



Universidade Federal do Ceará  
*Campus de Sobral*

---

# **APLICAÇÃO DE UM ALGORITMO PARA EXTRAÇÃO DE REGRAS DE UMA REDE NEURAL ARTIFICIAL NO PROCESSO DE MINERAÇÃO DE DADOS**

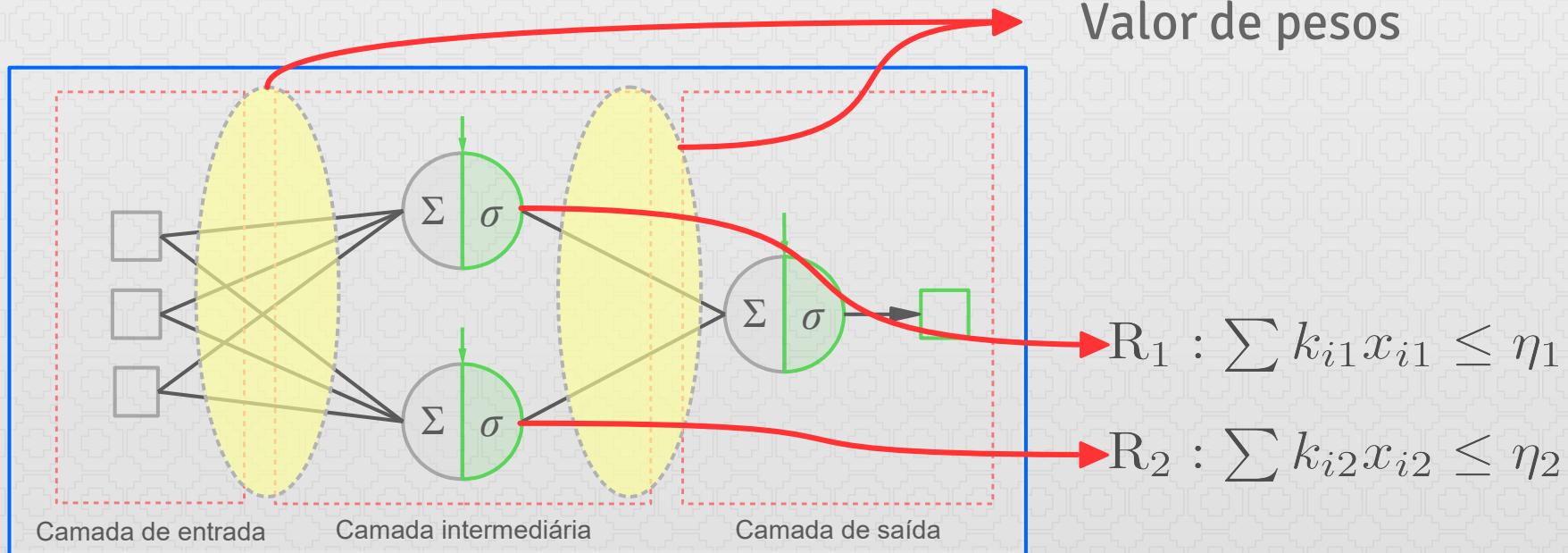
---

**Ken Esparta Ccorahua**

20 de dezembro de 2016

# Contexto

- Extração de regras: Algoritmo RX.

