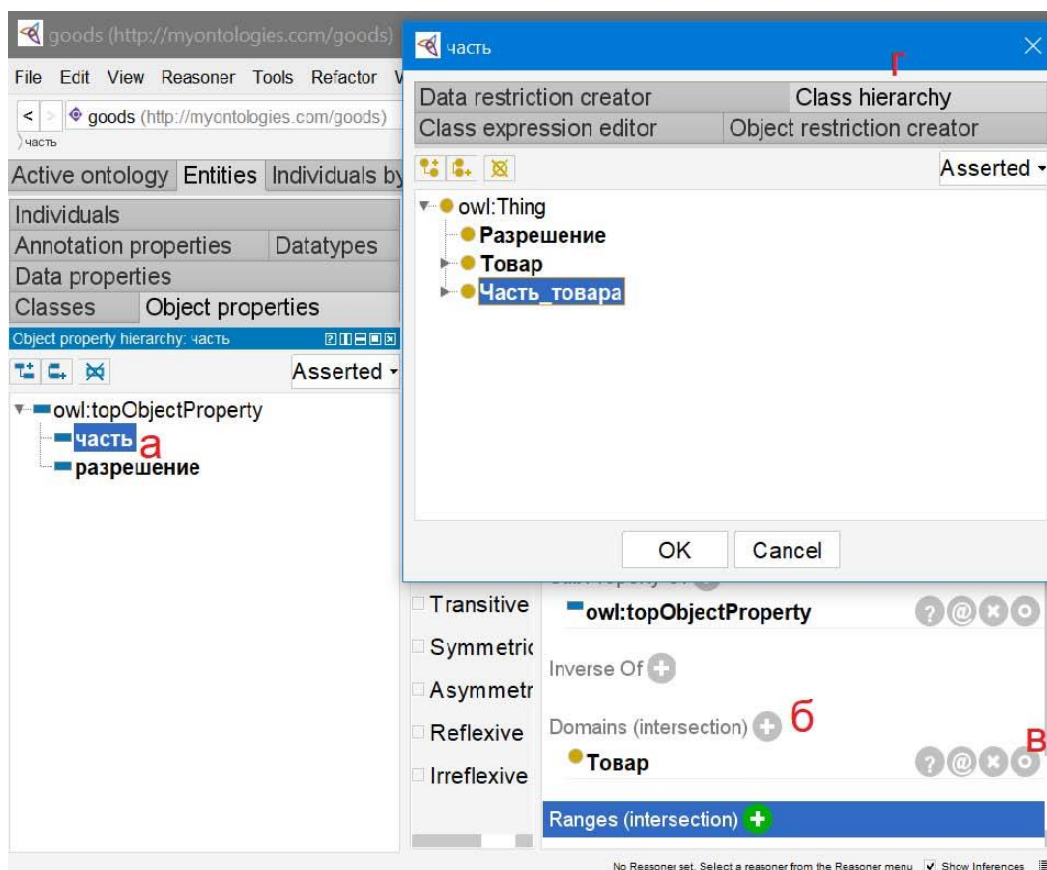


Рис. 9 Задание информации о Object Property в системе Protégé (а – выделенное свойство «часть», б – кнопка добавления новой области определения, в – кнопка редактирования существующей области определения, г – активная вкладка иерархии классов при задании области определения свойства)

При этом возможен не только выбор из существующих классов, но и задание через выражения на вкладках «Class expression editor», «Object restriction creator» (они являются одним из примеров, где придется использовать Manchester Syntax, а не просто графический интерфейс).

По аналогии создаются Data Properties. Полный список свойств, создаваемых в данной БЗ, приведен ниже (при создании необходимо заменить «;» на переносы строк и отступ)

текстовое

код производителя; цвет заявленный производителем; сеть 2g; сеть 3g; частота lte; формат sim карты; технология изготовления экрана; материал корпуса; защита корпуса; защита экрана; степень защиты; операционная система; производитель процессора; модель процессора; конфигурация процессора; графический ускоритель; тип вспышки основной камеры

числовое

год выпуска; число sim карт; диагональ экрана; разрешение горизонталь; разрешение вертикаль; разрешение кадр/сек; плотность пикселей; количество цветов экрана млн; количество ядер; частота процессора ггц; объем оперативной памяти гб; объем встроенной памяти гб; максимальный объем карты памяти гб; количество основных камер; количество мегапикселей основной камеры; апертура основной камеры; количество мегапикселей фронтальной камеры; количество фронтальных камер; емкость аккумулятора мА*ч; время работы в режиме разговора; время работы в режиме ожидания; ширина; высота; толщина; вес

логическое

автофокусировка основной камеры; оптическая стабилизация основной камеры; наличие вспышки фронтальной камеры; наличие беспроводной зарядки

свободное

конфигурация процессора; датчики; особенности основной камеры; комплектация; биометрическая защита; особенности

Для них также необходимо задать область определения и область значения. Стоит отметить, что для верхних свойств в иерархии будет задаваться только область значения, т.к. такие отношения как «числовое» могут связывать любой «субъект», но только с числом. Окно задание области значения для data properties отличается от аналогичного для object property (рис.10). Для свойств «числовое», «свободное», «текстовое», «логическое» область значения задается с использованием вкладки «Built in datatypes», на которой выбираются типы «xsd:double», «xsd:string», «xsd:boolean».

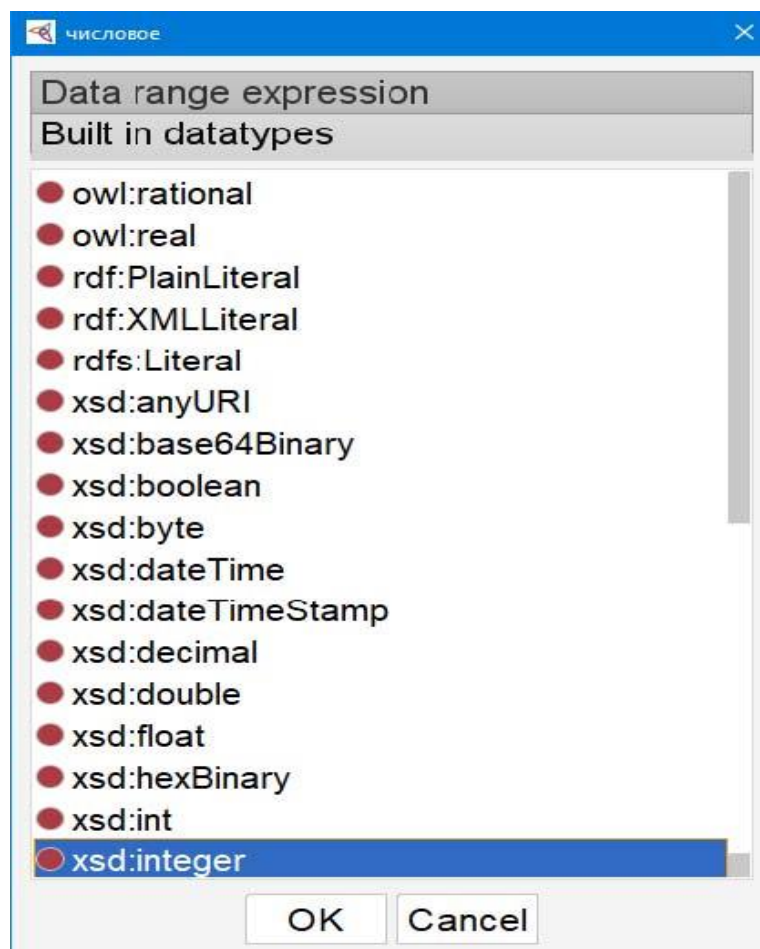


Рис. 10 Окно задания области значения для data property в системе Protégé

Для некоторых свойств необходимо задать дополнительные ограничения. Для этого используется вкладка «Data range expression» и

Manchester Syntax. Разберем некоторые из свойств. Форматы сим карт стандартизированы: Полноразмерные (1FF), Mini-SIM (2FF), Micro-SIM (3FF), Nano-SIM (4FF), Встроенные (E-SIM). Потому можно задать дополнительное ограничение на свойство «формат sim карты» (рис. 11).

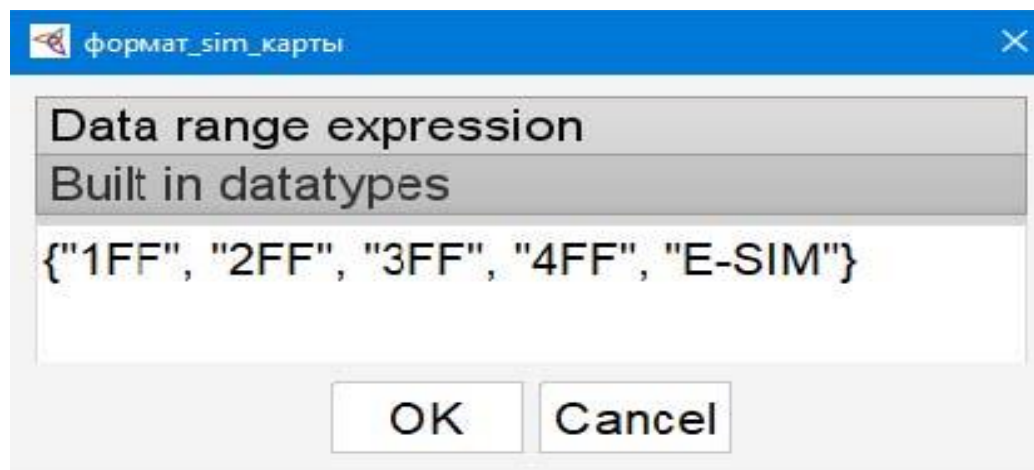


Рис. 11 Задание дополнительных ограничений на свойство «формат sim карты»

Рассмотрим, что при этом создается в файле онтологии:

```
:формат_sim_карты rdf:type owl:DatatypeProperty ;  
    rdfs:subPropertyOf :текстовое ;  
    rdfs:range [ rdf:type rdfs:Datatype ; owl:oneOf ("1FF" "2FF"  
"3FF" "4FF" "E-SIM") ] .
```

Как видно, для описания области значений создается пустой узел, который является типом данных (экземпляром `rdfs:Datatype`) и его экземпляры могут принимать значения из заданного списка (за счет использования отношения `owl:oneOf`). При использовании ограничений на `data property` пустой узел `rdfs:Datatype` создается всегда, дальнейшие конструкции зависят от введенного разработчиком. Рассмотрим возможные конструкции для этого поля подробнее:

- 1 { } – задает список значений, в рамках которых могут быть только скалярные значения (возможно использовать задание типа данных через «`^^`» и теги языков через «`@`»)
- 2 Любой тип данных (`xsd:integer`, `xsd:string` и т.д.)

3 Любое скалярное значение

4 [] – ограничение на значение, которые идут после типа значения. Например, `xsd:integer[> 0]` соответствует целым строго положительным числам. Ограничения прописываются в неограниченном количестве через запятую, например: `xsd:integer[> 0 , < 100]`. Ограничения, которые могут понадобиться в работах: все знаки сравнения (`>`, `<`, `>=`, `<=`), проверка строки по регулярному выражению (`xsd:string[pattern "[0-9]{4}"`). Необходимо отметить, что регулярное выражение в таком виде проверяет соответствие всей строки, а не ищет подобные вхождения. Т.е. аналогично выражению «`^[0-9]{4}$`» в обычной ситуации).

5 Логические операторы: `or`, `and`. Например, «`xsd:integer or xsd:double`».

Рассмотрим свойство «год выпуска». Он должен быть целым четырехзначным числом не меньшим 1973 или целым не более чем двузначным числом (в случае, если учитываем возможность внесения сокращенной записи «20», «21», а не делаем преобразование заранее). Пользуясь новыми возможностями, изменим область значений свойства «числовое» на «`xsd:integer or xsd:double or xsd:decimal`». Далее зададим свойству «год выпуска» ограничение «`xsd:integer[>1973] or xsd:integer[>=0 , <= 99]`». Также рассмотрим, как это выражение преобразуется в RDF синтаксис (на примере Turtle):

```
:год_выпуска rdf:type owl:DatatypeProperty ;
rdfs:subPropertyOf :числовое ;
rdfs:range [ rdf:type rdfs:Datatype ;
    owl:unionOf ( [ rdf:type rdfs:Datatype ; owl:onDatatype xsd:integer ;
        owl:withRestrictions ( [ xsd:minInclusive 0 ] [ xsd:maxInclusive 99 ] )
    ]
    [ rdf:type rdfs:Datatype ; owl:onDatatype xsd:integer ;
        owl:withRestrictions ( [ xsd:minExclusive 1973 ] ) ) ] ) .
```

Приведенное выражение несколько сложнее Manchester Syntax, но позволяет получить понимание как работают выражения в терминах RDF и как они, соответственно, потом обрабатываются.

Создаются 2 пустых узла с отношениями `xsd:minInclusive 0`, `xsd:maxInclusive 99`, которые объединяются в RDF список (`rdf:List` через сокращенное описание «`()`»). Далее создается новый пустой узел – тип данных, основанный на `xsd:integer` (`owl:onDatatype`), который соединяется отношением `owl:withRestrictions` с созданным ранее списком. Полностью аналогично создается еще один тип данных, основанный на `integer`, но с другими ограничениями. После этого создается еще один новый тип данных, который определяется как объединение (`owl:unionOf`) созданных ранее. И именно он является областью определения нашего свойства. При этом по факту, созданные типы интересуют нас только с точки зрения возможных значений и могут рассматриваться как множества.

