

---

# Aprendizagem Baseada em Instâncias

Fabrício Barth

Maio de 2018

---

---

# Sumário

- Problema (**Blue Flag Iris**)
- Espaço Euclidiano
- Aprendizagem Baseada em Instâncias (Modelos Baseados em Distâncias)
- Regra *kNN* (**k** vizinhos mais próximos)

---

# Problema

---

# Blue Flag Iris



- Considere uma base de dados sobre um determinado tipo de flor.
- Esta base de dados possui informações sobre o **comprimento** e **largura** do **caule** e das **pétalas** de várias flores parecidas (todas azuis).

- 
- A *Blue Flag Iris* é classificada em três tipos:
    - ★ Iris Setosa.
    - ★ Iris Versicolor.
    - ★ Iris Virginica.

---

# Blue Flag Iris - Dados

```
1  @ATTRIBUTE sepallength  REAL
2  @ATTRIBUTE sepalwidth  REAL
3  @ATTRIBUTE petallength  REAL
4  @ATTRIBUTE petalwidth  REAL
5  @ATTRIBUTE class        {Iris-setosa,Iris-versicolor,
6                          Iris-virginica}
7  @DATA
8  5.1,3.5,1.4,0.2,Iris-setosa
9  4.9,3.0,1.4,0.2,Iris-setosa
10 4.7,3.2,1.3,0.2,Iris-versicolor
11 5.0,3.6,1.4,0.2,Iris-versicolor
12 6.6,2.9,4.6,1.3,Iris-virginica
13 5.2,2.7,3.9,1.4,Iris-virginica
```

Todas as medidas são em cm.

---

## Blue Flag Iris - Problema

- O que faz uma *Blue Flag Iris* ser do tipo *Iris Setosa*, *Iris Versicolor* ou *Iris Virginica*?
- Como extrair esta informação a partir dos dados existentes?

---

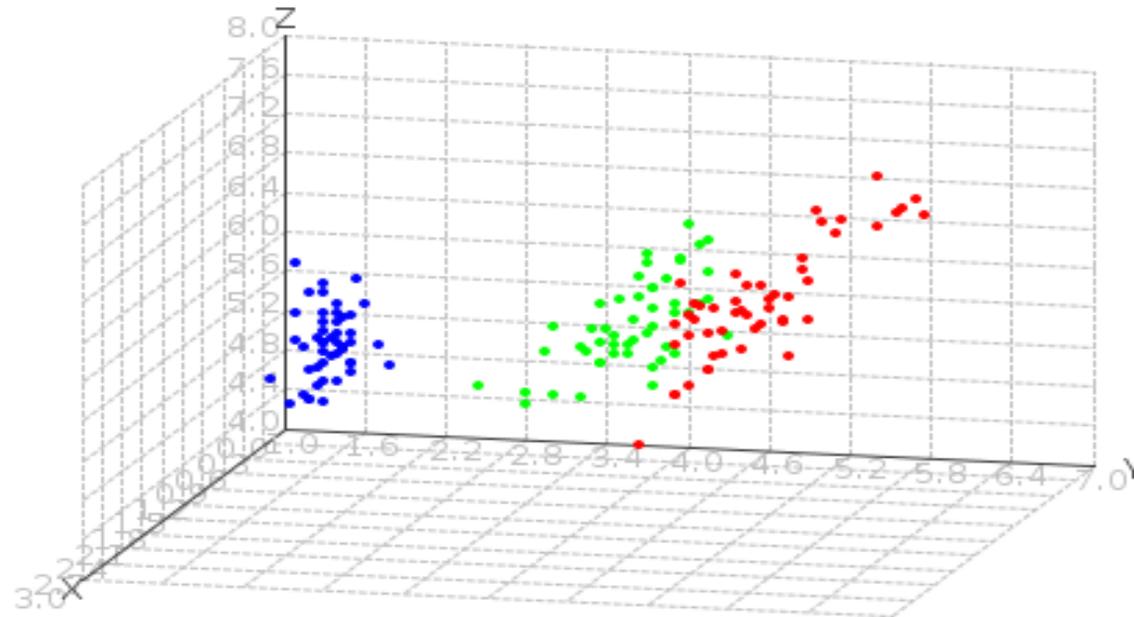
# Aplicando uma abordagem baseada em instâncias

- Muitos métodos de aprendizagem constroem uma descrição geral e explícita da função alvo a partir de exemplos de treinamento.
- Os métodos de aprendizagem baseados em instâncias simplesmente **armazenam** os exemplos de treinamento.

