Gestione delle mie playlist di Spotify

Fontana Emanuele – [MAT. 758344]

Email: [e.fontana7@studenti.uniba.it](mailto:e.fontana7@studenti.uniba.it)

Link GitHub TODO: mettere link

Indice

* [0) Introduzione](#_Capitolo_0)_Introduzione)
* [1) Creazione del dataset](#_Capitolo_1)_Creazione)
* [2) Apprendimento non supervisionato](#_Capitolo_2)_Apprendimento)
* [3) Apprendimento supervisionato](#_Capitolo_3)_Apprendimento)
* [4) Ragionamento probabilistico e Bayesian Network](#_Capitolo_4)_Ragionamento)
* [5) Ragionamento logico e Prolog](#_Capitlo_5)_Ragionamento)

# Capitolo 0) Introduzione

L’obiettivo di questo progetto è quello di riorganizzare le mie playlist di Spotify tenendo conto delle caratteristiche (features) delle canzoni. Successivamente il sistema dovrà essere in grado di suggerire all’utente in quale delle nuove playlist dovrà essere inserita una canzone che fino a quel momento non è mai stata inserita dentro alcuna playlist.

**Requisiti funzionali**

Il progetto è stato realizzato in Python in quanto è un linguaggio che offre a disposizione molte librerie che permetto di trattare i dati in modo facile e intuitivo. IDE utilizzato: PyCharm

Librerie utilizzate:

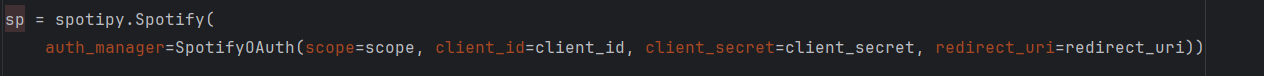
* **matplotlib**: visualizzazione dei grafici (curve di apprendimento, grafici a barre, grafici a torta)
* **networkx**: visualizzazione di grafi (usato per osservare la struttura della rete bayesiana)
* **numpy**: libreria per gestire array
* **pandas**: importazione dei dataset .csv
* **pgmpy**: creazione della rete bayesiana
* **scikit\_learn**: libreria utilizzata per apprendimento automatico
* **spotipy**: mette a disposizione tutte le API per interagire con spotify
* **tqdm**: barre di avanzamento
* **pyswip**: utilizzo di Prolog all’intenro dell’ambiente python

**Installazione e avvio**

Aprire il progetto con l’IDE preferito. Nel codice sono presenti alcune istruzioni commentante in quanto possono essere eseguite solo una volta (esempio: la creazione della rete Bayesiana in quanto poi è possibile leggerla, l’installazione dei requisiti,…). Avviare il programma partendo dal file main.py

# Capitolo 1) Creazione del dataset

Il dataset è stato generato mediante i dati che è possibile [richiedere](https://support.spotify.com/us/article/data-rights-and-privacy-settings/) a Spotify. Nello specifico tra tutte le info a disposizione vi era un file JSON contenente tutte le informazioni relative alle playlist da me create. Questo file JSON è stato poi utilizzato per creare il dataset di partenza **playlist\_tracks.csv** usando le API di Spotify messe a disposizione dalla libreria spotipy. È stato creato un oggetto della classe Spotify



utilizzato per effettuare le seguenti chiamate:

* sp.[audio\_features(track\_uri)](https://developer.spotify.com/documentation/web-api/reference/get-audio-features) -> permette di ottenere le features di una canzone dato il suo URI
* sp.[track(track\_uri)](https://developer.spotify.com/documentation/web-api/reference/get-track) -> permette di ottenere informazioni relativamente alla canzone dato il suo URI

Per quanto riguarda le features utilizzate in questo progetto abbiamo:

* **Danceability** -> La danceability descrive quanto una traccia sia adatta per ballare in base a una combinazione di elementi musicali tra cui tempo, stabilità del ritmo, forza del ritmo e regolarità generale
* **Energy** -> L'energia è una misura da 0,0 a 1,0 e rappresenta una misura percettiva di intensità e attività. In genere, le tracce energiche sembrano veloci, forti e rumorose. Le caratteristiche percettive che contribuiscono a questo attributo includono la gamma dinamica, il volume percepito, il timbro, la velocità di insorgenza e l'entropia generale
* **Key** -> La tonalità in cui si trova la traccia. I numeri interi vengono mappati sulle altezze utilizzando la [notazione standard Pitch Class](https://en.wikipedia.org/wiki/Pitch_class). Se non è stata rilevata alcuna chiave, il valore è -1. Intervallo: -1 - 11
* **Loudness** -> Il volume complessivo di una traccia in decibel (dB). I valori del volume vengono calcolati in media sull'intera traccia e sono utili per confrontare il volume relativo delle tracce. Il volume è la qualità di un suono che è il principale correlato psicologico della forza fisica (ampiezza). I valori variano tipicamente tra -60 e 0 db.
* **Speechiness** -> Speechiness rileva la presenza di parole pronunciate in una traccia. Più la registrazione è esclusivamente vocale (ad esempio talk show, audiolibro, poesia), più il valore dell'attributo si avvicina a 1.0. Valori superiori a 0,66 descrivono brani probabilmente costituiti interamente da parole pronunciate. I valori compresi tra 0,33 e 0,66 descrivono tracce che possono contenere sia musica che parlato, in sezioni o sovrapposti, inclusi casi come la musica rap. I valori inferiori a 0,33 rappresentano molto probabilmente musica e altri brani non simili al parlato.
* **Acousticness** -> Una misura di confidenza da 0,0 a 1,0 che indica se la traccia è acustica. 1.0 rappresenta un'elevata certezza che la traccia sia acustica.
* **Instrumentalness** -> Prevede se una traccia non contiene parti vocali. I suoni "Ooh" e "aah" sono trattati come strumentali in questo contesto. Più il valore di strumentalità è vicino a 1.0, maggiore è la probabilità che la traccia non contenga contenuto vocale. I valori superiori a 0,5 intendono rappresentare brani strumentali, ma la sicurezza aumenta quando il valore si avvicina a 1,0.
* **Liveness** -> Rileva la presenza di un pubblico nella registrazione. Valori di vivacità più elevati rappresentano una maggiore probabilità che la traccia sia stata eseguita dal vivo. Un valore superiore a 0,8 fornisce una forte probabilità che la traccia sia live.
* **Valence** -> Una misura da 0,0 a 1,0 che descrive la positività musicale trasmessa da una traccia. Le tracce con alta valenza suonano più positive (ad esempio felice, allegro, euforico), mentre le tracce con bassa valenza suonano più negative (ad esempio triste, depresso, arrabbiato).
* **Tempo** -> Il tempo complessivo stimato di una traccia in battiti al minuto (BPM). Nella terminologia musicale, il tempo è la velocità o il ritmo di un dato brano e deriva direttamente dalla durata media del beat.
* **PlaylistName** (ottenuta dal file JSON) -> Nome della playlist in cui ho inserito la canzone

**Preprocessing del dataset**

Il proprocessing del dataset è stato utilizzato per la creazione del dataset realmente utilizzato successivamente, memorizzato nel file **newDataset.csv**. Il preproccesing si è dimostrato fondamentale i seguenti motivi:

1. Rimozione della playlistName come feature. Quest’ultima è stata utilizzata solo per visualizzare come le canzoni sono distribuite attualmente nelle mie playlist\*\*. Poiché l’obiettivo è riorganizzare le playlist secondo le sole feature delle canzoni mantenere in memoria il playlist name poteva compromettere l’algoritmo di clustering (oltre a non essere utile per gli scopi del progetto)
2. L’algoritmo di clustering utilizzato, ovvero il KMeans, può essere influenzato da scale diverse di valori numerici. Poiché l'algoritmo utilizza la distanza euclidea tra i punti dati per assegnarli a cluster, le caratteristiche con scale molto diverse possono avere un impatto significativo sui risultati
3. Senza preprocessing l’addestramento della rete Bayesiana portava a un eccessivo uso di memoria sul mio computer, facendo interrompere il programma 

Per i punti 2) e 3) è stato utilizzato un oggetto di tipo MinMaxScaler per normalizzare i valori delle feature nel dataset portandoli tutti quanti in un intervallo compreso tra 0 e 1. In particolare, la normalizzazione Min-Max si ottiene sottraendo al valore di una determinata feature il valore minimo di tale feature e dividendo per la differenza tra il massimo e il minimo della determinata feature.