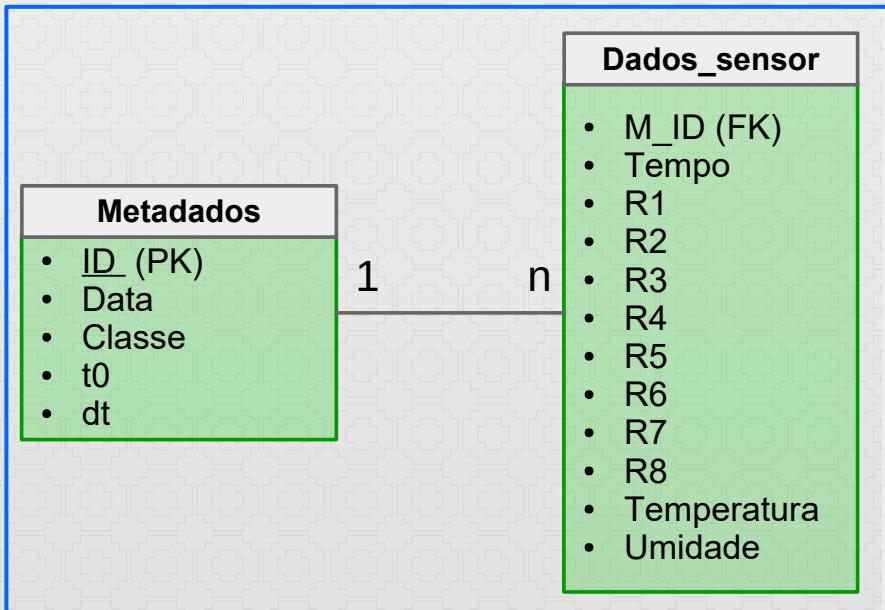


*Fonte: Autoria própria*

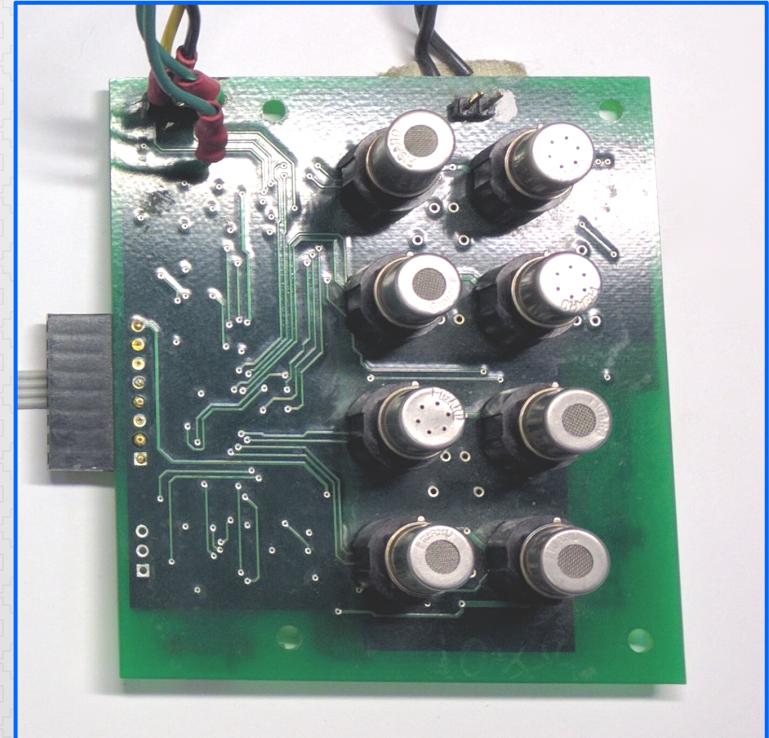
# Contexto

Fonte: Autoria própria. (HUERTA et al., 2016)

- Mineração de dados.



Fonte: (HUERTA et al., 2016)



Fonte: (HUERTA et al., 2016)

# Contexto

Gas sensors for home activity monitoring Data Set



<https://archive.ics.uci.edu/ml/index.html>

# O problema

- Dificuldade de interpretação dos modelos da Rede Neural Artificial por parte de um especialista.
- Ausência de regras lógicas que cheguem a um resultado específico.

# A solução

- Utilizar metodologias relacionadas com a extração de regras.
- As regras lógicas podem ser analisadas por um especialista, tirando a complexidade de uma rede neural artificial.

# Objetivos

---

- Mostrar uma aplicação da extração de regras.
- Aplicar a metodologia CRISP-DM.
- Comparar o método de extração de regras com o método de árvore de decisão.

