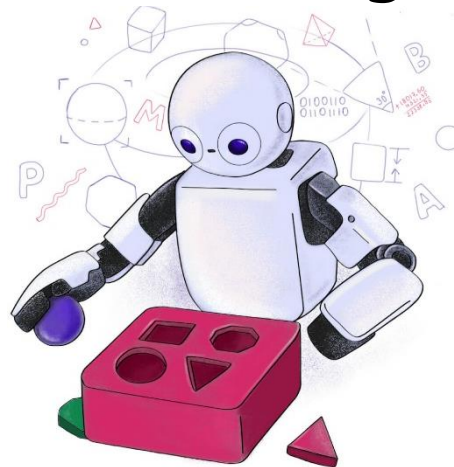


# T319 - Introdução ao Aprendizado de Máquina: *Introdução*



***Inatel***

Felipe Augusto Pereira de Figueiredo  
felipe.figueiredo@inatel.br

# A disciplina

- ***Introdução*** ao aprendizado de máquina.
- Curso onde veremos os ***conceitos fundamentais*** do funcionamento de alguns ***algoritmos de aprendizado de máquina*** ou em inglês, ***machine learning*** (ML).
- O curso é dividido em duas partes: T319 e T320.
- O curso terá sempre uma parte ***expositiva*** e outra ***prática*** para fixação dos conceitos introduzidos.
  - Quizzes e exercícios envolvendo o uso dos conceitos discutidos em sala de aula.
- Não nos aprofundaremos nos conceitos matemáticos envolvidos.
- Porém, vocês precisam conhecer ***Python*** e alguns conceitos simples de ***cálculo, álgebra linear e estatística***.

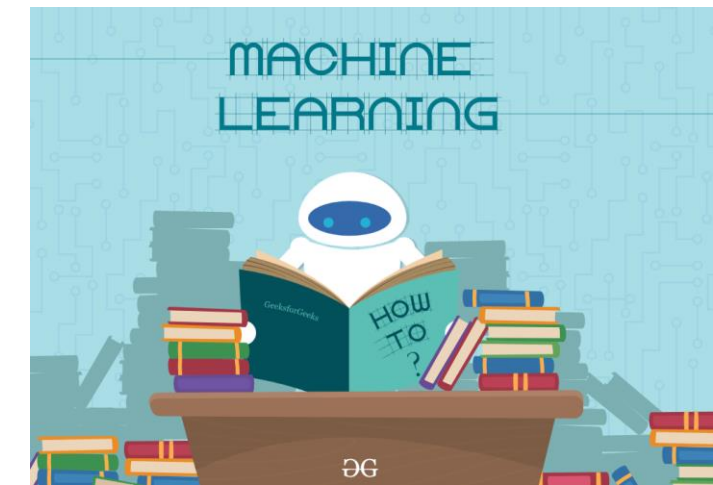
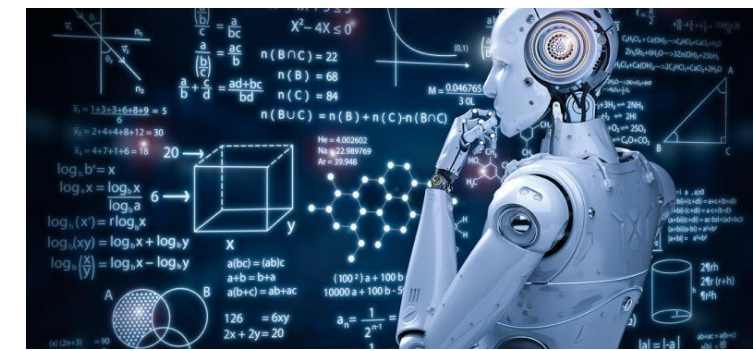
# Cronograma

- Aulas quinzenais, começando sempre às 19:30.

Aula	Data	Dia	Horário	Atividade
1	4/8/2023	Sexta-feira	19:30 às 21:10	Introdução ao Aprendizado de Máquina
2	18/8/2023			Introdução ao Aprendizado de Máquina
3	1/9/2023			Introdução ao Aprendizado de Máquina
4	15/9/2023			Introdução ao Aprendizado de Máquina
5	29/9/2023			Introdução ao Aprendizado de Máquina
6	13/10/2023			Introdução ao Aprendizado de Máquina
7	27/10/2023			Introdução ao Aprendizado de Máquina
8	10/11/2023			<b>Avaliação Presencial (Sala I-16)</b>
9	24/11/2023			Introdução ao Aprendizado de Máquina
10	8/12/2023			Introdução ao Aprendizado de Máquina

# Objetivo do curso

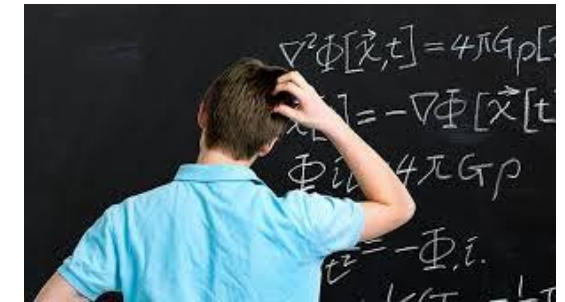
- O objetivo principal do curso é apresentar
  - os ***conceitos fundamentais*** da teoria do aprendizado de máquina.
  - um ***conjunto de ferramentas*** (ou seja, algoritmos) de aprendizado de máquina para solução de problemas.
- Ao final do curso vocês devem ser capazes de
  - Entender e discutir sobre os principais algoritmos de ML.
  - Compreender a terminologia utilizada na área.
  - Compreender o funcionamento de novos algoritmos de ML.
  - Aplicar algoritmos de ML para a resolução de problemas.



# Critérios de avaliação



- **Um (1) trabalho** em grupo com peso de 85%.
  - Envolvendo questões práticas e/ou teóricas.
  - Uma parte do trabalho será feita **presencialmente**.
- Atividades (**quizzes e laboratórios**) com peso de 15%.
  - Podem sempre ser entregues até a próxima aula.
  - Laboratórios podem ser resolvidos em grupo, mas **entregas devem ser individuais**.
  - As atividades serão atribuídos através do MS Teams.
- Extra: 10% da nota da FETIN (**mas precisa envolver ML**).
- **Frequência**
  - Gerada automaticamente pelo MS Teams.
  - Por favor, acompanhem suas frequências através do portal.



# Motivação



- **Emprego:** grandes empresas têm usado IA para
  - Automatizar tarefas repetitivas e demoradas.
  - Processar grandes volumes de dados para extração de *insights*.
  - Criar experiências personalizadas para seus clientes.
- Tudo isso para aumentar a eficiência dos processos, reduzir custos e, consequentemente, aumentar os lucros.
- Além das empresas de tecnologia, IA é empregada em empresas de saúde, finanças, automação e muitas outras.