- 
- A generalização é feita somente quando uma nova instância é classificada.
  - Métodos de aprendizagem baseados em instâncias assumem que as instâncias podem ser representadas como pontos em um **espaço euclidiano**.

# Espaço Euclidiano

■ Iris-setosa ■ Iris-versicolor ■ Iris-virginica



$x = \text{Petal Width}$ ,  $y = \text{Petal Length}$ ,  $z = \text{Sepal Length}$ .

---

# Espaço Euclidiano

- (Petal Width, Petal Length) **2-dimensional**
- (Petal Width, Petal Length, Sepal Length)  
**3-dimensional**
- (Petal Width, Petal Length, Sepal Length, Sepal Width) **4-dimensional**

---

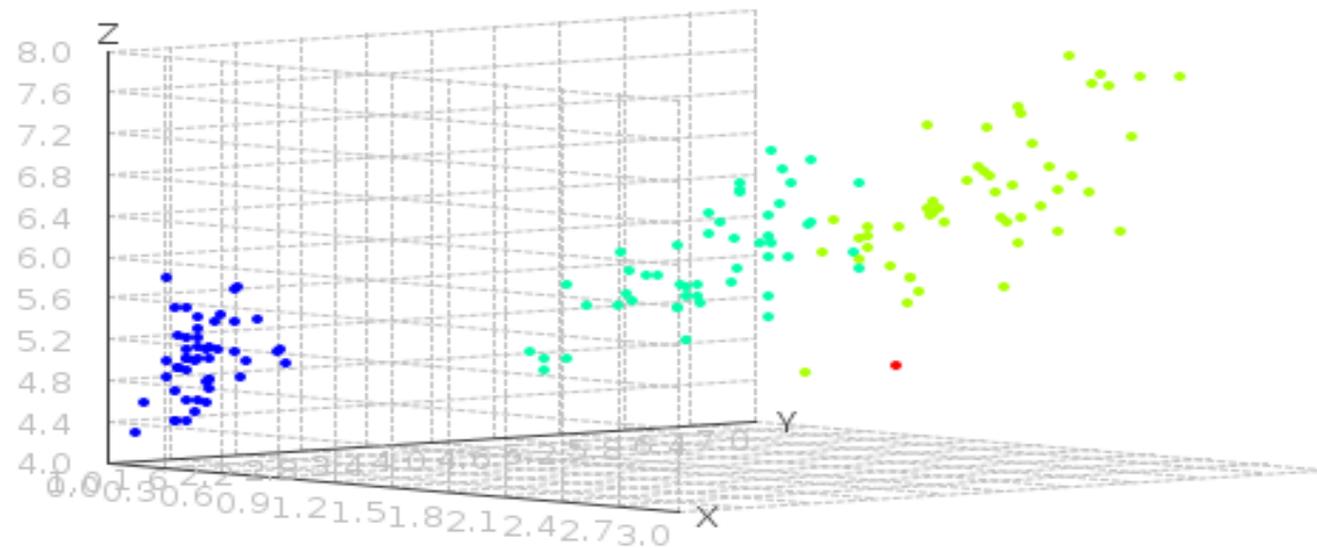
# Aprendizagem Baseada em Instâncias

- A aprendizagem consiste somente em armazenar os exemplos de treinamento.
- Após a aprendizagem, para encontrar o valor do conceito alvo associado a uma nova instância, um conjunto de instâncias similares são buscadas na memória e utilizadas para classificar a nova instância.

- 
- No final, teremos um conjunto de distâncias (medida de similaridade) entre a nova instância e todos os exemplos de treinamento.
  - Qual o valor do conceito alvo (classe) atribuímos à nova instância? **O conceito alvo associado ao exemplo de treinamento mais similar !!**

# Exemplo com nova instância

■ Iris-setosa ■ Iris-versicolor ■ Iris-virginica ■ nova-instancia



$x = \text{Petal Width}$ ,  $y = \text{Petal Length}$ ,  $z = \text{Sepal Length}$ .

