



Sosyal Medya Verilerden Çizge Vektörlerinin Çıkarılması

BIL 496
İlk Sunum

Hasan MEN

Proje Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Burcu YILMAZ
Mart 2018



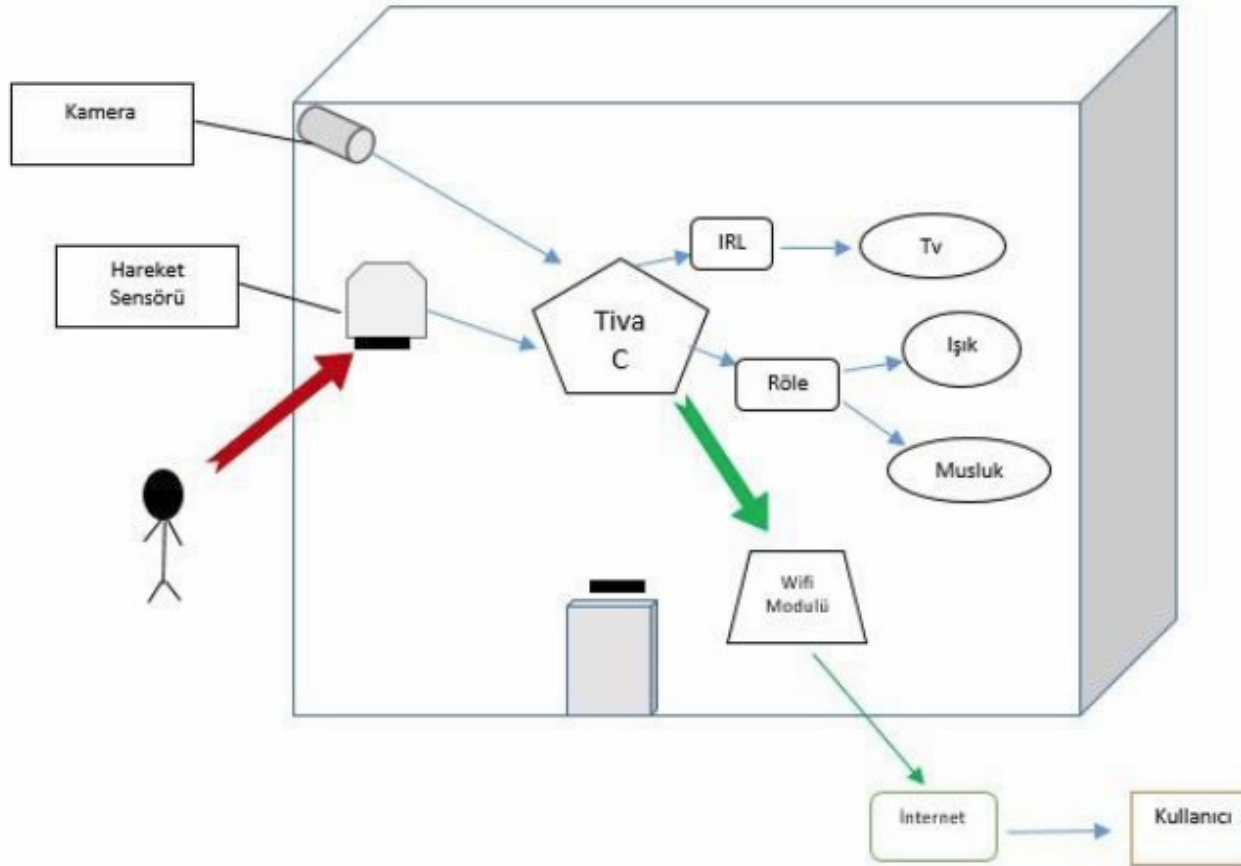
- Projenin Şeması ve Tanımı
- Proje Tasarım Planı
- Proje Gereksinimleri
- Başarı Kriterleri
- Kaynaklar



Proje Şeması ve Tanımı

3





- Burada projeyi **NASIL** yapmayı planladığınızı anlatmalısınız.
- Yandaki gibi bir şekil çok yardımcı olacaktır.
- UML, durum diyagramları projeyi anlatmada çok yardımcı olabilir.

- Burada projeyi gerçekleştirmek için neleri gerçekleştirmek gerektiğini yazmalısın. Örneğin bir “hareketli kamera ile yüz tanıma” projesi için:
 - Makine öğrenmesi yöntemleriyle yüzlerin önemli öz niteliklerini çıkartarak buna göre bir algoritma geliştirmeliyim.
 - Farklı açılardan çekilmiş yüz resimleriyle algoritmamı eğitmeliyim.
 - Kameradan videoyu bilgisayara aktarmalıyım.
 - Videodaki yüzü algılamalıyım.
 - Videodaki yüzün hareketini yön ve hız olarak algılamalıyım.
 - Kamerayı yüzü en iyi görecek açıya çevirmeliyim.
 - Yüz resmini çekip eğitilmiş programıma girdi olarak vermeliyim.
 - Program aracılığı ile kişiyi tanımalıyım.



Proje Gereksinimleri - 2

- Burada projeyi gerçekleştirmek için nelere ihtiyaç var, onu anlatmalısın. Yani önceki slaytta anlattıklarını yapmak için gerekenleri anlatmalısın.
- Yazılım olarak hangi programlar, kütüphaneler, vs. ihtiyacın olacak?
- Donanım olarak hangi araçlara, sensörlere, kartlara, girdi-çıkırtı birimlerine, vs. ihtiyacın olacak?
- Projeyi gerçeklemek için başka nelere ihtiyacın olacak? Denekler, bazı veriler (mesela baz istasyon verisi veya twitter verisi, insan resimleri, vs)



- Metinlerin Named Entity lerinin çıkarılması
- Named Entity, kullanıcı ve zaman bilgisi kullanarak node2vec vektörlerinin çıkarılması
- Sosyal ağın çizge olarak gösterilmesi
- Node2vec vektörlerinin tutarlılığının gösterilmesi için testlerin gerçekleştirilmesi



1.