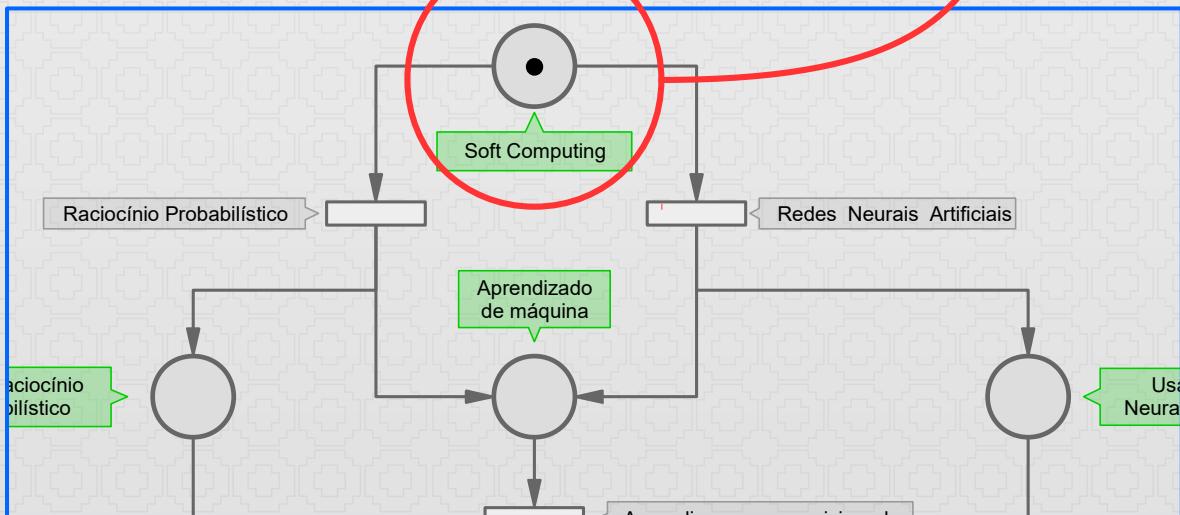
# Justificativa

---

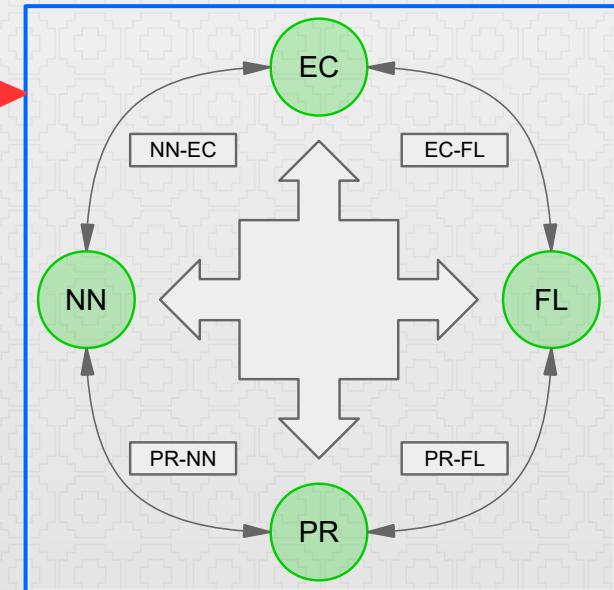
- Deseja-se extrair regras de uma rede neural artificial, utilizando o algoritmo RX, que possam ser interpretadas por um especialista.
- Mostrar uma situação prática de utilização da metodologia de mineração de dados CRISP-DM.