\*\*

Immagine che contiene testo, diagramma, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

# Capitolo 2) Apprendimento non supervisionato

L’apprendimento non supervisionato è una branca dell’apprendimento automatico in cui l’agente viene addestrato su un insieme di dati senza etichette. Esistono due principali tipi di apprendimento non supervisionato:

* Clustering -> L’obiettivo è raggruppare gli elementi del dataset in base a delle somiglianze
* Riduzione della dimensionalità -> L’obiettivo è ridurre il numero di feature utilizzate mantenendo però le informazioni più significative. Un esempio è la PCA (Principal Component Analysis)

Nel mio caso l’apprendimento non supervisionato è stato utilizzato con lo scopo di effettuare clustering, per raggruppare le canzoni in dei gruppi che formeranno le mie nuove playlist. Esistono due tipologie di apprendimento di clustering: **hard clustering** e **soft clustering**. Il primo associa ogni esempio a un cluster specifico, il secondo associa a ogni esempio la probabilità di appartenenza a ogni cluster.

Nel mio caso ho deciso di utilizzare l’algoritmo di hard clustering KMeans. Uno dei problemi principali del KMeans è trovare il numero ideale di cluster da fornire in input all’algoritmo. Per risolvere questo problema ho seguito una strategia nota come “curva del gomito”. La curva del gomito mostra la variazione dell’inertia al variare del numero di cluster, dove l'inertia rappresenta la somma delle distanze quadrate tra ogni punto dati e il centro del cluster assegnato. L’algoritmo di prevede dunque di eseguire il KMeans per diversi valore di numero di cluster, calcolare l’inertia per ognuno di essi, plottare su un grafico la curva e poi identificare il gomito, ovvero il punto in cui la diminuzione dell’inertia diventa meno significativa.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Per quanto riguarda le scelte progettuali ho deciso di eseguire l’algoritmo con 10 valori di cluster, che variano da 1 a 10. Per quanto riguarda i parametro n\_init questo indica le “RANDOM\_RESTART”. In particolar modo per ogni numero di cluster i verrà eseguito l’algoritmo per 5 volte e verrà restituito il clustering migliore. Per quanto riguarda il parametro init=’random’ significa che i centroidi vengono inizializzati in maniera del tutto casuale.

Immagine che contiene testo, linea, diagramma, Diagramma

Descrizione generata automaticamente

Nel mio caso possiamo vedere come il numero ottimale di cluster è k=3, dunque successivamente è stato eseguito l’algoritmo KMeans con 3 cluster. Il risultato del clustering è il seguente:

Immagine che contiene testo, diagramma, schermata, cerchio

Descrizione generata automaticamente

Ogni cluster viene identificato da un indice. Come possiamo vedere la distribuzione delle canzoni nei vari cluster non è perfettamente bilanciata. Ciò potrebbe influire su alcuni algoritmi di apprendimento supervisionato. Nel seguito verrà trattata la questione relativa allo sbilanciamento delle classi e alla sua possibile soluzione.

# Capitolo 3) Apprendimento supervisionato

L’apprendimento supervisionato è una branca dell’apprendimento automatico in cui l’agente viene addestrato su un insieme di dati con etichette. Si divide in

* Classificazione: Le etichette rappresentano un numero di classi finito (un caso particolare è la classificazione booleana, in cui le classi sono **true** e **false**).
* Regressione: L’etichetta può essere un qualsiasi valore numerico

L'obiettivo principale è far sì che l'algoritmo impari una relazione o una mappatura tra gli input e gli output in modo che, una volta addestrato, possa fare previsioni accurate su nuovi dati non visti.

Ci sono diverse fasi da affrontare

1. Scelta degli iper-parametri
2. Fase di addestramento
3. Fase di test
4. Valutazione delle prestazioni

Nel mio caso l’apprendimento supervisionato è stato utilizzato con scopo di classificazione, dove la classi sono gli indici dei cluster prima ottenuti mediante apprendimento non supervisionato.