На остальные свойства ограничения могут быть наложены аналогично. Как минимум необходимо заполнить области определения и значения для свойств, связывающих части товара и конкретные характеристики («материал корпуса», «количество ядер» и т.д.). Остальное на данном этапе можно оставить как есть и переходить к экземплярам. Они создаются на вкладке «Individuals». (рис. 12)

На данной вкладке экземпляры создаются по одному. Для этого необходимо нажать на кнопку добавления (рис. 12б) и ввести локальное имя (на основании которого с использованием IRI онтологии будет сгенерирован полный IRI), полный IRI или идентификатор с использованием префиксов. Создадим экземпляр рассматриваемого смартфона с идентификатором «SM-G965FZPHSER». После того как экземпляр создан, появляется окно его описания (рис. 13).

Нам необходимо задать экземпляром какого класса является созданная сущность (построить отношение `rdf:type`). Для этого необходимо добавить запись в раздел «Types» (рис 13а), где, использовав вкладку «Class

Hierarchy», выбрать класс «Смартфон».

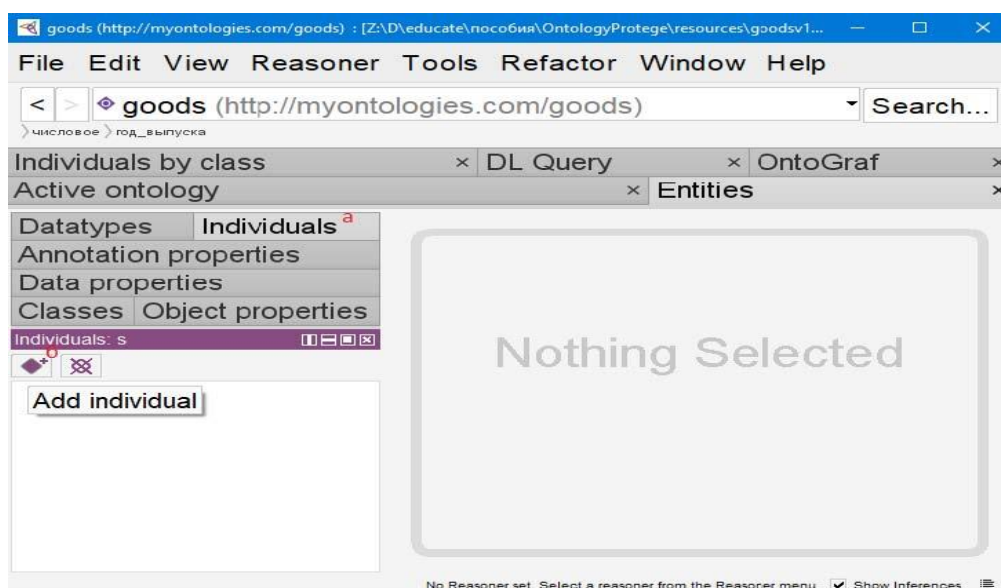


Рис. 12 Вкладка «Individuals» в системе Protégé (а – активная вкладка Individuals, б – кнопка создания нового экземпляра)

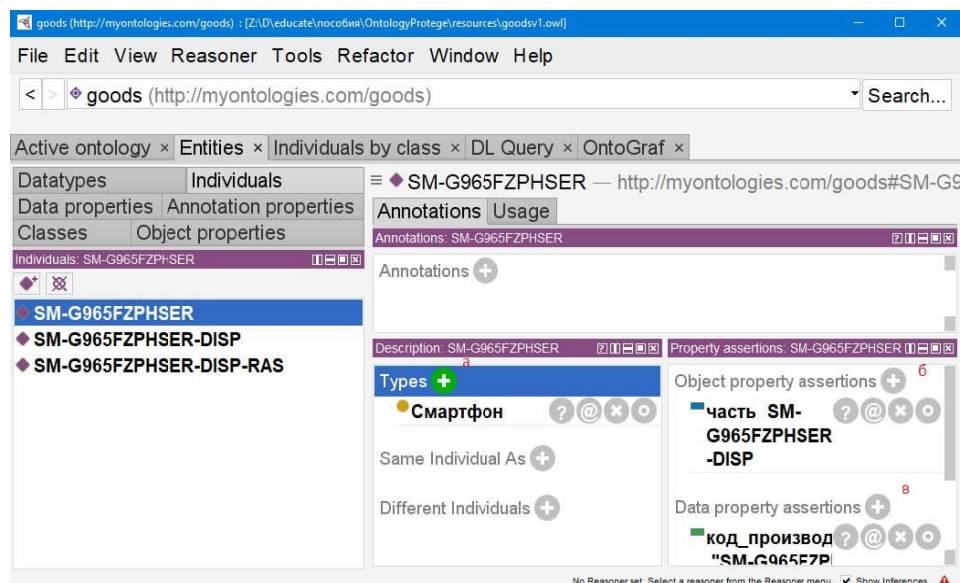


Рис. 13 Окно описания экземпляра в системе Protégé (а – задание отношения rdf:type, б – задание отношений с использованием object property, в – задание отношений с использованием data property)

Далее необходимо задать отношения для рассматриваемого смартфона. Первым создадим отношение «часть» с его дисплеем. Для этого по аналогии создадим новый экземпляр класса «Дисплей». После чего для экземпляра

смартфона добавим новую запись в раздел «Object property assertions» (рис. 13б). При добавлении необходимо ввести имя отношения и имя экземпляра, с которым строится отношение (рис. 14).

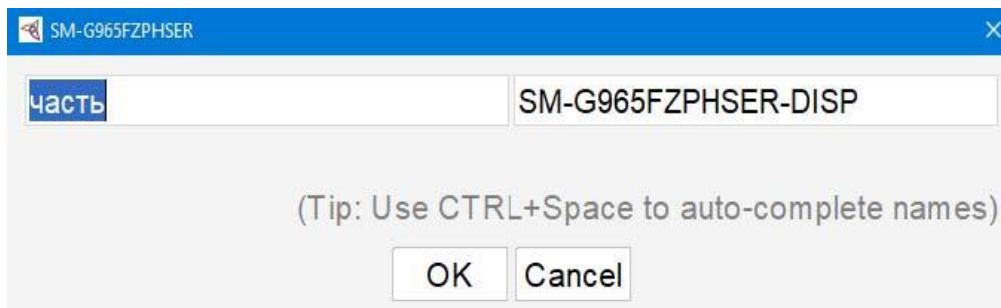


Рис. 14 Окно задания object property для экземпляра

После этого зададим отношение в разделе data properties на примере «код производителя» (рис. 15).

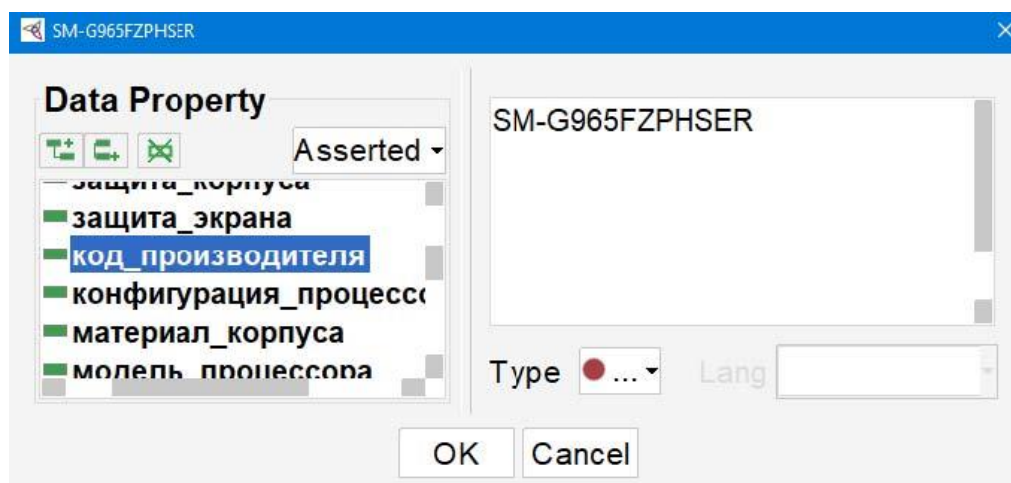


Рис. 15 Окно задания data property для экземпляра

Для этого в появившемся окне необходимо выбрать само свойство, ввести его значение и выбрать тип.

Для определенных типов также активируется поле выбора языка.

По аналогии создаем экземпляр «Разрешение» и задаем дисплею разрешение.

Рассмотрим текстовое представление созданных сущностей:

```
:SM-G965FZPHSER rdf:type owl:NamedIndividual , :Смартфон ;
```

```
    :часть :SM-G965FZPHSER-DISP ;
```

```
    :код_производителя "SM-G965FZPHSER"^^xsd:string .
```

```
:SM-G965FZPHSER-DISP rdf:type owl:NamedIndividual , :Дисплей ;
```

:разрешение :SM-G965FZPHSER-DISP-RAS .
:SM-G965FZPHSER-DISP-RAS rdf:type owl:NamedIndividual , :Разрешение ;
:разрешение_вертикаль 1920 ;
:разрешение_горизонталь 1080 .

Новая синтаксическая конструкция «,» означает, что после нее будет записан только «объект» из тройки, а «субъект – предикат» будут взяты из предыдущей. «owl:NamedIndividual» указывает, что сущность является экземпляром и не пустым узлом. Однако, на данном этапе, при удалении этого отношения, в системе Protégé не будет видна разница. Дальнейшее описание достаточно большого количества экземпляров и их отношений проще сделать напрямую в файле онтологии с использованием любого текстового редактора. При этом можно было бы заменить некоторые экземпляры на пустые узлы:

:SM-G965FZPHSER-DISP rdf:type owl:NamedIndividual ,
:Дисплей ; :разрешение [rdf:type :Разрешение ;
:разрешение_вертикаль 1920 ; :разрешение_горизонталь
1080] .

Система будет понимать такое описание, однако в интерфейсе не будет указываться сам экземпляр класса «Разрешение» и, как следствие, не будет возможности редактирования его описания. При этом все возможности обработки, в том числе вывод в рамках системы Protégé остаются возможными. Тем не менее, для большей наглядности при открытии онтологии в системе, далее будет приведен текст экземпляров и их отношений без использования таких пустых узлов.

:SM-G965FZPHSER rdf:type owl:NamedIndividual , :Смартфон ;
:часть :SM-G965FZPHSER-DISP;
:часть :Exynos_9810;
:часть :SM-G965FZPHSER-CAM-BACK;
:часть :SM-G965FZPHSER-CAM-FRONT;
:часть :SM-G965FZPHSER-BAT;
:код_производителя "SM-G965FZPHSER";
:цвет_заявленный_производителем "ультрафиолет";
:сеть_2g "GSM 1900", "GSM 1800", "GSM 900";

:сеть_3g "WCDMA 900", "WCDMA 2100";
:частота_lte "LTE 1800 (B3)", "LTE 2100 (B1)", "LTE 2300 (B40)",
"LTE 2600 (B7)", "LTE 1900 (B39)", "LTE 2000 (B34)";
:формат_sim_карты "4FF";
:степень_защиты "IP68";
:операционная_система "Android 8.0 Oreo";
:год_выпуска 18;
:число_sim_карт 2;
:объем_оперативной_памяти_гб 6;
:объем_встроенной_памяти_гб 256;
:максимальный_объем_карты_памяти_гб 400;
:материал_корпуса "металл", "стекло";
:защита_корпуса "защита от пыли и влаги";
:ширина 73.8;
:высота 158.1;
:толщина 8.5;
:вес 189;
:датчики "гироскоп, датчик Холла, акселерометр, барометр, компас,
датчик приближения, датчик освещения, датчик сердечного ритма";
:комплектация "комплект амбушюр, комплект переходников,
документация, сетевой адаптер, скрепка для извлечения слота SIM-карты,
наушники";
:биометрическая_защита "сканер лица, сканер радужной оболочки
глаза, сканер отпечатков пальцев";
:особенности "ANT+, технология Dolby Atmos, камера Vixby,
камеропереводчик, селфимоджи, стереодинамики от AKG, несъемный
аккумулятор" .

