

052

PROPOSIÇÃO DE UM MODELO ESTATÍSTICO PARA CLASSIFICAÇÃO DE ELEMENTOS.*Diego Midon Pereira, Paulo Schreiner, Dante Augusto Couto Barone (orient.) (UFRGS).*

A busca por uma métrica de classificação para determinada classe de objetos é um grande desafio. A determinação de uma entidade como sendo superior a outra sob determinado aspecto tem papel fundamental em nossas vidas: é somente através da fixação de um critério de escolha que podemos tomar decisões baseadas na razão, desde as mais simples, como qual meio de transporte utilizar, até decisões mais complexas, como investimentos em uma bolsa de valores. Estes critérios podem ser tanto objetivos (por exemplo, qual meio de locomoção apresenta menor tempo de deslocamento) quanto subjetivos (por exemplo, qual o melhor jogador dentro de uma partida de futebol). Escolhas através de critérios subjetivos não são facilmente mensuráveis, pois estão mais sujeitas a parcialidade do observador. No entanto, em alguns casos em que critérios subjetivos são utilizados, é possível obter um resultado da comparação direta entre dois elementos, sem no entanto este resultado apresentar confiabilidade absoluta. Este comportamento ocorre geralmente em esportes, onde eventualmente um jogador inferior tecnicamente pode obter uma vitória. Neste caso, o desafio torna-se obter uma classificação completa de todo o conjunto de objetos, sem precisar comparar todos os elementos entre si e com ciência da existência de "anomalidades" na base de dados. Outro campo em que tal abordagem pode ser utilizada é em jogos de azar. Este trabalho propõe uma abordagem estatística para mensurar a classificação de jogadores em um jogo de cartas muito popular entre os estudantes de graduação do II/UFRGS, chamado truco. O principal propósito deste modelo é classificar elementos a partir de uma base de dados limitada e parcialmente não confiável.