---

# Aprendizagem $k$ -NN

- $k$ -NN = *K Nearest Neighbor* =  $k$  vizinhos mais próximos.
- O algoritmo  $k$ -NN é o método de aprendizagem baseado em instâncias mais elementar.

- 
- O algoritmo  $k$ -NN assume que todas as instâncias correspondem a pontos em um espaço  $n$ -dimensional ( $\mathbb{R}^n$ ).
  - Os "vizinhos mais próximos" de uma instância são definidos em termos da distância Euclidiana.

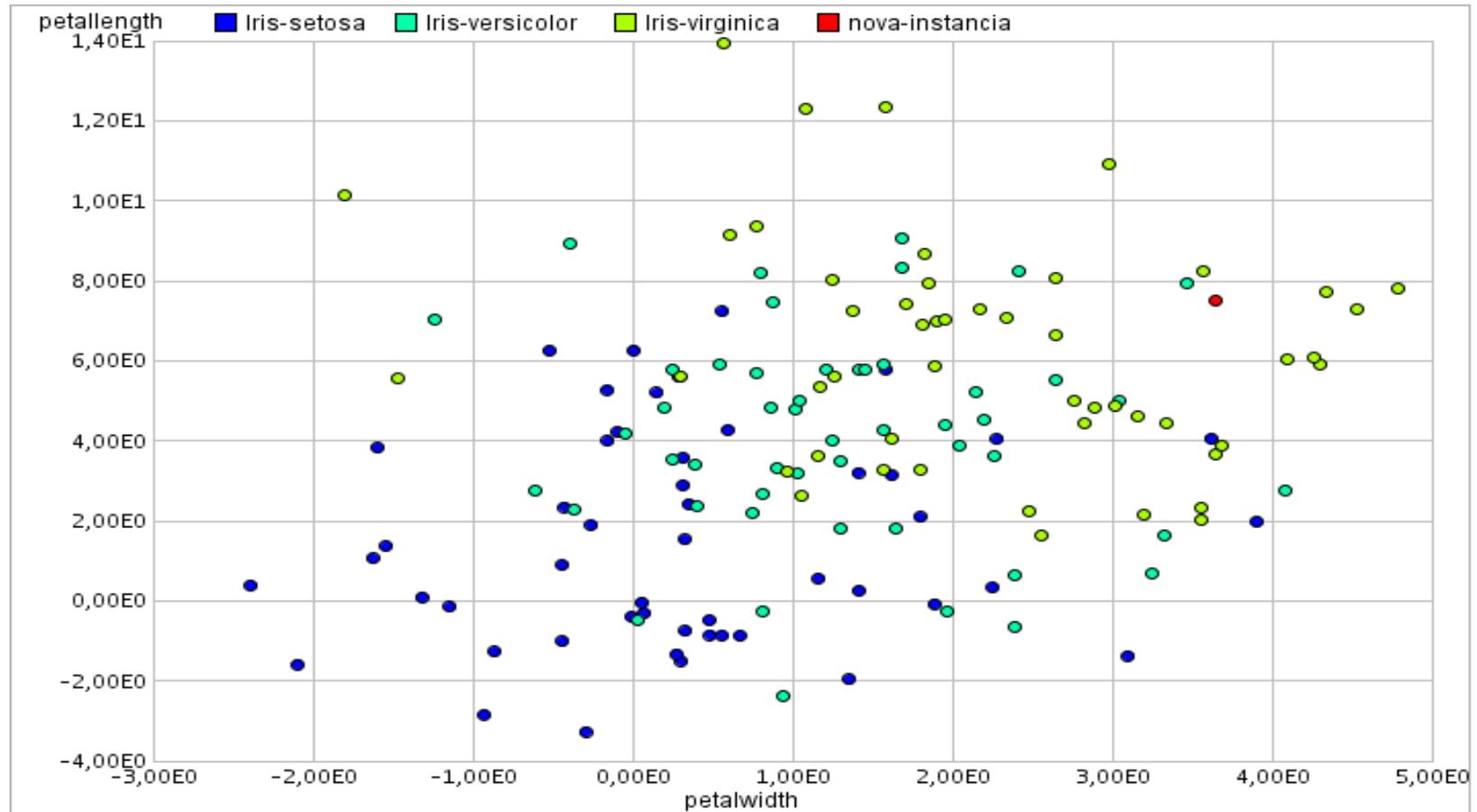
$$|\vec{x} - \vec{y}| = \sqrt{\sum_{i=1}^n (x_i - y_i)^2} \quad (1)$$