# Fundamentação teórica

## Soft Computing



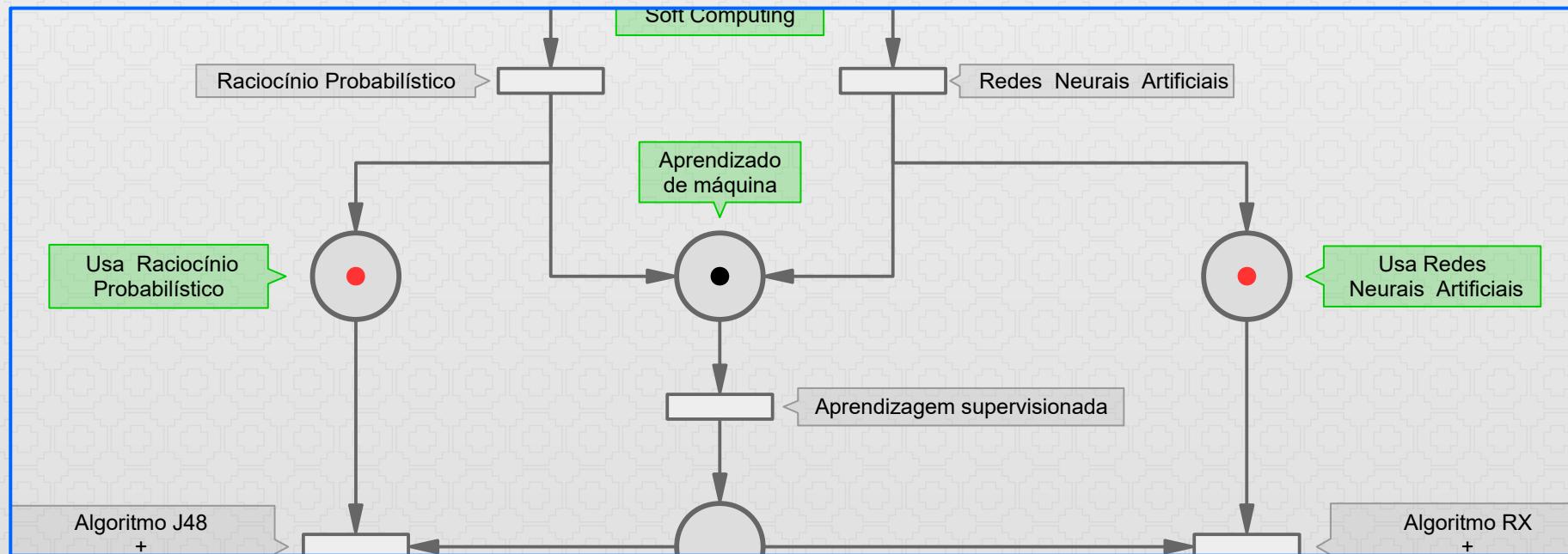
*Fonte: Autoria própria*



*Fonte: (MANKAD, 2013).*

# Fundamentação teórica

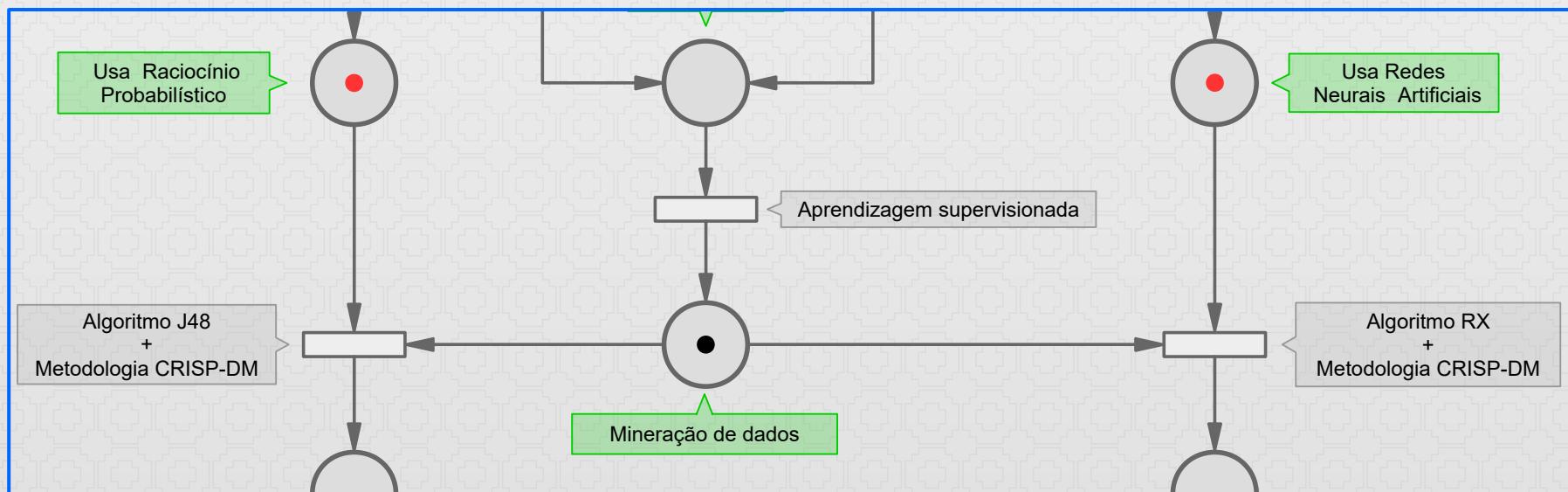
## Aprendizado de máquina



*Fonte: Autoria própria*

# Fundamentação teórica

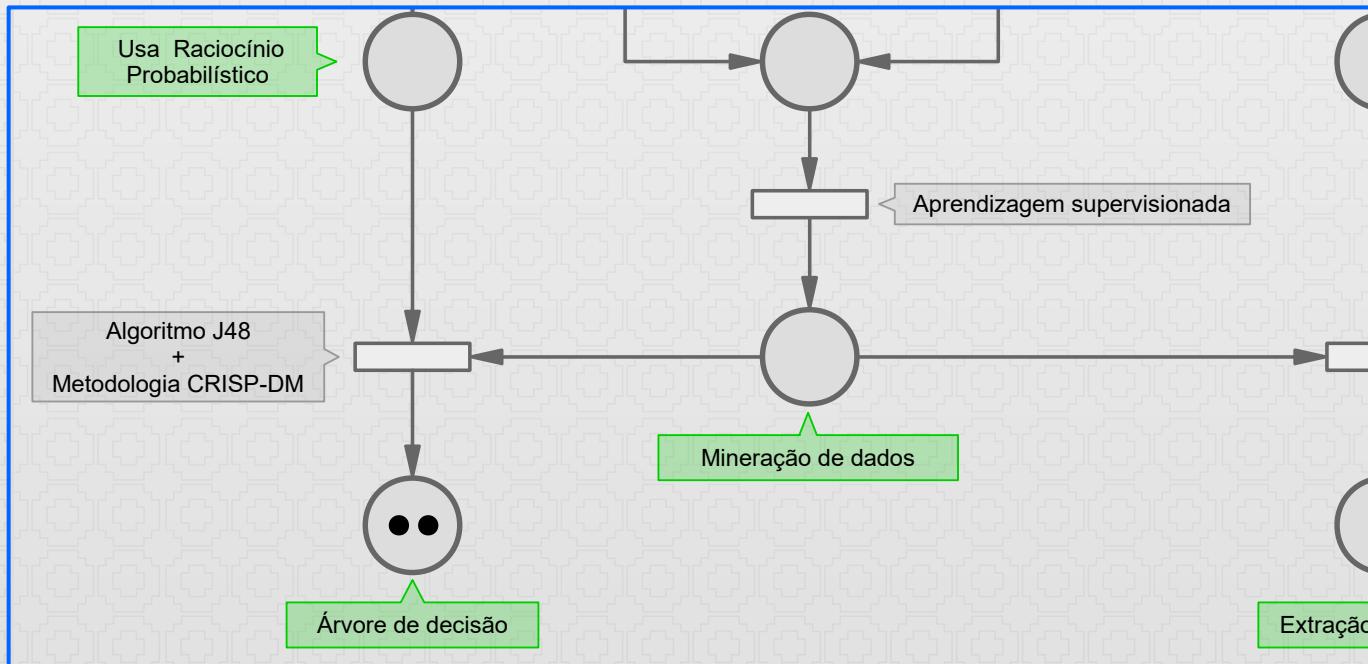
## Mineração de dados



*Fonte: Autoria própria*

# Fundamentação teórica

## Árvore de decisão



Fonte: Autoria própria

