

# PROBLEMA E SOLUZIONE

#### SCOPO DI QUESTO PROGETTO

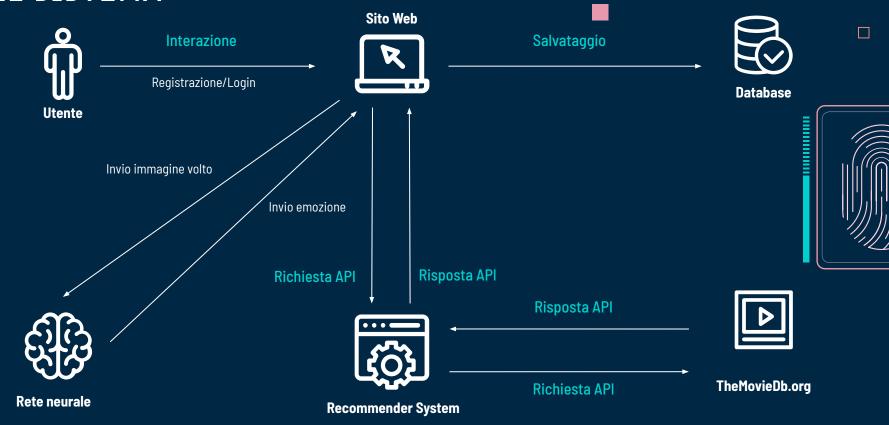
L'obiettivo principale del progetto è quello di permettere al sistema di rilevare l'emozione dell'utente e in base all'emozione rilevata eseguire successivamente delle raccomandazioni su determinati elementi, in questo caso: **film e serie TV**.

Da questo esperimento vogliamo capire **l'efficacia** di un recommender system che effettua raccomandazioni in base alle emozioni rispetto ad un **recommender system normale** e se aiuta effettivamente l'utente oppure no.

# SCHEMA DEL PROGETTO



## IL SISTEMA



#### RETE NEURALE - ResNet50

L'obiettivo principale della **ResNet50** è quello di aumentare la precisione man mano che il modello diventa più profondo.

Parametri utilizzati per l'addestramento della rete:

- **Funzioni di attivazione**: Rectified Linear Unit (ReLU) e Softmax utilizzate per ottenere i valori di uscita nell'intervallo da 0 a 1 o da -1 a 1. Aiutano la rete neurale ad apprendere relazione e schemi complessi;
- Pooling layers: utilizzati per ridurre il numero di parametri quando le immagini sono troppo grandi;
- Max Pooling: prende l'elemento più grande dalla mappa delle features e lo ricampiona.

Dopo aver scelto il numero delle **epoche**, in questo caso **50**, viene addestrata la rete raggiungendo un'accuratezza **dell'86%.** 

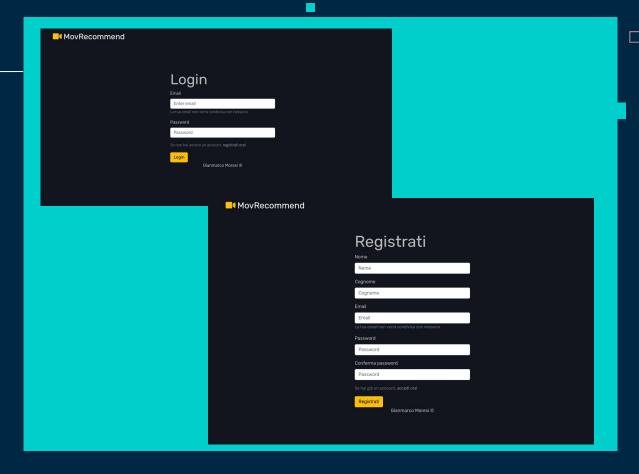
#### RECOMMENDER SYSTEM CONTENT BASED

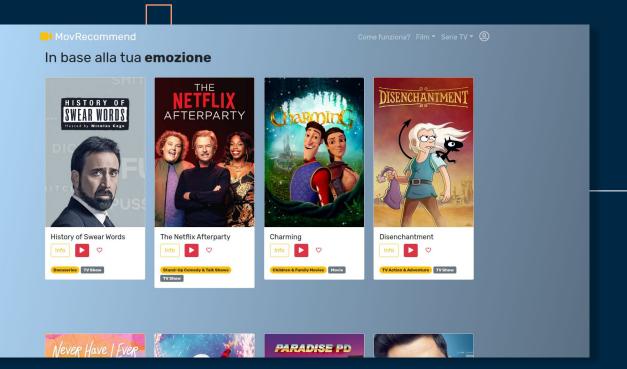
- Vengono raggruppati i vari titoli tramite il clustering KMeans sulla trama andando ad elaborare il testo;
- Viene effettuato il calcolo del TF-IDF sulla trama per trovare i titoli simili;
- Successivamente viene costruito il grafo utilizzando le proprietà (titolo, genere, cast ecc...)
  dei vari titoli e i titoli simili precedentemente calcolati;
- Per effettuare le varie raccomandazioni viene esplorato il grafo.