---

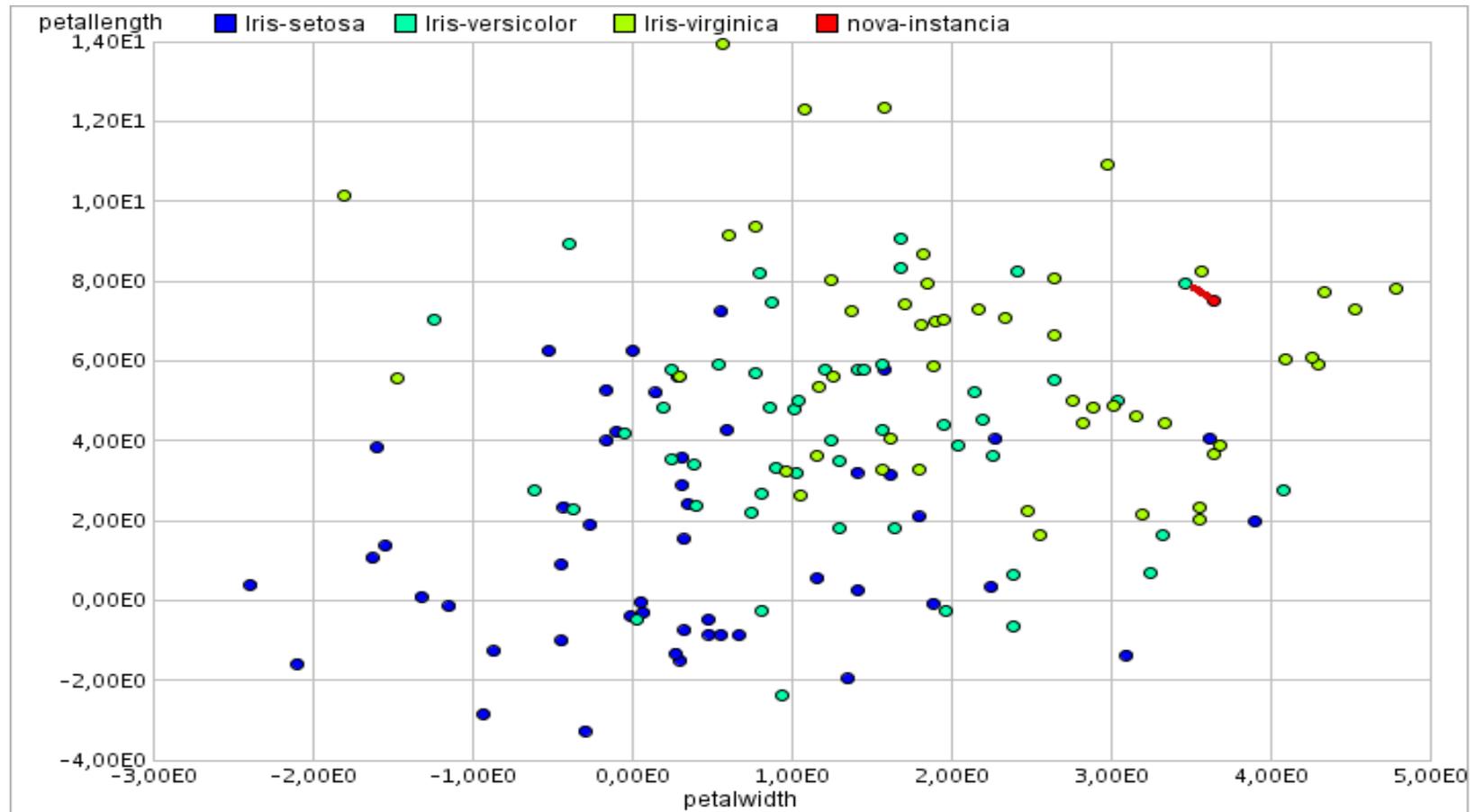
# Aprendizagem $k$ -NN

- **A regra dos vizinhos mais próximos:**
- Classificar a nova instância, atribuindo a ela o rótulo mais freqüente entre as  $k$  amostras mais próximas.

