

Studentessa: Finiguerra Alessia

Matricola: 735326

Email: [**a.finiguerra1@studenti.uniba.it**](mailto:a.finiguerra1@studenti.uniba.it)

URL GitHub:

Immagine che contiene clipart, illustrazione, grafica, cartone animato

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

***SISTEMA DI PREDIZIONE DELLA PERSONALITA’: INTROVERSO VS EXTROVERSO***

A.A. 2024/2025

Sommario

[1. INTRODUZIONE 2](#_Toc200880924)

[2. ARGOMENTI DI INTERESSE 2](#_Toc200880925)

[3. APPRENDIMENTO SUPERVISIONATO 2](#_Toc200880926)

[3.1 STRUMENTI UTILIZZATI 2](#_Toc200880927)

[3.2 DATA EXPLORATION 2](#_Toc200880928)

[3.2.1 DATASET 3](#_Toc200880929)

[3.2.2 VALORI DUPLICATI 3](#_Toc200880930)

[3.2.3 EDA: EXPLORATORY DATA ANALYSIS 3](#_Toc200880931)

[3.2.4 OUTLIER 5](#_Toc200880932)

[3.3 DATA PREPROCESSING 5](#_Toc200880933)

[3.3.1 VALORI NULLI 5](#_Toc200880934)

[3.3.2 CONVERSIONE DELLE FEATURES CATEGORICHE 6](#_Toc200880935)

[3.4 MODEL BUILDING 7](#_Toc200880936)

[3.4.1 DATA SPLITTING 7](#_Toc200880937)

[3.4.2 STANDARDIZZAZIONE 7](#_Toc200880938)

[3.5 MODEL TRAINING AND EVALUATION 7](#_Toc200880939)

[4. APPRENDIMENTO SUPERVISIONATO CON IPERPARAMETRI 9](#_Toc200880940)

[4.1 KNN 9](#_Toc200880941)

[4.1.1 VALUTAZIONI FINALI 9](#_Toc200880942)

[4.2 RANDOM FOREST 11](#_Toc200880943)

[4.2.1 VALUTAZIONI FINALI 11](#_Toc200880944)

# INTRODUZIONE

La personalità di una persona è l’insieme delle caratteristiche psicologiche che influenzano il modo in cui pensa, sente e si comporta nelle diverse situazioni. Essa ci rende unici e può comprendere tratti come l’emotività, la socievolezza, la stabilità e la creatività.

Tra le molte dimensioni della personalità, una classificazione degli individui può essere quella tra persone “introverse” e persone “estroverse”: le persone introverse tendono a essere più riservate, riflessive e a preferire ambienti tranquilli, mentre quelle estroverse sono generalmente più socievoli, energiche e stimolate dal contatto con gli altri.

L’obiettivo è quello di costruire un modello in grado di prevedere accuratamente la personalità di un individuo, utilizzando le principali tecniche di apprendimento automatico.

# ARGOMENTI DI INTERESSE

Gli argomenti affrontati in questo progetto sono:

* Apprendimento supervisionato: è una tecnica in cui il modello impara da un dataset fornito in input; attraverso l’applicazione di vari algoritmi, il modello viene addestrato per essere in grado di effettuare delle previsioni accurate;
  + Apprendimento supervisionato con iperparametri: attraverso la definizione di iperaparamentri si affinano le capacità del modello in modo da massimizzare l’accuratezza delle sue previsioni
* Sistema esperto: viene creata una base di conoscenza e si applica un motore inferenziale che sarà in grado di ragionare logicamente e arrivare ad una conclusione emulando le capacità decisionali di un esperto umano

# APPRENDIMENTO SUPERVISIONATO

## STRUMENTI UTILIZZATI

Il progetto è stato realizzato nel linguaggio Python utilizzando Visual Studio Code come ambiente di sviluppo. Tra le varie librerie necessarie abbiamo:

* **Pandas:** per la manipolazione e l’analisi dei dati;
* **Matplotlib e Seaborn:** per creare e gestire i grafici;
* **Scikit-learn:** per addestrare e valutare il modello;
* **Numpy:** per eseguire operazioni matematiche su specifici dati.