Per questo progetto ho deciso di utilizzare 3 modelli di apprendimento automatico:

* DecisionTree -> Classificatore strutturato ad albero in cui le foglie rappresentano le classi di appartenenza (o le probabilità di appartenenza a tali classi) mentre la radice e i nodi interni rappresentano delle condizioni sulle feature di input. A seconda se tali condizioni sono rispettate o meno, verrà seguito un percorso piuttosto che un altro e alla fine si arriverà alla classe di appartenenza
* RandomForest -> Classificatore che si ottiene creando tanti DecisionTree. Il valore in output si ottiene mediando sulle predizioni di ogni albero appartenente alla foresta (tecnica di bagging)
* Regressione Logistica Multinomiale (Funzione lineare) -> A differenza della classica regressione lineare, che è utilizzata per predire valori continui (regressione), la regressione logistica multinomiale viene utilizzata per calcolare le probabilità di appartenenza di un esempio a ogni classe. Si basa su una funzione lineare, della quale verranno appresi i pesi mediante tecnica di discesa di gradiente. Vi è un peso per ogni feature più un termine noto w0. Il risultato di questa funzione lineare viene “schiacciato” da una funzione nota come **softmax**, la quale trasforma un vettore di valori reali in una distribuzione di probabilità su più classi. Per ogni classe abbiamo una funzione lineare di cui apprendere i pesi. Durante la classificazione viene restituito il valore per ognuna di queste funzioni lineare e la softmax trasforma quest’ultimo in distribuzione di probabilità. Il risultato è la categoria con la probabilità maggiore

Fase 1) Scelta degli iper-parametri

Gli iper parametri sono i parametri di un modello di apprendimento automatico, i quali non vengono appresi durante la fase di addestramento come i normali parametri del modello (es. i pesi di una funzione lineare) ma devono essere necessariamente fissati prima che il modello possa cominciare l’addestramento. La loro scelta influisce sulle prestazioni e sulla complessità del modello. Uno dei compiti più complessi è proprio la scelta degli iper-parametri per i vari modelli.

Per la scelta degli iper-parametri ho utilizzato una tecnica di K-Fold Cross Validation (CV).

Nella K-Fold CV il dataset viene diviso in k fold (insiemi disgiunti) e il modello viene addestrato k volte. Per ogni iterazione 1 fold viene usato per il testing mentre gli altri k-1 fold vengono utilizzati per il training. In questo modo è possibile testare e addestrare il modello su dati diversi per comprendere “la bontà” del modello.

La strategia che ho deciso di applicare per ricercare gli iper-parametri dei miei modelli è la GridSearch con Cross Validation. In questo approccio vengono definite le griglie dei valori possibili per gli iper-parametri e si esplorano tutte el combinazioni possibili alla ricerca della miglior combinazione possibile.

IPER-PARAMETRI RICERCATI

**DecisionTree**

* Criterion -> Misura la qualità dello spit effettuato sui nodi. Può assumere i seguenti valori:
  + gini -> Misura la “purezza” della divisione dei dati, più precisamente quanto spesso un elemento viene classificato in modo sbagliato
  + entropy -> Misura la quantitò di disordine nei dati. Minimizzare l’entropia significa massimizzare l’informazione guadagnata durante
  + log\_loss -> perdita logaritmica. Indicata quando l’output corrisponde a una probabilità piuttosto che a un valore di classe.
* Splitter -> Indica la strategia da utilizzare per il criterio di split. In questo caso ho usato il valore di default **best** che indica il miglior criterio di split possibile, e dunque non l ho ricercato l’ho direttamente utilizzato.
* Max\_depth -> Indica l’altezza massima dell’albero
* Min\_samples\_split -> Il numero minimo di esempi necessari affinchè possa essere inserito un criterio di split. Se il numero è minore viene innestata una foglia
* min\_samples\_leaf -> Il numero minimo di esempi per poter creare una foglia

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

**RandomForest**

Per quanto riguarda la creazione dei singoli alberi ho utilizzato gli stessi criteri del DecisionTree (meno splitter che non è un iperparametro). Per quanto riguarda i criteri relativi alla foresta abbiamo:

* n\_estimators: il numero di alberi nella foresta

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

**LogisticRegression** (**Multinominal)**

* Penalty -> Stabilisce la penalizzazione applicata al modello, per ridurne la complessità e cercare di evitare overfitting
  + l1 -> Viene applicata la norma 1 come termine di penalizzazione (ovvero al somma dei valori assoluti dei pesi). Viene anche detta regolarizzazione lasso. Tende a ridurre a 0 i pesi delle feature non importanti. In questo caso non è stata utilizzata in quanto la lbfgs non la supporta

