Tópicos Especiais em Computação

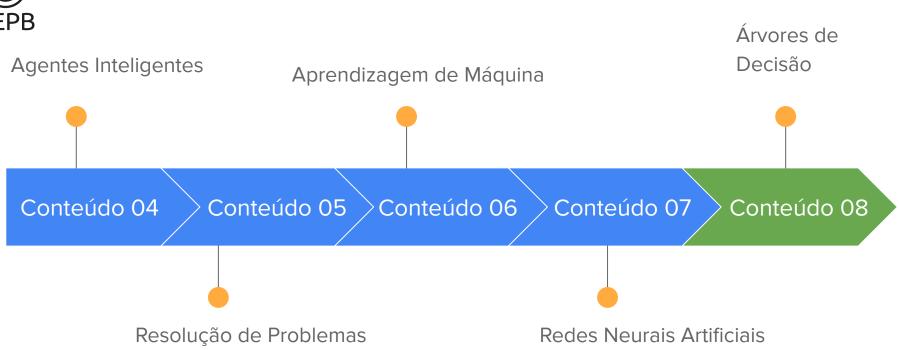
Aprendizagem de Máquina



Prof. Dr. Demetrio Mestre

demetrio.mestre@servidor.uepb.edu.br





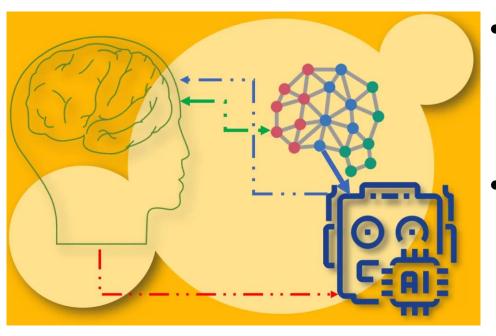


Roteiro

- Inteligência Artificial
- Aprendizagem de Máquina
- Inferência Indutiva
- Aprendizado Supervisionado
- Modelos Preditivos
- Aprendizado Não-supervisionado
- Aprendizado Semi-supervisionado
- Aprendizagem por Reforço
- Problemas
- Considerações Finais



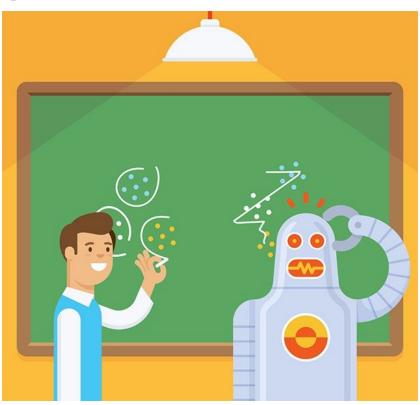
Inteligência Artificial



- "O estudo e projeto de agentes inteligentes"
 - O agente inteligente é um sistema que percebe seu ambiente e toma atitudes que maximizam suas chances de sucesso.
- Também pode ser definida com o ramo da ciência da computação que se ocupa do estudo de como fazer os computadores realizarem coisa que, atualmente, os humanos fazem melhor.

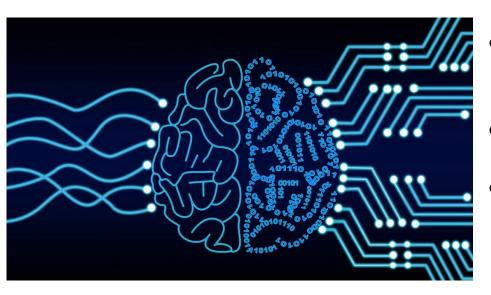


Aprender



- O significado de aprender:
 - Ganhar conhecimento através do estudo, experiência ou sendo ensinado.
- Aprendizagem de máquina
 - Uso de algoritmos para adquirir descrições estruturais (modelos) sobre exemplos de dados.
 - Podemos fazer uso desses modelos para predizer dados desconhecidos

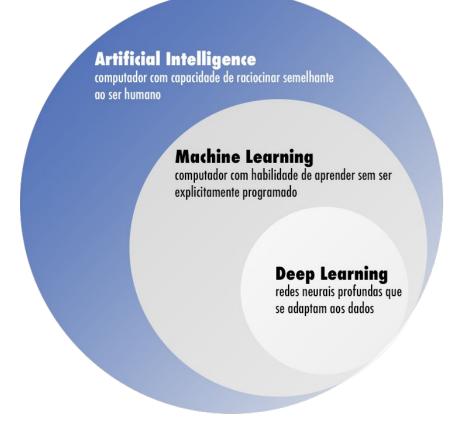




- Construção de algoritmos que melhoram seu desempenho por meio de experiência
- Aprender automaticamente a partir de grandes volumes de dados
- Geram hipóteses a partir dos dados

A máquina precisa do número de dados suficiente para **gerar um modelo que** represente todos os padrões existentes!!!!!