# Motivação



**NOKIA**

**Qualcomm**

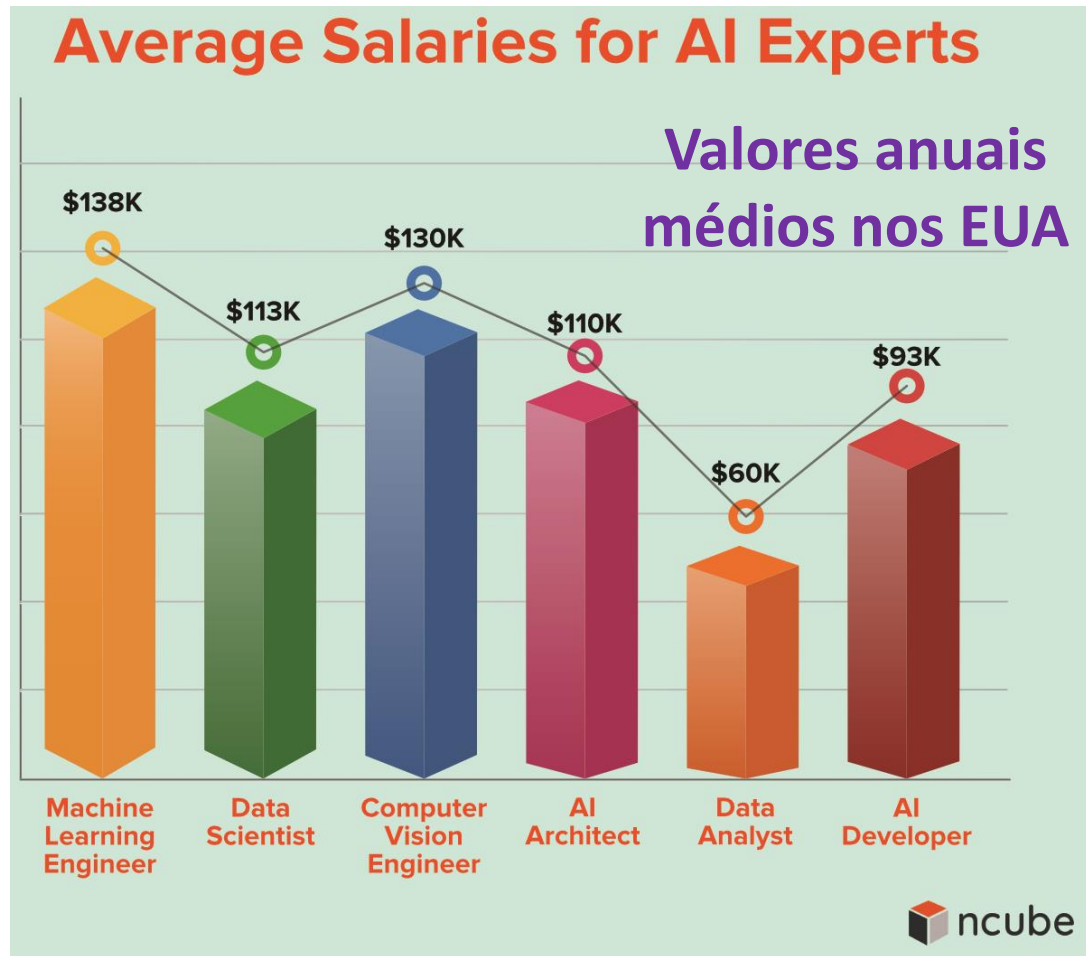
**ZTE**



- **Pesquisa:** a IA terá um papel fundamental no desenvolvimento da próxima geração de redes móveis e sem-fio, o 6G.
- Os algoritmos de IA serão usados nas mais diversas camadas da rede para auxiliar em tarefas que vão desde a detecção de símbolos de uma modulação até segurança cibernética.



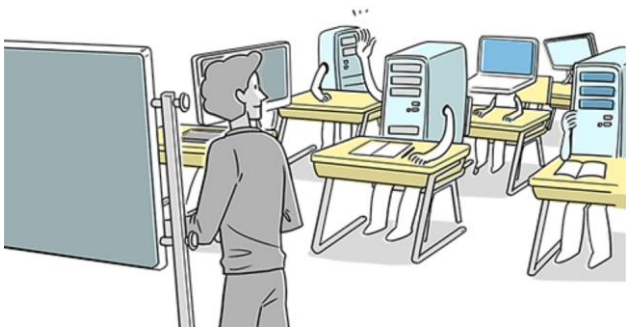
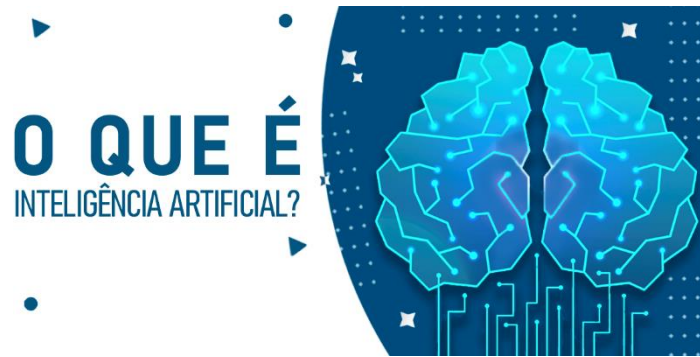
# Motivação



- **Salário:** como as empresas têm se apoiado mais e mais em IA para aumentar seus lucros, elas têm tido uma demanda crescente por profissionais com esse conhecimento.
- Os salários são muito bons, pois a demanda é alta, mas não existem tantos profissionais com essa experiência no mercado.



# O que é Inteligência Artificial?



- Campo da computação que almeja ***criar máquinas que imitem as capacidades humanas.***
- Que capacidades são essas?
  - Aprendizado e adaptação;
  - Comunicação;
  - Raciocínio e tomada de decisão;
  - Resolução de problemas;
  - Criatividade;
  - Movimento;
  - etc.

# O que é Inteligência Artificial?



- **Definição formal:** Capacidade de uma máquina de *receber estímulos* vindos do ambiente, *interpretá-los*, *aprender* com eles e usar o *conhecimento adquirido* para *tomar decisões e resolver problemas*.
- Porém, criar máquinas que emulem as nossas capacidades, não é uma tarefa simples.

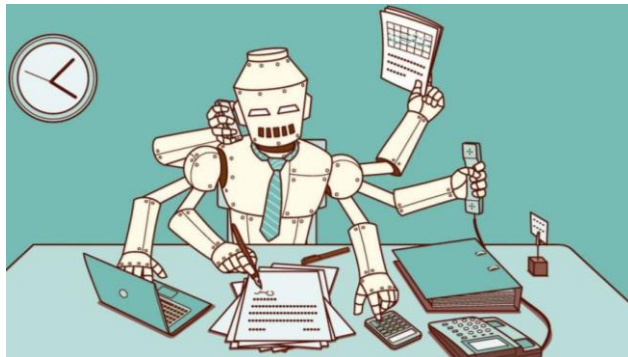
# O problema da Inteligência Artificial

*IA é uma área muito ampla que engloba várias aplicações (subáreas) diferentes.*



- Portanto, como criar máquinas que imitem a inteligência humana é um **problema muito complexo e difícil de ser resolvido de uma só vez**, **divide-se o problema em problemas menores**, chamadas de **subáreas da IA**.

# Subáreas da Inteligência Artificial

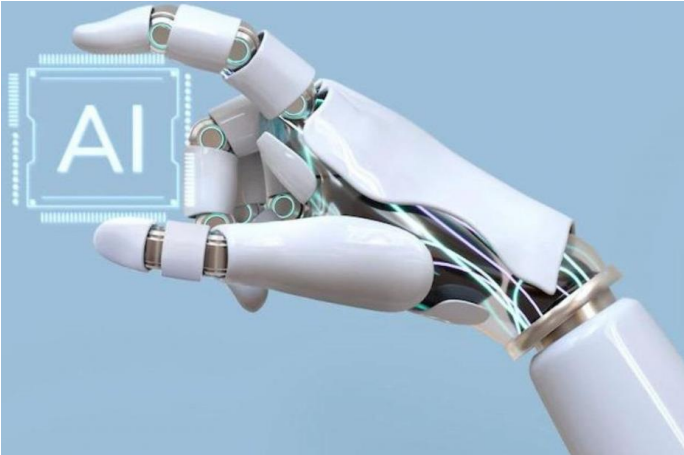


- Processamento de linguagem natural.
  - Compreensão e interpretação de linguagens humanas.
- Representação do conhecimento.
  - Extração e armazenamento eficiente de conhecimento do mundo real.
- Raciocínio automatizado.
  - Resolução de problemas complexos a partir de conhecimento prévio.
- Planejamento.
  - Criação de planos que permitam que uma máquina execute uma tarefa.

# Subáreas da Inteligência Artificial

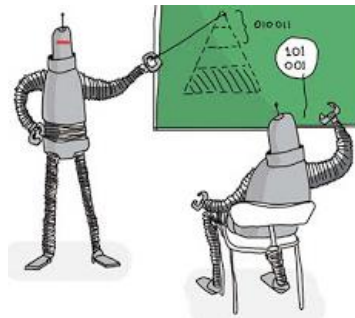


- Visão computacional.
  - Compreensão e interpretação de imagens e vídeos.
- Robótica.
  - Criação de robôs capazes de realizar tarefas físicas e interagir com o ambiente.
- Aprendizado de máquina.
  - Criação de máquinas que aprendem através de experiências prévias.
- Inteligência artificial geral.
  - Criação de máquinas que se comportem como seres humanos. É a meta final da IA.





# Foco do curso



- Como vimos, IA é um área muito ampla e não teríamos tempo para ver todas as subáreas.
- Assim, focaremos no estudo dos fundamentos do ***aprendizado de máquina***.
- **Por quê?**
  - ***Caixa de ferramentas***: ML oferece ***ferramentas importantes para a análise e solução eficiente de vários problemas*** em várias áreas, incluindo telecomunicações.
  - ***Redução de complexidade e custo***: ML pode reduzir o custo e a complexidade computacional de procedimentos e processos que muitas vezes têm desempenho ótimo na teoria, mas que não são usados na prática devido a sua alta complexidade e/ou custo proibitivo.
  - ***Oportunidades***: existem muitos ***empregos*** na área de análise, ciência e engenharia de dados, além de ***pesquisas inovadoras***, que usam ML para a solução de problemas em diversas áreas.

