**UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA**

CC2016 – Algoritmos y Estructura de Datos

Sección 40

Ing. Moises Alonso



**Proyecto 2**

**Fase 1**

Diego Leiva 21752

Pablo Orellana 21790

**GUATEMALA, 07 de mayo de 2023**

**Algoritmos de Recomendaciones**

Los algoritmos de recomendación, también conocidos como motores de recomendación o sistemas de recomendación, son técnicas de inteligencia artificial y aprendizaje automático utilizadas para proporcionar sugerencias personalizadas a los usuarios de un servicio o producto. Estos algoritmos están diseñados para analizar patrones de comportamiento, preferencias y similitudes entre usuarios y elementos para brindar recomendaciones adecuadas (Franklin, 2022)

Los sistemas de recomendación son ampliamente utilizados en diversas aplicaciones, como comercio electrónico, redes sociales, sistemas de noticias, plataformas de streaming de música y video, entre otros. Estos sistemas ayudan a los usuarios a encontrar contenido relevante y de su interés, lo que puede mejorar la satisfacción del usuario y aumentar la retención y la conversión en aplicaciones y servicios (Koren, Bell, & Volinsky, 2009).

Hay varios tipos comunes de algoritmos de recomendación, entre los que destacan:

* Filtrado colaborativo: Este enfoque se basa en la premisa de que los usuarios que han mostrado comportamientos similares en el pasado tendrán intereses similares en el futuro. Los algoritmos de filtrado colaborativo pueden ser de dos tipos: basados en usuarios y basados en elementos
* Filtrado basado en contenido: Estos algoritmos analizan las características de los elementos y recomiendan a los usuarios elementos similares a los que han mostrado interés en el pasado
* Filtrado híbrido: Los sistemas híbridos combinan diferentes enfoques de recomendación, como filtrado colaborativo y basado en contenido, para mejorar la precisión y la diversidad de las recomendaciones.

(Franklin, 2022)

Los sistemas de recomendación basados en grafos son una variante que utiliza estructuras de datos de grafos para representar y analizar las relaciones entre usuarios y elementos. Estos algoritmos pueden aprovechar técnicas de análisis de redes y caminos más cortos para calcular similitudes y relaciones entre usuarios y elementos (Aggarwal, 2016).

A continuación, se presentan algunos ejemplos de algoritmos basados en grafos:

* Algoritmo de propagación de etiquetas (Label Propagation Algorithm, LPA): LPA es un algoritmo de propagación de información que asigna etiquetas a los nodos de un grafo basándose en las etiquetas de sus vecinos. En el contexto de los sistemas de recomendación, los nodos pueden representar usuarios y elementos, y las etiquetas pueden representar preferencias o intereses. El LPA puede utilizarse para propagar información de preferencias entre nodos similares y generar recomendaciones (Raghavan, Albert, & Kumara, 2007).
* Algoritmo de Camino más Corto (Shortest Path Algorithm, SPA): SPA es un algoritmo de análisis de redes que encuentra el camino más corto entre dos nodos en un grafo. En los sistemas de recomendación basados en grafos, SPA puede utilizarse para medir la similitud o la distancia entre usuarios o elementos en función de las relaciones en el grafo. Los elementos cercanos en el grafo se consideran más similares y, por lo tanto, más propensos a ser recomendados (Dijkstra, 1959).
* Algoritmo de PageRank: PageRank es un algoritmo de análisis de redes originalmente desarrollado por Google para medir la importancia de las páginas web en función de la estructura de enlaces en la web. En el contexto de los sistemas de recomendación, PageRank puede adaptarse para medir la importancia de los elementos en función de las relaciones entre usuarios y elementos en el grafo. Los elementos con un PageRank más alto tienen más probabilidades de ser recomendados (Page, Brin, Motwani, & Winograd, 1999).
* Redes Neuronales de Grafos (Graph Neural Networks, GNN): Las GNN son un tipo de redes neuronales que pueden operar directamente en estructuras de datos de grafos. Las GNN pueden aprender representaciones de nodos y aristas a través de la agregación de información de vecindarios locales en el grafo. Estas representaciones aprendidas pueden utilizarse para calcular similitudes entre usuarios y elementos y generar recomendaciones (Kipf & Welling, 2017)

**Design Thinking**

***Empatía***

Preguntas de la entrevista.