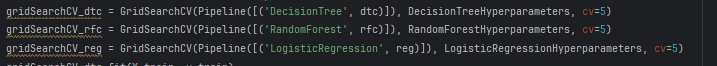


* + l2 -> Viene applicata la norma 2 come termine di penalizzazione (ovvero la somma dei quadrati dei pesi). Favorisce pesi più bilanciati, utile per prevenire overfitting.
* C -> Specifica quanto “forte” è la regolarizzazione. Più il valore di C è basso e più forte è la regolarizzazione. Valori di C piccoli prevengono overfitting ma rendolo il modello più rigido. Valori alti rendono il modello più flessibile ma sono soggetti a overfitting
* Max\_iter -> Indica il numero di iterazioni utilizzate
* Solver -> Indica l’algoritmo da utilizzare per apprendere i pesi
  + lbfgs -> mantiene solo alcune informazioni delle derivate parziali, utilizzando dunque poca memoria. E’ adatto per problemi con numero di feature elevato, soprattutto quando la memoria a disposizione non è molta
  + liblinear -> Basato su algoritmi di programmazione lineare

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Nel mio caso ogni modello è stato addestrato con un valore di K=5



Nel mio caso i parametri che sono stati restituiti sono:

Immagine che contiene testo, schermata, menu, numero

Descrizione generata automaticamente

Fasi 2) e 3) Fase di addestramento e test

Per la fase di addestramento e di test i modelli sono stati addestrati utilizzando una K-Fold Cross Validation con k=5

Fase 4) Valutazione delle prestazioni

Le K-Fold Cross Validation, come già detto precedentemente, permette di addestrato il modello diverse volte utilizzando ogni volta esempi di training e di test diversi, in modo tale da ottenere delle valutazione più “veritiere” rispetto alle reali performance del sistema.

Per la valutazione delle performance del sistema ho deciso di utilizzare le seguenti metriche:

* Accuracy -> L'accuracy è una misura generale della correttezza del modello e rappresenta la frazione di previsioni corrette rispetto al totale delle previsioni.
* Precision\_Macro -> La precision macro è la media delle precisioni calcolate per ogni classe. La precisione per ogni classe è il numero di istanze di classe **c** classificate nella classe **c** / numero di istanze classificate nella classe **c**
* Recall\_Macro -> La recall macro è la media delle recall calcolate per ogni classe. La recall per ogni classe è il numero di istanze di classe **c** classificate nella classe **c** / numero di istanze nella classe **c**
* F1\_Macro -> La F1 macro è la media delle F1 calcolate per ogni classe. La F1 calcolata per ogni classe è la media armonica tra precision e recall (dunque è alta solo se entrambi i valori sono alti) ed è calcolata come segue: 2\*Precision\*Recall/(Precision+Recall)

RISULTATI

Immagine che contiene testo, schermata, Policromia, Rettangolo

Descrizione generata automaticamente

Possiamo notare che in generale i valori sono molto buoni per ogni metrica in ogni modello. Questo potrebbe rappresentare un segnale di OVERFITTING. Per verificare la presenza di overfitting bisogna prendere in considerazione altri fattori, come la varianza, la deviazione standard e le curve di apprendimento.

L’overfitting è un problema molto noto in apprendimento automatico. Si verifica quando un modello di sovra-adatta ai dati di addestramento, imparando correlazione spurie presenti nel dataset e non riuscendo a generalizzare bene (e dunque il modello non sarà in grado di predire correttamente i valori per esempi mai visti che non presentano queste correlazioni spurie).