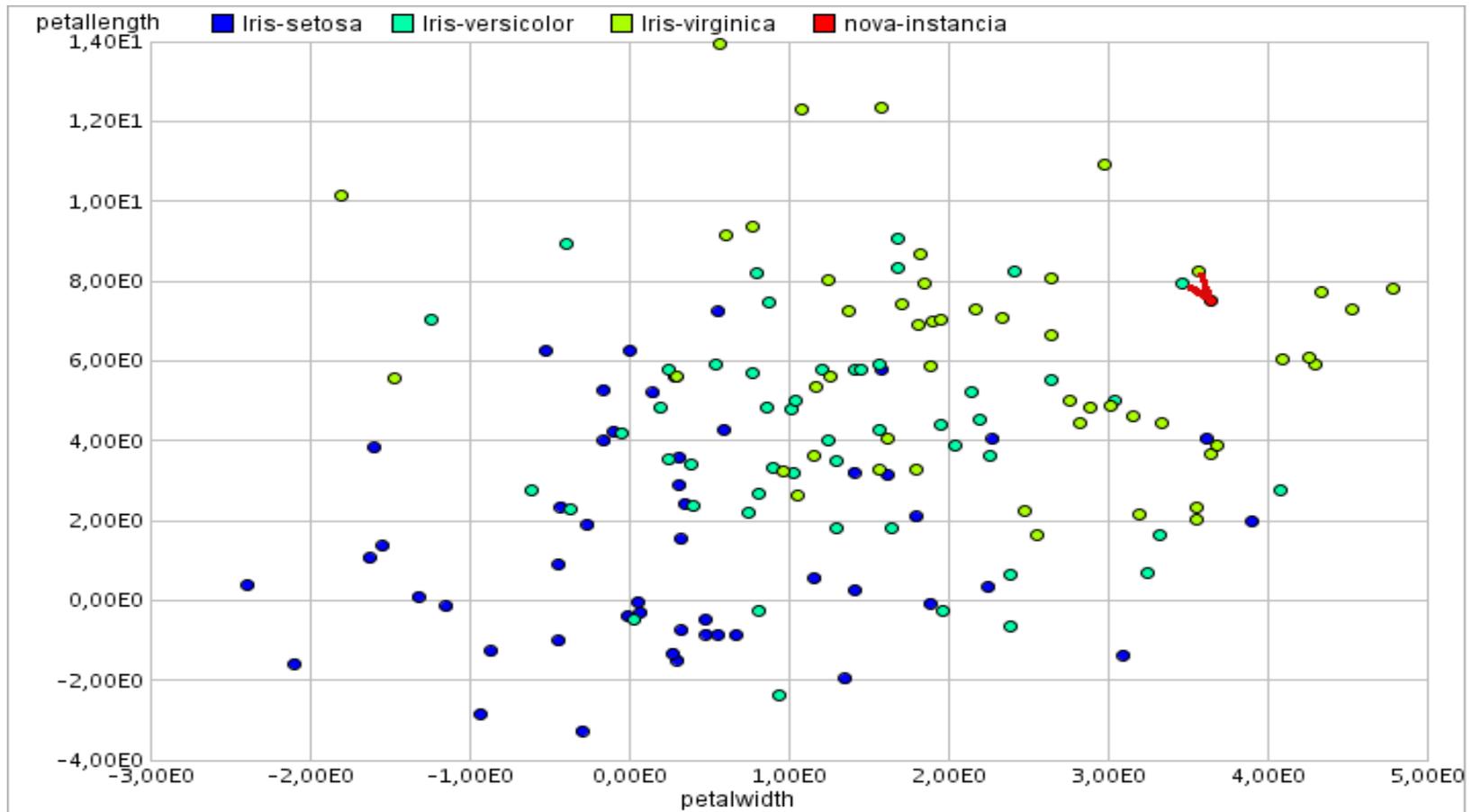
# Classificando a nova instância



