

# 1 Introdução

Texto da introdução.

## 1.1 O que é aprendizagem de máquina?

Aprendizagem de máquina é a área da ciência da computação que tem como objetivo geral o desenvolvimento de programas de computador capazes de aprender a realizar uma tarefa sem serem explicitamente programados [1, 4]. Neste contexto, aprendizagem refere-se a aplicação de procedimentos estatísticos e computacionais sobre um conjunto de informações empíricas, buscando alcançar melhorias de desempenho em uma determinada tarefa [4]. Aprender trata-se, portanto, de ajustar os parâmetros de um modelo estatístico e computacional aos dados observados de modo a maximizar o desempenho na tarefa em questão [1]. Programas de computador baseados em aprendizagem de máquina são capazes de identificar padrões de interação complexos entre variáveis em conjuntos de dados com alta dimensionalidade para realizar tarefas de classificação, regressão, agrupamento e outras [4].

Considere, por exemplo, um estudo observacional hipotético que investiga a relação entre características de personalidade e o nível de satisfação profissional entre psicólogos. O estudo baseia-se no modelo dos cinco grandes fatores da personalidade [2] e usa o instrumento da Bateria Fatorial da Personalidade para coleta de dados, registrando as pontuações obtidas nas escalas de neuroticismo, extroversão, socialização, realização e abertura [3]. Além disso, os participantes do estudo reportam o próprio nível de satisfação profissional em uma escala que contém os seguintes valores: baixo, médio e alto. O conjunto de dados coletados é como apresentado na tabela 1.

neuroticismo	extroversão	socialização	realização	abertura	satisfação
1	1	2	4	5	alto
1	1	2	4	5	baixo
1	1	2	4	5	médio
1	1	2	4	5	médio

Table 1: Exemplo de dados coletados no estudo hipotético.

É possível utilizar esse conjunto de dados para construir um modelo de aprendizagem de máquina preditivo. Um algoritmo processa o conjunto de dados, identificando os padrões de interação existentes entre as variáveis preditoras (características de personalidade) e o desfecho de interesse (nível de satisfação profissional). O conhecimento adquirido durante o processamento dos dados é codificado nos parâmetros de um modelo de aprendizagem de máquina. O modelo pode então ser utilizado para fazer previsões sobre o nível de satisfação profissional de um indivíduo qualquer a partir de suas características de personalidade.

## **1.2 Quais os tipos de técnicas de machine learning?**

As diferentes técnicas de aprendizagem de máquina podem ser classificadas de acordo com a estratégia adotada durante o processo de aprendizagem. As principais categorias são: aprendizagem supervisionada, aprendizagem não supervisionada e aprendizagem por reforço [1].

### **1.2.1 Supervisionada**

Na aprendizagem supervisionada, a aplicação é exposta a um conjunto de dados que contém informações sobre o desfecho para cada uma das observações. A informação sobre o desfecho pode ser um conjunto de variáveis ou uma única variável; em ambos os casos as variáveis podem representar quantidades ou categorias. O fato de a aplicação ter acesso às informações de desfecho, geralmente providas por um agente externo (um pesquisador que registrou os desfechos manualmente), confere o caráter de supervisão à este processo. Técnicas de aprendizagem de máquina para regressão e classificação (support vector machines, árvores de decisão, redes neurais) pertencem a esta categoria.

### **1.2.2 Não supervisionada**

Na aprendizagem não supervisionada, o conjunto de dados analisado não contém informações sobre o desfecho para as observações; perde-se assim a característica de supervisão. Espera-se que a aplicação identifique, de maneira autônoma, os padrões de relacionamento existentes entre as variáveis do conjunto de dados. Técnicas de aprendizagem de máquina populares para tarefas de agrupamento e redução de dimensionalidade (k-means clustering, PCA, TSNE) pertencem a esta categoria.

### **1.2.3 Por reforço**

Na aprendizagem por reforço, as aplicações adquirem conhecimento a respeito da tarefa ao longo do tempo por meio da obtenção de feedback sobre seu desempenho.

## **1.3 A construção de uma aplicação de machine learning**

### **1.3.1 Análise descritiva**

### **1.3.2 Pré-processamento**

Na etapa de pré-processamento, busca-se preparar o conjunto de dados de treinamento, colocando-no em um estado adequado à técnica de aprendizagem de máquina que se pretende utilizar. Tratamentos comumente realizados na etapa de pré-processamento são: seleção de características, transformações, imputações e balanceamento de classes.

A seleção de características consiste em eliminar do conjunto de dados as variáveis que tenham pouca contribuição para a aprendizagem da tarefa. Em

um conjunto de dados onde todas as observações são de pessoas brasileiras, a variável de nacionalidade não contribui para a explicação do desfecho que se busca prever, portanto pode ser removida.

Transformações são aplicadas de acordo com os requisitos da técnica de aprendizagem de máquina em uso. Por exemplo, algumas técnicas de aprendizagem de máquina são suscetíveis à influência de variáveis com escala muito superior às demais; nesses casos é comum transformação das variáveis para uma escala padronizada (medida em desvios padrão a partir da média).

### **1.3.3 Treinamento do modelo**

### **1.3.4 Validação do modelo**

## **2    Desenvolvimento**

Texto do desenvolvimento.

### **2.1   Parte 1**

Texto da parte 1.

### **2.2   Parte 2**

Texto da parte 2.

### **3 Conclusão**

Texto da conclusão.

## References

- [1] Qifang Bi et al. “What is Machine Learning? A Primer for the Epidemiologist”. In: *American Journal of Epidemiology* (Oct. 2019). ISSN: 1476-6256. DOI: 10.1093/aje/kwz189. URL: <http://dx.doi.org/10.1093/aje/kwz189>.
- [2] Cláudio S Hutz. *Avaliação Psicológica da Inteligência e da Personalidade*. Artmed, Apr. 2018.
- [3] Carlos H Sancineto. *Bateria Fatorial da Personalidade - BFP: manual técnico*. Casa do Psicólogo, 2015.
- [4] Oliver Theobald. *Machine learning for absolute beginners*. Scatterplot Press, Jan. 2021.