:SM-G965FZPHSER-DISP rdf:type owl:NamedIndividual , :Дисплей ;
:разрешение :SM-G965FZPHSER-DISP-RAS;
:технология_изготовления_экрана "Super AMOLED";
:защита_экрана "Corning Gorilla Glass";
:диагональ_экрана 6.2;
:плотность_пикселей 529;
:количество_цветов_экрана_млн 16 . :SM-
G965FZPHSER-DISP-RAS rdf:type owl:NamedIndividual ;
:разрешение_вертикаль 1920 ;
:разрешение_горизонталь 1080 .
:Exynos_9810 rdf:type owl:NamedIndividual , :Процессор ;
:производитель_процессора "Samsung" ;
:модель_процессора "Exynos 9810" ;
:конфигурация_процессора "4x Custom 2.9 ГГц, 4x Cortex-A55 1.9 ГГц"
; :количество_ядер 8 ; :частота_процессора_ггц 2.9, 1.9 ;
:графический_ускоритель "Mali-G72 MP18" .
:SM-G965FZPHSER-CAM-BACK rdf:type owl:NamedIndividual , :Камера ;

:количество_основных_камер 2 ;
:количество_мегапикселей_основной_камеры 12, 12 ;
:апертура_основной_камеры 1.5, 2.4 ;
:тип_вспышки_основной_камеры "светодиодная" ;
:разрешение :SM-G965FZPHSER-DISP-CAM-BACK-RAS-1, :SM
G965FZPHSER-DISP-CAM-BACK-RAS-2, :SM-G965FZPHSER-DISP-CAM-
BACKRAS-3;
:автофокусировка_основной_камеры 1 ;
:оптическая_стабилизация_основной_камеры 1 ;
:особенности_основной_камеры "сверхбыстрый датчик изображения,
двойная апертура объектива" .
:SM-G965FZPHSER-DISP-CAM-BACK-RAS-1 rdf:type owl:NamedIndividual ;
:разрешение_вертикаль 3840 ;
:разрешение_горизонталь 2160 ;
#полный IRI необходим из-за спец символа "/"
<http://myontologies.com/goods#разрешение_кадр/сек> 60 .
:SM-G965FZPHSER-DISP-CAM-BACK-RAS-2 rdf:type owl:NamedIndividual ;
:разрешение_вертикаль 1280 ;
:разрешение_горизонталь 720 ;
#полный IRI необходим из-за спец символа "/"
<http://myontologies.com/goods#разрешение_кадр/сек> 960 .
:SM-G965FZPHSER-DISP-CAM-BACK-RAS-3 rdf:type owl:NamedIndividual ;
:разрешение_вертикаль 1920 ;
:разрешение_горизонталь 1080 ;
#полный IRI необходим из-за спец символа "/"
<http://myontologies.com/goods#разрешение_кадр/сек> 240 .
:SM-G965FZPHSER-CAM-FRONT rdf:type owl:NamedIndividual , :Камера ;
:количество_мегапикселей_фронтальной_камеры 8;
:количество_фронтальных_камер 1 ; :разрешение :SM-G965FZPHSER-
DISP-CAM-FRONT-RAS-1 ; :наличие_вспышки_фронтальной_камеры
0 .
:SM-G965FZPHSER-DISP-CAM-FRONT-RAS-1 rdf:type owl:NamedIndividual ,
:Разрешение ;
:разрешение_вертикаль 2560 ;
:разрешение_горизонталь 1440 ;
#полный IRI необходим из-за спец символа "/"
<http://myontologies.com/goods#разрешение_кадр/сек> 30 .
:SM-G965FZPHSER-BAT rdf:type owl:NamedIndividual , :Аккумулятор ;
#полный IRI необходим из-за спец символа "*" "
<http://myontologies.com/goods#емкость_аккумулятора_мА*ч> 3500 ;
:время_работы_в_режиме_разговора 25 ;
:наличие_беспроводной_зарядки 1 .

Теперь основные данные внесены и можно проверить онтологию на непротиворечивость. Для этого необходимо выбрать механизм вывода HermiT Reasoner

[5] (рис. 16б) и запустить его (рис. 16в).

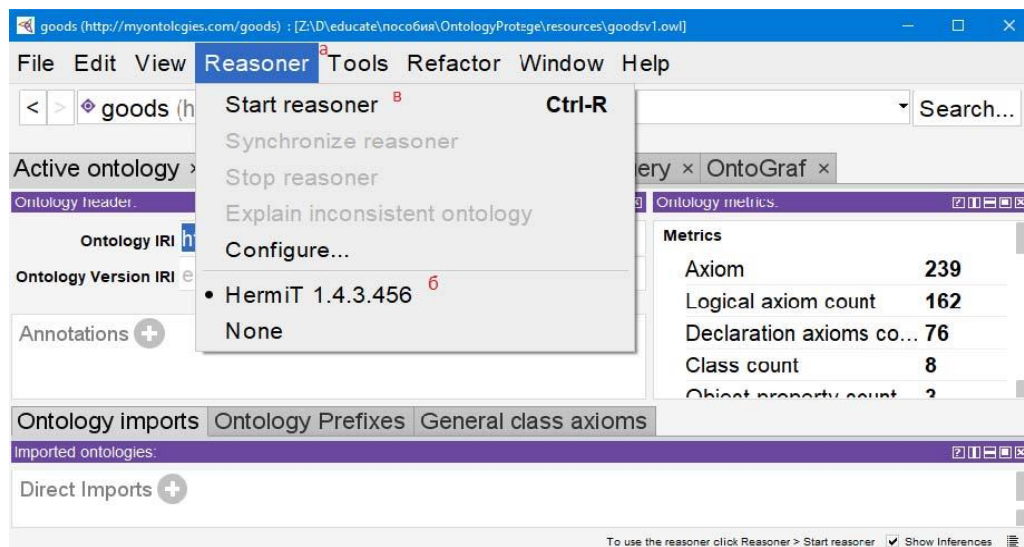


Рис. 16 Запуск механизма вывода в системе Protégé (а – пункт меню с действиями вывода, б – выбранный механизм HermiT, в – кнопка запуска вывода).

Индикацией того, что вывод запущен в данном случае будет то, что кнопка «Start reasoner» станет неактивной, а «Stop reasoner» наоборот активной. Если в процессе вывода были найдены противоречия, то система выведет сообщения об ошибках с их объяснением (рис. 17а) или выведет сообщение об ошибке запуска вывода (рис. 17в). При выполнении всех приведенных выше действий и рекомендаций ошибок быть не должно.

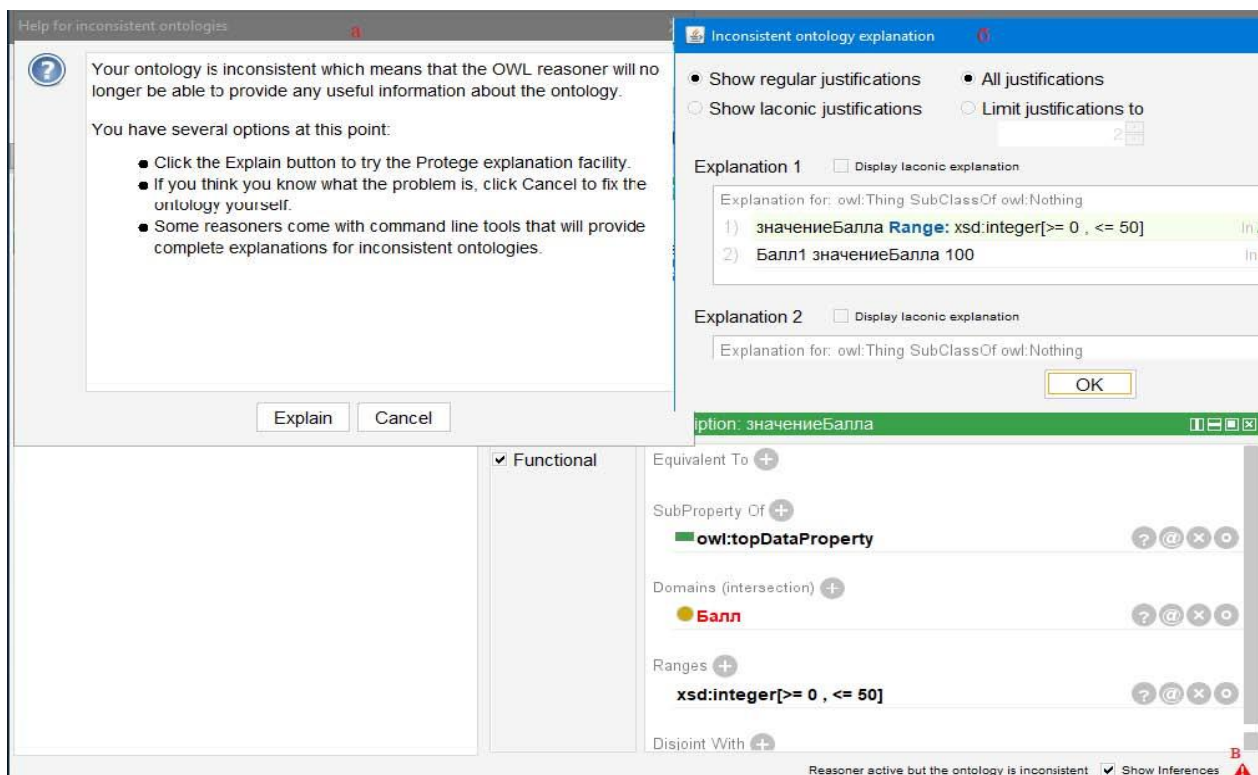


Рис. 17 Пример ошибки при запуске механизма рассуждений (а – сообщение

о

проблемах в онтологии с предложением объяснения; б – окно объяснений; в

– ин

дикатор ошибок в логах системы)

Также, если внимательно изучить приведенный выше фрагмент с экземплярами онтологии, то мы намеренно не задали тип для таких сущностей как «G965FZPHSER-DISP-CAM-BACK-RAS-2». Если при этом читатель выполнял все рекомендации и заполнил область определения для таких отношений как «разрешение_горизонталь», то можно увидеть, что тип был выведен автоматически (рис. 18). Выведенные (Inferred) понятия отмечаются в системе Protégé желтым цветом.

Для удобства дальнейшей обработки дополним онтологию новым object property: «является_частью». Это свойство является обратным к «часть», что необходимо отметить в его описании (рис. 19а). Прописывать его к созданным сущностям нет необходимости, т.к. оно будет выведено (рис. 19б).

В процессе этой работы было создана первая версия онтологии, декларативно описывающей предметную область «товар смартфон». В следующих работах в онтологию будут добавлены новые аксиомы, выражения и правила для вывода отношений и проверки непротиворечивости БЗ, а также написаны запросы для выбора информации из нее по определенным критериям.

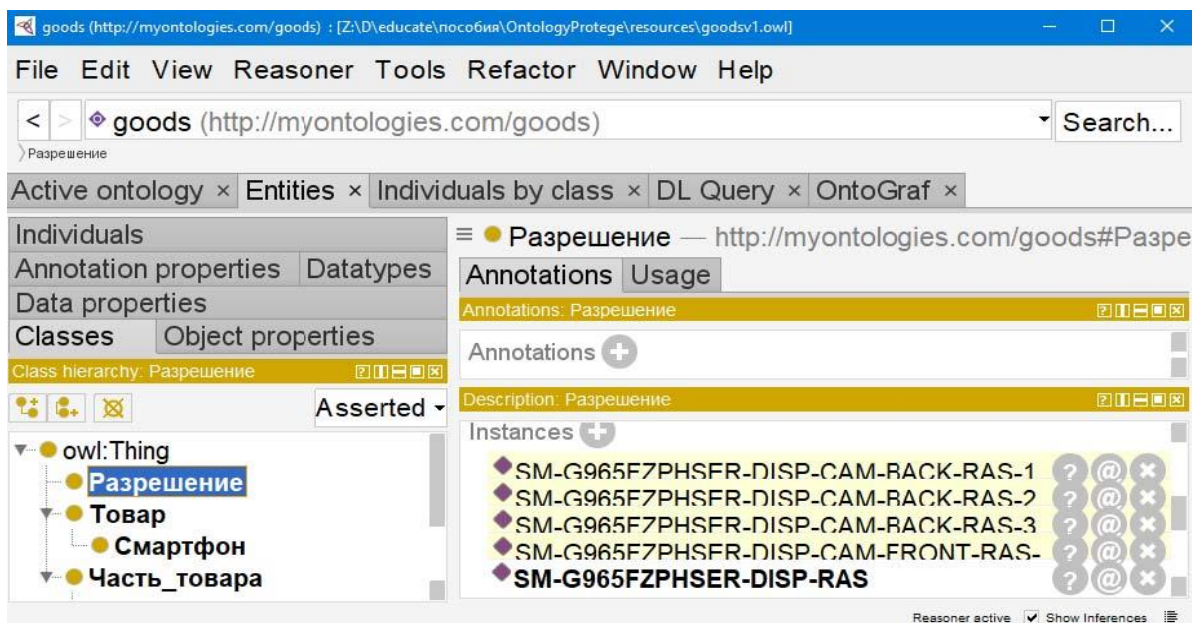


Рис. 18 Выведенные экземпляры у класса «Разрешение» в системе Protégé

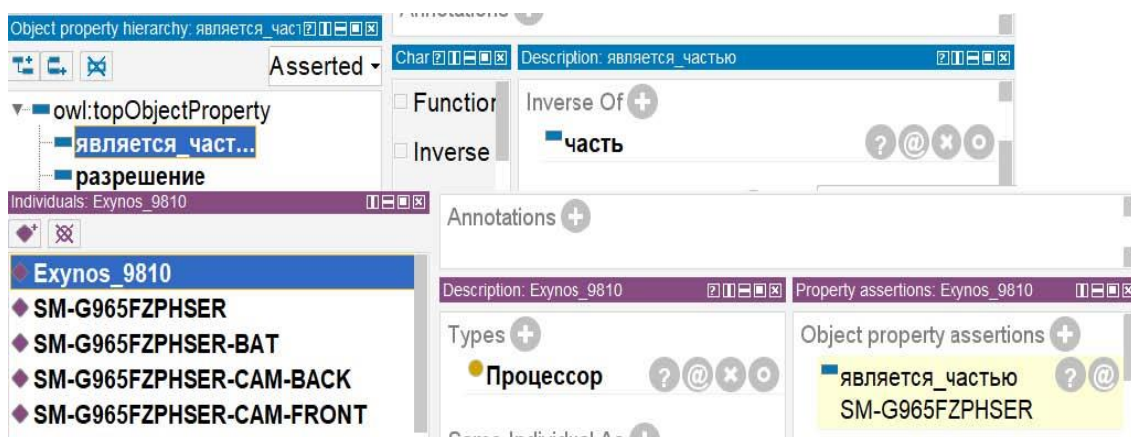


Рис. 19 Демонстрация вывода в соответствии с описанием inverseOf

Задания

- 1 Дополнить созданную базу знаний минимум 10 экземплярами других смартфонов
- 2 По аналогии, дополнить базу знаний для категорий «ноутбук» и «холодильник»

Создание *defined classes* в системе PROTÉGÉ

В этой работе будут созданы классы, отношения «*rdf:type*» с которыми не будут указываться в явном виде, а будут строиться автоматически в процессе вывода. Такие классы в системе Protégé называются «*Defined Classes*» («обычные» классы называются «*Primitive Classes*»). Для примера будут реализованы следующие классы: «Новый смартфон», «Камерофон», «Игровой смартфон», «Смартфон для фильмов», «Смартфон для походов». Это позволит образовать в онтологии группы экземпляров в соответствии с заранее заданными критериями, которые будут доступны для дальнейшей обработки.

