

Log da reunião realizada em 20/04/2018 sobre o projeto de TCC do aluno Gabriel Franco.

Ainda sem os resultados dos testes com os algoritmos genético e exato para a seleção de atributos, ficaram acordados os seguintes **passos gerais**:

1. Identificar, entre os atributos da base, quais são aqueles do tipo "quanto maior, melhor", que chamamos de A_i , e quais são aqueles que são do tipo "quanto menor, melhor", que chamamos de B_i

2. Computar a métrica:

$$S = \sum A_i - \sum B_i \quad (1)$$

3. Para cada indivíduo da base, com **todos** atributos, computar o valor S_1 utilizando (1)
4. Para cada indivíduo da base, com **apenas** os atributos selecionados pelo processo de *feature selection*, computar S_2 , também pela fórmula (1)
5. Comparar S_1 e S_2 , para ver o quanto se assemelham, em termos de comportamento geral
6. Propor analiticamente, uma métrica (fórmula) que utilize os atributos selecionados. Chamamos temporariamente de G .

$$G = ? \quad (2)$$

7. Utilizando o coeficiente de Kendall, fazer a correlação entre a métrica F (abaixo) e a métrica G proposta.

$$F = \frac{kills + assists}{deaths} \quad (3)$$

Ainda, foram definidos alguns passos a serem feitos mais adiante, mas esse debate foi em caráter de **brainstorming**:

- Criar um pequeno número de categorias (3, talvez) e atribuir a cada atributo uma delas. Por exemplo:
 - *kills*: ataque
 - *hh*: suporte
 - etc.
- Depois, para cada indivíduo, analisar "o quanto ele tem" de cada categoria, isto é, definir sua classe geral por meio de um esquema de "votação" de seus atributos. Cada atributo vota na sua categoria, com peso igual seu valor na base. Como todos os valores estarão normalizados no intervalo $I = [0, 1]$, o próprio valor do atributo pode funcionar como peso do voto.
- Tentar correlacionar o resultado desta pré-classificação com os obtidos pelas métricas em (3) e (2).
- Por fim, como trabalho futuro, validar as avaliações obtidas automaticamente no trabalho com usuários ou conhecedores do jogo, por meio de questionários de concordância com os valores exibidos aos mesmos (usar teste A/B?).