## DATA EXPLORATION

La fase di Data Exploration è la fase iniziale di ogni progetto di machine learning. Il suo obiettivo principale è quello di esplorare il dataset per comprenderne le sue caratteristiche.

### DATASET

Per valutare e fare previsioni, un modello di machine learning ha bisogno di un set di dati da cui “imparare”, che farà quindi da base da cui costruirà la sua conoscenza.

Per predire il tipo di personalità, il nostro modello ha utilizzato il dataset “personality\_dataset.csv” (disponibile su [Kaggle](https://www.kaggle.com/datasets/rakeshkapilavai/extrovert-vs-introvert-behavior-data/data)) contenente 2900 righe e 8 colonne.

Di seguito abbiamo la spiegazione delle varie features:

* **Time\_spent\_Alone:** numero di ore che l’individuo scorre da solo ogni giorno;
* **Stage\_fear:** presenza della paura da palcoscenico;
* **Social\_event\_attendance:** frequenza di partecipazione ad eventi sociali;
* **Going\_outside:** frequenza con cui l’individuo esce;
* **Drained\_after\_socializing:** presenza dellasensazione di svuotamento dopo aver socializzato;
* **Friends\_circle\_size:** numero degli amici più intimi;
* **Post\_frequency:** frequenza di pubblicazione sui social media;
* **Personality:** questa rappresenta la variabile **target** e indica appunto se l’individuo è “Introverso” o “Estroverso”.

### VALORI DUPLICATI

Per garantire l’integrità dei dati e prevenire un addestramento distorto del modello, è stato ripulito il dataset eliminando eventuali valori duplicati presenti al suo interno.

### EDA: EXPLORATORY DATA ANALYSIS

L’EDA (Exploratory Data Analysis) è la fase iniziale dell’analisi dei dati in cui si esplorano, visualizzano e comprendono le caratteristiche principali di un dataset.

L’obiettivo è identificare pattern, anomalie, distribuzioni e relazioni tra variabili, senza ancora applicare modelli predittivi.

Immagine che contiene testo, diagramma, schermata, Parallelo

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Per visualizzare la frequenza con cui determinati valori compaiono nel dataset, sono stati creati dei grafici per confrontare visivamente come essi sono distribuiti rispetto alle relative caratteristiche.

Figura 1: Features numeriche

Immagine che contiene testo, schermata, diagramma, Rettangolo

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Figura 2: Features categoriche

Immagine che contiene testo, diagramma, Piano, schermata

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Successivamente, è stata effettuata l’analisi della correlazione tra le varie features con la feature target “Personality”.

Figura 3: Features numeriche in relazione con il target

Come si può notare dai grafici, l'analisi esplorativa conferma che l'insieme delle feature numeriche è fortemente correlato con la variabile target “Personality”.

I grafici mostrano che per ogni metrica esaminata, come il tempo trascorso da soli o la partecipazione a eventi sociali, i comportamenti degli individui estroversi e introversi si raggruppano in modo nettamente distinto, confermando che ciascuna di queste feature contribuisce a definire il loro profilo di personalità.

Immagine che contiene testo, schermata, diagramma, Diagramma

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Figura 4: Features categoriche in relazione con il target

Anche le features categoriche contribuiscono in modo determinante alla definizione della personalità di un individuo. Dai grafici, infatti, si può osservare una netta separazione nei comportamenti dei due gruppi.

### OUTLIER

All’interno di un dataset possono essere presenti dei valori che a primo impatto possono sembrare anomali, i cosiddetti “outlier”, ovvero dei valori che si discostano in modo significativo dal resto delle osservazioni.

