

Projet Guess the feeling

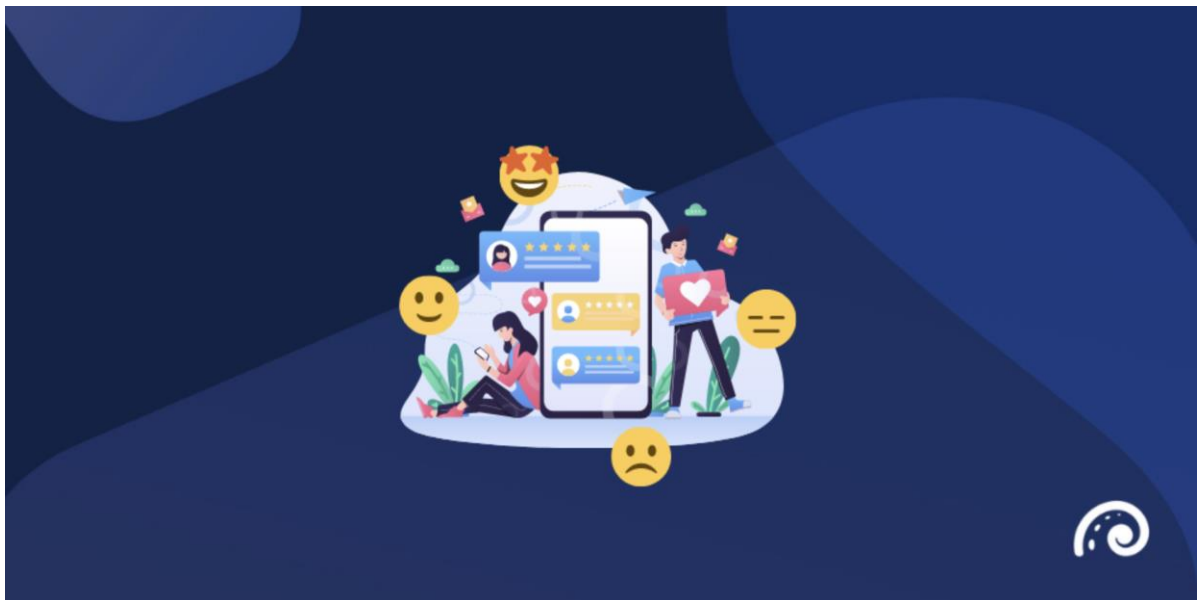
Ludovic UTRERA

Introduction

Le projet vise à développer un modèle d'intelligence artificielle capable d'analyser les sentiments exprimés dans les publications des réseaux sociaux. L'objectif principal est de détecter et de classifier les sentiments tels que la positivité, la négativité ou la neutralité, afin de fournir des informations précieuses pour surveiller la réputation des marques, analyser les tendances des sentiments ou détecter les discours haineux.

Guess the feeling

Dans sa version minimale, le projet sera composé d'un site web type réseau social. Les utilisateurs pourront déposer des commentaires, ces derniers seront alors évalués par une IA entraînée sur des publications récupérées sur différents réseaux sociaux (Facebook, twitter, instagram...) et classifiés en fonction des sentiments analysées par l'IA (positif, négatif, neutre).



Fonctionnalités requises

- Collecte de données : Le système doit être capable de collecter des publications provenant de différentes plateformes de réseaux sociaux,

telles que Twitter, Facebook, Instagram, etc. Les données collectées doivent être pertinentes pour l'analyse des sentiments.

- **Prétraitement des données** : Les données collectées doivent être nettoyées, normalisées et prétraitées pour éliminer les informations non pertinentes, telles que les balises HTML, les liens, les emojis, etc.
- **Entraînement du modèle** : Le modèle d'apprentissage automatique doit être entraîné sur un ensemble de données annotées pour apprendre à classifier les sentiments avec précision. Différentes techniques d'apprentissage supervisé peuvent être utilisées, telles que les algorithmes de classification tels que le Naïve Bayes, les machines à vecteurs de support (SVM) ou les réseaux de neurones.
- **Évaluation des performances** : Les performances du modèle doivent être évaluées à l'aide de mesures telles que la précision, le rappel et le score F1. Cela permettra de déterminer l'efficacité et la précision du modèle dans la classification des sentiments.
- **Interface utilisateur** : Une interface utilisateur conviviale doit être développée pour permettre aux utilisateurs de soumettre des publications et d'obtenir une analyse des sentiments en temps réel. L'interface utilisateur doit être intuitive, réactive et fournir des résultats clairs et compréhensibles.

Timeline

- 23 Juin présentation du projet
- 30 Juin présentation du cahier des charges et du planning prévisionnel
- 6 Juillet présentation d'un prototype du projet
- 13 Juillet mise en production du prototype sur un serveur Web