Первоначально сформируем критерии, по которым экземпляры будут относиться к заявленным классам:

- 1 Новый смартфон. Выпущен после 18 года.
- 2 Камерофон. Минимум 2 основные камеры. Минимум 12 мегапикселей. Есть оптическая стабилизация. Съемка видео минимум Ultra HD 4K 60кадр./сек.
- 3 Игровой смартфон. Процессор Snapdragon или Exynos. Минимум 6 ядер. Частота работы процессора минимум 2.9ГГц. Объем оперативной памяти минимум 6Гб. Графический ускоритель Mali или Adreno.
- 4 Смартфон для фильмов. Игровой смартфон. Соотношение сторон 21:9. Разрешение экрана от 4К.
- 5 Смартфон для походов. Емкость аккумулятора от 6000 мА*ч. Степень

защиты выше чем IP68. Защита экрана «Gorilla Glass». Защита корпуса «укрепленный корпус». Материал корпуса включает металл.

Далее отладим запросы, в соответствии с которым будут формироваться экземпляры обозначенных классов. Такие запросы формируются с использованием Manchester Syntax и называются в системе Protégé «DL Query». Для отладки таких запросов выделена отдельная вкладка (рис. 20).

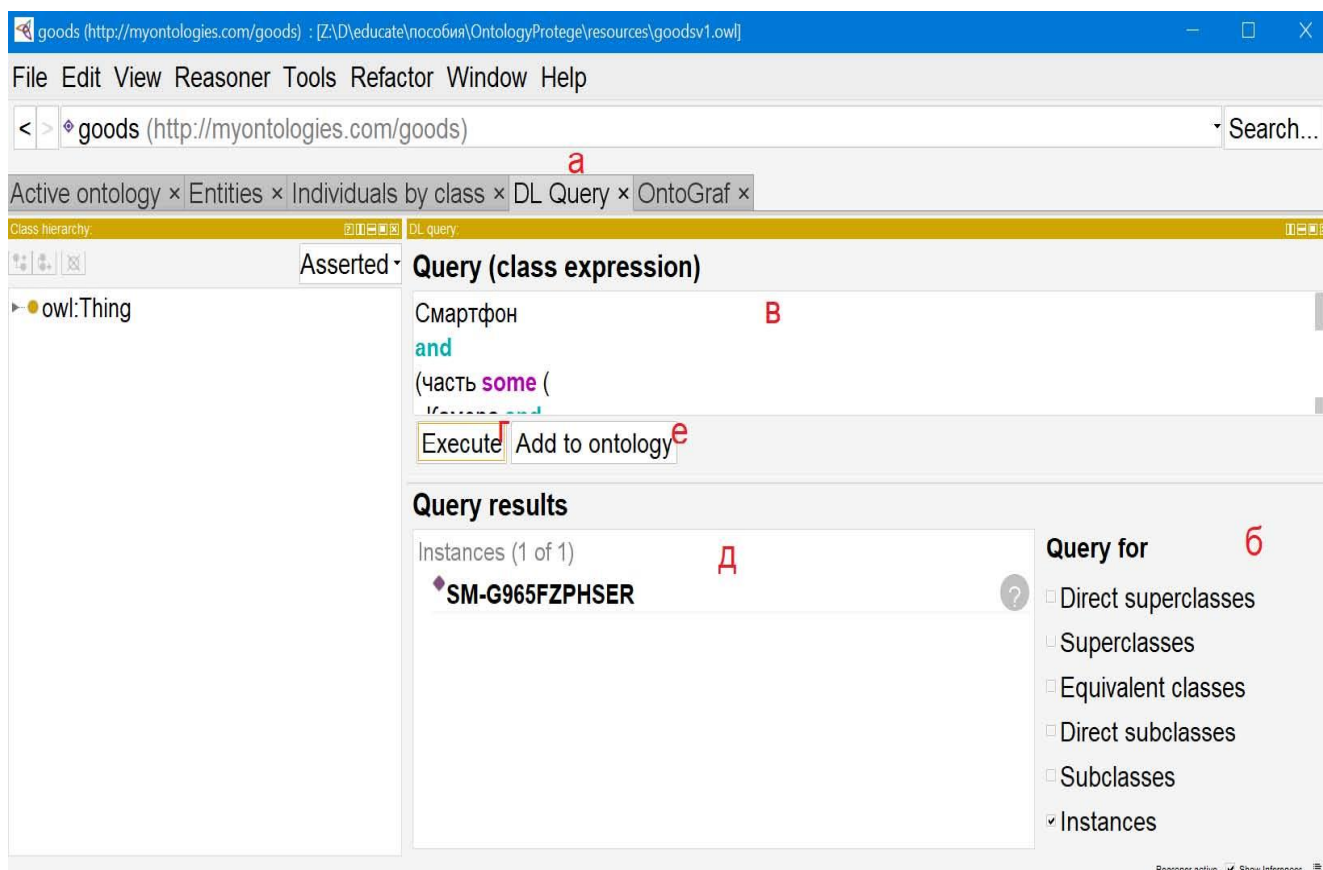


Рис. 20 Вкладка «DLQuery» в системе Protégé (а – панель вкладок с активной вкладкой «DLQuery»; б – панель выбора типа запрашиваемых сущностей; в – поле ввода запроса; г – кнопка выполнения запроса; д – результаты запроса; е – кнопка добавления запроса в онтологию)

Для освоения интерфейса выберем все экземпляры класса «Смартфон». Для этого необходимо в поле ввода запроса (рис. 20в) ввести запрос «Смартфон», выбрать ожидаемый тип результата – экземпляры (рис. 20б), запустить запрос (рис. 20г). После этого можно увидеть результаты (рис.

20д).

Перед написанием запросов необходимо определиться с возможными для использования конструкциями (объяснения будут приводятся применительно к типу выбираемых сущностей – экземпляры):

1. Локальное имя класса. Позволяет выбрать экземпляры данного класса. Как явно заданные, так и выведенные. Например: «Смартфон».
2. <локальное_имя_свойства> some <выражение>. Позволяет выбрать все экземпляры, для которых задано как минимум одно отношение <локальное_имя_свойства> с сущностью, подходящей под <выражение>. В качестве выражения могут выступать: вложенный «DL Query»; любое вариант ограничений, рассмотренный ранее при задании области значения data property. Например: «год_выпуска some xsd:integer»
3. <локальное_имя_свойства> only <выражение>. Все экземпляры, для которых отсутствуют заданные отношения или они все удовлетворяют выражению. Например: «год_выпуска only xsd:integer[>= 18]».
4. <локальное_имя_свойства> exactly <количество>. Все экземпляры, для которых задано указанное количество указанных отношений. Например: «год_выпуска exactly 1»
5. <локальное_имя_свойства> exactly <количество> <выражение>. Все экземпляры, для которых задано указанное количество указанных отношений, удовлетворяющих выражению. При этом может быть сколько угодно таких же отношений, не удовлетворяющих выражению. Например: «год_выпуска exactly 1 xsd:integer[>= 18]»
6. <локальное_имя_свойства> min/max <количество> [<выражение>]. Аналогично exactly, но должно быть не менее/не более, чем указанное количество указанных отношений.
7. <локальное_имя_свойства> value <литерал>. Все экземпляры, которые связаны указанным отношением с указанным скалярным значением.
8. <выражение1> and/or <выражение2>. Пересечение/объединение множеств выбранных экземпляров в рамках выражения1 и выражения2. Например:

«Дисплей or Процессор»

9. `not <выражение>`. Можно рассматривать как операция дополнения над множеством экземпляров, выбранных в рамках выражения. Например: «`not Смартфон`»

Определившись с множеством возможных конструкций, составим запрос для первого класса «Новый смартфон». У экземпляров такого класса не должно быть отношений «год выпуска», связывающих их с числом меньше 18 (для упрощения в первом варианте запроса рассмотрим год как двузначное число). Но, при этом должно быть хоть одно такое отношение (если таких отношений нет, то недостаточно информации для принятия решения). Также экземпляр должен быть типа «Смартфон». Соответственно, необходимый нам запрос должен описываться как пересечение 3 множеств: «Смартфон and (год_выпуска min 1) and (год_выпуска only xsd:integer[>= 18])».

Выполнив этот запрос на вкладке «DL Query», можно увидеть, что результатов не найдено. Вывод основывается на теории дескриптивных логик. Однако, для понимания вывода и дальнейших действий, рассмотрим причины пустого результата в упрощенном варианте.

В онтологии относительно года выпуска есть как минимум утверждения «`:SM-G965FZPHSER rdf:type Смартфон; :год_выпуска 18`». Для того, чтобы экземпляр был выбран в результатах запроса, необходимо, чтобы он относился к каждому из трех множеств. Учитывая приведенные утверждения, можно сделать вывод, что «`:SM-G965FZPHSER`» относится к классу «Смартфон» и «год_выпуска min 1». Но, нельзя сделать никакие выводы относительно «год_выпуска only xsd:integer[>= 18]». У нас информация о том, что существует такое x («`:SMG965FZPHSER :год_выпуска x`»), которое удовлетворяет ограничениям ($x \geq 18$), но из этого нельзя сделать вывод, что для любого x это ограничение всегда выполняется. При этом в результаты запроса «`not (Смартфон and (год_выпуска min 1) and`

(год_выпуска only xsd:integer[>= 18]))» рассматриваемый экземпляр также не войдет. Т.е. для «год_выпуска only xsd:integer[>= 18]» применительно к данному экземпляру не был сделан вывод ни о ложности, ни о истинности высказывания. В этом (предположение об открытости мира) состоит еще одна существенная разница с базами данных.

Одним из вариантов решения сложившейся проблемы является внесение в онтологию новых сведений. Так, если бы для рассматриваемого экземпляра выполнялось ограничение «:год_выпуска exactly 1» (для рассматриваемого экземпляра существует ровно одно отношение «год выпуска»), то с учетом существования подходящего под критерии отношения уже можно было бы сделать вывод о том, что существуют только такие отношения. Эти сведения могут быть добавлены в разделе «Types» экземпляра с использованием вкладки «Class expression editor» (рис. 21).

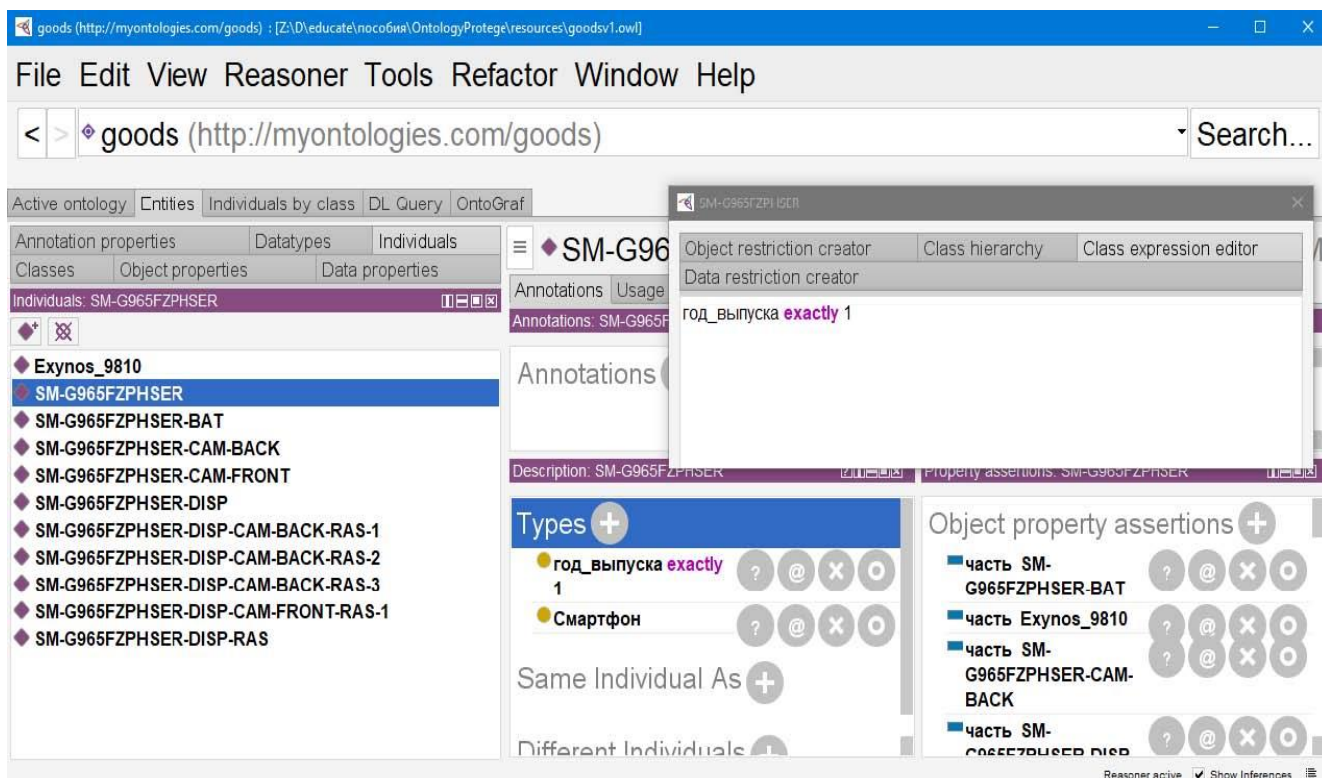


Рис. 21 Использование вкладки «Class expression editor» для добавления информации о экземпляре

После отладки запроса необходимо добавить класс. Это можно сделать

с использованием кнопки «Add to ontology» на вкладке «DL Query» (рис. 20e) или создав класс и заполнив поле «Equivalent To» в его описании (рис. 22).

