

Ficha definição Trabalho Visão

Equipe [Integrantes]:
Ivan de Jesus Pereira Pinto Gabriel Garcez Barros Sousa
Tema [Defina um tema específico]:
Deep Reinforcement Learning
Título [Defina o título de seu trabalho]:
Aprendizagem de Máquina para jogos diretamente dos Pixels
Proposta [Detalhe como deseja resolver o problema]:
Aprendizado em jogo de luta (Passível a mudanças) Temos como objetivo treinar redes neurais profundas que têm acesso somente aos pixels do jogo. O aprendizado será do zero, e se dará por meio do reforço com recompensas (positivas ou negativas) de suas ações.. Técnicas possíveis de serem aplicadas são: <ul style="list-style-type: none">• Deep Q Learning<ul style="list-style-type: none">○ Mais comum na literatura (Implementação de fácil acesso)○ Treino demorado, depende de hardware especializado (Gpu)• Asynchronous Actor Critic<ul style="list-style-type: none">○ Treino mais curto, depende só de cpu (multi-core)○ Abordagem nova
Trabalhos Relacionados (mínimo 1):
https://www.cs.toronto.edu/~vmnih/docs/dqn.pdf https://arxiv.org/abs/1602.01783 http://www.ice.ci.ritsumeai.ac.jp/~ruck/PAP/ieeeGCCE2013-lu.pdf