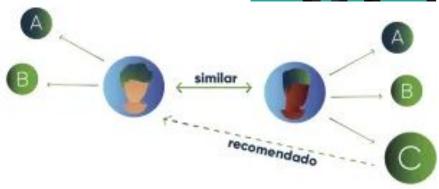




Exemplos







- Com informações sobre pacientes relativas a gravidez, aprender a prever classes de futuros pacientes de alto risco que devem fazer cesárea.
- Análise de risco de crédito: prever clientes mal pagadores.
- Prever comportamento de compra de clientes.
- Recomendar filmes para clientes.



Inferência Indutiva



Inferência

- Um processo de raciocínio para uma conclusão sobre todos os membros de uma classe por meio do exame de apenas uns poucos membros de classe.
- De maneira geral, raciocínio do particular para o geral



Inferência Indutiva - Exemplo



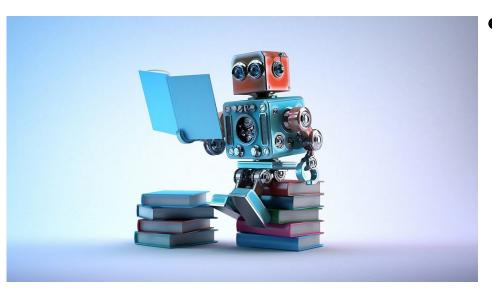
Querido filho: Como tem passado? Sua mãe e eu estamos bem. Estamos com saudades. Por favor desligue seu computador, desça as escadas e venha comer algo. Com amor, papai.

- Todos os pacientes com Déficit de Atenção atendidos em 1986 sofriam de Ansiedade
- Todos os pacientes com Déficit de Atenção atendidos em 1987 sofriam de Ansiedade

Posso inferir logicamente que Todos os pacientes que sofrem de Déficit de atenção também sofrem de Ansiedade?

 Isto pode ser ou n\u00e3o verdade, mas propicia uma boa generaliza\u00e7\u00e3o

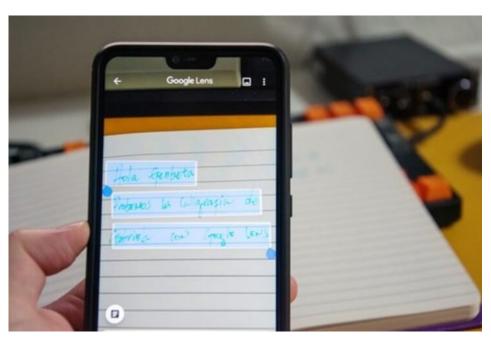




- Melhorar a realização de uma tarefa a partir de experiência
 - Melhorar a realização da tarefa T
 - Em relação a uma medida de desempenho P
 - Baseada na experiência E