# O que é o aprendizado de máquina?



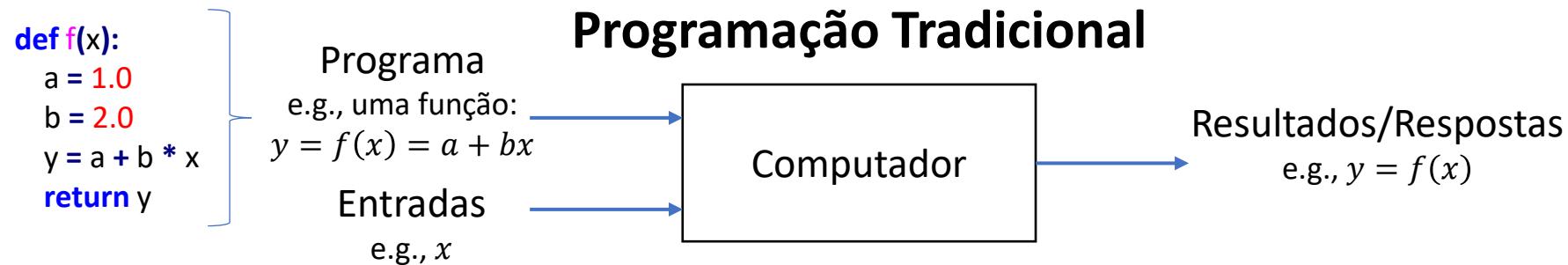
- É uma das subáreas da inteligência artificial.
- O termo foi cunhado em 1959, pelo cientista da computação Arthur Samuel, que o definiu como o  
*“Campo de estudo que dá aos computadores a habilidade de **aprender sem serem explicitamente programados**.”*
- Mas como eles aprendem?
  - Através de **experiências prévias, induz-se** conhecimento nas máquinas.
- Algoritmos de ML são **orientados a dados**, i.e., eles **aprendem automaticamente** (através de treinamento) uma **solução geral** a partir de **conjuntos de dados** fornecidos a eles.





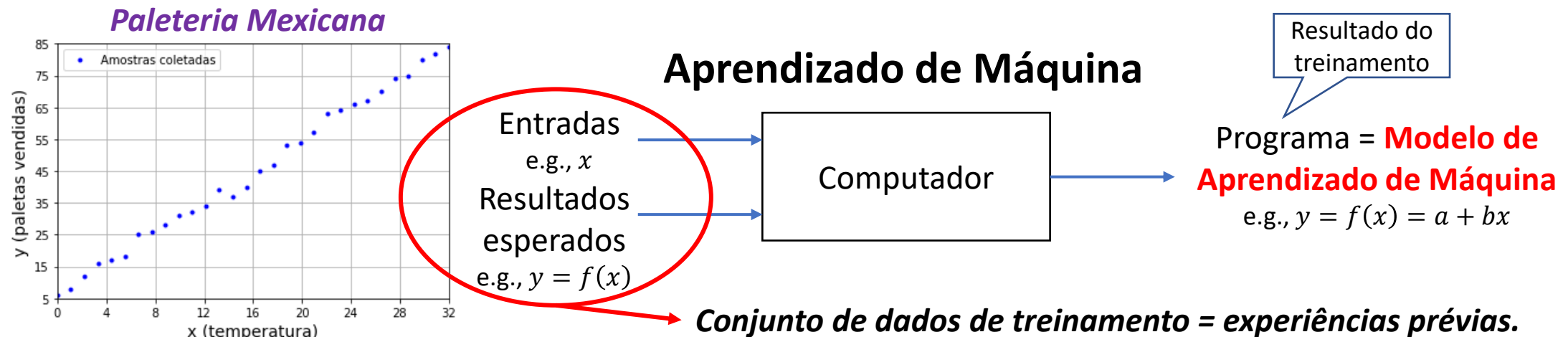
# Programação tradicional

- Para entendermos o que é o aprendizado de máquina, vamos fazer um ***paralelo com a programação tradicional***.
- Na programação tradicional, o **programador cria as regras** (i.e., programa) **que mapeiam as entradas nas saídas**.



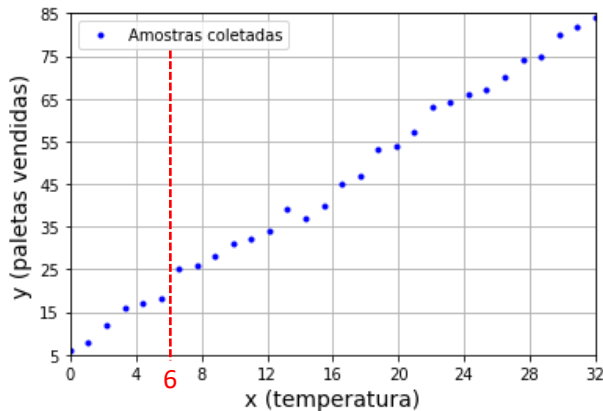
# O paradigma do aprendizado de máquina

- “... *aprender sem serem explicitamente programados*.”
- Esse trecho pode ser entendido se reorganizarmos a figura anterior.
- No ML, nós fornecemos as *entradas* e as *respostas esperadas* ao computador e deixamos que ele *aprenda*, através de *treinamento*, um *modelo* (i.e., as regras) que mapeie as entradas nas respostas esperadas.

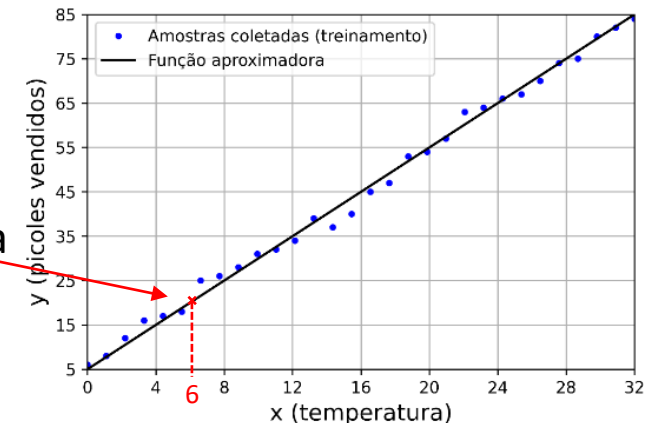


# Generalização

- Porém, não basta que o algoritmo de ML aprenda um modelo que faça um bom mapeamento ***apenas para os dados do conjunto de treinamento***.
- O **algoritmo** de ML deve **treinar** um **modelo** que **aprenda** uma **solução geral**, ou seja, que **generalize para entradas não vistas durante o treinamento**.



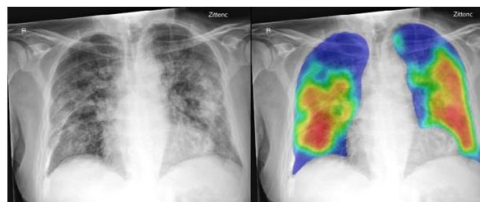
Qual é a estimativa de paletas vendidas quando a temperatura é de  $\approx 6$  graus (não vista durante o treinamento)?



A partir do mapeamento aprendido (reta), o modelo gera como saída o valor 23, que é coerente com o restante dos dados.

# Exemplos de aplicações de ML em várias áreas

- **Transporte:** veículos autônomos.
- **Negócios:** recomendação de produtos e conteúdos (e.g., amazon e netflix).
- **Educação:** pontuação automatizada de fala em testes de Inglês.
- **Saúde:** detecção e diagnóstico de doenças (câncer, Alzheimer, pneumonia, COVID-19, etc.).
- **Finanças:** detecção de fraudes com cartão de crédito.
- **Tecnologia:** assistentes pessoais (e.g., *Siri, Alexa, Cortana*, etc.).