# Fundamentação teórica

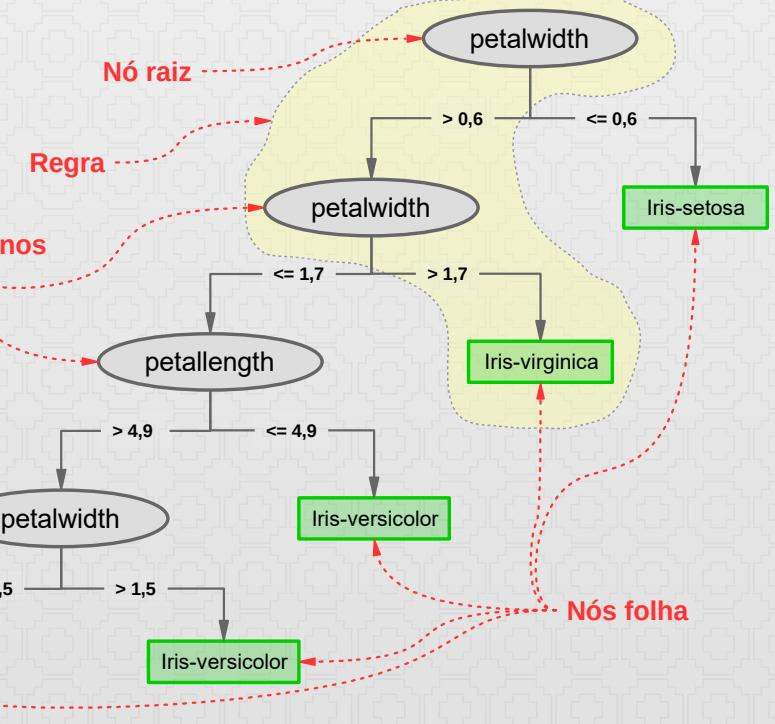
## Árvore de decisão

```
petalwidth <= 0.6: Iris-setosa (50.0)
petalwidth > 0.6
    petalwidth <= 1.7
        petallength <= 4.9: Iris-versicolor (48.0/1.0)
        petallength > 4.9
            petalwidth <= 1.5: Iris-virginica (3.0)
            petalwidth > 1.5: Iris-versicolor (3.0/1.0)
    petalwidth > 1.7: Iris-virginica (46.0/1.0)
```