**Varianza e deviazione standard delle curve di apprendimento**

Varianza -> E’ la media dei quadrati delle differenze tra ciascun dato e la media

Deviazione Standard -> Radice quadrata della varianza

Nel contesto dell’apprendimento automatico misurano entrambe la dispersione dell’errore. Alti valori suggeriscono che il modello è sensibile alle variazioni dei dati in input, e dunque suggeriscono una possibile presenza di overfitting.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero

Descrizione generata automaticamente

**Curve di apprendimento**

Immagine che contiene testo, diagramma, Diagramma, linea

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, diagramma, schermata, linea

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, diagramma, schermata, Diagramma

Descrizione generata automaticamente

**Analisi dei risultati per ogni modello**

* **Decision Tree:** I valori di deviazione standard e varianza sono relativamente basse. Tuttavia, la varianza del test errore è molto più alta rispetto a quello del train error, ciò potrebbe suggerire overfitting. Osservando la curva di apprendimento è possibile notare un piccolo aumento dell’errore sul test dai 250 ai 350 esempi circa. Ciò potrebbe essere sintomo di overfitting. Tutto ciò suggerisce che il Decision Tree potrebbe soffrire di overfitting
* **Random Forest:** Anche in questo caso i valori di deviazione standard e varianza solo relativamente bassi, e in particolar modo la differenza tra le due è ancora più marcato rispetto al Decision Tree. La curva parte con un errore molto più elevato ma questo diminuisce molto rapidamente avvicinandosi a quello di training. Tuttavia la forte differenza tra le varianze suggerisce overfitting
* **Logistic Regression:** I valori di varianza e deviazione sono molto bassi, e la distanza tra le due varianze in questo caso è molto ridotta. Troviamo in generale un comportamento nelle curve molto simile a quello della Random Forest. Non sembra esserci overfitting

**POSSIBILE SOLUZIONE**

L’overfitting potrebbe dipendere da uno sbilanciamento delle classi. Una possibile soluzione è effettuare over-sampling. In questo caso ho individuato la classe con più esempi e ho generato esempi sintetici per le altre classi, facendo in modo che le classi fossero più equilibrate. Per fare ciò ho utilizzato una tecnica nota come SMOTE. La tecnica SMOTE per ogni esempio nelle classi di minoranze identifica i suoi k vicini più prossimi e, mediante combinazione lineari tra questi ultimi e l’esempio stesso, genera nuovi dati sintetici.

Vengono ora riportati i risultati:

Immagine che contiene diagramma, cerchio, schermata, testo

Descrizione generata automaticamente

Bilanciamento delle classi dopo l’oversampling

Immagine che contiene testo, schermata, numero, menu

Descrizione generata automaticamente

Possiamo notare dei cambiamenti rispetto a prima nella scelta degli iperparametri

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, schermata, Policromia, Rettangolo

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene diagramma, linea, Diagramma, testo

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, diagramma, linea, schermata

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, diagramma, linea, Diagramma

Descrizione generata automaticamente

In generale possiamo notare come per tutti i modelli i valori di deviazione standard e varianza si sono ridotti, e soprattutto si è ridotta anche la distanza tra distanza tra le varianze di test e di error. Anche le curve di apprendimento suggeriscono un miglioramento in tutti i casi.

**Conclusione**: L’oversampling sembra aver risolto l’overfitting e migliorato i diversi modelli

# Capitolo 4) Ragionamento probabilistico e Bayesian Network

Il ragionamento probabilistico è una forma di ragionamento che sfrutta la teoria della probabilità, in particolar modo dipendenza e indipendenza tra variabili e regola di Bayes. Nel ragionamento probabilistico si assegnano probabilità a ipotesi ed eventi e si utilizzano le probabilità a posteriori per i ragionamenti. Un’applicazione del ragionamento probabilistico sono le reti bayesiane. Queste vengono rappresentate mediante grafi orientati aciclici (DAG) dove ogni nodo del grafo rappresenta una variabile e gli archi indicano le dipendenze probabilistiche tra le variaibili

STRUTTURA RETE BAYESIANA

Per poter utilizzare una rete bayesiana vi è il bisogno di identificare le variabili e le dipendenze tra esse. Nel mio caso le variabili sono le features delle canzoni e l’indice del cluster. Il problema è dunque l’apprendimento della struttura.