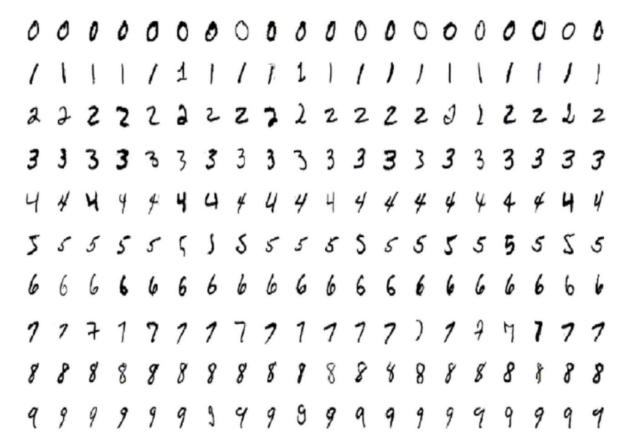
Aprendizagem de Máquina - Exemplo



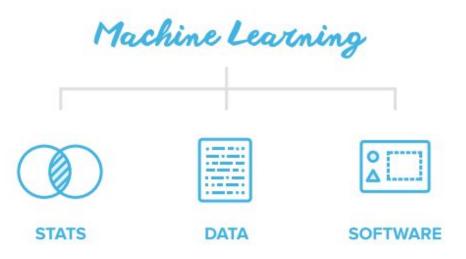
- Melhorar a realização de uma tarefa a partir de experiência
 - Tarefa T: reconhecer a classificar caracteres manuscritos;
 - Medida de Desempenho P:
 Porcentagem de caracteres classificados corretamente;
 - Baseada na experiência E: base de dados de caracteres manuscritos com a respectiva classificação.



Aprendizagem de Máquina - Exemplo







- Aprendizagem supervisionada
- Aprendizagem não supervisionada
- Aprendizagem semi-supervisionada
- Aprendizagem por reforço



Aprendizado Supervisionado

- Algoritmo de aprendizado (indutor) recebe um conjunto de exemplos de treinamento para os quais os rótulos da classe associada são conhecidos.
- Cada exemplo (instância ou padrão) é descrito por um vetor de valores (atributos) e pelo rótulo da classe associada.
- O objetivo do indutor é construir um classificador que possa determinar corretamente a classe de novos exemplos ainda não rotulados.
- Para rótulos de classe discretos, esse problema é chamado de classificação e para valores contínuos como regressão.



Aprendizado Supervisionado - Exemplo



Gisele Bundchen



Natalie Portman





Gisele Bundchen



Natalie Portman





Gisele Bundchen



Natalie Portman



Aprendizado Supervisionado - Exemplo



Brad Pitt



George Clooney



Brad Pitt



George Clooney





Brad Pitt



George Clooney



17

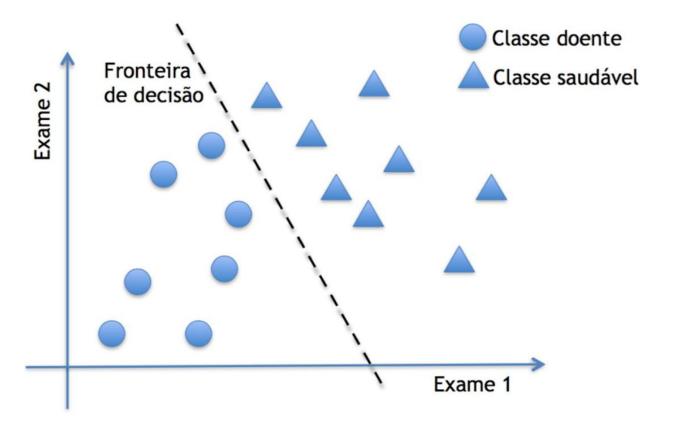


Modelos Preditivos

- Problema de classificação: o domínio é um conjunto de valores nominais ou valores discretos.
- Problema de regressão: o domínio é um conjunto infinito e ordenado de valores.



Classificação - Exemplo





Classificação - Exemplo



Tamanho (P)	Largura (P)	Tamanho (S)	Largura (S)	Espécie
5,1	3,5	1,4	0,2	Setosa
4,9	3,0	1,4	0,2	Setosa
7,0	3,2	4,7	1,4	Versicolor
6,4	3,2	4,5	1,5	Versicolor
6,3	3,3	6,0	2,5	Virginica
5,8	2,7	5,1	1,9	Virginica