Fonte: Autoria própria

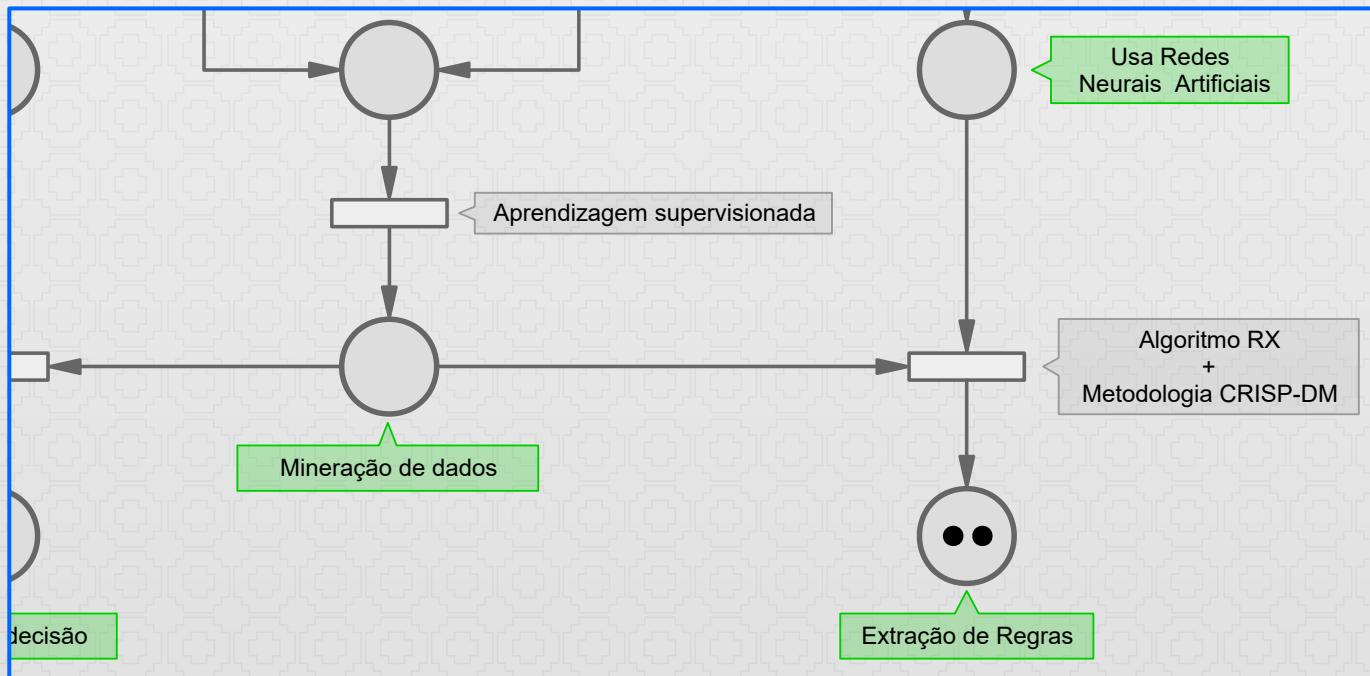
Diagrama da árvore de decisão



Fonte: Autoria própria

# Fundamentação teórica

## Extração de Regras



*Fonte: Autoria própria*

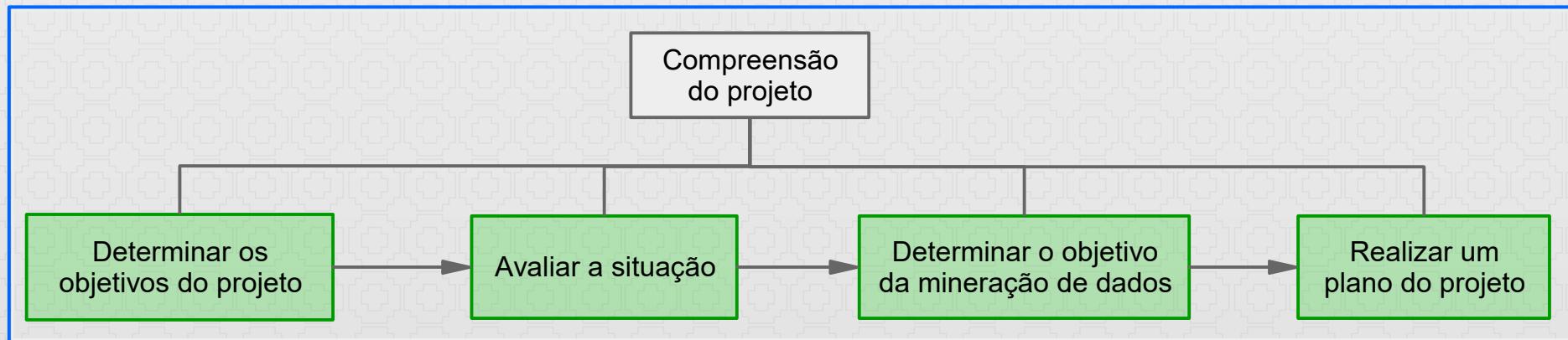
# Fundamentação teórica

## Extração de Regras: Algoritmo RX

- Treinar a rede neural.
- Utilizar o algoritmo de clustering.
- Gerar regras lógicas.
- Combinar as regras obtidas

# A metodologia CRISP-DM

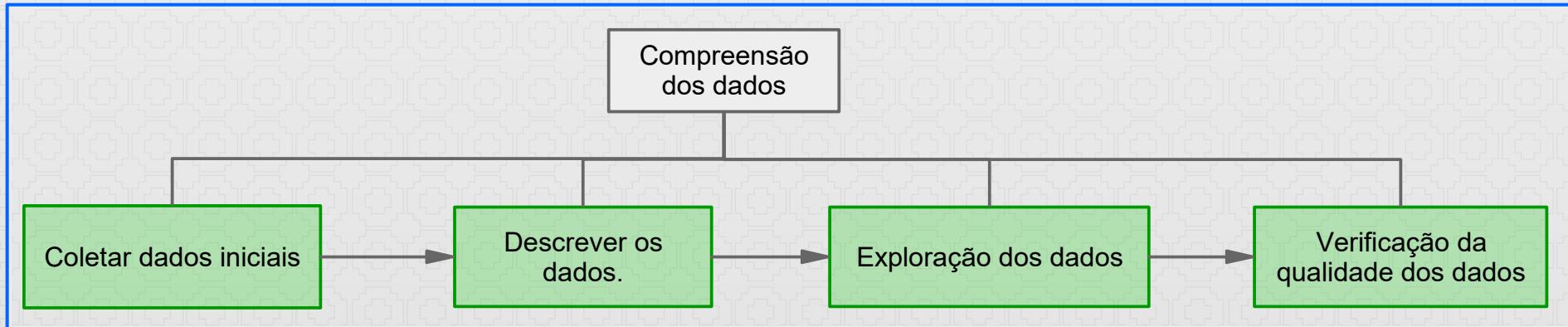
## Compreensão do projeto



Fonte: (CHAPMAN et al., 2000)

