



GuessUJob

Artificial Intelligence DOCUMENT

"Dipartimento di Informatica anno 2022/2023"

"Professore: Fabio Palomba"

Autori	Matricola
Giulio Incoronato	0512111363
Antonio Mazzearella	0512112830

Contents

1	Introduzione	3
1.1	Link Utili	3
2	Business understanding	3
2.1	Obiettivi di business	3
2.2	PEAS	3
2.3	Proprietà dell'Ambiente	3



1 Introduzione

Quante volte hai avuto l'ansia di essere preso o pure no in uno specifico lavoro? Quante volte ti sei domandato se fossi giusto tu per quel lavoro? Con la fine del proprio percorso di studio ci si pongono tante domande e dubbi se si viene presi in un determinato lavoro oppure no.

Tutto questo sorge perchè dopo diversi anni di studio si vuole avere la sicurezza di essere presi in un determinato lavoro, magari il lavoro dei propri sogni. Sarebbe utile avere un tool in grado di prevedere, attraverso dei dati, se sarai preso.

Il nostro team mira a combattere tutte queste ansie creando un tool chiamato **"GuessUJob"** che integrerà algoritmi di machine learning supervisionato che andranno ad analizzare un dataset in modo da prevedere i risultati in base agli input forniti dall'utente.

1.1 Link Utili

1. Questo è il link alla repository ufficiale di **GuessUJob**: [Link](#)
2. Questo è il link dove abbiamo preso i dataset usati per l'addestramento: [Link](#)
3. Qui è dove è stata presa l'immagine: [Link](#)

2 Business understanding

2.1 Obiettivi di business

L'obiettivo principale di **GuessUJob** è la realizzazione di un tool con cui l'utente interagisce inserendo dei dati chiesti in partenza sul suo percorso di studi, il tutto verrà analizzato e processato per poi dare in output la previsione inerente al percorso di studio in questione. Lo scopo di questo tool sarà anche quello di rimanere in un giudizio che non sarà in base al sesso della persona o altri tratti somatici.

2.2 PEAS

Performance	Capacità dell'agente di prevedere se l'utente sarà preso o meno per un lavoro.
Enviroment	L'ambiente in cui l'agente opera rappresentato da un form di cui l'utente scriverà i dati necessari.
Actuators	Interfaccia utente dell'applicazione dove uscirà il valore predetto.
Sensors	Form nell'interfaccia utente.

2.3 Proprietà dell'Ambiente

L'ambiente possiede le seguenti proprietà:

- **Completamente osservabile:** l'agente ha accesso completo a tutte le informazioni fornite dall'utente.
- **Deterministico:** lo stato dell'ambiente dipende dall'azione intrapresa dall'agente.
- **Sequenziale:** le decisioni dell'agente dipendono dagli input dell'utente.
- **Statico:** nel momento in cui l'agente sta elaborando la sua previsione l'utente non può modificare il form dato in partenza.
- **Discreto:** le previsioni dell'agente dipendono soprattutto dagli input inseriti dall'utente, oltretutto c'è un numero limitato e preciso di informazioni che l'utente può inserire.
- **Singolo-agente:** esiste solo un agente che opera nell'ambiente.