Рассмотрим, как данный класс описывается в тексте онтологии.

```
:Новый_смартфон rdf:type owl:Class ;  
owl:equivalentClass [ owl:intersectionOf ( :Смартфон  
[ rdf:type owl:Restriction ;  
owl:onProperty :год_выпуска ;  
owl:allValuesFrom [ rdf:type rdfs:Datatype ; owl:onDatatype  
xsd:integer ; owl:withRestrictions ( [ xsd:minInclusive 18 ] ) ] ] [  
rdf:type owl:Restriction ; owl:onProperty :год_выпуска ;  
owl:minCardinality "1"^^xsd:nonNegativeInteger ] ); rdf:type  
owl:Class ]
```

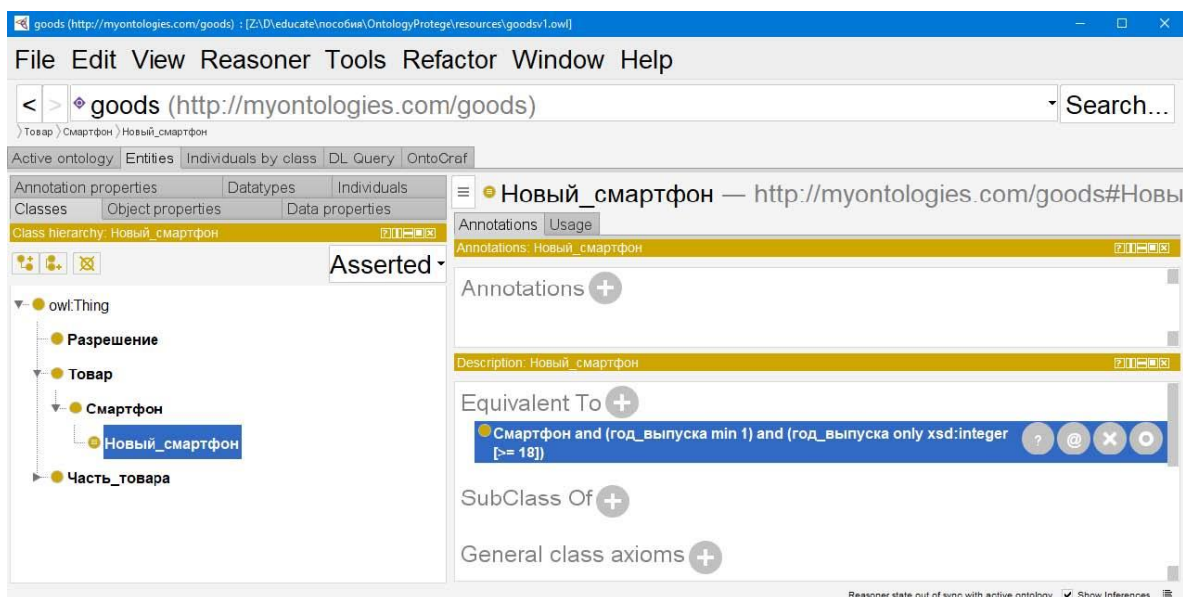


Рис. 22 Пример заполнения поля «Equivalent To» в описании класса

Как видно, используется отношение «owl:equivalentTo», которое позволяет сделать вывод, что если экземпляры относятся к «объекту» этого отношения, то относятся и к «субъекту». А в качестве «объекта» выступает пустой узел, являющийся пересечением 3 других классов, как и планировалось изначально.

Дополним написанный запрос для работы с годом, заданным в полном формате:

Смартфон and (год_выпуска min 1) and (год_выпуска only (xsd:integer[>= 18, <= 25] or xsd:integer[>= 2018]))

Также составим запрос для класса «Камерофон»:

Смартфон

and

(часть some (Камера and (количество_основных_камер some xsd:integer[>= 2])

and (количество_мегапикселей_основной_камеры some xsd:integer[>= 12])

and

(разрешение some (Разрешение and

((разрешение_горизонталь some xsd:integer[>=

3840]) or (разрешение_вертикаль some

xsd:integer[>= 3840])) and

(разрешение_кадр/сек some xsd:integer[>= 60])

))

))

Задания

1 Составить запросы для оставшихся групп: «Смартфон для фильмов», «Игровой смартфон», «Смартфон для походов». Создать defined class для каждой.

2 Сформировать минимум 5 групп (на основании имен подборок на ресурсе источнике) для категорий «Ноутбуки» и «Холодильники». Для каждой из групп сформировать критерии выбора экземпляров и создать defined class.

Написание запросов на языке SPARQL

В предыдущей работе было произведено отнесение экземпляров к группам по определенным критериям. Для этого использовались defined

classes и язык DL Query. Данные инструменты сильно расширяют возможности рассуждений в рамках онтологий. Однако, DL Query применяется именно в рамках рассуждений и имеет ряд недостатков, если использовать его только для получения доступа к явно заданным или уже выведенным сущностям онтологии: медленное выполнение (т.к. используется логический вывод); необходимость учитывать поведение при выводе (например, добавления в онтологию «exactly» в прошлой работы); невозможность описания некоторых условий (например, выбор отношений, а не экземпляров; выбор ряда характеристик смартфона). Поэтому для таких задач используется другой язык – SPARQL [8]. Данный язык позволяет выбирать и добавлять сущности в онтологию, формировать новый граф RDF. В данной работе будут рассмотрены только возможности выбора. Язык синтаксически схож с SQL (и не только синтаксически. В частности, он также основан на предположении о закрытости мира, в отличие от DL Query), применяемым для аналогичных задач в базах данных. Поэтому (и потому что SQL должен быть уже знаком обучаемым) с ним будут проводиться аналогии.

Для работы с SPARQL в системе Protégé необходимо активировать вкладку «Window -> Tabs -> SPARQL Query» (рис. 23). Необходимо понимать, что SPARQL и механизм рассуждений в Protégé работают независимо и не влияют на результаты работы друг друга. Это означает, что нет возможности выбрать экземпляры класса «Новый смартфон», которые являются выведенными. При этом это возможно в рамках, например, библиотеки Apache Jena для языка Java.

Первоначально выберем первые 2 смартфона и характеристики их камер (количество камер; мегапиксели; апертура) и рассмотрим на примере этого запроса основные синтаксические конструкции.

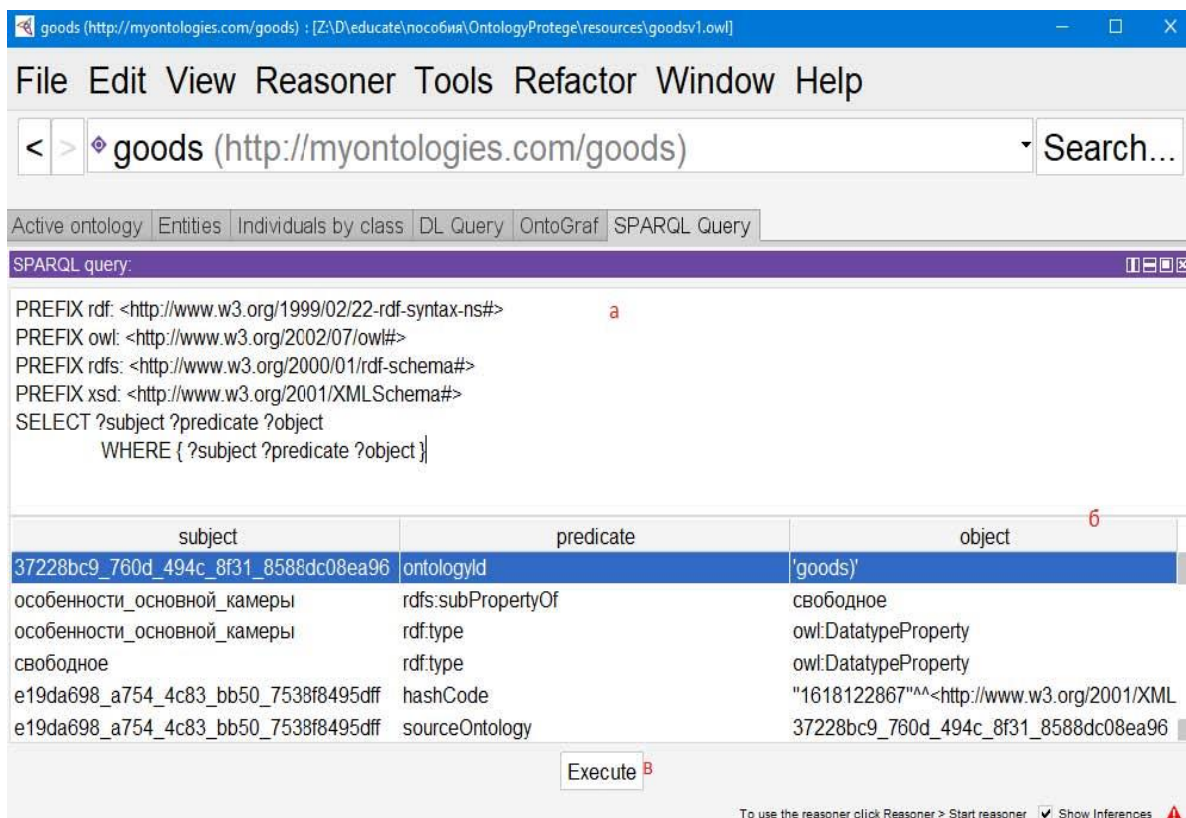


Рис. 23 Вкладка «SPARQL Query» в системе Protégé (а – поле ввода запроса; б – результаты запроса; в – кнопка выполнения запроса)

#Сначала приводится блок стандартных префиксов для того, чтобы не записывать громоздкие идентификаторы в рамках основной части запроса

PREFIX rdf: <http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#>

PREFIX owl: <http://www.w3.org/2002/07/owl#>

PREFIX rdfs: <http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#>

PREFIX xsd: <http://www.w3.org/2001/XMLSchema#>

#Также необходимо добавить префикс для созданной онтологии (ее идентификатор берется с вкладки «Active Ontology»)

PREFIX : <http://myontologies.com/goods#>

#После префиксов идет конструкция SELECT {переменные}, которая описывает что будет выбрано в качестве результата запроса

#Все переменные начинаются с «?» и перечисляются через пробел

SELECT ?смартфон ?камера_число ?камера_мп ?камера_ап

#Далее идет конструкция WHERE { {тройки} }. Тройки записываются аналогично синтаксису Turtle, что позволяет также использовать разделители «.», «;», «,».

```
WHERE {
```

#Вместо отдельных сущностей могут ставится переменные, начинающиеся с «?». На них могут накладываться условия, они могут выбираться в рамках списка полей в «SELECT».

```
?смартфон :часть ?камера .
```

```
?камера rdf:type :Камера ;
```

```
  :количество_основных_камер ?камера_число ;
```

```
  :количество_мегапикселей_основной_камеры ?камера_мп ;
```

```
  :апертура_основной_камеры ?камера_ап }
```

#Далее идет конструкция ORDER BY, позволяющая задать сортировку результатов

```
ORDER BY DESC(?камера_ап)
```

#Далее идет конструкция LIMIT, OFFSET позволяющая задать количество пропускаемых записей и количество выбираемых

```
LIMIT 2 OFFSET 0
```

Как видно, структура запроса схожа с языком SQL (в том числе доступны конструкции GROUP BY, HAVING), однако содержимое блоков различается. Основная часть – WHERE, разберем подробнее ее вложенные конструкции, которые будут использоваться в рамках работы:

1. Тройка «субъект предикат объект». На месте каждого из элементов тройки может стоять конкретный IRI или литерал или переменная. Позволяет выбрать все тройки онтологии, подходящие под заданную (заданная тройка используется как маска). При выборе: на месте переменных в заданной тройке может стоять любая сущность в выбираемой тройке; литералы должны совпадать по значению, типу, языку; IRI на соответствующих местах должны совпадать.

2. Разделители «.» между тройками можно интерпретировать как декартового

произведение, но с учетом равенства соответствующих переменных. Например, «?смартфон :код_производителя ?код» позволяет выбрать все тройки, в которых присутствует отношение «код_производителя». Если в онтологии 2 смартфона и только у одного из них есть это отношение, то будет выбрана 1 тройка.

«?смартфон :часть ?часть» позволяет выбрать все тройки, в которых присутствует отношение «часть». Если в онтологии 2 смартфона и у каждого из них по 5 частей, то будет выбрано 10 троек.

Если упрощенно рассмотреть порядок выбора в рамках «?смартфон :код_производителя ?код . ?смартфон :часть ?часть», то будет сначала выбрана 1 запись по первой тройке, 10 записей по второй. Далее будет сформировано 10 записей как все варианты совмещений данных записей. После чего будут удалены 5 записей, где в рамках одноименных переменных «смартфон» не совпадают значения.

3. В рамках троек также могут использоваться пустые узлы, описываемые аналогично синтаксису Turtle с использованием «[]».

4. OPTIONAL { {вложенная часть where} }. Позволяет задать вложенный запрос, который будет использован только при наличии результатов. Например, «?смартфон :код_производителя ?код . ?смартфон :часть ?часть» выберет 10 записей, если в онтологии будет 2 смартфона и 5 частей у каждого. Но, если будет 2 смартфона и 0 частей у каждого, то никаких результатов выбрано не будет. При этом «?смартфон :код_производителя ?код OPTIONAL { ?смартфон :часть ?часть }» выберет также 10 записей в первом случае, но 2 записи во втором (часть в рамках OPTIONAL учитываться не будет).