# Principais motivos da difusão do ML

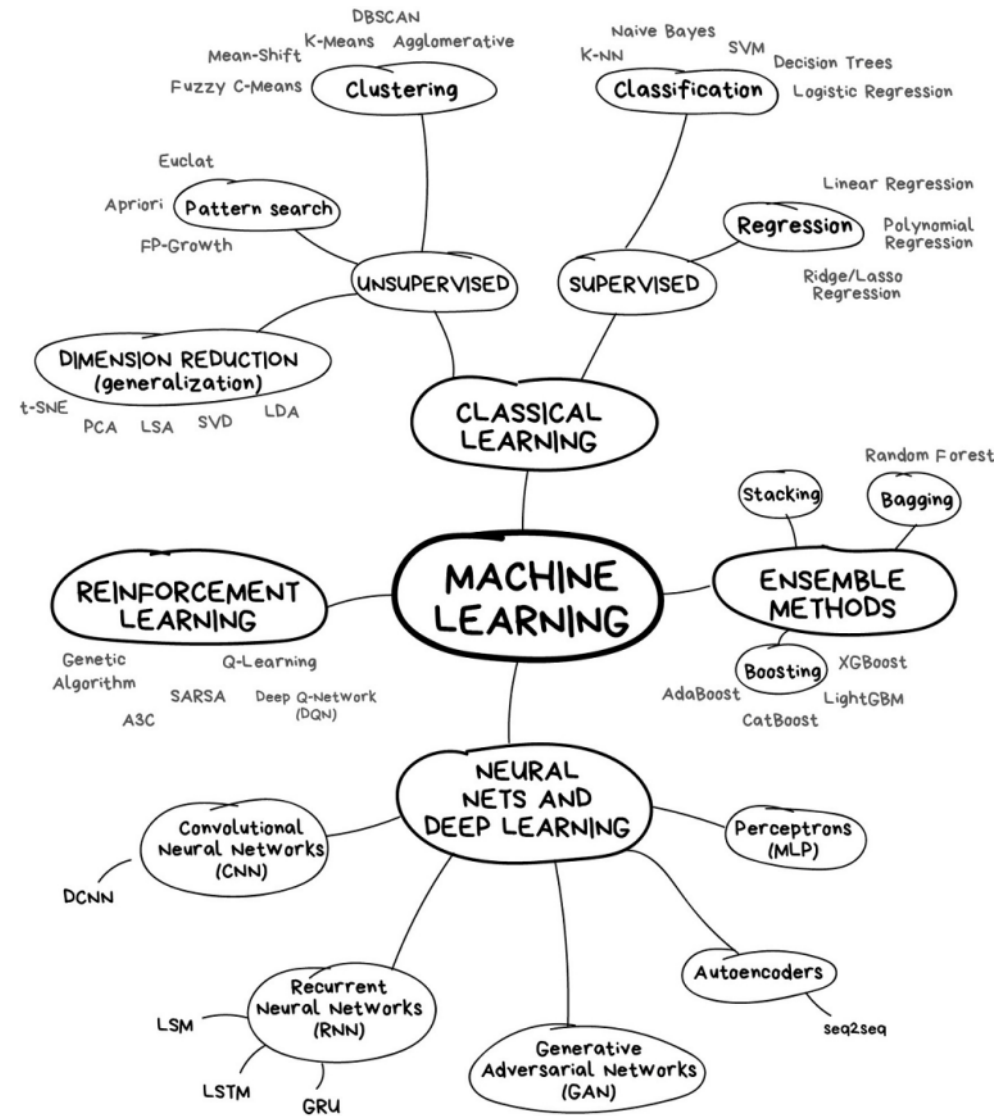
- A possibilidade de ***analisar e extrair informações úteis de enormes volumes de dados*** (centenas de terabytes por dia) disponíveis atualmente, o que seria impossível para nós, ***vale ouro***, pois tem grande potencial para ***aumentar o lucro das empresas***.
- O surgimento de ***recursos computacionais poderosos*** tais como GPUs, FPGAs e CPUs com múltiplos cores.
- Surgimento de ***novas estratégias de aprendizagem***, e.g., *deep-learning*, *deep reinforcement-learning*, *generative adversarial learning*, etc.
- Disponibilidade de ***frameworks e bibliotecas que facilitam o desenvolvimento*** de soluções com ML.



# Paradigmas de aprendizado de máquina

Os algoritmos de aprendizado de máquina podem ser agrupados de acordo com o ***tipo de aprendizado que realizam***:

- Supervisionado
- Não-Supervisionado
- Semi-Supervisionado
- Por Reforço
- Metaheurístico



# Aprendizado supervisionado

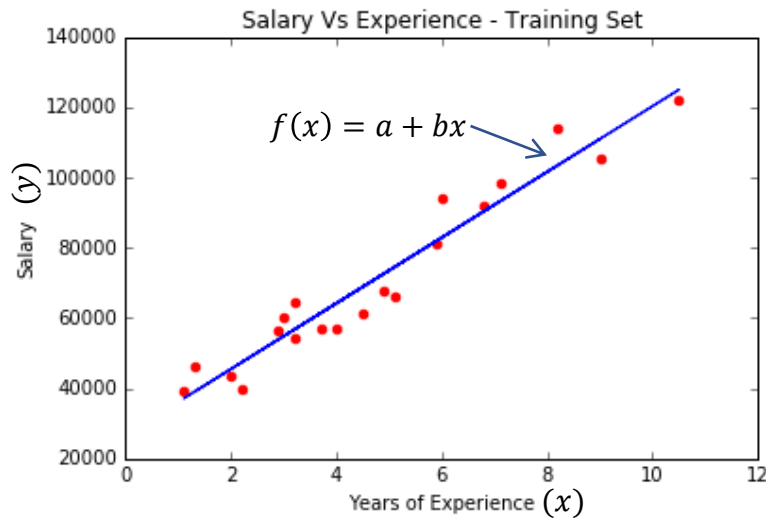


$x = [x_1, x_2, x_3, \dots]$ : data, remetente, assunto, etc.  
 $y$ : spam ou ham

- No aprendizado supervisionado, o **algoritmo de ML tem acesso às saídas esperadas**,  $y$ , chamadas de **rótulos** (ou **labels**, em inglês), **para o conjunto de valores de entrada**, chamados de **atributos**,  $x$ .
- Em outras palavras, cada **exemplo de treinamento** é composto pelos valores de entrada,  $x$  (atributos), e sua saída correspondente,  $y$  (rótulo).



# Aprendizado supervisionado

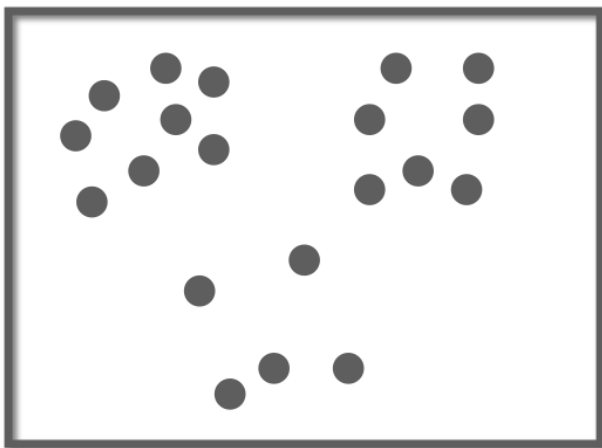


$x = [x_1, x_2, x_3, \dots]$ : data, remetente, assunto, etc.  
 $y$ : spam ou ham

- **Objetivo:** os algoritmos *supervisionados* de ML devem **aprender** uma **função** (i.e., o modelo) que **mapeie** as entradas  $x$  nas saídas esperadas,  $y$ , ou seja,  $y = f(x)$ .
- Esse tipo de aprendizado é dividido em problemas de **regressão** e **classificação**.
  - **Regressão:** o rótulo,  $y$ , pertence a um **conjunto infinito** de valores, i.e., números reais.
    - **Exemplo:** anos de experiência versus salário.
  - **Classificação:** o rótulo,  $y$ , pertence a um **conjunto finito** de valores, i.e., conjunto finito de classes.
    - **Exemplo:** filtro de spam.