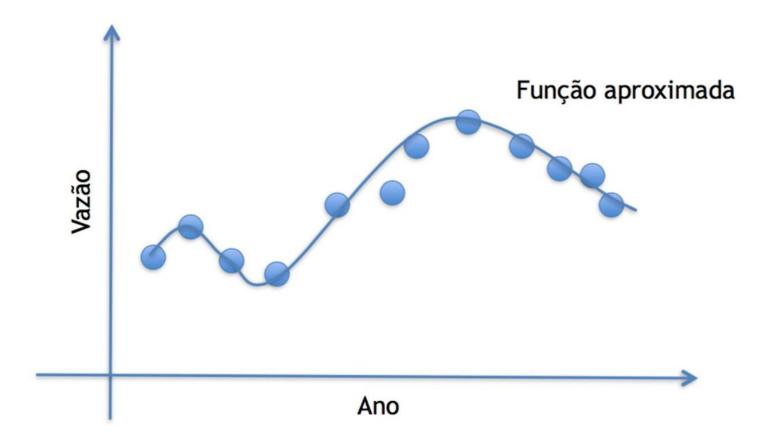
Fontes de Dados



Tópicos Especiais em Computação



Regressão - Exemplo

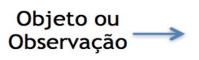




Regressão - Exemplo

No problema de classificação CLASSE





F	ertilidade	Agricultura	Educação	Renda	Mortalidad
	80,2	17,0	12	9,9	22,2
	83,1	45,1	9	84,8	22,2
	92,5	39,7	5	93,4	20,2
	85,8	36,5	7	<i>33,7</i>	20,3
	76,9	43,5	15	5,2	20,6

1

Atributos preditivos, Variáveis independente, Atributo alvo, Variável dependente, Variável objetivo



Aprendizado Não-supervisionado

- O indutor analisa os exemplos fornecidos e tenta determinar se alguns deles podem ser agrupados de alguma maneira, formando agrupamentos ou clusters;
- Após a determinação dos agrupamentos, em geral, é necessário uma análise para determinar o que cada agrupamento significa no contexto do problema sendo analisado.



Aprendizado Não-supervisionado







25



Aprendizado Não-supervisionado



Tópicos Especiais em Computação



Aprendizado Semi-supervisionada

- Na aprendizagem semi-supervisionada, é assumido que, juntamente com o conjunto de treinamento, há um segundo conjunto, de exemplos não rotulados, também disponível durante o treinamento.
- Uma das metas do aprendizado semi-supervisionado é o treinamento de classificadores quando uma grande número de exemplos não rotulados está disponível juntamente com um pequeno conjunto de exemplos rotulados.



Aprendizado Semi-supervisionada







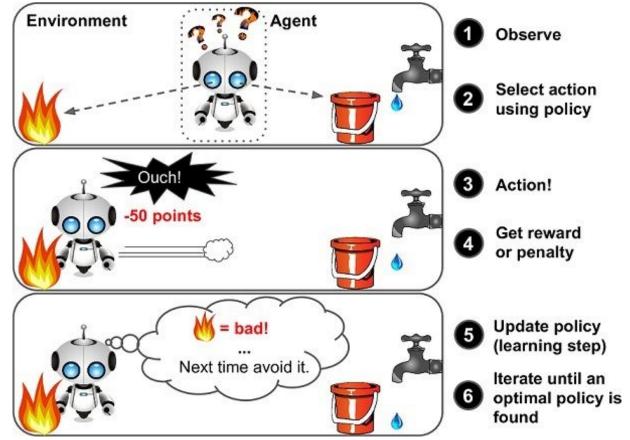


Aprendizado por reforço

- Métodos de aprendizagem por reforço (Sutton, R.S. e Barto, A. G. (1998)) dizem respeito à situações onde um agente aprende por tentativa e erro ao atuar sobre um ambiente dinâmico.
- Não há necessidade de uma entidade externa fornecer exemplos ou um modelo a respeito da tarefa a ser executada: a única fonte de aprendizado é a própria experiência do agente.
- O objetivo formal é adquirir uma política de ações que maximize seu desempenho geral.

