UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

NOME(S) DO(S) AUTOR(ES)

TÍTULO DO TRABALHO

Niterói

2019NOME(S) DO(S) AUTOR(ES)

TÍTULO DO TRABALHO

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Tecnologia em Sistemas de Computação da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Sistemas de Computação.

Orientador(a):

Nome

NITERÓI

2019

NOME(S) DO(S) AUTOR(ES)

TÍTULO DO TRABALHO

SUBTÍTULO

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Tecnologia em Sistemas de Computação da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Sistemas de Computação.

Niterói, \_\_\_ de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ de ANO.

Banca Examinadora (provisório):

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. ou Profa. <NOME>, <Título>. – Orientador ou Avaliador

<Sigla da Universidade> - <Nome da Universidade>

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. ou Profa. <NOME>, <Título>. – Orientador ou Avaliador

<Sigla da Universidade> - <Nome da Universidade>

AGRADECIMENTOS

RESUMO

A ser feito.

Palavras-chaves: palavra1, palavra2 e palavra3.

ABSTRACT

A ser feito.

Key words:

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

[**Figura 1: Programadoras trabalhando no ENIAC 19**](#__RefHeading___Toc378694305)

**Figura 2: Relação de Aprendizado de Máquina com Mineração de Dados …….19**

**Figura 3: Funcionamento das camadas de uma Rede Neural…………………….19**

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ENIAC – *Electronic Numerical Integrator and Computer*

IA – Inteligência Artificial

ML – *Machine Learning*

**2 – F****UNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Neste capítulo estão apresentados os itens e subitens objetos deste trabalho, bem como suas definições, ou, o que se tem como entendimento de seus conceitos. Estão também abordados, brevemente, eventos importantes na cronologia que nos levou até o presente momento de interesse profundo sobre *Machine Learning* e Redes Neurais.

**2.1 – APRENDIZADO DE MÁQUINA (MACHINE LEARNING)**

Em uma época onde o ENIAC era o único computador disponível, e, sendo operado manualmente funcionava como uma grande calculadora, Alan Turing[[1]](#footnote-1) testava a capacidade de uma máquina aprender por meio de comunicação humana. Seus testes não surtiram os efeitos desejados, mas possibilitaram o desenvolvimento de sistemas que conseguissem.



Figura 1 - Programadoras trabalhando no ENIAC

O título de precursor do Machine Learning (e até da própria Inteligência Artificial), ficou por conta de Arthur Samuel que desenvolveu o *Game of Checkers*, jogo de damas em que uma inteligência artificial conseguiu superar a estratégia humana e vencer o jogo. Arthur então definiria *Machine Learning* como ‘um campo de estudos que dá ao computador a capacidade de aprender sem serem explicitamente programados para isso’.

O campo de estudos do MLhoje, foca no desenvolvimento de programas computacionais que possam acessar uma informação e usá-la para ela mesma. O processo de aprendizado começa com observações ou informações, como exemplos, experiências diretas ou instruções, visando, a detecção de padrões nessas informações, e a melhor maneira de tomar decisões no futuro baseando-se em exemplos que lhe foram providos. O objetivo dessa técnica é permitir esse aprendizado sem intervenção ou assistência humana direta, apenas pequenos ajustes muito pontuais.

2.1.1 – ORIGEM NA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

O grande sonho da Inteligência Artificial, desde o surgimento de sua ideia inicial nos idos dos anos cinquenta, era proporcionar máquinas que pudessem pensar de forma que consideramos inteligente. O conceito presente na IA impulsionou grandes produções científicas tanto no cinema como na literatura, mas é fácil perceber que estamos bem distantes ainda de convivermos com ciborgues ou androides. Uma máquina que pensasse de forma tão inteligente quanto um ser humano, ou até mais, seria chamada de IA Forte, que segundo John Searle, “deveria ter um cérebro propriamente dito, de tal maneira que entendesse e possuísse estados cognitivos”[1].

Enquanto esse modelo não se torna realidade, convivemos habitualmente com modelos limitados de inteligência artificial (IA Fraca) que fazem tarefas específicas, como lidar com reconhecimento facial ou dirigir carros autônomos. Sistemas de inteligência artificial então, podem ser abastecidos com dados explícitos que o levam a executar uma tarefa com precisão invejável. E a técnica que uma IA utiliza é que diferenciará a sua classificação, uma dessas técnicas de aplicação é o *Machine Learning.*

2.1.2 – ÁREAS DE UTILIZAÇÃO E APLICAÇÃO

Aos nos darmos conta que convivemos com IA’s por toda nossa volta, passamos as vezes a nos perguntar de que forma tal aplicação foi instruída para sua funcionalidade. Assistentes virtuais, como dos sistemas operacionais dos *smartphones*, coletam e refinam dados de cada interação nossa com eles. Sistemas de tráfego, utilizam informações em tempo real do trânsito e da demanda, para calcular rotas e até preços variáveis. Recomendação de produtos gravam algumas informações de nossas buscas e interesses para oferecer algo que tenhamos maior chance de comprar.

