

Università degli Studi di Salerno

Liking Songs

Progetto di Fondamenti di Intelligenza Artificiale

Autore: Giovanni Citro Matricola: 0512115103 Anno Accademico 2023-2024

Il Mio GitHub

Gennaio 2024

${\bf Indice}$

1 Introduzione										
2	Def	Definizione del Problema								
3	Specifica PEAS									
	3.1	Performance			4					
	3.2	Environment			4					
	3.3	Actuators			4					
	3.4	Sensors			4					
	3.5	Specifiche dell'Ambiente			4					
		3.5.1 Singolo Agente			4					
		3.5.2 Completamente Osservabile			4					
		3.5.3 Deterministico			4					
		3.5.4 Episodico			4					
		3.5.5 Statico			4					
		3.5.6 Discreto			4					
4	Rac	ccolta, Analisi e Scrematura del dataset			5					
	4.1	Scelta del dataset			5					
	4.2	Analisi e scrematura del dataset			5					
	4.3	Data Understanding			5					
	4.4	Data Cleaning			6					
	4.5	Feature Engineering			8					
5	Modello di Classificazione									
	5.1	Decision Tree Classifier			9					
	5.2				10					
6	Cor	onclusioni e Sviluppi Futuri			11					

1 Introduzione

Il sistema proposto è un modello di classificazione che si basa sull'interazione attiva degli utenti per predire le loro preferenze musicali. Gli utenti inseriscono le canzoni preferite, assegnando feedback positivi (1) o negativi (0). Questi dati addestrano un modello avanzato che apprende in modo personalizzato le preferenze di ciascun utente.

2 Definizione del Problema

Il sistema implementato si basa su un sofisticato modello di classificazione che permette agli utenti di inserire le proprie canzoni preferite all'interno di una lista apposita. La fase successiva coinvolge l'utente nel processo decisionale, chiedendogli di assegnare un feedback positivo (1) o negativo (0) per ciascuna canzone, indicando se la stessa gli piaccia o meno. Questo feedback utente diventa fondamentale per addestrare il modello, che utilizza i dati raccolti per apprendere e comprendere le preferenze musicali specifiche di ciascun utente.

Il sistema, sfruttando le informazioni fornite dall'utente durante la fase di classificazione delle canzoni preferite, è in grado di creare un modello personalizzato di predizione delle preferenze musicali. In altre parole, il sistema apprende i tratti distintivi delle canzoni gradite e non gradite da parte dell'utente in questione, consentendo predizioni future sul gradimento di nuove canzoni che non sono state precedentemente valutate.

3 Specifica PEAS

3.1 Performance

La misura di performance dell'agente è valutata in base alla sua abilità di avvicinarsi il più possibile a una situazione ideale, in cui agli utenti vengono mostrati esattamente i valori che indicano se una canzone piace (1) o non piace (0). Questa valutazione è effettuata utilizzando il dataset come riferimento, con l'aggiunta della colonna "Liking" che rappresenta il valore ideale di gradimento associato a ciascuna canzone.

3.2 Environment

L'ambiente in cui opera l'agente è costituito dall'insieme di canzoni con i relativi dati di gradimento. Le canzoni presenti nell'ambiente sono caratterizzate dai feedback degli utenti, rappresentati attraverso i valori binari di gradimento (piace o non piace), e sono descritte nel dataset utilizzato per l'addestramento e la valutazione del modello.

3.3 Actuators

Gli attuatori dell'agente consistono nella lista di canzoni con un parametro che ci dice quale canzone può piacere e quale no

3.4 Sensors

I sensori rilevano il feedback degli utenti, espressi attraverso i valori binari di gradimento (piace o non piace), per tutte le canzoni presenti nell'ambiente. Questi dati sensoriali sono fondamentali per l'addestramento e la valutazione del modello di classificazione, permettendo all'agente di apprendere e migliorare la sua capacità di predire le preferenze musicali degli utenti.

3.5 Specifiche dell'Ambiente

3.5.1 Singolo Agente

3.5.2 Completamente Osservabile

Il sistema ha accesso a tutte le informazioni riguardanti le caratteristiche e le preferenze delle canzoni.

3.5.3 Deterministico

La predizione del gradimento di una canzone è basata su regole fisse e non varia, indipendentemente da altri fattori o da eventuali ripetizioni delle azioni.

3.5.4 Episodico

Le esperienze dell'agente sono divise in episodi distinti, e le decisioni possono essere prese basandosi solo sulle informazioni raccolte durante l'episodio corrente. In questo caso, ogni interazione dell'utente con il sistema potrebbe significare un episodio separato.