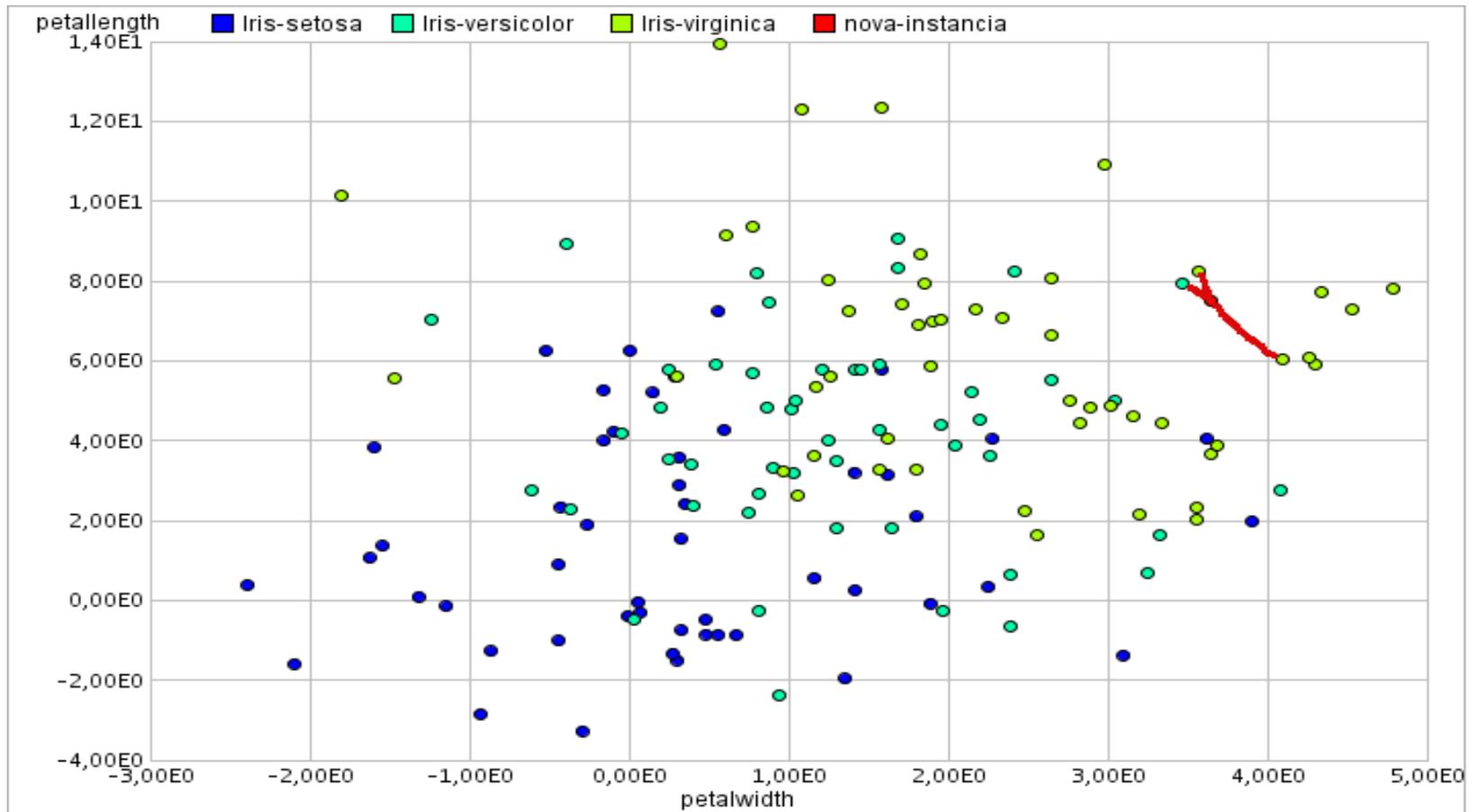
# Classificando a nova instância (k=1)