Inizialmente ho provato utilizzare una tecnica nota come HillClimbSearch per apprendere la struttura della rete. Questo è un algoritmo di ricerca locale che cerca di massimizzare la funzione di verosimiglianza del dataset fornito. Ho però riscontato molti problemi con questa tecnica

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, tipografia

Descrizione generata automaticamente

In particolar modo con numero di iterazioni dell’algoritmo >=4 questo richiedeva troppa memoria (decine di GiB o anche TiB) oppure portava al crash del mio dispositivo. Ho provato allora a eseguire l’algoritmo per l’apprendimento su delle piattaforme online (come Google Colab) ma anche in questo caso le risorse non erano sufficienti

Immagine che contiene testo, schermata, Software multimediale, linea

Descrizione generata automaticamente

Ho deciso allora di fornire una struttura arbitraria alla rete bayesiana. In particolar modo ho reso dipendenti tutte le feature di input dalla feature di output e, sfruttando la descrizione delle metriche fornita dalla documentazione di Spotify, ho cercato di capire quali fossero le correlazioni tra le variabili

Immagine che contiene testo, linea, diagramma, schermata

Descrizione generata automaticamente

La rete bayesiana permette di effettuare un semplice task di classificazione, ma in realtà permette molto di più.

* **Generazione di sample**: Vengono sfruttate le probabilità apprese dal dataset in fase di addestramento per generare un esempio sintetico credibile
* **Gestione di dati mancanti**: Le reti bayesiane sono in grado di gestire casi in cui per una variabile casuale non sia stato osservato alcun valore

ESEMPI

Immagine che contiene testo, schermata, software, Carattere

Descrizione generata automaticamente

In questo caso, date le probabilità apprese dal dataset, è stato generato questo esempio randomico a cui poi ho fatto calcolare il valore del cluster di appartenenza.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Possiamo notare come, dopo aver rimosso la feature “energy” (nell’ordine, la seconda) la rete bayesiana sia ancora in grado di effettuare calcoli di probabilità.d

Problema delle reti bayesiane

Le reti Bayesiane, rispetto agli altri modelli di apprendimento, presentano un problema nel caso in cui debbano predire valori per alcune variabili usando valori di altre variabili che fino a quel momento non erano mai state osservate. In questo caso viene generato un errore.

Esempio:

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

In questo caso ho provato a predire il cluster per questa canzone che non appartiene al mio dataset e il programma ha generato un errore in quanto uno dei valori delle metriche non era mai stato osservato fino a quel momento. Questo è un problema tipico delle reti bayesiane, in quanto per costruire le CPT le reti necessitano di aver osservato tutti i valori possibili (nel mio caso per ogni metrica tutti i possibili valori compresi tra 0 e 1 generati dal MinMaxScaler).

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

In questo caso ho provato a predire il cluster per una canzone già appartenente al dataset (sulla quale dunque il modello è stato allenato) e infatti non risultano esserci problemi.

In conclusione, possiamo concludere dicendo che in generale le reti bayesiane rappresentano uno strumento di ragionamento molto potente, se confrontate con i semplici classificatori. Esse, d’altro canto, richiedono molto sforzo per il learning della struttura e richiedono di osservare tutti i valori per costruire le CPT

# Capitlo 5) Ragionamento logico e Prolog

Il ragionamento logico si differisce da quello probabilistico in quanto in questo caso il ragionamento avviene usando la logica matematica. Viene costruita una così detta Knowledge Base, contenente gli assiomi (ovvero affermazioni sempre vere). Gli assiomi si dividono a loro volta in regole e fatti. I fatti sono verità immutabili, una regola è una dichiarazione che afferma che qualcosa è vero in base ad altre cose che sono vere.

Prolog è un linguaggio di programmazione dichiarativo basato sul ragionamento logico. Nel mio caso sono stati definiti 2 tipi di fatti e 1 regola

* Fatto song: contiene le informazioni relative a una canzone
* Fatto clustered\_song: contiene le informazioni relative a una canzone e al suo cluster di appartenenza
* Regola: canzoni\_info(NomeCanzone, Autore, Cluster) :- ( song(A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I1, L1, Autore, NomeCanzone), clustered\_song(A2, B2, C2, D2, E2, F2, G2, H2, I2, L2, Cluster) ), A1= A2, B1 = B2, C1 = C2, D1 = D2, E1 = E2, F1 = F2, G1 = G2, H1 = H2, I1 = I2, L1 = L2.

Questa regola può essere utilizzata per diversi scopi. Un esempio di applicazione da me fatto è stato quello di ricavare il cluster in cui ogni canzone è stato inserito.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Questo è una piccola parte dell’output restituito

Potrebbe essere usata anche per altri scopi (esempio: dato il nome di una canzone vedere chi è l’autore e capire in quale cluster è stata inserita)