# Programação Probabilística

Apresentação

# Objetivos

- Programação Probabilística (PP)
- Probabilistic Programming Languages (PPL)
- Modelos probabilísticos
- Métodos de inferência
- Modelar situações reais utilizando PPL
- Conceitos de Aprendizagem máquina
- Aplicar PPL a problemas de Ciência de Dados

### Programa

- Modelos probabilísticos
- Métodos de inferência
- Modelação generativa
- Tratamento e visualização de dados
- Aprendizagem máquina

#### Aulas

- Modelo Flipped Classroom
- Short talks
- Resolução de fichas e pequenos projetos

# Avaliação

#### Avaliação individual

- Fichas
- Exploração de PPLs
- Participação

#### Trabalhos de grupo

- Grupos de 2 elementos
- Preparação de short talks
- Desenvolvimento de pequenos projetos

#### Avaliação de pares

- Dos colegas nas apresentações individuais
- Das perguntas colocadas aos colegas
- Dos outros grupos
- Dos outros elementos do próprio grupo

### Exploração de PPLs

- No máximo 40 minutos, incluindo tutorial e discussão
- Escolha de uma linguagem
- Análise crítica
  - Instalação e utilização
  - Clareza
  - Eficiência
  - Distribuições
  - Tipos de inferência
  - Bibliotecas existentes
  - Vantagens e Desvantagens
- Tutorial

#### Short Talks

No máximo 20 minutos, incluíndo discussão

#### Apresentação de um conceito

- Apresentação de um caso de estudo, ou
- Discussão de distribuições estatísticas, ou
- Discussão de métodos de inferência

#### Discussão de um artigo

- Escolha de um artigo que use PP
- Apresentação do artigo
- O Discussão

## **Projetos**

#### Exemplos

- Pineapple Open Face Chinese Poker
- Razz
- Badugi
- Triple Draw Lowball
- Interpolação polinomial
- 2D-HP protein folding

# Avaliação

#### Avaliação

Individual 40% a 60% Grupo 40% a 60%

#### Individual

Fichas 50% PPL 40% Participação 10%

#### Componentes

Docente 40% Pares 60%

#### Grupo

Short talks 40% Projetos 60%

#### Prazos

```
5 Nov Short talks: distribuições estatísticas ou métodos de inferência
15 a 27 Nov PPLs
29 Nov Short talk: artigo
17 Dez Short talk: artigo
3 e 6 Jan Apresentação projetos
```

### Primeira aula

#### Ferramenta

WebPPL

#### Leituras recomendadas

- Ler até à secção 2.1
- Modelos generativos

# Bibliografia

- N. D. Goodman, J. B. Tenenbaum, and The ProbMods Contributors (2016). Probabilistic Models of Cognition (2nd ed.)
- J. W. van de Meent, B. Paige, H. Yang, and F. Wood, "An Introduction to Probabilistic Programming," Foundations and Trends in Machine Learning
- T. A. Le, F. Wood, Essentials of Bayesian Inference

#### Outros recursos

- Bayesian Methods for Hackers
- Martin, Osvaldo. Bayesian analysis with Python: introduction to statistical modeling and probabilistic programming using PyMC3 and ArviZ. Packt Publishing Ltd, 2018
- Evans, Owain, et al. "Modeling Agents with Probabilistic Programs." URL: http://agentmodels. org (2017).

## Possíveis artigos

- Paul-Christian Bürkner. brms: An R Package for Bayesian Multilevel Models Using Stan
- B. Carpenter, A. Gelman, et al. STAN: A Probabilistic Programming Language
- Deep Probabilistic Programming
- Pyro: Deep universal probabilistic programming
- ArviZ a unified library for exploratory analysis of Bayesian models in Python
- Probabilistic programming: A review for environmental modellers
- Gen: A General-Purpose Probabilistic Programming System with Programmable Inference
- TerpreT: A Probabilistic Programming Language for Program Induction
- The Synthesizability of Molecules Proposed by Generative Models

### Possíveis artigos

- A Probabilistic Programming Approach to Protein Structure Superposition
- Neurally-Guided Procedural Models: Amortized Inference for Procedural Graphics Programs using Neural Networks
- Inferring signaling pathways with probabilistic programming
- Universal probabilistic programming offers a powerful approach to statistical phylogenetics
- Probabilistic programming for birth-death models of evolution using an alive particle filter with delayed sampling
- Picture: A probabilistic programming language for scene perception
- Let's Chance: Playful Probabilistic Programming for Children
- Applying probabilistic programming to affective computing
- Lumen: A software for the interactive visualization of probabilistic models together with data

### Inscrição

- Escolha da PPL
- Inscrição no grupo e escolha da primeira Short talk

### Atendimento

Discord