5. FILTER({условие}). Позволяет оставить в рамках выбранных записей только те, которые подходят под условие. Например, «?смартфон :год_выпуска ?год FILTER(?год > 18)» позволяет выбрать только те результаты, где год выпуска позднее 18 (стоит учитывать, что если у смартфона 2 таких отношения и у одного значение больше 18, а у другого меньше, то

сам смартфон все равно будет выбран, т.к. одна из записей с ним будет подходить под условия). Т.к. FILTER не является тройкой, то после него нет необходимости использовать разделители. Таких конструкций в запросе может быть множество. В рамках условий FILTER могут использоваться операции: &&, ||, <, >, <=, >=, =, !=. Также могут использоваться встроенные функции, например, regex, isLiteral (список всех функций здесь приводиться не будет и может быть найден в документации).

6. FILTER EXISTS { { вложенная часть where } }, FILTER NOT EXISTS { { вложенная часть where } }. Специальные виды FILTER, которые оставляют записи, для которых вложенный запрос вернул/не вернул результаты.

Зная основные конструкции, составим следующий запрос: выбор информации (идентификатор, код производителя, конфигурация процессора, емкость аккумулятора, количество мегапикселей основной камеры, диагональ экрана) о всех смартфонах не старше 2018 года с «Super AMOLED» экраном.

Необходимо учитывать, что часть информации может отсутствовать, но при этом результат все равно должен быть представлен, значит необходимо использовать множество конструкций OPTIONAL. Условия на год и экран являются обязательными и сущности, не имеющие этой информации, не должны выбираться. Условие на экран накладывается через механизм троек. Условие на год должно учитывать, что могло быть переиздание смартфона и несколько таких отношений. Значит необходимо или работать с минимальным годом или использовать конструкцию FILTER NOT EXISTS.

```
SELECT ?смартфон ?код ?конфигурация ?диагональ ?емкость ?мп
WHERE {
    #с помощью пустого узла определяем условие, что выбираемый
идентификатор должен быть "Смартфон" или его подкласс
    ?смартфон rdf:type [ rdfs:subClassOf* :Смартфон ] .
```

#условие, что связь "год выпуска" должна существовать. Реализовано вложенным условием, чтобы в случае нескольких годов не выбралось несколько записей

```
FILTER EXISTS {?смартфон :год_выпуска ?год}
```

#условие на "новизну" года выпуска

```
FILTER NOT EXISTS {?смартфон :год_выпуска ?год2 FILTER(?год2 < 18 || (?год2 > 1000 && ?год2 < 2018))}
```

#считаем, что дисплей один. Для нескольких выберется информация только о подходящих

```
?смартфон :часть ?дисплей . ?дисплей rdf:type :Дисплей .
```

#условие на технологию изготовления экрана

```
?дисплей :технология_изготовления_экрана
```

```
?технология FILTER(regex(?технология, "super amoled", "i"))
```

#дополнительная выбираемая информация (при наличии)

```
OPTIONAL {?смартфон :код_производителя ?код}
```

```
OPTIONAL {?смартфон :часть ?проц . ?проц rdf:type :Процессор .
```

```
?проц :конфигурация_процессора ?конфигурация}
```

```
OPTIONAL {?дисплей :диагональ_экрана ?диагональ}
```

```
OPTIONAL {?смартфон :часть ?аккумулятор . ?аккумулятор rdf:type :Аккумулятор .
```

```
?аккумулятор <http://myontologies.com/goods#емкость_аккумулятора_мА*ч>
```

```
?емкость } OPTIONAL {?смартфон :часть ?камера . ?камера rdf:type :Камера .
```

```
?камера :количество_мегапикселей_основной_камеры ?мп } }
```

Задания

Сформировать запросы:

- 1 выбор всех смартфонов и информации о них (аналогичной описываемой в работе) с аккумулятором не менее 500 мА*ч
- 2 выбор всех вариантов блоков камер смартфонов с их информацией (апертура, количество камер, производитель, мегапиксели, разрешение

видеосъемки)

3 выбор всех вариантов модулей экранов с их информацией (диагональ, разрешение, плотность пикселей, технология изготовления экрана)

4 выбор первых 10 ноутбуков с их характеристиками: конфигурация процессора, тактовая частота, диагональ экрана, разрешение экрана, размер оперативной памяти, размер носителя информации, тип носителя информации, список разъемов

Написание правил с использованием языка SWRL

В рамках последней работы необходимо сформировать в онтологии правила, которые позволят, учитывая особенности предметной области, формировать выведенные отношения. Для примера рассмотрим правило, которое будет отмечать сведения об аккумуляторе смартфона как сомнительные, если заявленное время работы в режиме разговора превышает «емкость аккумулятора / 250».

SWRL [9, 10] позволяет составлять правила, являющиеся импликацией между предпосылкой и следствием. После запуска механизма рассуждений онтология будет изменяться в соответствии с этими правилами. Предпосылками и следствиями являются выражения на основе предикатов (в том числе созданных в рамках онтологий). Рассмотрим синтаксис на примерах:

- 1 Смартфон(?x). Означает ?x `rdf:type :Смартфон` (?x аналогичен переменным в языке SPARQL)
- 2 часть(?x, ?p) – означает ?x :часть ?p. Таким образом можно записать предикат на основании любого созданного data или object property.
- 3 Смартфон(?x) ^ часть(?x, ?p). операция «and» записывается как «^».
- 4 Смартфон(?x) ^ часть(?x, ?p) -> является_частью(?p, ?x). Операция импликации записывается как «->». Данное правило определяет аксиому о том, что если ?x является смартфоном и содержит часть ?p, то также

можно сказать, что ?р является частью ?х. Подобное правило генерируется автоматически в соответствии с полем «inverseOf», которое мы указывали в прошлых работах.

Из встроенных предикатов [9] будут необходимы: swrlb:lessThanOrEqual(?x, ?y) (?x меньше или равно ?y); swrlb:lessThan(?x, ?y) (?x строго меньше ?y); swrlb:greaterThanOrEqual(?x, ?y) (?x больше или равно ?y); swrlb:greaterThan(?x, ?y) (?x строго больше ?y); swrlb:divide(?x, ?y, ?z) (?x результат операции ?y/?z).

Для отладки условных частей правил может использоваться язык SQWRL [11]. В рамках него будет использоваться только предикат sqwrl:select(?x, ?y, ?z,). Он позволяет отобразить пользователю все перечисленные сущности, для которых активировались предпосылки. Таким образом можно преобразовать правило в аналог запроса и проверить, что оно применяется для запланированных сущностей.

Сформируем SQWRL правило по заданным в работе критериям: «Аккумулятор(?a) ^ емкость_аккумулятор_мА_ч(?a, ?v) ^ время_работы_в_режиме_разговора(?a, ?t) ^ swrlb:divide(?tr, ?v, 250) ^ swrlb:greaterThan(?t, ?tr) -> sqwrl:select(?a, ?t, ?tr)» Именно такие записи о аккумуляторах будут отмечаться сомнительными. Чтобы проверить корректность условий данного правила следует рассмотреть для каких аккумуляторов это правило будет срабатывать (выбрать идентификатор аккумулятора, заявленное время работы и вычисленное время работы).

Для доступа к SQWRL необходимо активировать вкладку «Window -> Tabs > SQWRL Tab» (рис. 24). Далее необходимо создать правило (рис. 24б) и ввести его тело (рис. 25в). Далее необходимо выделить правило и нажать кнопку запуска (рис. 24а, рис. 24в). После этого результат работы можно увидеть на вкладке, соответствующей имени правила (рис. 25г).

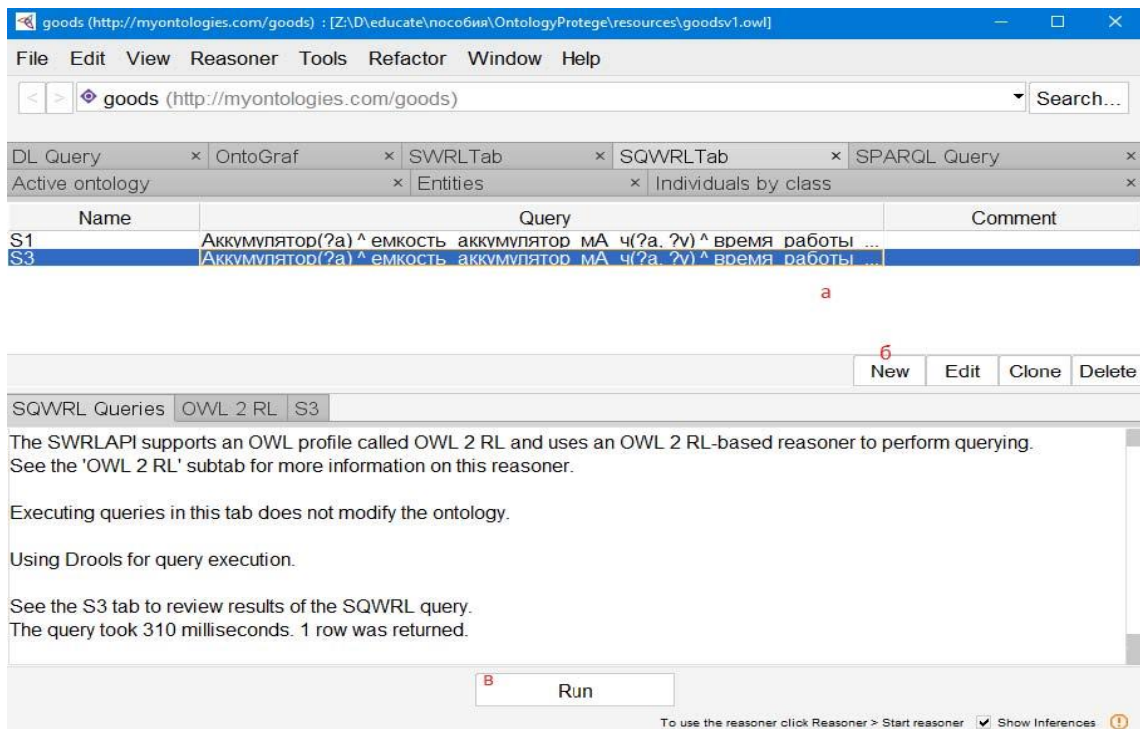


Рис. 24 Вкладка SQWRL в системе Protégé (а – список созданных правил; б – кнопки создания нового правила и редактирования выделенного; в – кнопка запуска выбранного правила)

Убедившись в корректности условной части правила, можно перенести его в список SWRL правил (Window -> Tabs -> SWRL Tab) и изменить его заключение. На данной вкладке уже отображаются все SQWRL правила, однако они отмечены как неактивные. Можно или изменить правило и отметить его активным или создать новое. Условная часть правила остается прежней, а заключением будет являться «Сомнительно(?a)» (также необходимо создать соответствующий класс).

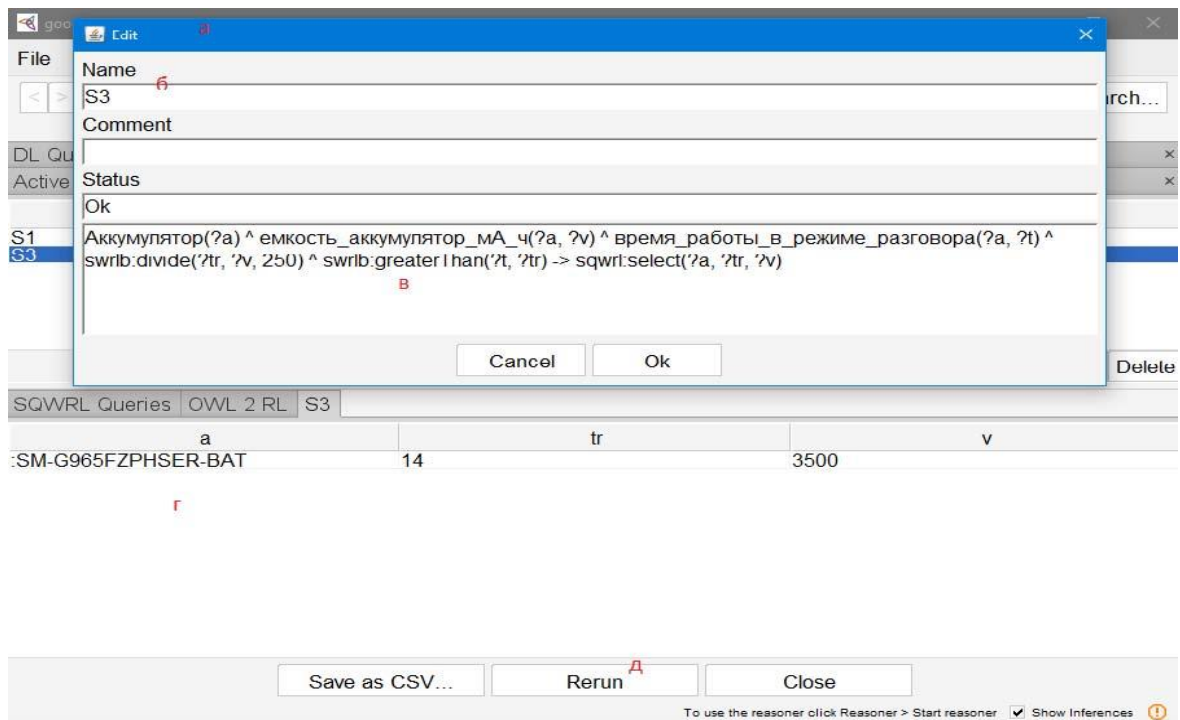


Рис. 25 вкладка SQWRL в системе Protégé (а – окно редактирования правила; б – имя правила; в – тело правила; г – результаты выполнения правила; д – кнопка перезапуска правила)

Теперь необходимо запустить правило, предварительно загрузив понятия из онтологии (рис. 26б, рис. 26в).