# DESIGN DEL SISTEMA

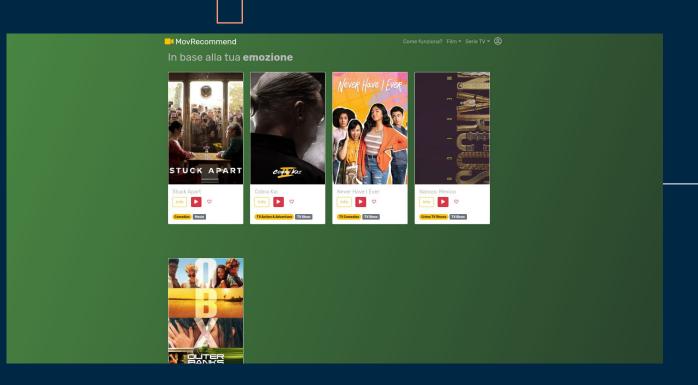


### REGISTRAZIONE E LOGIN





#### **DASHBOARD**



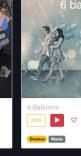
# DASHBOARD UTENTE TRISTE

#### In base ai tuoi titoli **preferiti**





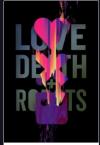








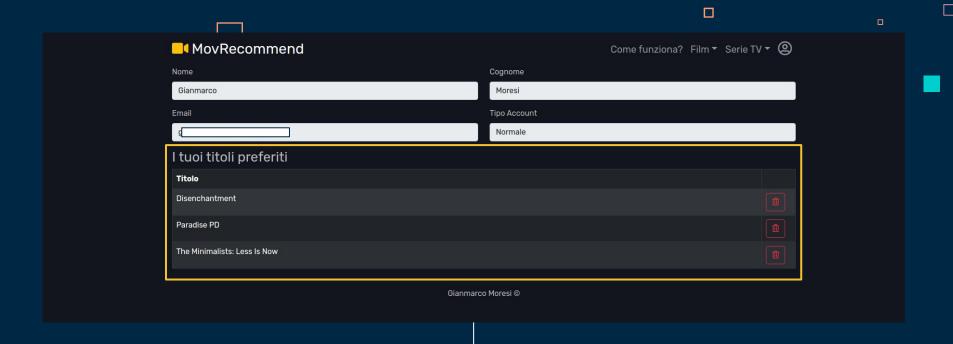








## RECOMMENDER **SYSTEM**



INFORMAZIONI UTENTE

# SPERIMENTAZIONE 04

### QUESTIONARIO FINALE

Sono stati effettuati dei test con 9 **utenti reali** di sesso e età differente per identificare più problemi all'interno del sistema sottoponendo alla fine di ogni task, un questionario contenente **domande SUS** per misurare l'usabilità del sistema.

Oltre le domande relative all'usabilità, **sono state inserite** 2 domande per calcolare **l'efficacia** del sistema di **analisi delle emozioni**:

- Le raccomandazioni emotive erano conformi ai tuoi gusti?;
- Il sistema ha rilevato correttamente la sua emozione?.



#### "Le raccomandazioni emotive erano conformi ai tuoi gusti?"

La risposta può essere data tramite una scala numerica che va da 1 a 5.

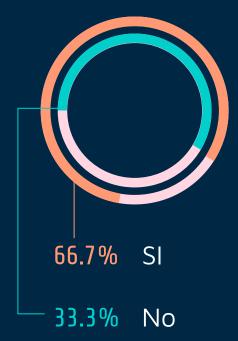
- **4 persone su 9** hanno selezionato 5, questo può significare che i titoli proposti erano adatti per migliorare l'emozione o che rispecchiano l'emozione;
- **2 persone su 9** hanno selezionato 4, sono soddisfatti dei vari titoli proposti;
- 3 persone su 9 hanno selezionato 3, sono mediamente soddisfatti dei titoli raccomandati.



#### "Il sistema ha rilevato correttamente la sua emozione?"

L'utente può rispondere con "Sì" o "No":

- II 66,7 % ovvero 6 utenti su 9 ha votato con "Si"
- Il restante 33,3% ovvero 3 utenti su 9 ha votato "No".



#### CONSIDERAZIONI FINALI E SVILUPPI FUTURI

- **Accuratezza** analisi dell'emozione: 86%
- La maggior parte degli utenti sono **soddisfatti** delle raccomandazioni effettuate **tramite le emozioni**

- La maggior parte degli utenti ritiene esatta l'analisi delle emozioni

Dati i vari **risultati** ci siamo avvicinati ad un sistema in grado di rilevare **l'emozione correttamente** e **consigliare** elementi adatti all'emozione dell'utente, ma è possibile apportare **diverse migliorie** per rendere il sistema più accurato.

### SVILUPPI FUTURI



-01

#### Migliorare l'analisi

Aggiornare il dataset dei volti delle persone aumentato il numero di nimmagini



02

#### Timer

Registrare i vari feedback impliciti dell'utente



03

Migliorare colori associati all'emozione

Utilizzare toni di colori adatti all'emozione riconosciuta



04

#### Chat Agente

Aggiungere una chat con un agente in grado di comunicare con l'utente e consigliare altri titoli.