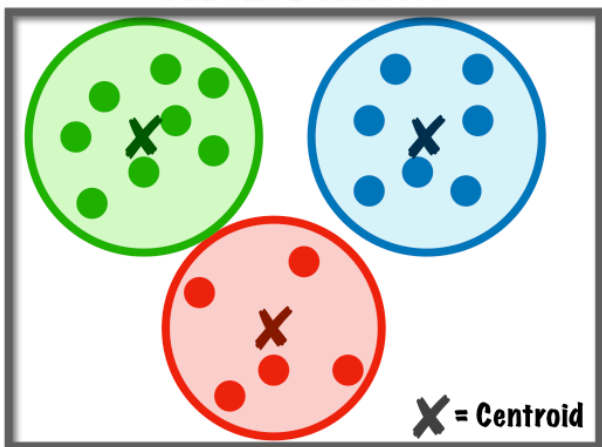
# Aprendizado não-supervisionado

Dados não rotulados



Algoritmo de aprendizado não-supervisionado

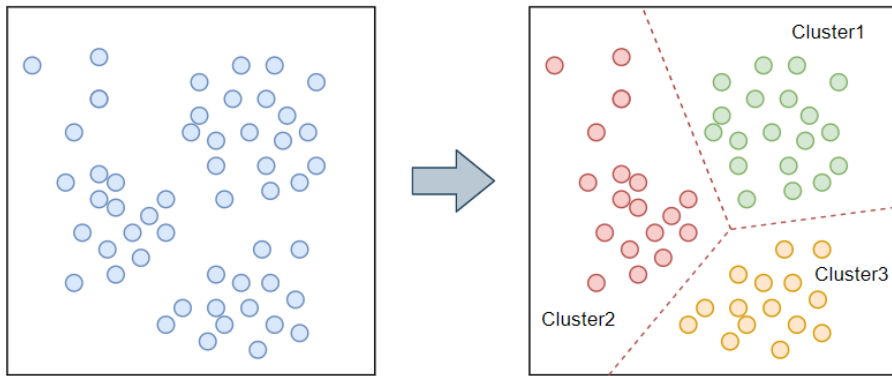
Dados agrupados por proximidade



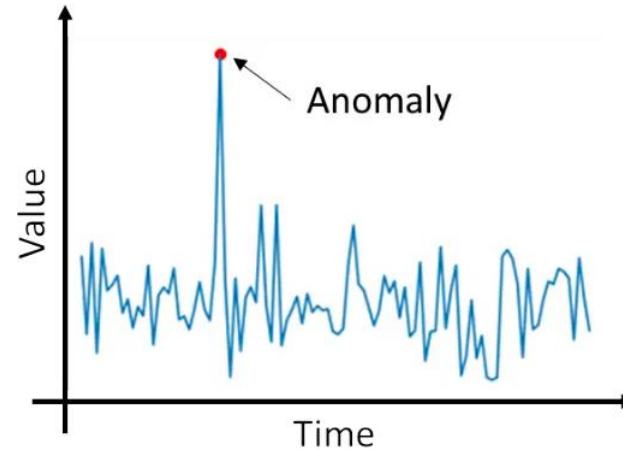
- Neste tipo de aprendizado, os algoritmos de ML **não têm acesso às saídas esperadas**,  $y$ .
- Eles só conhecem os atributos,  $x$ .
- **Objetivo:** os algoritmos devem ***aprender/descobrir*** padrões, muitas vezes ocultos, presentes nos dados se baseando apenas, por exemplo, na ***similaridade*** entre os ***atributos***,  $x$  ou seja, ***sem a presença de rótulos***.

# Aprendizado não-supervisionado

Clusterização



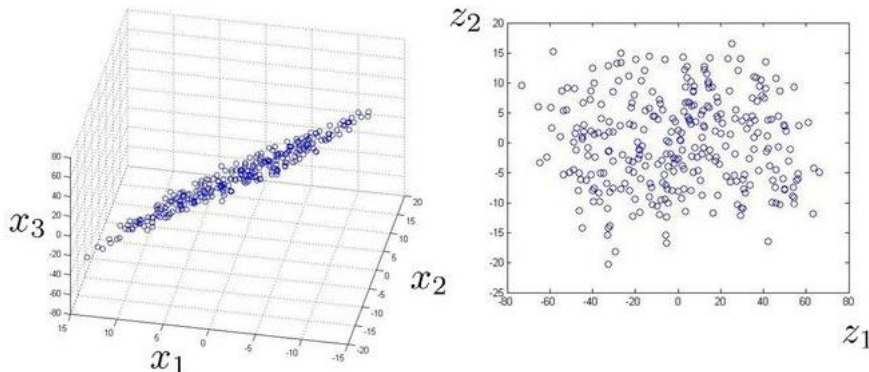
Deteção de Anomalias



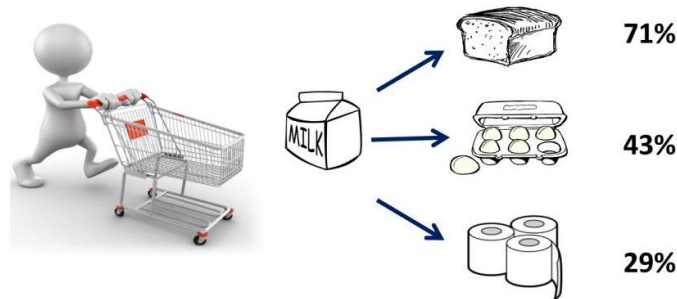
- Esses algoritmos de ML tratam problemas de **clusterização**, **deteção de anomalias** (outliers), **redução de dimensionalidade**, e **aprendizado de regras de associação**.

Redução de dimensionalidade

Reduce data from 3D to 2D



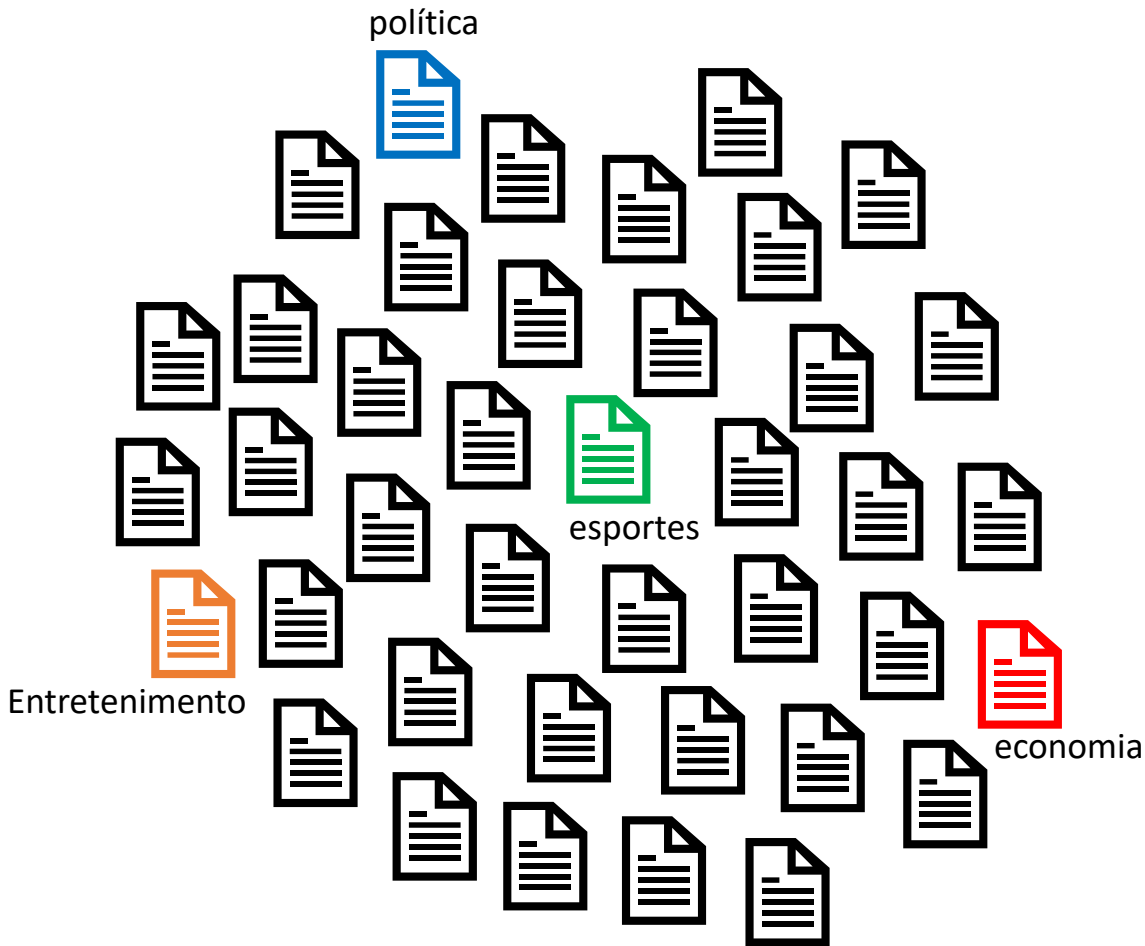
Regras de associação



Of transactions that included milk:

- 71% included bread
- 43% included eggs
- 29% included toilet paper

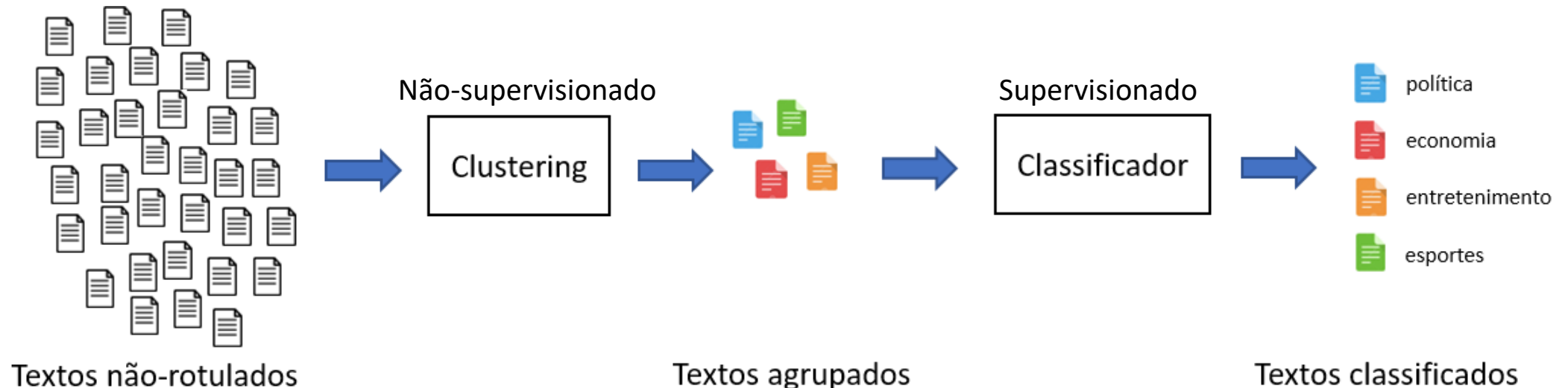
# Aprendizado semi-supervisionado



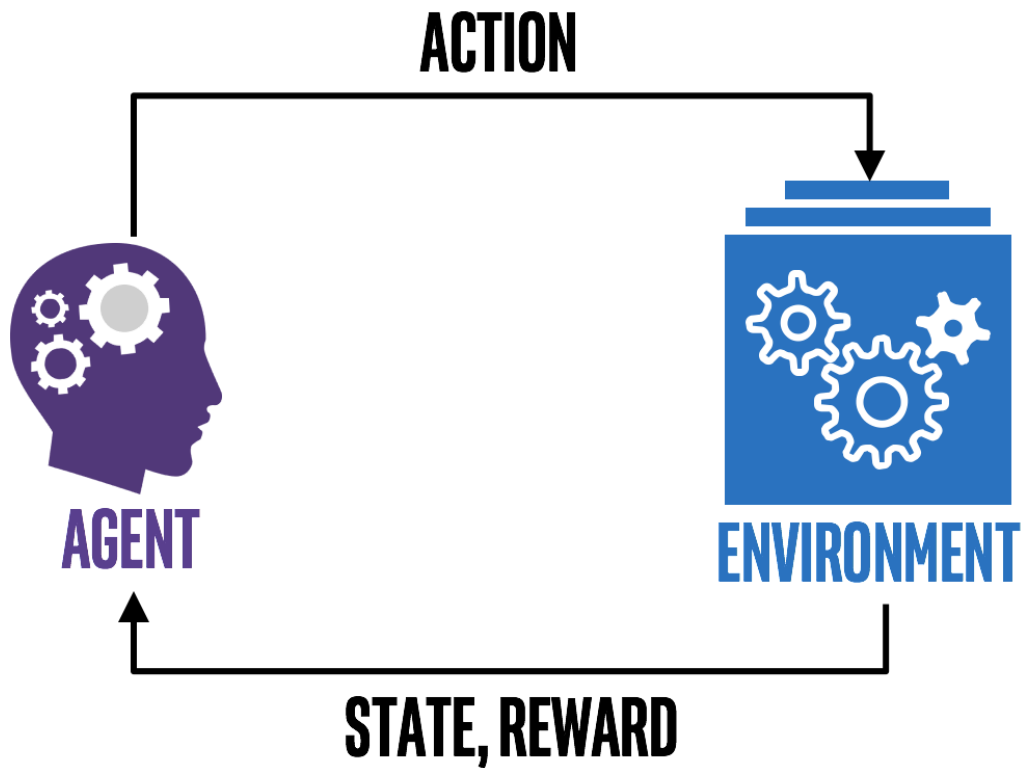
- Neste tipo de aprendizado, os algoritmos de ML têm acesso a ***exemplos de treinamento com e sem rótulos.***
- Geralmente envolve uma ***pequena quantidade de dados*** rotulados e uma ***grande quantidade de dados não-rotulados.***
- É de grande ajuda em casos onde se ter uma grande quantidade de ***dados rotulados é muito demorado, caro ou complexo.***

# Aprendizado semi-supervisionado

- Algoritmos de aprendizagem semi-supervisionada são o resultado da **combinação de algoritmos supervisionados e não-supervisionados**.
- Uma maneira de realizar aprendizado semi-supervisionado é combinar algoritmos de **clusterização** e **classificação**.
  - Por exemplo, como **classificaríamos** nas classes uma quantidade massiva de textos **não-rotulados** da internet?

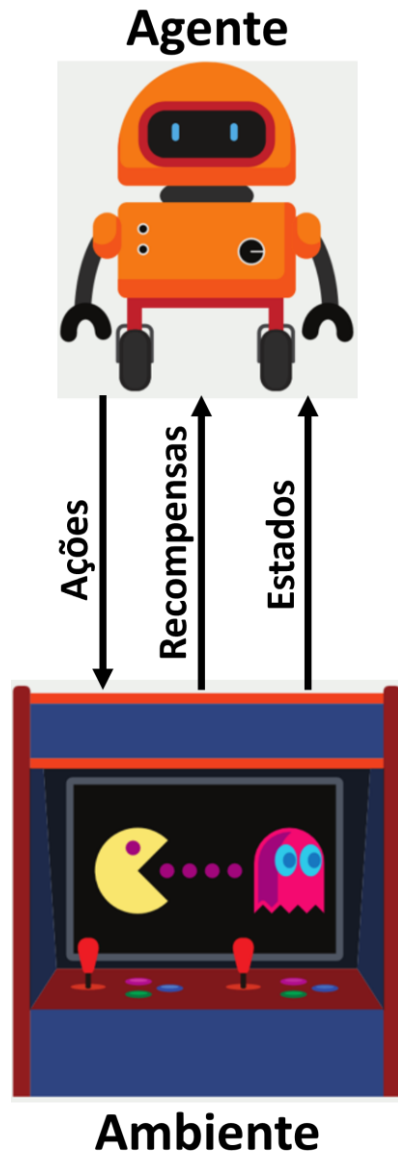


# Aprendizado por reforço



- Abordagem de aprendizado totalmente diferente das anteriores, pois **não temos exemplos de treinamento**, sejam eles rotulados ou não.
- O algoritmo de aprendizado por reforço, chamado de **agente** nesse contexto, aprende como se comportar em um **ambiente** através de interações do tipo **tentativa e erro**.
- O **agente** observa o **estado** do **ambiente**, seleciona e executa uma **ação** e recebe uma **recompensa** (ou **reforço +/-**) em consequência da **ação** tomada.

# Aprendizado por reforço



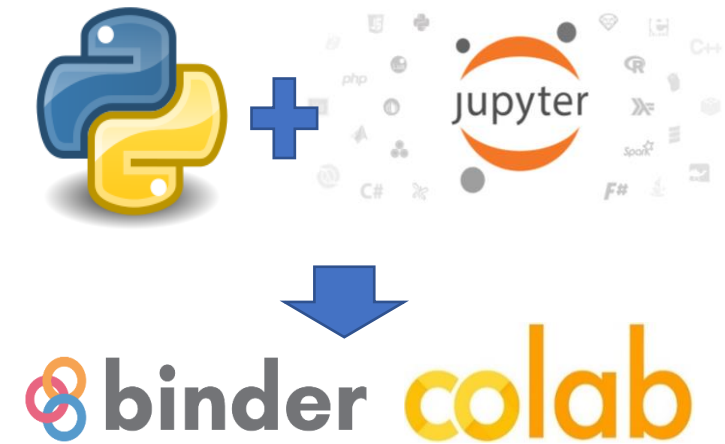
- Seguindo estes passos, o agente aprende por si só qual a melhor **estratégia**, chamada de **política**, para obter a **maior recompensa possível ao longo do tempo**.
- Uma **política** define qual **ação** o **agente** deve escolher quando o **ambiente** estiver em um determinado **estado**.
- Portanto, a **política** é uma **função que mapeia os estados do ambiente em ações** que o **agente** deve tomar.



# Aprendizado metaheurístico

- Uma **metaheurística** é um algoritmo usado para encontrar soluções de **forma rápida e genérica**, mas muitas vezes **sub-ótimas**, para **problemas complexos de otimização**.
- Metaheurísticas são geralmente aplicadas a problemas para os quais **não se conhece um algoritmo eficiente** ou **não se tem uma solução conhecida**.
- Características das metaheurísticas:
  - não **garantem que uma solução ótima seja encontrada**, mas podem encontrar uma **solução suficientemente boa** (sub-ótima).
  - são estratégias **que orientam o processo de busca através do espaço de soluções**.
  - não são específicas de um problema, ou seja, **são genéricas**.
  - funcionam bem mesmo em dispositivos com **capacidade computacional limitada** (e.g., dispositivos IoT).
- São algoritmos inspirados pelo **processo de seleção natural** (e.g., algoritmo genético) ou no **comportamento de grupos de animais** (e.g., algoritmos de otimização por exame de partículas e por colônia de formigas).

