IF699 - Aprendizagem de máquina

Pedro Moura

1 Introdução

A disciplina de aprendizagem de máquina tem o objetivo de fazer com que os discentes estudem técnicas computacionais que apresentem características de aprendizagem automática. Nela também é fornecido uma visão geral da área de aprendizagem de máquina, estuda métodos e técnicas de aprendizagem de máquina, bem como aspectos teóricos e práticos da aprendizagem de máquina.

- Seus objetivos são fazer com que o discente conheçam técnicas e ferramentas de
 - Aprendizado supervisionado
 - Aprendizado não supervisionado
 - Desenvolver programas que melhorem seu desempenho por meio de experiências, de grandes volumes de dados e da geração de hipóteses a partir de dados.

A disciplina está inserida na área de SISTEMAS INTELIGÊNTES, sendo o profissional dessa área responsável pelo desenvolvimento e a criação de programas que melhorem a si mesmos pelo aprendizado através de diferentes métodos.

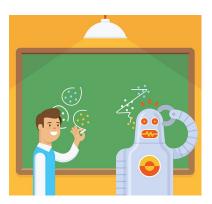


Figura 1: APRENDIZAGEM DE MÁQUINA [1]

2 Relevância

Essa disciplina é voltada para pessoas com interesse em computação inteligênte, na utilização de grandes volumes de dados e de sistemas inteligêntes para a melhoria de seus softwares e aspiração para a área de inteligência artificial. Ela é um grande complemento para o currículo de um cientista da computação por ser uma das área que mais se desenvolve e mais cresce tanto no âmbito acadêmico quanto comercial.[4]

3 Relações

Algumas disciplinas que são relacionadas com a aprendizagem de máquina que estão na grade curricular.

ao na grade carriediar.	
IF705 - Automação Inteligente [3]	A automação inteligente estuda
	como fazer com que máquinas
	imitem o aprendizado,
	a tomada de decisões e ações
	de seres usamos, o qual emprega
	técnicas aprofundadas na disciplina
	de aprendizagem de máquina.
IF702 - Redes Neurais [2]	A disciplina de redes neurais
	busca a organização de bases
	de dados através de
	treinamento prévio do software,
	o qual usa métodos de aprendizagem
	de máquina para ser treinado.

Referências

- [1] Aprendizagem de maquina.
- [2] If702.
- [3] If705.
- [4] Relevância.