スケートボードトリック分類チャレンジの解法

データ①: 0.9155496 1st-place

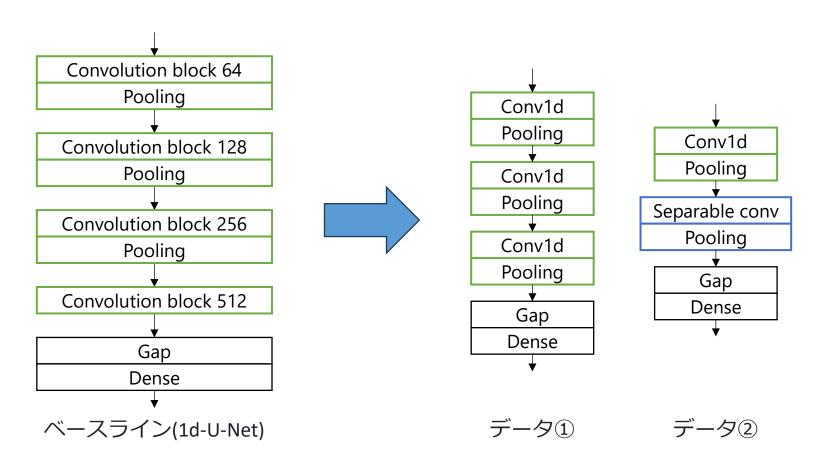
データ②: 0.7104558 6th-place



概要

解法の要点:

- ① KFoldPerSubject :被験者ごとにデータを分割
- ② 前処理:単純なパイプラインを採用
- ③ ネットワーク構造の最適化:過学習とならない適切な複雑度





コンテスト

目的:

スケートボードの動作を頭皮上の生体信号からポンピング、前向きキックターン、後向き キックターンの3つのトリックを分類する

データセット:

5人の被験者から取得された、72チャンネルの電気信号、トリックの時刻と種別、チャンネルラベルが提供された。生データのまま提供されたデータ①とホスト側で前処理したものをデータ②の2種類を使用する。

データ①: 生データ

項目

駆動してないチャンネルの除去

データ②:前処理済(Callan, et al., 2024)

項目

バンドパスフィルタ

電源ノイズの除去

駆動してないチャンネルの除去

アーチファクト部分空間法

部分的に駆動していない信号の補完

レファレンス信号の平均化

独立成分分析

ダイポール

ICLabel法

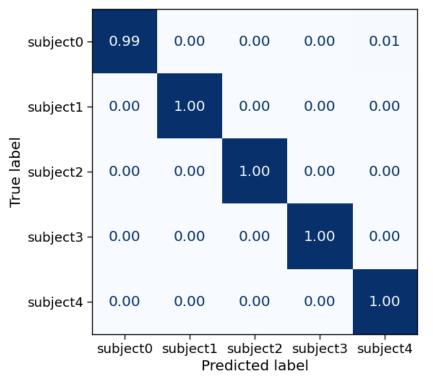
非「脳由来」成分の除去



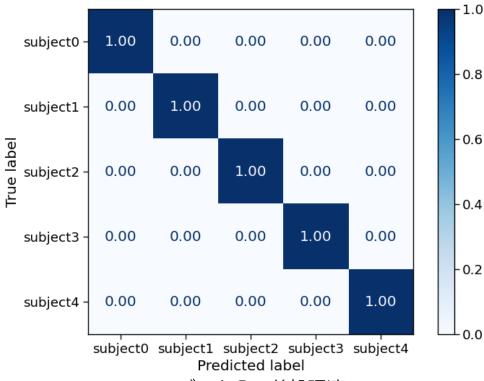
1 KFoldPerSubject

データから被験者を推定できるのか試行した。 Trial単位に交差検証(K=3)した時の結果を混合行列で示す。

- → データに関係なく分類できる被験者依存性を確認した。
- ⇒ 学習時はデータセットを被験者ごとに分割するほうが良い。



データ①: 生データ



データ②:前処理済

実験結果

② 前処理

データセット①の前処理を検討するため、フィルター処理の結果を比較した。 カットオフ周波数は0.5秒間で観測可能な最低周波数から2Hz、ナイキスト周波数の1/2から125Hzを設定した。また、電源ノイズ(60Hz)の影響を考慮し、ノッチフィルターも検証した。フィルタリングの有無によるモデルの性能を被験者ごとにデータセットを分割し、Trial単位で交差検証した。この時の結果を表にまとめる。