# Executando códigos



- Durante o curso, usaremos **Python** como linguagem de programação.
  - Fácil de aprender, possui várias bibliotecas, é a linguagem mais utilizada em ML e é *open-source* e gratuita.
- Utilizaremos **notebooks Jupyter** para execução de exemplos e resolução dos exercícios práticos.
  - Eles são **documentos virtuais** usados para desenvolver e documentar código.
  - Pode-se adicionar equações, gráficos e texto, além de código.
- Para executá-los, utilizaremos o **Google Colaboratory** ou o **Binder**, que são ambientes computacionais interativos e gratuitos executados na nuvem.
- Portanto, **vocês não precisam instalar nada**, apenas terem um navegador web e conexão com a internet.

# Google Colaboratory (Colab)



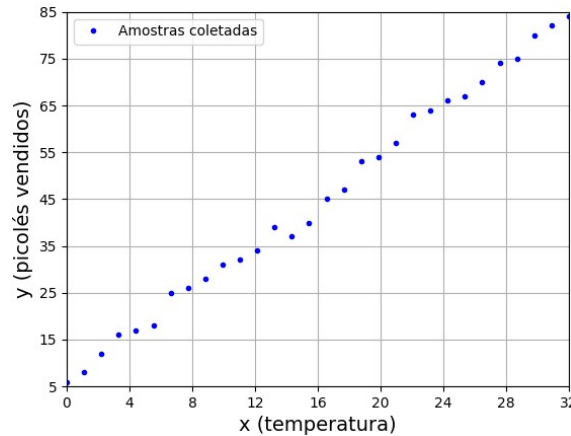
- **Colab:** aplicação web gratuita que permite a *criação, edição e execução* de ***notebooks Jupyter*** em navegadores web.
- É um produto da Google.
- Vantagens:
  - Grande número de servidores.
  - Rápida inicialização e processamento do código.
  - Fornece acesso a GPUs e TPUs gratuitamente.
  - Notebooks podem ser salvos no seu Google Drive, evitando que você perca seu código.
- Desvantagem
  - Por hora, suporta apenas a execução de códigos escritos em Python.
  - Não pode ser instalado localmente.
- URL: <https://colab.research.google.com/>

# Binder



- **Binder**: outra aplicação web gratuita que permite a criação, edição e execução de ***notebooks Jupyter*** em navegadores web.
- Vantagens:
  - Suporta a execução de várias linguagens de programação: Python, C++, C#, PHP, Julia, R, etc.
  - Pode ser instalado localmente. [Tutorial para instalação do Jupyter/Binder.](#)
- Desvantagens:
  - Poucos servidores disponíveis.
  - Não é possível salvar os notebooks (e.g., Google Drive).
  - Depois de algum tempo inativo, a máquina virtual executando seu ***notebook*** se desconecta e você pode perder seu código.
- URL (através do Jupyter): <https://jupyter.org/>

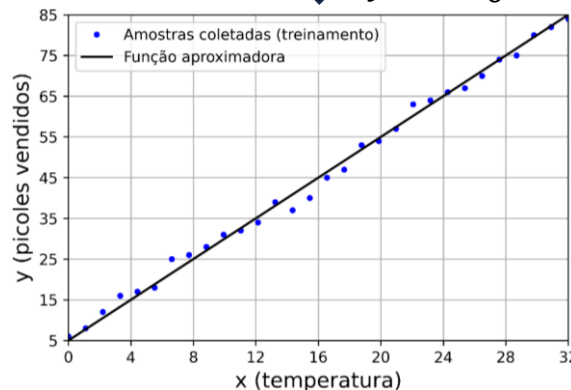
# Objetivo do curso



↓  $x$  e  $y$

Machine  
Learning

↓  $\hat{y} = a_0 + a_1x$



- O **objetivo** desta primeira parte do curso é ensinar vocês a **encontrar uma função, usando ML**, que **aproxime** o comportamento de um **conjunto de amostras** ( $x$  e  $y$ ) da **melhor forma possível**.
- Porém, na maioria dos casos, nós **não conhecemos o mapeamento verdadeiro** (e muitas vezes ele nem existe) entre  $x$  e  $y$  e nos baseamos apenas em uma **métrica** para definir se a aproximação (i.e., a função) é boa ou não.
  - **Exemplo:** dada a previsão da temperatura para um dia qualquer, quantos picolés serão vendidos?

# Referências

- [1] Stuart Russell e Peter Norvig, “*Artificial Intelligence: A Modern Approach*,” Prentice Hall Series in Artificial Intelligence, 3rd ed., 2015.
- [2] Aurélien Géron, “*Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn and TensorFlow: Concepts, Tools, and Techniques to Build Intelligent Systems*”, 1st ed., O'Reilly Media, 2017.
- [3] Joseph Misiti, “*Awesome Machine-Learning*,” on-line data base with several free and/or open-source books (<https://github.com/josephmisiti/awesome-machine-learning>).
- [4] Andriy Burkov, “*The Hundred-Page Machine-Learning Book*,” Andriy Burkov 2019.
- [5] C. M. Bishop, “*Pattern Recognition and Machine Learning*,” Springer, 1st ed., 2006.
- [6] S. Haykin, “*Neural Networks and Learning Machines*,” Prentice Hall, 3ª ed., 2008.
- [7] Coleção de livros, <https://tinyurl.com/mp64ksye>

# Avisos

- Toda a nossa comunicação (avisos, atendimentos e tarefas) será feita via Teams.
- Todas as aulas serão gravadas e os vídeos ficarão disponíveis na pasta "Recordings" dentro de "Arquivos".
- Todo material do curso está disponível no GitHub:
  - [https://github.com/zz4fap/t319\\_aprendizado\\_de\\_maquina](https://github.com/zz4fap/t319_aprendizado_de_maquina)
- Entregas de exercícios (laboratórios e quizzes) devem ser feitas através do Teams.
  - Se atentem às datas e horários de entrega das atividades no Teams.



# Avisos

- Vídeos do minicurso curso de Python e de como usar o Colab estão na pasta "*Recordings*" dentro de "Arquivos".
- Horários de Atendimento
  - Professor: quartas-feiras das 17:30 às 18:30 e quintas-feiras das 16:00 às 17:00.
  - Monitora (***Arielli Ajudarte: arielli.a@get.inatel.br***): terças-feiras das 18:00 às 19:00.
  - Atendimento remoto via Teams.

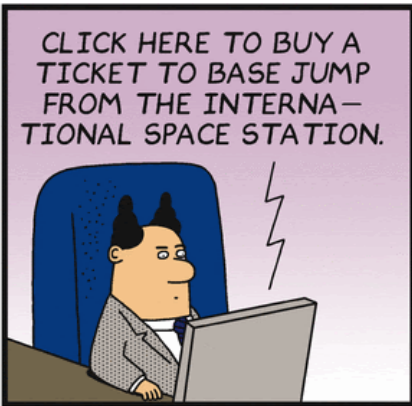
# Tarefas

- **Quiz:** “*T319 - Quiz - Introdução*” que se encontra no MS Teams.
- **Exercício Prático:** [Laboratório #1](#).
  - Pode ser acessado através do link acima (Google Colab) ou no GitHub.
  - Vídeo explicando o laboratório #1: Arquivos -> Recordings -> Laboratório #1
  - Se atentem aos prazos de entrega.
  - [Instruções para resolução e entrega dos laboratórios](#).
  - **Laboratórios podem ser resolvidos em grupo, mas as entregas devem ser individuais.**

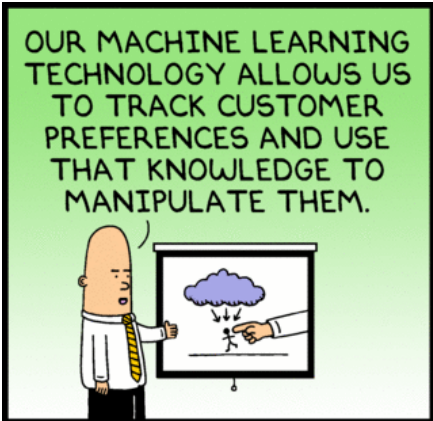
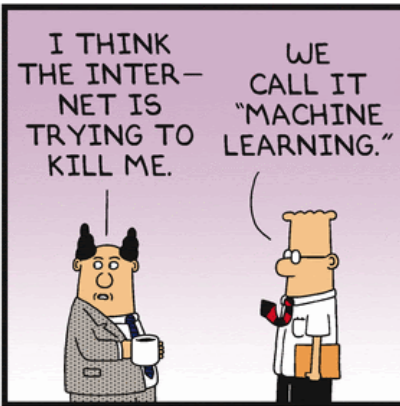
Obrigado!