Esses exemplos utilizam aplicações mesmo que pequenas de ML, assim como o fazem sistemas de detecção de fraudes, sistemas de busca, suporte ao usuário, serviço de controle de spam, redes sociais e sistemas de vigilância.

O campo de estudos do Aprendizado de Máquina então, está presente dentro do de Inteligência Artificial, como uma subárea, onde se torna como um método no qual se viabiliza a evolução dessa tecnologia, que necessita lidar com o crescente número de dados gerados e disponíveis para análise.

2.1.3 – RELAÇÃO COM MINERAÇÃO DE DADOS

O grande problema desses dados, é a capacidade que nós temos, como seres humanos e limitados que somos em relação a nossa própria velocidade e racionalidade, de lidar com eles. Tornou-se necessário então, aprimorar a capacidade de instrucionalidade de programas, para que se pudesse acompanhar essa aceleração na geração de dados sem ser necessária uma intervenção humana a todo momento.

A mineração de dados aborda essa questão, na procura por padrões consistentes e na separação daquilo que é importante para o analista, daquilo que não é. Consiste em um processo que utiliza algoritmos do ML combinado com estatística para ajudar a colher informações importantes de banco de dados com uso de uma computação de baixo custo. É viável tanto para a pesquisa científica, como para o ramo empresarial e de serviços, e é eficiente tanto para dados estruturados, como para dados não estruturados.

****

Figura 2 - Relação com Mineração de Dados

2.1.4 – DADOS ESTRUTURADOS E NÃO ESTRUTURADOS

Quando gerados e armazenados através de uma estrutura previamente definida para esta finalidade, os dados são considerados estruturados. São fáceis de serem localizados e possuem ligações com outros dados que os relacionam a algo. Planilhas, formulários e principalmente banco de dados são exemplos de dados estruturados. Já quando não há essa organização e nem uma indexação prévia, os dados se tornam mais difícies de serem localizados, desta forma, são definidos como não estruturados. Para este caso podem ser colocados como exemplo os arquivos de texto, imagens e vídeo em geral assim como informações de redes sociais.

Apesar das divergências no que é defendido como a relação entre estruturados e não estruturados, sabe-se que há muito mais dados não estruturados do que estruturados[2]. Até recentemente, apenas os estruturados eram utilizados em análises e buscas, mas aplicações com algoritmos de ML tornaram possível a mineração de dados não estruturados.

2.1.5 – MÉTODOS DE APRENDIZADO

O método de aprendizado é a forma como o algoritmo vai aprender a interagir com as informações que encontrar durante sua aplicação. É considerado supervisionado, de acordo com Jason Brownlee, “quando existem variáveis de entrada e saída e há o uso de um algoritmo que aprende a função de mapeamento entre as duas.” [3, p.16]. Em um exemplo simples, Mostra-se ao programa uma foto (entrada), e diz que aquilo que corresponde a foto é um cachorro ou gato (saída). Através desse aprendizado, ele saberá ao analisar cachorros e gatos, diferencia-los. Quanto mais treinado na diferença entre cachorros e gatos, mais caracteristicas ele aprenderá sobre cada um, e mais perfeito se tornará.

No caso de aprendizado não supervisionado, segundo Brownlee, ‘não há uma saída correspondente a entrada, e o objetivo é modelar a estrutura ou distribuição subjacente nos dados para saber mais sobre eles. O algoritmo é deixado por conta própria para descobrir e apresentar a estrutura interessante nos dados’. [3, p.17]. Saberá diferenciar os exemplos de entrada, mas sem saber que são gatos e cachorros. O método de aprendizado a ser escolhido depende muito do tipo de dados e do objetivo que se almeja.

**2.2 – REDES NEURAIS ARTIFICIAIS**

Entre as entradas e saídas de um algoritmo voltado ao aprendizado, há um vasto caminho a ser percorrido pela informação. Se imaginarmos a entrada como um ponto A e a saída (quando existe), como um ponto B, então passaremos a pensar na implementação desse caminho entre eles. Uma rede neural é uma forma de implementação, onde múltiplas camadas podem ser inseridas nesse caminho, com nós funcionando como neurônios e diferente conexões interligando os neurônios das diversas camadas.

Um modelo primitivo, embora prático, do que viria a se transformar nos estudos de redes neurais, foi apresentado pela primeira vez em 1958 por *Frank Rosenblatt*, e foi chamado de *Perceptron* [4].



