Bacharelado em Ciência da Computação - UFRPE/UAG Reconhecimento de Padrões 2019.2 Prof. Dr. Luis Filipe

Projeto de Disciplina 01

INFORMAÇÕES INICIAIS

O projeto proposto consiste na participação em uma competição internacional de Aprendizagem de Máquina. A competição *IEEE-CIS Fraud Detection* está hospedada no portal de competições www.kaggle.com. O prazo para primeira submissão na competição, bem como para assinar o *External Data Disclosure*, encerra-se em **24/09/2019**. O prazo final para submissão de soluções encerra-se em **01/10/2019**.

Entrega do relatório de projeto para a disciplina: **07/10/2019**.

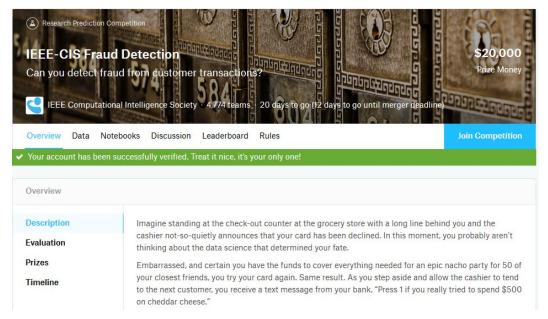


Figura 1 - Página da competição IEEE-CIS Fraud Detection no sistema kaggle.com.

Durante toda a competição, soluções parciais dos competidores podem ser enviadas para avaliação em uma base de testes secreta. Usando as taxas de acerto de cada algoritmo, forma-se um *Leaderboard* como ilustrado na **Figura 2**. Ao final do período de submissões, os três primeiros colocados do *Leaderboard* serão premiados com **U\$ 10.000,00**, **U\$ 7.000,00**, e **U\$ 3.000,00**, respectivamente.

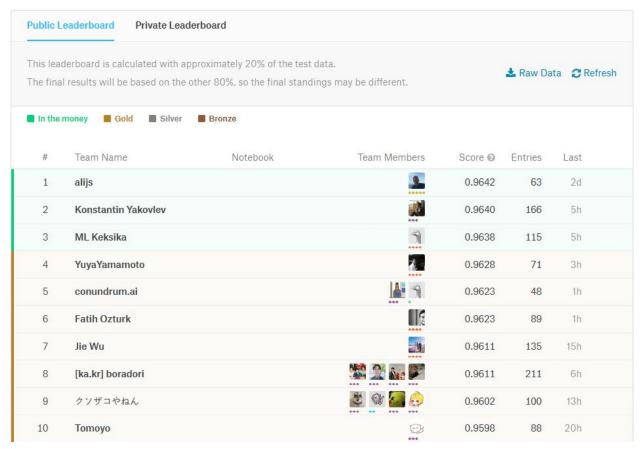


Figura 2 - Leaderboard da competição em 11/09/2019.

TEMA DO PROJETO

Essa competição é patrocinada pela Vesta Corporation com o objetivo de alcançar o melhor algoritmo para detecção de fraudes em compras com cartões de crédito.

BASE DE DADOS

A Figura 3 apresenta uma visualização dos dados disponibilizados para competição.

A base de treino disponível é formada pelos arquivos *train_transactions.csv* e *train_identity.csv* (cada padrão é unido pela chave TransactionID). A informação de classe está no atributo isFraud. Informações sobre o significado de cada característica da base pode ser encontrada aqui: https://www.kaggle.com/c/ieee-fraud-detection/discussion/101203.

Os arquivos test_transactions.csv e test.identity.csv contém os padrões dos conjunto de teste sem a informação de classe isFraud. Por fim, o arquivo sample_submission.csv ilustra como os dados devem ser organizados para correção automática visando o Leaderboard.

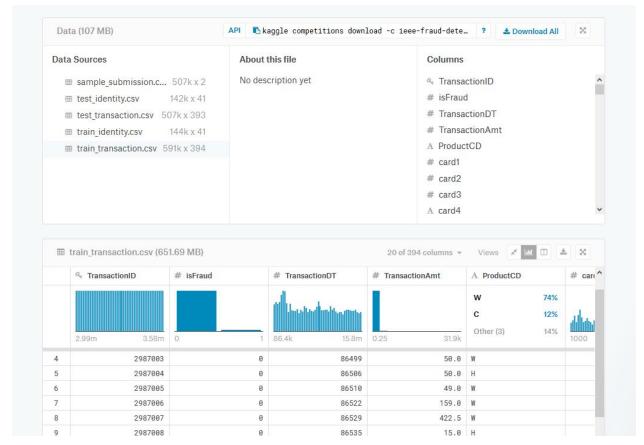


Figura 3 - Visualização dos dados disponibilizados.

CRITÉRIOS PARA PROJETO DA DISCIPLINA

O trabalho realizado deve atender os seguintes critérios para ser considerado como solução válida para projeto da disciplina.

- Realização de um estudo preliminar e exploratório do poder de classificação de cada característica ou conjunto de características. Por exemplo, usando a métrica de verossimilhança definida por Bayes;
- Definição de três hipóteses de arquitetura com base do estudo preliminar anterior. Em que cada arquitetura deve-se combinar ao menos dois dos seguintes classificadores: Naive Bayes, Árvore de Decisão, Rede Neural;
- Avaliação das hipóteses através de validação cruzada na base de treinamento e testes estatísticos;
- Uso de quaisquer recursos das bibliotecas sickit-learn e pandas.

RELATÓRIO

O relatório deverá ser escrito utilizando o template "Example of Elsevier article template with dummy text" disponível no sistema overleaf. O documento deve conter:

- Título, Resumo, Introdução e Conclusão coerentes com um trabalho de nível superior;
- Descrição do método proposto contendo TODAS as justificativas para as decisões de projetos tomadas;
- Apresentação e explicação dos trechos de códigos mais significativos para a construção da solução;
- Detalhamento dos **resultados intermediários** obtidos ao longo da construção da solução.