(Nota: esta entrevista está pensada para individuos que si tienen gusto por el anime)

1. ¿Cuándo y cómo comenzaste a interesarte por el anime? ¿Qué te atrajo de este tipo de animación?
2. ¿Cuáles son tus géneros de anime favoritos y por qué? ¿Podrías mencionar algunos de tus animes favoritos en esos géneros?
3. ¿Qué elementos específicos buscas en un anime? (por ejemplo, trama, personajes, animación, música, etc.)
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a ver anime semanalmente? ¿Tienes un horario o rutina específica para verlo?
5. ¿Dónde sueles ver tus animes? (por ejemplo, plataformas de streaming, descargas, televisión, etc.)
6. ¿Sueles ver anime solo o con amigos/familiares? ¿Por qué prefieres esa forma de verlo?
7. ¿Sueles seguir a los creadores, directores o estudios de animación específicos? Si es así, ¿cómo influye esto en tu elección de nuevos animes para ver?
8. ¿Qué importancia le das a la calidad de la animación y el estilo artístico al elegir un anime para ver?
9. ¿Tienes preferencias en cuanto al doblaje (subtítulos en tu idioma vs. doblaje al idioma local) al ver anime? ¿Por qué prefieres una opción sobre la otra?
10. ¿Qué te motiva a recomendar un anime a alguien más? ¿Cómo eliges a quién recomendar un anime en particular?
11. ¿Qué papel juegan las bandas sonoras y la música en tu disfrute de un anime?
12. ¿Cómo te enteras de nuevos animes que podrían interesarte? (por ejemplo, amigos, redes sociales, blogs, foros, etc.)
13. ¿Alguna vez has utilizado herramientas o aplicaciones para buscar recomendaciones de animes? Si es así, ¿cuáles y cómo fue tu experiencia con ellas?
14. ¿Cuál ha sido la mejor recomendación de anime que has recibido y cómo la obtuviste?
15. ¿Qué factores influyen en tu decisión para ver un nuevo anime? (por ejemplo, calificaciones, reseñas, género, sinopsis, etc.)
16. ¿Qué crees que podría mejorar en las herramientas o aplicaciones actuales que te ayudan a descubrir nuevos animes?
17. Si pudieras diseñar la herramienta o aplicación perfecta para encontrar recomendaciones de animes, ¿qué características tendría?

***Definición***

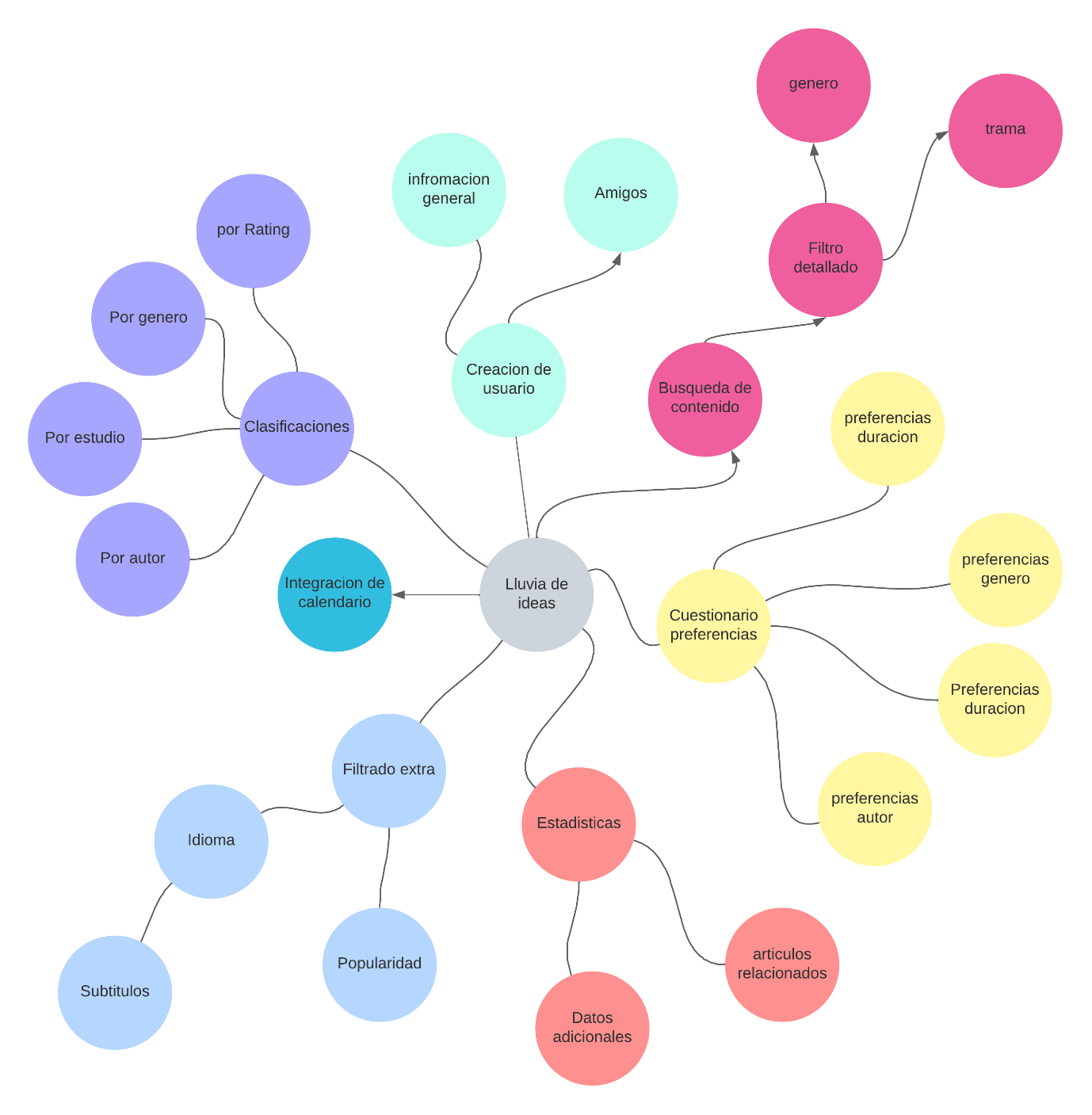
Luego de haber analizado las respuestas que se obtuvieron a partir de las entrevistas se puede sintetizar lo siguiente:

* Los aficionados del anime ven importante el género y/o la trama para que un anime les llame la atención.
* La mayoría de las recomendaciones las obtienen a través de redes sociales como Instagram, Facebook o incluso YouTube.
* El rating del anime es importante a la hora de seleccionar el próximo anime por ver.
* Actualmente no existe una herramienta que les permita buscar y/o explorar nuevos animes que se acoplen a sus gustos y tendencias.
* Las plataformas actuales no cuentan con mucha personalización para recomendación de animes.
* Tanto los estudios de animación como los autores de las historias son parte importante en el proceso de selección de animes nuevos por ver, pues señalan que, si el autor tiene una muy buena historia, es muy probable que también tenga otras historias del mismo nivel.

Estas son algunos de los hallazgos mas importantes de las entrevistas. Por lo tanto, se puede inferir que la problemática principal actual para muchos aficionados al anime es que necesitan una forma eficiente y personalizada de descubrir nuevos animes los cuales se ajusten a sus preferencias en cuanto a géneros, estudios, autores, trama y/o rating. Ya que actualmente no cuentan con una herramienta especifica que facilite este proceso, o en su defecto desconocen de la existencia de herramientas útiles de este tipo.

***Ideación***

Diagrama lluvia de ideas



Ideas prioritarias:

* El usuario en si no tendrá mucha información personal más allá de su usuario y contraseña, sin embargo, el tener un usuario permite guardar información específica de cada individuo.
* Cuestionario de preferencias para el usuario, de esta forma se tiene un conocimiento base de que le gusta y que no le gusta al usuario.
* Clasificaciones, estas pueden ayudar para filtrar y recomendar de manera más eficiente diferentes tipos de anime al usuario, basándose en sus gustos.

Ideas secundarias, que son buenas, pero no son esenciales:

* Búsqueda por nombre de animes
* Filtrado por idioma o popularidad
* Exploración de contenido

***Prototipos***

***Testing***

**Algoritmo Diseñado**

**Modelo ER base de datos**

**Referencias**

Aggarwal, C. (2016). Recommender Systems: The Text Book. Springer. http://pzs.dstu.dp.ua/DataMining/recom/bibl/1aggarwal\_c\_c\_recommender\_systems\_the\_textbook.pdf

Dijkstra, E. W. (1959). A note on two problems in connexion with graphs. Numerische Mathematik, 1(1), 269-271.

Franklin, N. (2022). What Is a Recommendation Engine? How Recommenders Work. Amplitude. https://amplitude.com/blog/recommendation-engine#:~:text=Recommendation%20engines%20are%20advanced%20data%20filtering%20systems%20that%20use%20behavioral,businesses%20that%20offer%20personalized%20experiences.

Kipf, T. N., & Welling, M. (2017). Semi-Supervised Classification with Graph Convolutional Networks. In Proceedings of the International Conference on Learning Representations (ICLR).

Koren, Y., Bell, R., & Volinsky, C. (2009). MATRIX  FACTORIZATION TECHNIQUES FOR RECOMMENDER SYSTEMS. IEEE Computer Society, 42(8). https://datajobs.com/data-science-repo/Recommender-Systems-[Netflix].pdf

Page, L., Brin, S., Motwani, R., & Winograd, T. (1999). The PageRank Citation Ranking: Bringing Order to the Web. Stanford InfoLab.

Raghavan, U. N., Albert, R., & Kumara, S. (2007). Near linear time algorithm to detect community structures in large-scale networks. Physical Review E, 76(3), 036106.