3.5.5 Statico

Le preferenze musicali degli utenti o le caratteristiche delle canzoni rimangono costanti e invariate durante le interazioni

3.5.6 Discreto

Le variabili sono definite in modi discreti(numeri finiti)

4 Raccolta, Analisi e Scrematura del dataset

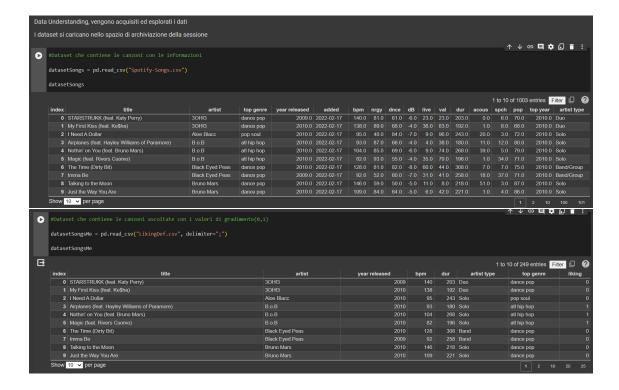
4.1 Scelta del dataset

Per i dataset del modello di classificazione ho usato la strada più semplice, ovvero quella di cercare un dataset con le canzoni di spotify e i suoi attributi. Infine ho creato un dataset inserendo la colonna che mi serviva per far apprendere al modello i valori di gradimento da predire

4.2 Analisi e scrematura del dataset

Guardando bene il dataset ho visto che alcune colonne erano inutili al mio intento e quindi sono andato ad eliminarle(added, top year, acous, spch, pop, dB, live, nrgy, dnce, bpm), poi ho formattato alcuni valori all'interno di alcune colonne come: Anno di Rilascio, Durata e Tipo di Artista.Il progetto completo fatto su Colab è presente sul mio GitHub.

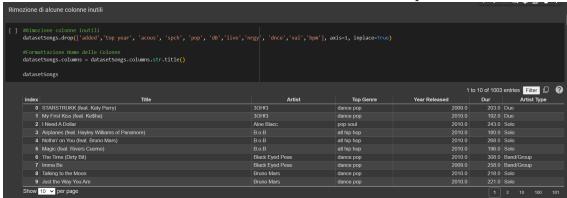
4.3 Data Understanding



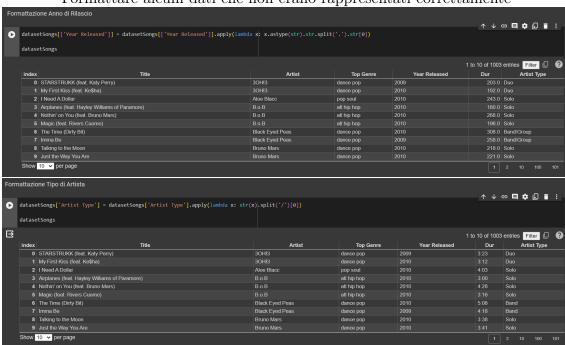
4.4 Data Cleaning

Il Data Cleaning (pulizia dei dati) è un passaggio essenziale nella preparazione dei dati, durante il quale vengono affrontati vari problemi presenti nei dati grezzi per assicurarsi che siano adatti all'analisi o all'addestramento del modello.Nel mio caso sono andato ad eseguire i seguenti passaggi:

-Eliminare alcune colonne che non erano correlate con il problema in esame



-Formattare alcuni dati che non erano rappresentati correttamente

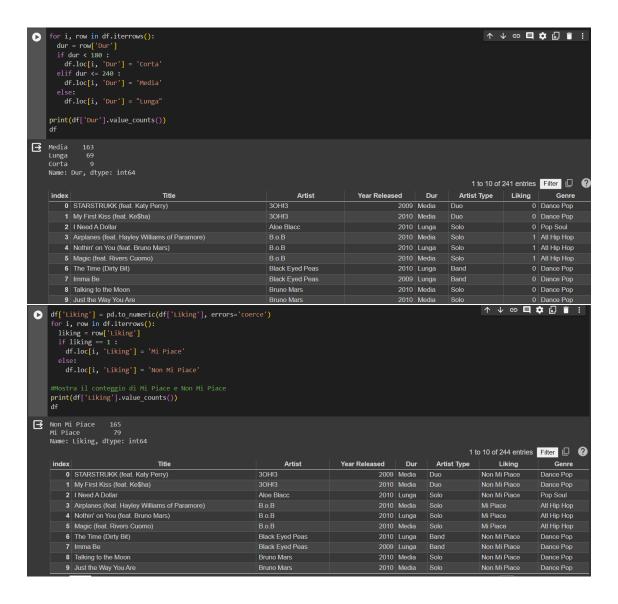


-Eliminare i dati nulli

```
print(df.head())
    df.dropna(inplace=True)
∄
                                                        Artist Year Released \
                      STARSTRUKK (feat. Katy Perry)
                                                        30H!3
                                                                        2009
                        My First Kiss (feat. Ke$ha)
                                                        30H!3
                                                                        2010
                                    I Need A Dollar Aloe Blacc
                                                                        2010
    3 Airplanes (feat. Hayley Williams of Paramore)
                                                       B.o.B
                                                                        2010
                  Nothin' on You (feat. Bruno Mars)
                                                        B.o.B
                                                                        2010
       Dur Artist Type Liking
                                    Genre
                  Duo
                                 Dance Pop
                                 Dance Pop
                  Duo
      243
                  Solo
                                Pop Soul
    3 180
                  Solo
                            1 Atl Hip Hop
    4 268
                  Solo
                            1 Atl Hip Hop
```