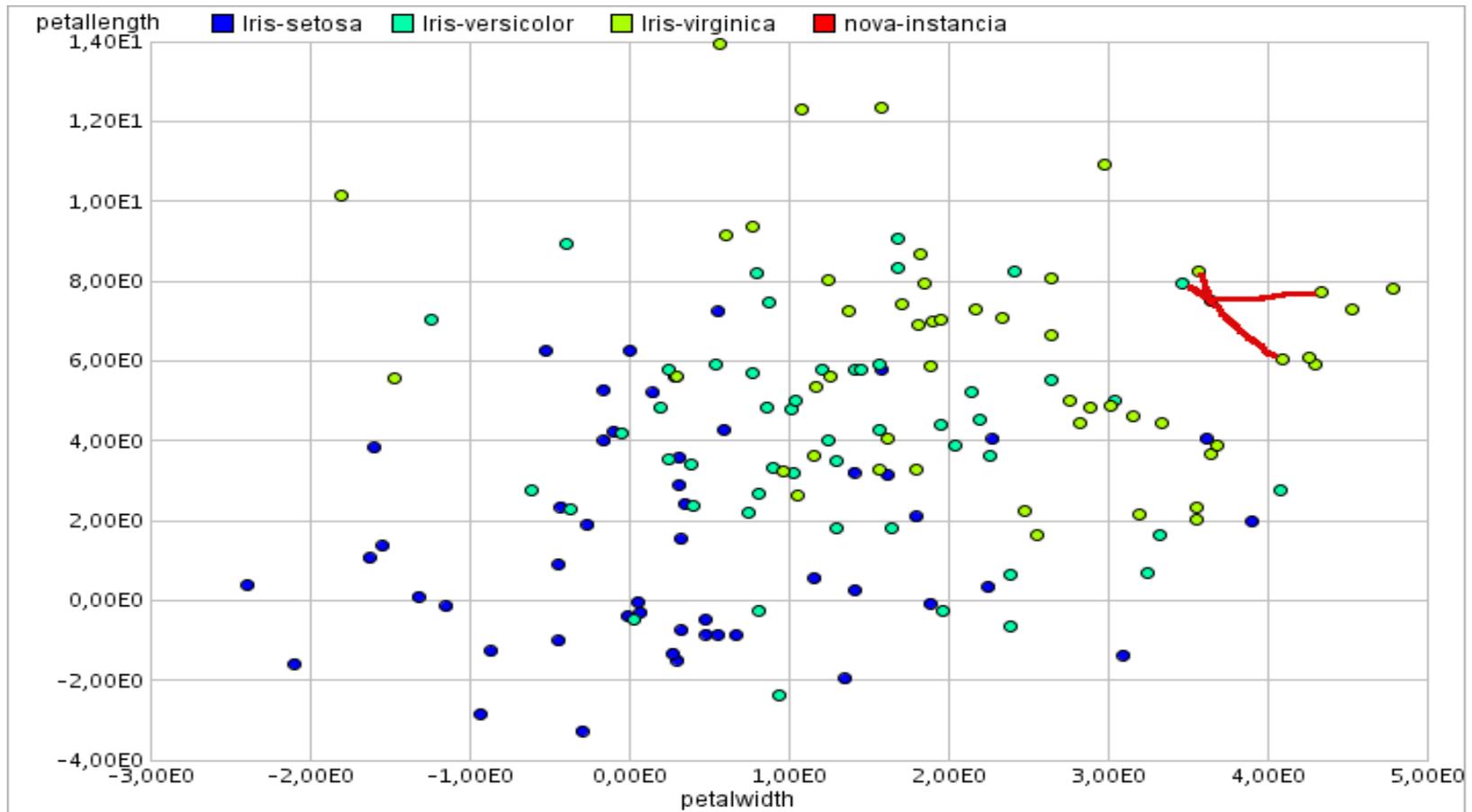
# Classificando a nova instância (k=2)



# Classificando a nova instância (k=3)



# Classificando a nova instância (k=4)



---

## Exemplo $k$ -NN

- $k=3$  (valor ímpar) e  $e_i = (0.10, 0.25)$
- Exemplos de treinamento:
  - ★  $(0.15, 0.35, c_1)$
  - ★  $(0.10, 0.28, c_2)$
  - ★  $(0.09, 0.30, c_5)$
  - ★  $(0.12, 0.20, c_2)$

- 
- Os vetores mais próximos a  $e_i$ , com suas classes, são:
    - ★  $(0.10, 0.28, c_2)$
    - ★  $(0.12, 0.20, c_2)$
    - ★  $(0.15, 0.35, c_1)$
  - Uma votação atribui a classe  $c_2$  a  $e_i$ , pois  $c_2$  é a classe representada com mais frequência.

---

# Considerações

- **Vantagens:**

- ★ A informação presente nos exemplos de treinamento nunca é perdida.

- **Desvantagens:**

- ★ Toda a computação ocorre no momento da classificação!!!
- ★ A computação aumenta com a quantidade de exemplos de treinamento.

# References

[Mitchell, 1997] Mitchell, T. M. (1997). *Machine Learning*.  
McGraw-Hill.