

UNIVERSIDADE DE ITAÚNA



Recuperação de Padrões na Valoração Textual de Redações

Graduando: Eugênio Cunha

Orientador: Dr. Marco Túlio Alves N Rodrigues

27 de Novembro de 2017

Departamento de Ciência da Computação
Bacharelado em Ciência da Computação

Recuperação de Padrões na Valoração Textual de Redações

1. Introdução

Padrões

Aprendizado de Máquina

Problema de Pesquisa

2. Trabalhos Relacionados

3. Metodologia

4. Resultados Experimentais

5. Conclusões

6. Trabalhos Futuros

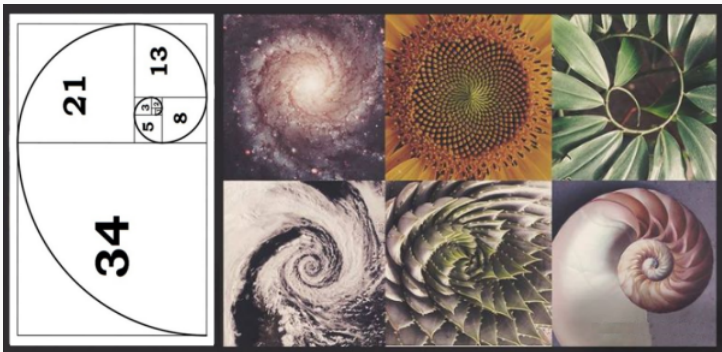
Introdução

Definição de Padrões



São perceptíveis **regularidades** que repetem-se de maneira **previsível** no mundo ou em um artefato produzido pelo homem.

Os Padrões no Mundo



Mendes (2007) explica, em seu estudo sobre a matemática na **natureza**, a ocorrência da **sequência** de **Fibonacci** na Natureza é tão frequente que é difícil acreditar que é acidental [2].








Os Padrões nos Artefatos










Ribeiro, L. (2007) em seu trabalho, classifica os estilos de pinturas rupestres do norte mineiro e sudoeste baiano [3].



Souto, Lorena, Delbem e Carvalho explicam, o Aprendizado de Máquina, provê técnicas capazes de aprender automaticamente a partir dos dados disponíveis e produzir hipóteses uteis [1].

	Cor	HEX	R	G	B	Classe
1		#FF0000	255	0	0	Quente
2		#0000FF	0	0	255	Quente
3		#00FF00	0	255	0	Quente
4		#FAEBD7	250	235	215	Fria
5		#EEEEEE0	238	238	224	Fria
6		#E0EEEE	224	238	238	Fria
7		#8B2252	139	34	82	?

	Cor	HEX	R	G	B	SOMA	Classe
1		#FF0000	255	0	0	255	Quente
2		#0000FF	0	0	255	255	Quente
3		#00FF00	0	255	0	255	Quente
4		#FAEBD7	250	235	215	700	Fria
5		#EEEEEE0	238	238	224	700	Fria
6		#E0EEEE	224	238	238	700	Fria
7		#8B2252	139	34	82	255	Quente

Trabalhos Relacionados

Metodologia

Resultados Experimentais

Conclusões

Trabalhos Futuros

References I



M. de Souto, A. Lorena, A. Delbem, and
A. de Carvalho.

**Técnicas de aprendizado de máquina para
problemas de biologia molecular.**

Sociedade Brasileira de Computação, 2003.



F. M. P. Mendes.

A matemática na natureza.

Master's thesis, 2007.

References II



L. Ribeiro.

Repensando a tradição: a variabilidade estilística na arte rupestre do período intermediário de representações no alto-médio rio são francisco.

Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia,
(17):127–147, 2007.