# A metodologia CRISP-DM

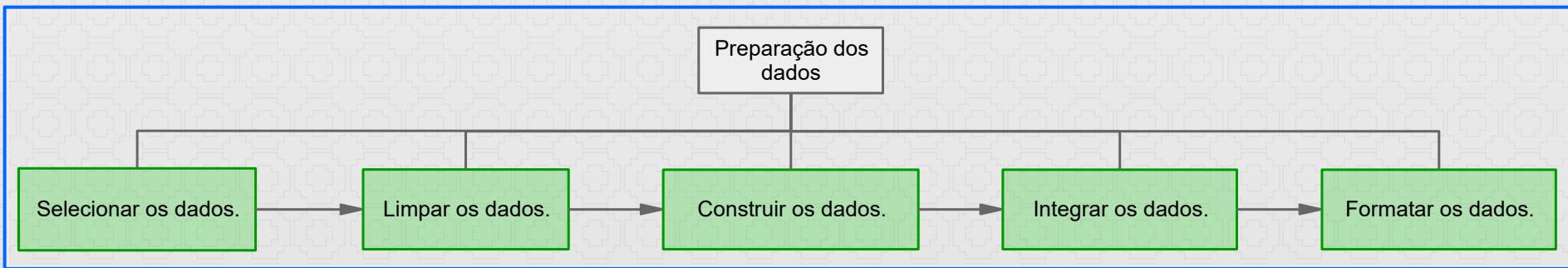
## Compreensão dos dados



*Fonte: (CHAPMAN et al., 2000)*

# A metodologia CRISP-DM

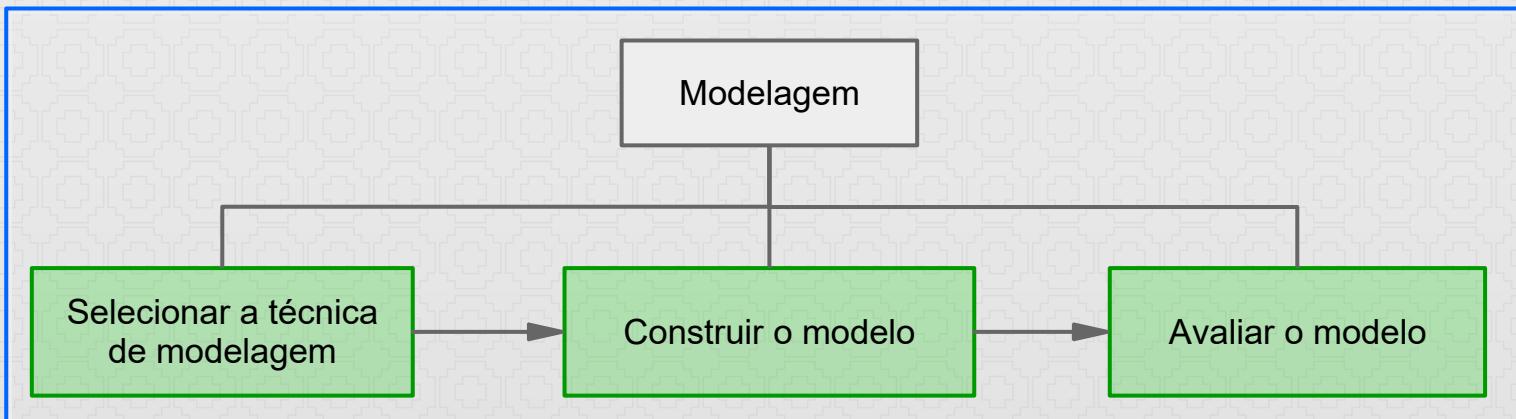
## Preparação dos dados



Fonte: (CHAPMAN *et al.*, 2000)

# A metodologia CRISP-DM

## Modelagem



Fonte: (CHAPMAN *et al.*, 2000)

# A metodologia CRISP-DM

## Avaliação

- É importante avaliar o modelo final do projeto.
- Se reconhece o valor comercial.
- Ferramentas com as quais se mostram os resultados.