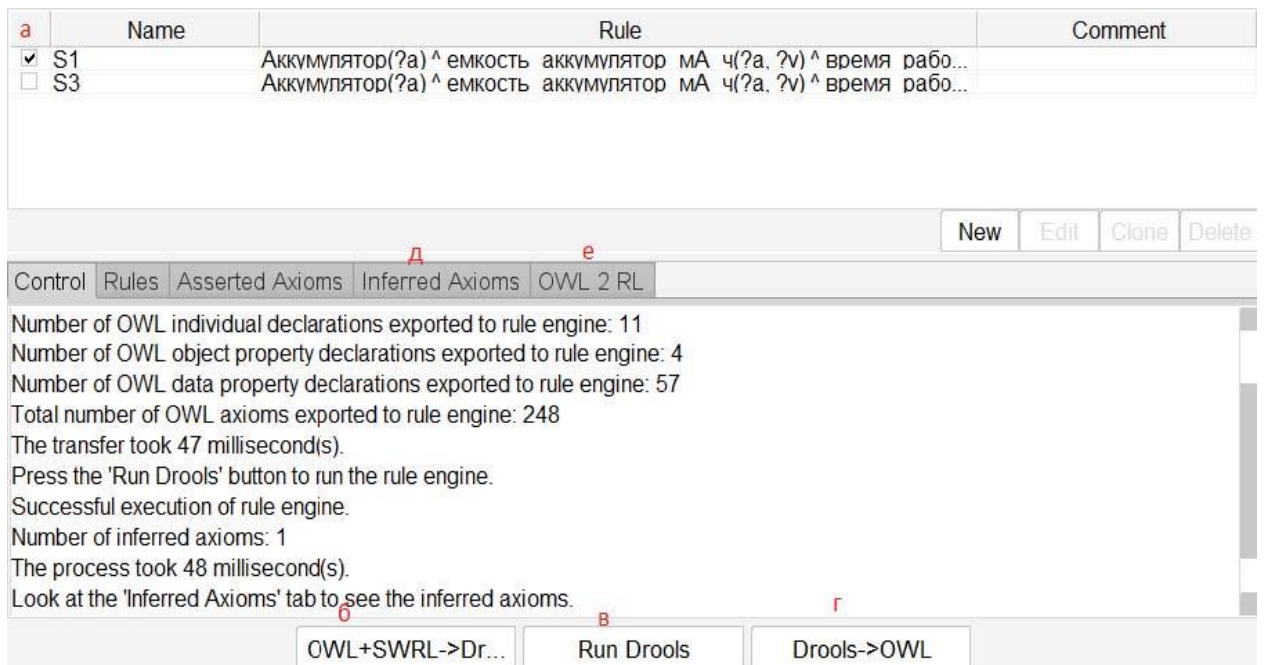


Рис. 26 Вкладка SWRL в системе Protégé (а – активность правила; б – кнопка загрузки понятий/аксиом из онтологии и списка правил; в – запуск вывода на основе правил; г – внесение выведенных понятий в онтологию; д – список

выведенных понятий; e – настройки вывода)

После этого можно ознакомиться с выведенными аксиомами (рис. 26.д). В случае настроек по умолчанию их будет больше 100. Это связано с тем, что выполняется множество стандартных правил (например, формирование новых отношений в соответствии с описанием «inverseOf»). Для нашего примера это необязательно. Поэтому можно на вкладке «OWL 2 RL -> OWL2RL Control» выключить все таблицы стандартных правил. После этого в выведенных аксиомах останутся только аксиомы, полученные с использованием созданного правила.

Задания

- 1 Сформировать минимум 5 правил, выявляющие сомнительные описания различных характеристик.
- 2 Сформировать правило, которое в зависимости от емкости аккумулятора, тактовой частоты процессора, разрешения экрана и его диагонали будет формировать примерное время автономной работы ноутбука в режимах: игра, работа, ожидание.

Разработка учебной экспертной системы.

Вопросы (компетенции, навыки) для освоения:

7. Изучить примеры построения экспертных систем.
8. Научиться создавать и редактировать базу знаний ЭС.
9. Научиться реализовывать и тестировать базу знаний.

Теоретическая часть

Экспертная система (ЭС, англ. expert system) — компьютерная система, способная частично заменить специалиста-эксперта в разрешении проблемной ситуации. Современные ЭС начали разрабатываться исследователями искусственного интеллекта в 1970-х годах, а в 1980-х

получили коммерческое подкрепление. Предшественниками экспертных систем были предложены в 1832 году С. Н. Корсаковым, создавшим механические устройства, так называемые «интеллектуальные машины», позволявшие находить решения по заданным условиям, например, определять наиболее подходящие лекарства по наблюдаемым у пациента симптомам заболевания.

В информатике экспертные системы рассматриваются совместно с базами знаний (база знаний (БЗ; англ. knowledge base) в информатике и исследованиях искусственного интеллекта — это особого рода база данных, разработанная для оперирования знаниями. База знаний содержит структурированную информацию, покрывающую некоторую область знаний, для использования кибернетическим устройством (или человеком) с конкретной целью. Современные базы знаний работают совместно с системами поиска информации, имеют классификационную структуру (классификация (классифицирование) (от лат. classis — разряд и лат. facere — делать) — особый случай применения логической операции деления объема понятия, представляющий собой некоторую совокупность делений (деление некоторого класса на виды, деление этих видов и т.д.) и формат представления знаний (представление знаний — вопрос, возникающий в информатике — с подбором представления конкретных и обобщённых знаний, сведений и фактов для накопления и обработки информации в ЭВМ. Главная задача в искусственном интеллекте (ИИ) — научиться хранить знания таким образом, чтобы программы могли осмысленно обрабатывать их и достигнуть тем подобия человеческого интеллекта).

Полноценные базы знаний содержат в себе не только фактическую информацию, но и правила вывода, допускающие автоматические умозаключения о вновь вводимых фактах и, как следствие, осмысленную обработку информации. Область наук об искусственном интеллекте, изучающая базы знаний и методы работы со знаниями, называется инженерией знаний) как модели поведения экспертов в определенной

области знаний с использованием процедур логического вывода и принятия решений, а базы знаний — как совокупность фактов и правил логического вывода в выбранной предметной области деятельности. В инструментальную систему входят помимо описанной выше экспертной оболочки программа-редактор баз знаний и программа логического вывода.

Этапы разработки экспертных систем:

1. Идентификация.

Определение участников и их ролей в процессе создания и эксплуатации экспертной системы.

В процессе создания экспертной системы могут участвовать следующие специалисты: инженеры по знаниям, эксперты, программисты, руководитель проекта, заказчики (конечные пользователи). При реализации сравнительно простых экспертных систем программистов может и не быть. Роль инженера по знаниям - выуживание профессиональных знаний из экспертов и проектирование базы знаний экспертной системы и ее архитектуры. Программист необходим при разработке специализированного для данной экспертной системы программного обеспечения, когда подходящего стандартного (например, оболочки для создания экспертной системы) не существует или его возможностей не достаточно и требуются дополнительные модули.

В процессе эксплуатации могут принимать участие конечные пользователи, эксперты, администратор.

На этом этапе разработчик должен ответить на следующие вопросы:

- Какой класс задач должна решать экспертная система?
- Как эти задачи могут быть охарактеризованы или определены?
- Какие можно выделить подзадачи?
- Какие исходные данные должны использоваться для решения?
- Какие понятия и взаимосвязи между ними используются при решении задачи экспертами?
- Какой вид имеет решение, и какие концепции используются в нем?

- Какие аспекты опыта эксперта существенны для решения задачи?
- Какова природа и объем знаний, необходимых для решения задачи?
- Какие препятствия встречаются при решении задач?
- Как эти помехи могут влиять на решение задач?

2. Концептуализация.

На этом этапе разработчик должен ответить на следующие вопросы:

- Какие типы данных нужно использовать?
- Что из данных задано, а что должно быть выведено?
- Имеют ли подзадачи наименования?
- Имеют ли стратегии наименования?
- Имеются ли ясные частичные гипотезы, которые широко используются?

3. Формализация.

4. Реализация прототипной версии.

5. Тестирование.

6. Перепроектирование прототипной версии.

Назначение, возможности и принцип работы байесовской стратегии оценки выводов

Байесовская стратегия оценки выводов - одна из стратегий, применяемых для оценки достоверности выводов (например, заключений продукционных правил) в экспертных системах. Основная идея байесовской стратегии заключается в оценке вероятности некоторого вывода с учетом фактов, подтверждающих или опровергающих этот вывод.

Вероятность осуществления некой гипотезы H при наличии определенных подтверждающих свидетельств E вычисляется на основе априорной вероятности этой гипотезы без подтверждающих свидетельств и вероятностей осуществления свидетельств при условиях, что гипотеза верна или неверна.

Значения $P(E/H)$ и $P(E/\text{не}H)$, подставленные в теорему Байеса, позволяют вычислить апостериорную вероятность исхода, т.е. вероятность,

скорректированную в соответствии с ответом пользователя на данный вопрос:

$$P(H/E) = P(E/H) * P(H) / (P(E/H) * P(H) + P(E/неH) * P(неH))$$

или

$$P \text{ апостериорная} = P_y * P / (P_y * P + P_n * (1 - P))$$

Пример применения байесовской стратегии оценки выводов

В экспертных системах для составления прогнозов погоды вероятность дождя на следующий день определяется с учетом трех факторов: ветер, влажность, облачность (в день наблюдения). За 173 дня (из них 53 дождливых) накоплены статистические данные, приведенные в таблице.

Погода в день наблюдения		Количество случаев дождливой погоды на следующий день	Количество случаев погоды без осадков на следующий день
Ветер	Слабый	19	52
	Умеренный	27	44
	Сильный	7	24
Влажность	Высокая	35	18
	Средняя	12	42
	Низкая	6	60
Облачность	Ясно	5	83
	Облачно	8	27
	Пасмурно	40	10

Приведенные в таблице данные означают, например, следующее: за период наблюдений (173 дня) слабый ветер наблюдался 71 день (71=19+52). В 19 случаях на следующий день погода была дождливой, в 52 случаях - без осадков.

В некоторый день наблюдается следующая погода: сильный ветер, высокая влажность, облачно. Требуется найти вероятность дождливой погоды на следующий день.

В данном случае в качестве гипотез рассматриваются состояния погоды на следующий день: H1 - дождь, H2 - погода без осадков.

Свидетельством здесь является сочетание трех факторов, характеризующих погоду в день наблюдения: ветер, влажность и облачность (можно сказать, что в данном случае используются три свидетельства); обозначим эти факторы как E_1, E_2, E_3 . Обозначим наблюдаемое сочетание факторов (сильный ветер, высокая влажность, облачно) как событие E .

Определим вероятности, необходимые для расчетов по формуле Байеса. Априорные вероятности гипотез (то есть вероятности дождя и погоды без осадков, без учета наблюдаемого состояния погоды):

$$P(H_1) = 53/173 = 0,306;$$

$$P(H_2) = 120/173 = 0,694.$$

Наблюдаемое свидетельство (состояние погоды в день наблюдения) представляет собой сочетание трех событий, наблюдаемых вместе: сильного ветра, высокой влажности и облачности. Считая эти события независимыми (то есть считая, например, что влажность не зависит от облачности, и т.д.), можно найти условные вероятности свидетельства по формуле умножения вероятностей:

$$P(E/H_i) = P(E_1, E_2, E_3/H_i) = P(E_1/H_i) P(E_2/H_i) P(E_3/H_i), \quad i=1, 2.$$

Найдем величины, необходимые для применения формулы умножения вероятностей:

$$P(E_1/H_1) = 7/53 = 0,132; \quad P(E_2/H_1) = 35/53 = 0,66; \quad P(E_3/H_1) = 8/53 = 0,151;$$
$$P(E_1/H_2) = 24/120 = 0,2; \quad P(E_2/H_2) = 18/120 = 0,15; \quad P(E_3/H_2) = 27/120 = 0,225.$$

Здесь, например, $P(E_1/H_1)$ - вероятность того, что в текущий день наблюдается сильный ветер, при условии, что следующий день будет дождливым. Эта величина показывает, насколько часто наблюдается сильный ветер в дни, предшествующие дождливой погоде.

Подставляя найденные величины в формулу умножения вероятностей, получим:

$$P(E/H_1) = 0,132 * 0,66 * 0,151 = 0,0132; \quad P(E/H_2) = 0,2 * 0,15 * 0,225 = 0,00675.$$

Здесь, например, величина $P(E/H1)$ - вероятность наблюдаемого состояния погоды (сильного ветра, высокой влажности и облачности) при условии, что следующий день будет дождливым.

При построении экспертных систем часто используют вероятностный подход. Составляя базу знаний, применяют экспертную матрицу, имеющую следующий вид:

Наблюдения	Значение «да»	Значение «нет»
1	a	b
2	c	d
...
10	s	t

Номера 1, 2, ..., 10 соответствуют вопросам заданной предметной области, буквы a, b, ..., t в массиве означают возможные варианты ответов. Матрица должна содержать все знания эксперта по данному предмету.

Область запросов - та область, в которой экспертная система должна быть экспертом.

Возможные варианты ответов в экспертной матрице носят вероятностный характер. Они задаются числами от 0 до 1. Если событие наверняка должно произойти, то вероятность его появления равна 1. Если событие не имеет шанса произойти когда-либо, то вероятность его появления равна 0. Если же событие равновероятно, то есть может как произойти, так и нет, то вероятность его появления равна 0,5. Все остальные возможные случаи лежат в указанном диапазоне.