Dilbert.com DilbertCartoonist@gmail.com



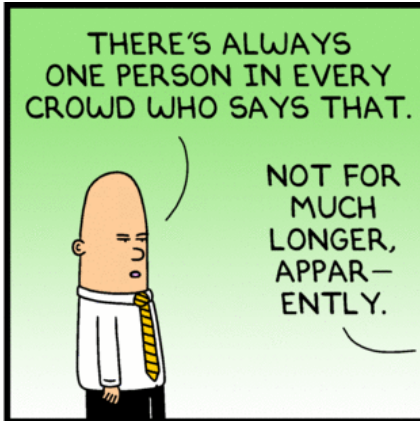
2-2-13 ©2013 Scott Adams, Inc./Dist. by Universal Uclick



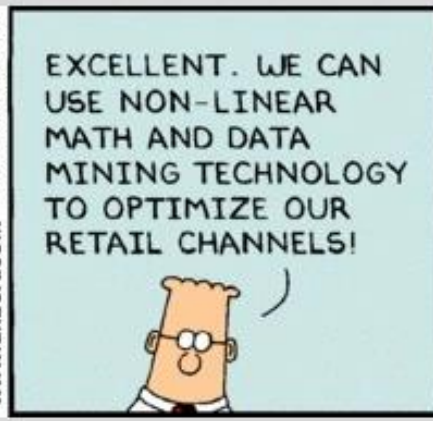
Dilbert.com DilbertCartoonist@gmail.com



1-31-13 ©2013 Scott Adams, Inc./Dist. by Universal Uclick

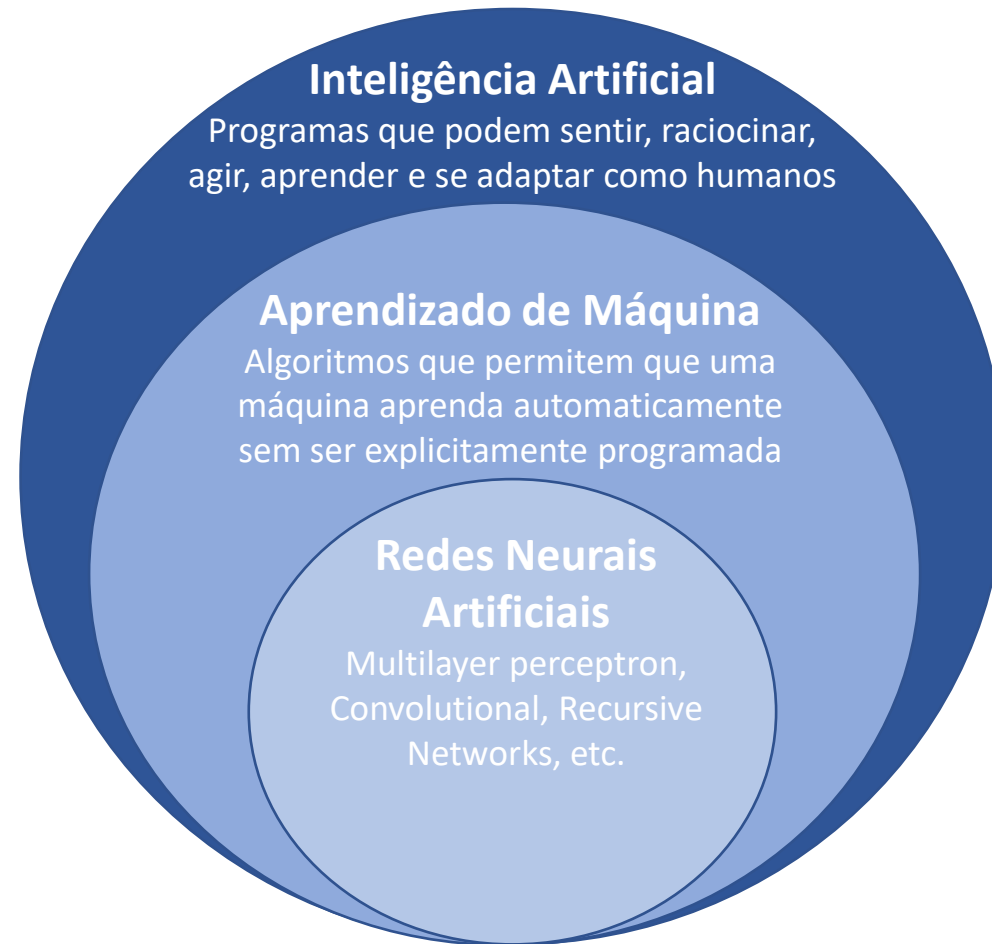


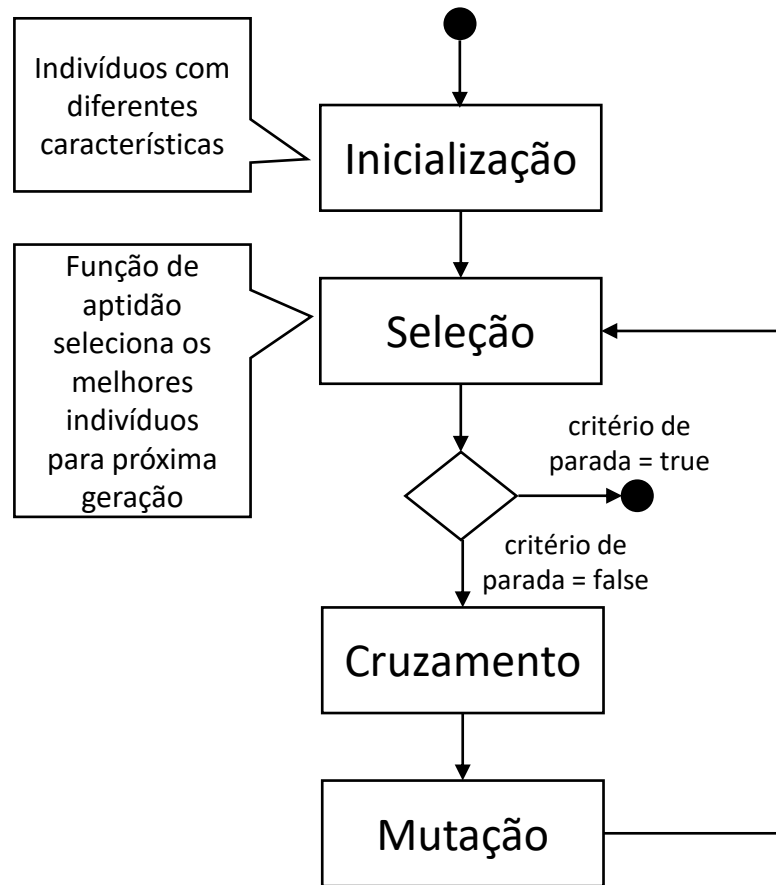
www.dilbert.com scottadams@aol.com

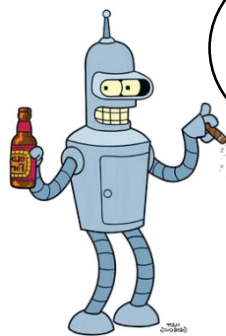


©2003 United Feature Syndicate, Inc.









State

Action

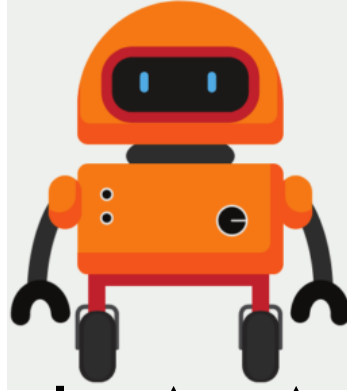
Q-Table

State/Action	Value
-/-	0
-/-	0
-/-	0
-/-	0
-/-	0
-/-	0

Q-Value



**Agente**



Ações

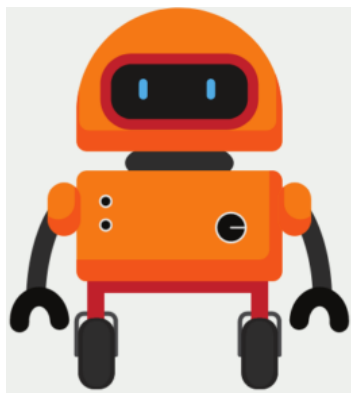
Recompensas

Estados

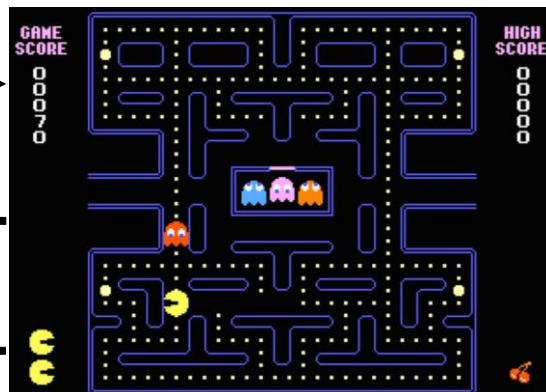


**Ambiente**

## Agente



## Ambiente



Ações



Recompensas



Estados