4.5 Feature Engineering

Il feature engineering è il processo di creazione, trasformazione o selezione di nuove feature (variabili) a partire dai dati esistenti per migliorare le prestazioni del modello o facilitare l'interpretazione dei dati. Nel mio caso sono andato a trasformare le feature della colonna Durata e della colonna Liking andandole a categorizzare rispettivamente come Corta/Media/Lunga e MiPiace/NonMiPiace



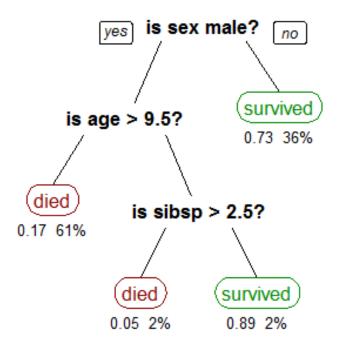
5 Modello di Classificazione

Questo modello utilizza un DecisionTreeClassifier per classificare se una persona gradisce o meno una canzone basandosi sulle caratteristiche fornite nel DataFrame. La preparazione dei dati, la codifica delle variabili categoriche, la divisione dei dati e la valutazione delle prestazioni sono passaggi cruciali in questo processo. Inoltre uso il One Hot Encoding che è una codifica per convertire le variabili categoriche in array di soli 0 ed 1 poichè alcuni modelli potrebbero non accettare valori diversi da quelli numerici, in quanto le stringhe per loro non hanno significato.

Come ultimo passaggio verifichiamo i risultati che ha ottenuto grazie ai dati che avevamo messo da parte con il test set. Come accuratezza abbiamo una percentuale che va dallo 0.76 all'1.00 e come precisione dallo 0.75 al 1.00

5.1 Decision Tree Classifier

La scelta del Decision Tree Classifier è stata fatta perchè offre una chiara interpretazione delle decisioni prese dal modello, in quanto può essere visualizzato sotto forma di un albero decisionale. La struttura a ramificazione dell'albero inoltre consente di modellare in modo più diretto le decisioni basate su caratteristiche musicali rilevanti per gli utenti. Quello che vanno a fare gli alberi è di mettere come radice la migliore caratteristica del training set e va a dividere questa in altri sotto-insiemi ripetendo questi passaggi finchè non si ottengono i nodi foglia, nell'albero decisionale i nodi rappresentano le caratteristiche mentre gli archi le decisioni. Inoltre sono molto facili per ottenere una predizione poichè basta navigare all'interno di questo albero fino ad arrivare ad un conclusione(nodo foglia).



5.2 One Hot Encoding

La scelta di utilizzare il One Hot Encoding per gestire le variabili categoriche nel dataset è stata presa perchè è particolarmente efficace nel trattare queste variabili, come il genere musicale, l'artista o altri attributi categorici presenti nelle canzoni. Trasformare queste variabili in rappresentazioni binarie facilita l'addestramento di modelli di machine learning. Inoltre, visto che alcuni algoritmi di machine learning potrebbero erroneamente attribuire un ordine o una gerarchia alle variabili categoriche, il one-hot encoding è stato scelto anche per evitare questo problema, poiché con questo ogni categoria ottiene una colonna separata, andando ad eliminare l'interpretazione di un ordine implicito.

id	color	One Hot Encoding	id	color_red	color_blue	color_green
1	red		1	1	Θ	Θ
2	blue		2	0	1	Θ
3	green		3	0	0	1
4	4 blue	4	0	1	Θ	

6 Conclusioni e Sviluppi Futuri

In conclusione, il sistema implementato costituisce un modello di classificazione che offre agli utenti la possibilità di arricchire una lista personalizzata di canzoni preferite. Attraverso l'interazione attiva dell'utente, il sistema raccoglie preziosi feedback positivi e negativi, creando una solida base di dati per l'addestramento del modello di machine learning. Questo modello, alimentato dalle preferenze musicali espresse dagli utenti, è in grado di apprendere e identificare i tratti distintivi delle canzoni gradite e non gradite. Gli obiettivi che mi ero preposto all'inizio sono stati soddisfatti, ma non del tutto, perchè al momento con questo modello posso semplicemente fare una predizione del gradimento di una canzone già presente all'interno del mio dataset.

Per sviluppi futuri, è possibile ampliare e perfezionare il sistema attraverso l'introduzione di nuove feature, l'utilizzo di algoritmi di machine learning più complessi, l'esplorazione di tecniche avanzate di embedding per rappresentare meglio le caratteristiche musicali oppure integrare tecniche per farsi che l'utente tramite la propria playlist possa cercare delle canzoni che non sono presenti in quest'ultima che possano piacergli.