→ オフセット除去、チャンネル除去、バンドパスフィルター (2~125Hz) のパイプラインを採用

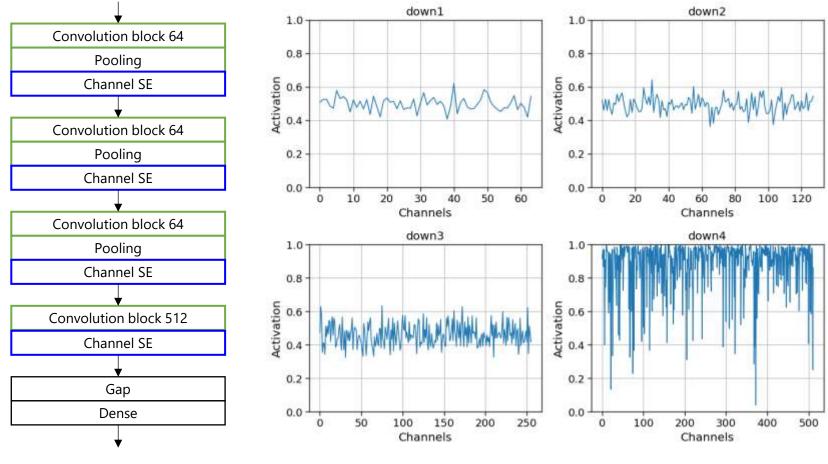
前処理の比較(subject0)

Normalize	V	V	V	V	✓
Highpass Filter		V			
Lowpass Filter			V		
Bandpass Filter				V	V
Notch Filter					✓
OOF	78.8	81.1	78.8	84.7	83.2

③ ネットワーク構造

アテンション機構が有効であるのか検証した。 チャンネル方向のSEブロックを挿入し学習させたときの結果を図に示す。

- → 4ブロック目で初めて活性度に強弱がついている
- **⇒ 浅いレイヤーでモデルを構築する場合にはアテンションは不要**



ネットワーク構造

チャンネルごとの活性度

③ネットワーク構造

前頁より、過学習しやすく被験者依存性も有することが示された。 そこで、ネットワークのレイヤー数を浅めに畳み込みのチャンネル数や方法等、表の項目 を最適化した。

- → データ①におけるsubject0の分類精度は84.7から93.9まで改善した
- → カーネルサイズはデータ① <データ②の傾向がみられた</p>
- → 受容野で考えるとデータ①は高周波、データ②は低周波の成分が有効だと考えられる

最適化対象のパラメータ

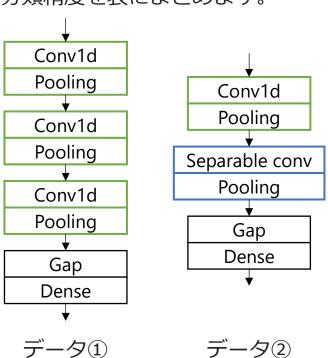
隠れ層のチャンネル数	128~1024
カーネルサイズ	3~19
畳み込みのレイヤー数	2~3
畳み込みの種類	Conv1d, Depthwise, Separable
プーリング	Max, Average, Both
活性化関数	ReLU, SiLU, GELUm Leaky ReLU

まとめ

U-Netをベースラインとし、前処理やモデル構造の探索を実施した。

- ① KFoldPerSubject:被験者ごとにデータを分割
- ② 前処理:単純なパイプラインを採用
- ③ ネットワーク構造の最適化:過学習とならない適切な複雑度

上記の工夫によって、得られたモデル構造は単純でデータの性質に合わせた受容野に調整されたものでした。その結果、データ①におけるsubject0の精度は84.7から93.9まで改善しました。全被験者での分類精度を表にまとめます。



最終結果(全被験者)

	CV	LB
データ①	89.6	91.6
データ②	74.0	71.0