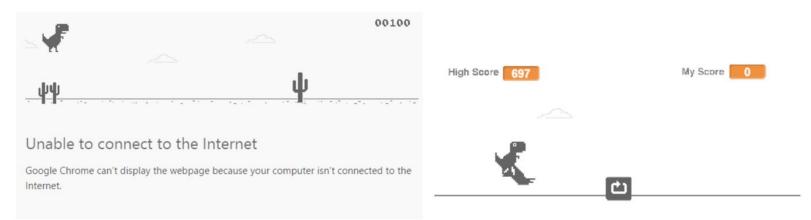


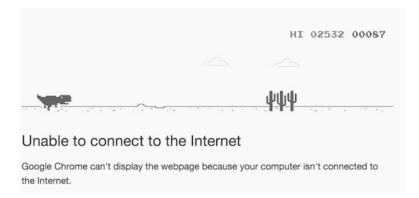
Aprendizado por reforço





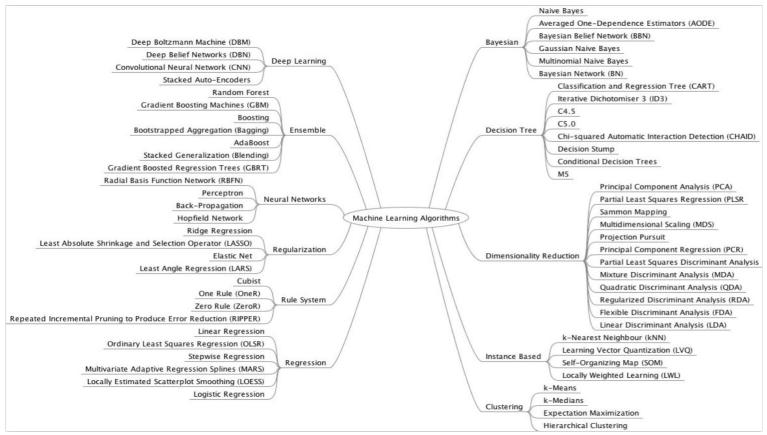
Aprendizado por reforço





Tópicos Especiais em Computação

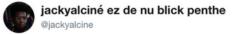












Follow

Google Photos, y'all fucked up. My friend's not a gorilla.

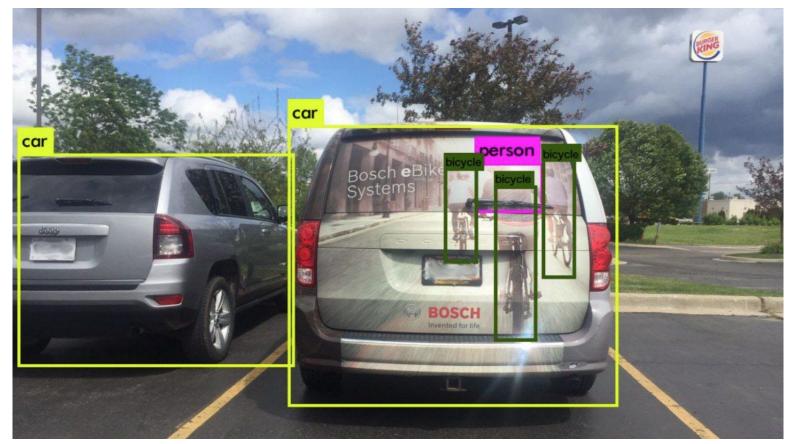


https://goo.gl/NwP7Fv



https://goo.gl/xzLxaY





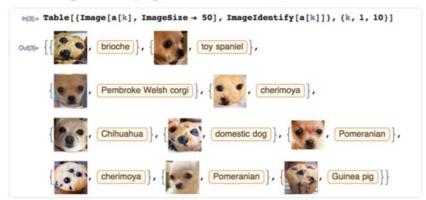
Tópicos Especiais em Computação





Replying to @ProfMike_M

Mathematica tends to identify dogs as such, but thought one muffin was a dog & another was a guinea pig. @ProfMike_M



7:42 AM - 11 Mar 2016

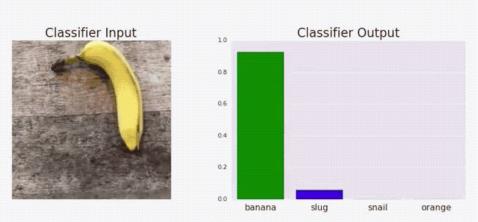






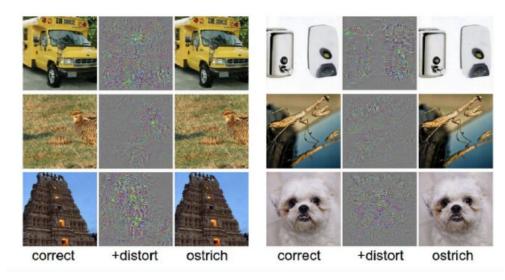
Aprendizagem de Máquina - LIME







Adversarial Patch: https://arxiv.org/abs/1712.09665



Tópicos Especiais em Computação

Aprendizagem de Máquina



Prof. Dr. Demetrio Mestre

demetrio.mestre@servidor.uepb.edu.br