Пример:

Завтра будет дождь Завтра дождя не будет

Сыро 0,6 0,4

Сухо 0,45 0,55

Задания для выполнения и методические рекомендации:

Задание 1

Создать простую базу знаний «Ты геймер?», решающей задачу классификации (с четкой логикой).

В этой БЗ будет 2 равновероятных исхода: «геймер» и «не геймер».

Априорные вероятности обоих исходов равны 0.5 ($P(H) = 0.5$), т.е. гипотезы, что наугад выбранный человек является или не является геймером, равновероятны (при этом сумма априорных вероятностей равна 1, т.е. в базе знаний приведены все возможные исходы).

Каждое утверждение четко относит испытуемого к одной из этих категорий, т.е. если для первого вопроса для исхода «геймер» будет запись 1,1,0, то для исхода «не геймер» запись будет 1,0,1. Таким образом, P_u и P_n для каждого вопроса равны либо 1, либо 0, при этом во втором правиле эти значения инвертируются (относительно первого правила). Это приводит к тому, что максимально уверенный ответ («Точно да» или «Точно нет») на любой вопрос однозначно классифицирует пользователя как геймера или не геймера (см. таблицу 1).

(Примечание: не следует указывать P_u и P_n равными друг другу, т.к. это означает, что данное свидетельство не влияет на вероятность исхода, т.е. бессмысленно его упоминать).

Представим правила, используемые ЭС «Ты геймер?», в виде таблицы.

Таблица 1

№ п/п	Утверждение / Вопрос	Заключение / Исход	
		геймер	не геймер
1.	Ты играешь в компьютерные игры по 6 и более часов в сутки	1	0
2.	Ты бросаешь все дела ради новой игры	1	0
3.	От 3D-action игр у тебя кружится голова	0	1
4.	Ты ни за что не потащишь свой компьютер к другу для организации соревнований по сети	0	1
5.	Ты в основном тратишь деньги или на новый игровой диск или на апгрейд компьютера	1	0
6.	Ты не пользуешься "мышью" в 3D-action играх	0	1

В формате базы знаний данные таблицы будут записаны в виде вопросов и исходов, приведенных ниже.

Вопросы:

Ты играешь в компьютерные игры по 6 и более часов в сутки?

Ты бросаешь все дела ради новой игры?

От 3D-action игр у тебя кружится голова?

Ты ни за что не потащишь свой компьютер к другу для организации соревнований по сети?

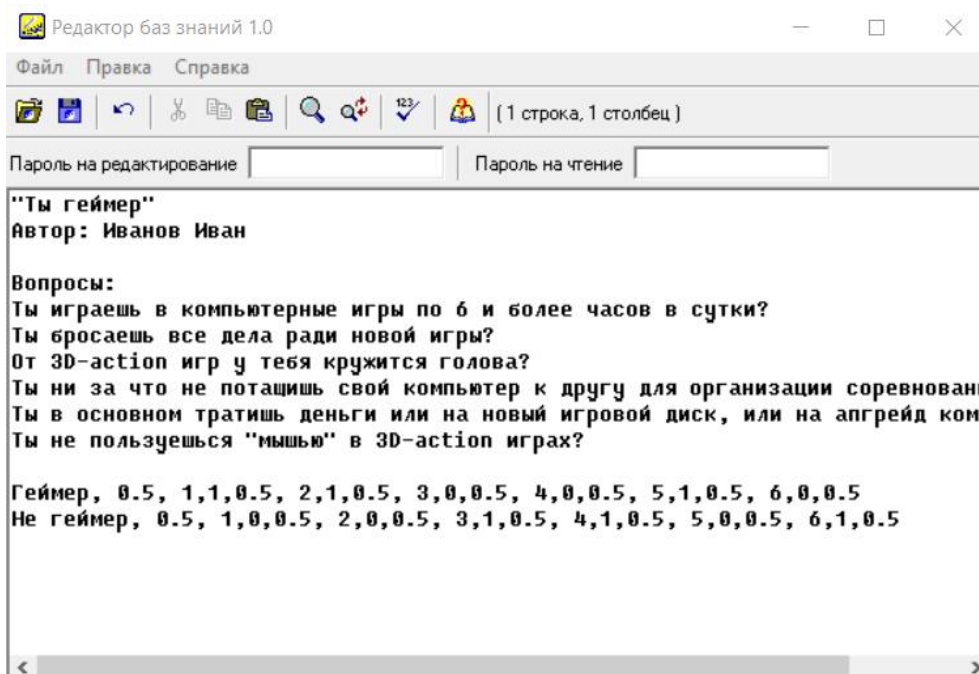
Ты в основном тратишь деньги или на новый игровой диск или на апгрейд компьютера?

Ты не пользуешься "мышью" в 3D-action играх?

Геймер, 0.5, 1,1,0, 2,1,0, 3,0,1, 4,0,1, 5,1,0, 6,0,1

Не геймер, 0.5, 1,0,1, 2,0,1, 3,1,0, 4,1,0, 5,0,1, 6,1,0

Если реализовывать данную БЗ в программе «Малая Экспертная Система», то она будет выглядеть следующим образом:



Задание 2

На основе рассмотренного примера попробуйте составить собственную БЗ например для диагностики состояния здоровья учеников или анализа обеспеченности литературой учебного процесса

Анализ существующих образовательных платформенных решений.

Вопросы (компетенции, навыки) для освоения:

10. Изучить возможности существующих российских образовательных онлайн-платформ.

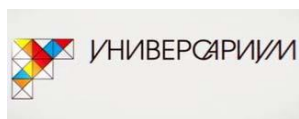
11. Научиться анализировать образовательные российские и зарубежные онлайн-платформы.

Задания для выполнения и методические рекомендации:

Задание 1

Используя приведенный ниже список российских образовательных онлайн-платформ, а также другие интернет-источники составьте сводную таблицу (название платформы, образовательные задачи, предполагаемый возраст учащихся, возможности использования в учебном процессе, преимущества, недостатки).

Список российских и зарубежных онлайн-платформ



Универсариум (<http://universarium.org/>) – проект, позиционируемый как российская MOOC-платформа. Запущен при поддержке Агентства стратегических инициатив и РИА-Новости. Разрабатывают собственные курсы совместно с российскими вузами и пытаются получить право выдавать сертификаты государственного образца тем, кто успешно проходит курсы. На данный момент три курса уже запущены, готовятся к запуску новые курсы. Есть планы по переводу своих курсов на английский язык и выход на европейскую аудиторию. Курсы позиционируются как отдельные курсы, которые могут быть встроены в большие образовательные программы. Разрабатываются совместно с преподавателями, почти все преподаватели-авторы стартовых курсов – из МГУ им. Ломоносова.



Eduson (<https://www.eduson.tv/>) – платформа для предоставления образовательных курсов по бизнес-тематикам. Ориентированы на профессионалов. По итогам прохождения курсов можно

получить сертификат Eduson. Курсы платные, для корпораций есть вариант подписки на все курсы сразу. Есть бесплатные курсы, но они, как правило, разработаны собственными силами. Платные курсы создаются преподавателями из известных университетов, в основном из США, есть также курсы от российских авторов. Проект нацелен изначально на страны BRIC, стартовал на английском языке, русский язык был добавлен позже.



Uniweb (<http://uniweb.ru/>) – Проект позиционируется как платформа онлайн-обучения для распространения как отдельных курсов, так и образовательных программ. Курсы разрабатываются совместно с вузами. Основной партнер – РАНХиГС, также есть курсы с факультетами МГУ, МГИМО, РМОУ. Часть курсов предоставляется бесплатно, большая часть – на платной основе. По итогам прохождения платных курсов выдаются сертификаты от вузов-авторов курсов. Для вузов создание курсов бесплатно, применяется модель “revenue sharing” (часть оплаты за обучение остается у Uniweb)



Digital October (coursera.digitaloctober.ru) – Digital October совместно с Coursera пошли по пути перевода курсов Coursera на русский язык. К ним позднее присоединилась Abbyu Software (в части перевода). Один курс запущен (русский перевод “Gamification”), переводятся новые курсы. Также в рамках проекта запущены «открытые лаборатории» - прохождение оригинального курса на Coursera (на английском языке) с помощью российских менторов (профессионалы в изучаемой области).



Univer.tv – Медиатека видеозаписей лекций, образовательных фильмов, выступлений на конференциях. Источники видеозаписей – самостоятельно присланное пользователями, лучшее с других ресурсов интернета. В настоящее время ресурс активно не развивается – создатели проекта делают interneturok.ru



Interneturok.ru – российский аналог Khan Academy. Самостоятельно записывают видеоуроки для школьников с привлечением как своих, так и сторонних учителей. Пока работают на деньги инвестора, пути монетизации не озвучиваются. Доступ ко всем урокам бесплатный. Основная задача на текущем этапе – повышение качества уроков.



Intuit.ru (Национальный открытый университет ИНТУИТ)

– Образовательное учреждение, предлагающее две программы бакалавриата и несколько программ второго высшего, большое количество отдельных курсов (повышение квалификации). Все программы проходят целиком онлайн, по итогам программ и курсов выдаются документы установленного образца. Специализируются на IT тематике.

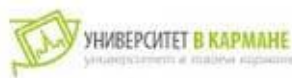


Хекслет (hexlet.org) – проект предоставления бесплатных курсов на русском языке. Создан и поддерживается на средства энтузиастов. Основная тематика курсов - IT, есть один курс от преподавателя из РАНХиГС.



система онлайн обучения

Аргус-М (www.argusm-edu.ru) – проект, предоставляющий доступ к большому количеству тестов, используемых для проверки знаний. Позиционируется в качестве помощи студентам в подготовке к сдаче экзаменов. Доступ к части тестов платный.



Университет в кармане (<http://moyuniver.ru/>) – мобильное приложение, содержащее базу знаний ответов на вопросы по образовательным программам школы и вуза, тесты для проверки знаний, конструктор эссе.



Lektorium.tv – медиатека видеозаписей лекций. Лекции записываются российскими вузами и известными лекториями. Проект стартовал в 2009 году при поддержке Росмолодёжи. За доступ к лекциям плата не берется. Для вузов есть возможность платной записи лекций силами Lektorium.tv. Свои лекции опубликовали 15 вузов (большая часть из Санкт-Петербурга) и 22 лектория. По сути это именно библиотека – каталогизатор видео, выложенных на YouTube



Businesslearning.ru – проект позиционируется как “система дистанционного бизнес-образования”. Проект создан совместно «Альянс-Медиа» и «Международный институт менеджмента ЛИНК». В проекте представлены 104 модуля на тематику предпринимательской деятельности, по каждому модулю можно пройти дистанционную аттестацию. Также есть возможность пройти очную аттестацию (в Москве) и получить сертификат государственного образца. Осуществляется при поддержке программы поддержки предпринимательства Правительства Москвы. С начала 2013 года регистрация на очные аттестации приостановлена.

eclass

Eclass (<http://www.eclass.cc/>) – каталогизатор курсов MOOC с разных платформ. Данные по новым курсам и по датам старта курсов автоматически обновляются, есть возможность делать подборки курсов.



Университет без границ (<http://universitetbezgraniz.ru/>) – курсы в онлайн режиме на тематику liberal arts. Делают упор на обучение методам исследования. Преподаватели – исследователи из зарубежных и российских университетов. Семинары и часть заданий проходят в онлайн-режиме. Все курсы платные, по итогам выдается сертификат.



Нетология (<http://netology.ru/>) – платформа онлайн-обучения IT-специалистов. Само обучение платное, бесплатно доступны открытые занятия, проходящие в виде вебинаров.



Учи новое (<http://uchinovoe.ru/>) – платформа для размещения коротких курсов на любую тематику. Предоставляет возможность авторам устанавливать платный доступ к курсам и проверять задания обучающихся. Проект пока что находится официально в статусе «бета», однако уже размещено более 70 курсовуроков.



Get2Know (<http://get2know.ru/>) – сервис вебинаров, онлайн-консультаций, онлайн трансляции лекций. За доступ к большинству вебинаров берется плата, которая делится с автором вебинара. Количество доступных вебинаров пока что невелико.



Zillion (<http://zillion.net/>) – «образовательный медиаресурс» – большое количество вебинаров, обучающих статей на тематику ведения бизнеса, реализации идей и личностного роста. Доступ к некоторым вебинарам платный.



МФПУ «Синергия» (<http://www.mfpa.ru/r/distance/>).

Образовательное учреждение, предлагающее онлайн программы высшего образования. Студентам предоставляется доступ к обучающим материалам через портал вуза, а также возможность участия в семинарах через вебинары и консультаций с преподавателями по Skype. При окончании программы, подразумевающей выдачу диплома государственного образца необходимо сдавать государственные экзамены лично в Москве. Обучение платное.



МЭСИ Онлайн обучение

(<http://www.mesi.ru/education/higher/zaochnoe-on-lin/>). Образовательное учреждение, предлагающее онлайн программы высшего образования. До 90% обучения проходит в онлайн режиме через вебинары и консультации с преподавателями по Skype. Итоговые аттестационные мероприятия и государственные экзамены сдаются лично в Москве либо в одном из филиалов МЭСИ. Обучение платное.



ЛЕСТА (<https://lecta.rosuchebnik.ru>) универсальная

образовательная платформа, сочетающие в себе обеспечение учащихся учебными материалами в электронной форме и инструменты реального контроля эффективности процесса обучения.



ЯКласс (<https://www.yaklass.ru>) платформа

электронного образования для школ, а также обучающая онлайн--площадка для школьников и их родителей. Технология сайта позволяет проводить электронные тестирования и генерировать задания, уникальные для каждого ученика.



Uchi.ru – образовательный портал интерактивного обучения детей при помощи интересных игровых заданий и задач.