Figura 3 - Funcionamento das camadas de uma Rede Neural

2.2.1 – ARQUITETURA E CAMADAS

Além da regra de aprendizado, o que definirá o modelo de estrutura de uma rede neural é o número de camadas e a forma como os neurônios dessas camadas se comunicam [5, p. 46]. Podemos, por exemplo, ter uma rede de camada única ou de múltiplas camadas. No primeiro modelo, os nós da entrada se conectam diretamente aos de saída, sendo que somente na camada de saída há qualquer tipo de computação, por isso chamada de única. No segundo modelo, múltiplas camadas ocultas participam do processo entre a entrada e a saída [5, p. 47].

2.2.2 – NÓS (NEURÔNIOS) E PESOS DAS CONEXÕES

Funcionando como pequenas unidades computacionais, os neurônios realizam a soma entre os valores de entradas, fornecendo um valor de saída. As diversas conexões provenientes de neurônios da camada anterior possuem pesos (ou força). Esse peso, funciona como um multiplicador daquela conexão, reforçando a sua importância para a soma a ser realizada pelo neurônio de destino.

Três neurônios de uma determinada camada *A*, por exemplo, possuem pesos diferentes em suas conexões com um neurônio de uma camada *B*. Entretanto, para um outro nó da mesma camada *B*, as conexões com os nós da camada *A* serão diferentes, e por consequência, o valor do peso de cada uma dessas conexões também diferirá.

2.2.4 – BIAS E FUNÇÃO DE ATIVAÇÃO

2.2.5 – MODELO MATEMÁTICO

2.3.5 – FUNÇÃO DE PROPAGAÇÃO

**2.4 BACKPROPAGATION (RETRO PROPAGAÇÃO)**

* + 1. – GRADIENT DESCENT

2.4.2 – REGRA DA CADEIA

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

1. SEARLE, John. *Minds, brains, and programs. Behavioral and Brain Sciences*, 1980.
2. *Unstructured Data and the 80 percent rule*. 2008. Acessado em 08/09/2019. Disponível em <http://breakthroughanalysis.com/2008/08/01/unstructured-data-and-the-80-percent-rule/>.
3. BROWNLEE, Jason. *Master Machine Learning Algorithms - Discover How They Work and Implement Them from Scratch*, 2016.
4. ROSENBLATT, Frank. *The Perceptron--a perceiving and The Perceptron: A Probabilistic Model for Information Storage and Organization in The Brain*, 1958.
5. HAYKIN, S. Redes neurais: princípios e prática. Porto Alegre: Bookman, 2001.

**APÊNDICE A – ANALOGIA PARA COMPREENSÃO DO PROBLEMA DO BIG DATA**

(REESCREVER, NÃO ESTÁ PRONTO, SÓ SE DER TEMPO)

É como se um grande galpão, de tamanho aparentemente ilimitado, recebesse várias caixas de destinatários diferentes por hora, e a capacidade de analisar e separar as caixas, de acordo com seu conteúdo e importância para serem enviados a seu destino, estivesse abaixo do necessário para lidar com a quantidade de caixas que chegam. Que fazemos então? A princípio, pensamos em minimizar o problema, para então controlá-lo. Organizamos corredores nesse galpão, passamos a desenvolver empilhadeiras e esteiras para ajudar na movimentação das caixas. Nesta analogia, podemos entender que as empilhadeiras e esteiras são os programas convencionais, que, em suas linguagens de programação, ajudam os computadores a interpretar instruções e realizar tarefas cada vez mais complexas. Entretanto, como podemos perceber na computação, escrever comandos para eventos e tarefas não elimina a necessidade do protagonismo humano, e isso é até bom em muitas sub áreas da computação. Já no galpão, as esteiras e empilhadeiras não eliminam o fato de cada caixa ter que ser conferida e separada e embora as máquinas ajudem em partes da tarefa, elas não o fazem por completo. A popularização da internet e a disponibilidade de dados via multiplataforma nos leva então ao caos completo da informação, passamos a dobrar o volume de dados disponíveis na rede a cada dois anos, e nosso galpão não parece chegar a seu limite de armazenamento tão cedo, pois cada vez mais caixas passam a chegar por hora, e cada vez mais a relação de caixas recebidas por caixas enviadas aumenta. O protagonismo humano aqui torna-se tão inútil nessa situação que se torna algo como desesperador ver o acúmulo de caixas numa velocidade maior que se poderia prever. Esse acúmulo, essa quantidade inexplorada de informação crescendo em pilhas e pilhas pelo galpão, na computação, chamamos de Big Data.

1. **Alan Turing** (1912 – 1954):Considerado o pai da ciência da computação. [↑](#footnote-ref-1)