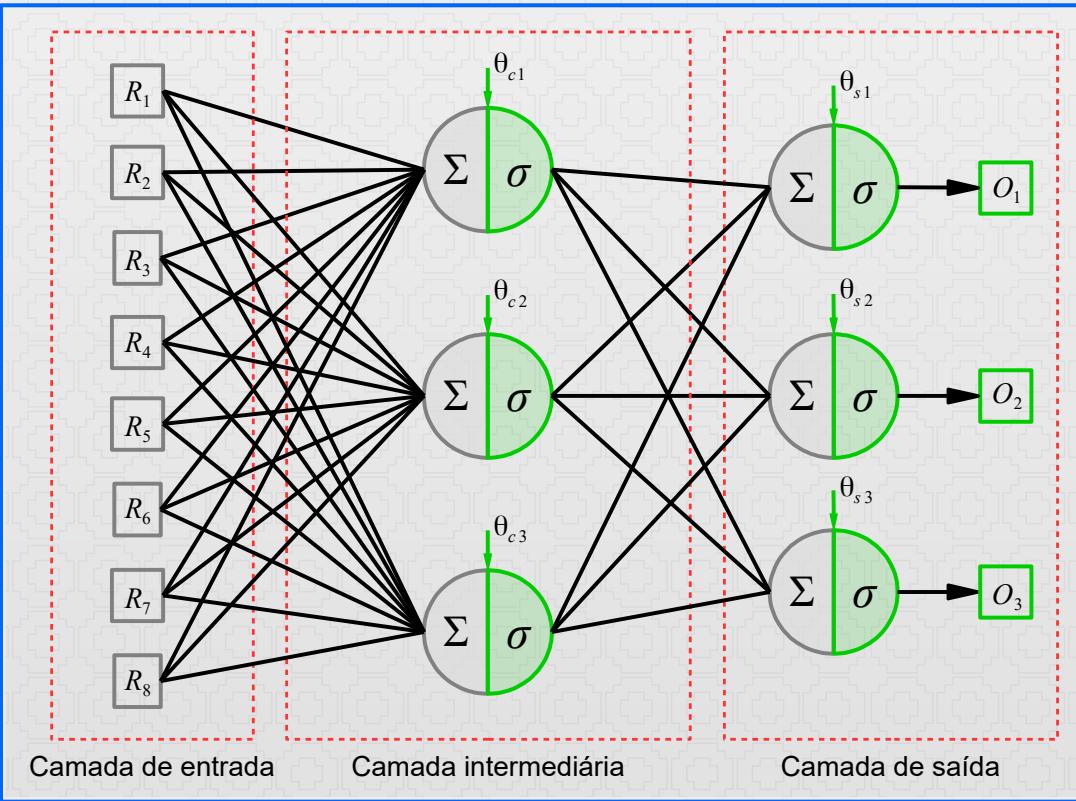
# A metodologia CRISP-DM

## Desenvolvimento

- Monitoramento do modelo proposto.
- Aumentar o conhecimento.

# Resultados

## Algoritmo RX



*Fonte: Autoria própria*

# Resultados

## Algoritmo RX

### Equações de ativação

$$\begin{aligned}N_1 &= 3.212 - 1.101R_1 + 0.154R_2 - 0.933R_3 + 1.886R_4 + \dots \\&\quad \dots + 1.395R_5 + 1.610R_6 - 0.315R_7 - 0.135R_8 \\N_2 &= 0.000 - 0.132R_1 - 1.859R_2 - 1.156R_3 + 1.183R_4 + \dots \\&\quad \dots + 0.796R_5 - 0.489R_6 - 1.723R_7 + 0.521R_8 \\N_3 &= -3.212 - 0.793R_1 + 1.120x2 + 0.802R_3 - 1.665R_4 + \dots \\&\quad \dots + 0.883R_5 - 1.646R_6 - 0.771R_7 + 0.969R_8\end{aligned}$$

# Resultados

## Algoritmo RX

Regras oblíquas (Banana)

SE       $3.07 \leq N_1 \leq 3.74$       E  
       $-2.22 \leq N_2 \leq -0.91$       E  
       $-4.03 \leq N_3 \leq -3.65$       ENTÃO   banana

# Resultados

## Algoritmo RX

Regras oblíquas (vinho)

SE       $2.98 \leq N_1 \leq 3.83$       E  
         $-2.27 \leq N_2 \leq -0.63$       E  
         $-4.18 \leq N_3 \leq -3.57$       ENTÃO   vinho

# Resultados

## Algoritmo RX

Regras oblíquas (background)

SE       $3.33 \leq N_1 \leq 3.60$       E

$-1.98 \leq N_2 \leq -1.49$       E

$-3.99 \leq N_3 \leq -3.80$       ENTÃO      background

# Resultados

---

## Algoritmo RX

Classificação correta: 89,78%

# Resultados

## Algoritmo J48

Classificação correta: 93,40%

Número de folhas da árvore é 217.

Tamanho da árvore é de 432.

```
1 | r6 <= 0.132509
2 |   | r7 <= 0.021227: vinho (2066.0/30.0)
3 |   | r7 > 0.021227
4 |   |   | r8 <= 0.068634
5 |   |   | r8 <= 0.06017
6 |   |   |   | r6 <= 0.098656
7 |   |   |   | r5 <= 0.024898
8 |   |   |   |   | r3 <= 0.366412: vinho (31.0)
9 |   |   |   |   | r3 > 0.366412
10 |   |   |   |   |   | r1 <= 0.746925
11 |   |   |   |   |   | r6 <= 0.078162
12 |   |   |   |   |   |   | r4 <= 0.496367: banana (117.0/3.0)
13 |   |   |   |   |   |   | r4 > 0.496367: vinho (50.0/8.0)
14 |   |   |   |   |   |   | r6 > 0.078162: banana (840.0/12.0)
```

Fonte: Autoria própria

# Conclusão

---

- A extração de regras adaptou-se bem no processo.
- A metodologia CRISP-DM tem ferramentas que constroem uma base sólida.
- As regras obtidas pelo algoritmo RX são menores do que as obtidas pelo algoritmo J48.

# Recomendações e trabalhos futuros

- Utilizar diferentes métodos.
- Aplicar em um experimento em tempo real.
- Desenvolver uma aplicação que mostre os resultados.

Obrigado!!!