Dopo un’attenta analisi del nostro dataset, si è deciso di non procedere con l’eliminazione degli outlier identificati, in quanto si è supposto che tali valori non rappresentino errori di misurazione o di inserimento, ma piuttosto variazioni autentiche e naturali del comportamento umano.

## DATA PREPROCESSING

Una volta terminata la fase di Data Exploration si passa alla fase di Data Preprocessing.

In questa fase, i dati a nostra disposizione sono stati preparati per essere utilizzati successivamente dal modello durante l’addestramento.

L’obiettivo è quello di migliorare la qualità del dataset e di strutturarlo in modo adeguato.

### VALORI NULLI

Nel dataset a disposizione erano presenti dei valori nulli sia per le features numeriche sia per quelle categoriche.

Per le features numeriche, si è deciso di sostituire i valori mancanti utilizzando un approccio basato sull’algoritmo KNN: per ogni valore mancante, vengono trovati i 3 vicini che hanno il valore più simile ad esso; l’algoritmo KNN calcola poi la media dei 3 valori e la usa per sostituire il valore mancante.

Quest’approccio è stato valutato come il più performante perché tiene conto dei valori delle altre features e delle relazioni che intercorrono tra esse, portando a un dataset più realistico.

Per le features categoriche, invece, si è deciso di riempire i valori mancanti con la moda di ogni specifica feature.

### CONVERSIONE DELLE FEATURES CATEGORICHE

Gli algoritmi di apprendimento supervisionato richiedono che le features di input siano rappresentate mediante valori numerici.

Nel nostro dataset sono presenti 2 features categoriche (oltre alla variabile target). Per questo motivo, si è reso necessario convertire i loro valori in valori numerici, rappresentando il valore “Yes” come “1” e il valore “No” come “0”.

Per la variabile target, invece, si è utilizzato un LabelEncoder che, dopo aver analizzato la feature “Personality”, ha assegnato un numero per ogni valore trovato, convertendo alla fine “Extrovert” con “0” e “Introvert” con “1”.

Immagine che contiene testo, schermata, Rettangolo, quadrato

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Dopo aver fatto ciò, è stata creata una heatmap che evidenzia la correlazione tra tutte le features.

Figura 5: Correlazione tra le features

E’ possibile notare che le variabili “Stage\_fear” (paura da palcoscenico) e “Drained\_after\_socializing” (senso di svuotamento dopo aver socializzato) sono fortemente correlate alla variabile target “Personality”: alti valori delle due features prese in considerazione corrispondono ad un valore alto di “Personality”, il che indica che si tratta di una persona introversa; al contrario, siamo di fronte ad una persona estroversa.

## MODEL BUILDING

Terminata la fase di Preprocessing, si procede con l’addestramento del modello.

### DATA SPLITTING

Per l’addestramento del modello si è deciso di considerare l’80% dei dati del dataset come training set e il restante 20% come test set.

### STANDARDIZZAZIONE

Per mettere tutte le features su una scala comune in modo tale che l’algoritmo possa valutare l'importanza di ciascuna di esse basandosi solo sulla loro reale capacità predittiva, i valori di ogni feature sono stati standardizzati mediante la formula dello Z-score

## MODEL TRAINING AND EVALUATION

Per eseguire la predizione sulla personalità di un individuo, sono stati utilizzati diversi modelli di classificazione. Tenendo conto della quantità limitata dei dati presenti nel dataset, si è preferito scegliere modelli con complessità più semplice rispetto alla regressione lineare o alle reti neurali che richiedono una miglior precisione legata ad un dataset molto più fornito.

I modelli di classificazione utilizzati sono: Random Forest, Gradient Boosting, Decision Tree, SVM, e KNN.

All’interno del file “*train\_eval.py*” sono stati addestrati e testati i diversi modelli senza l’utilizzo di particolari parametri, solo per prendere visione dei risultati iniziali.

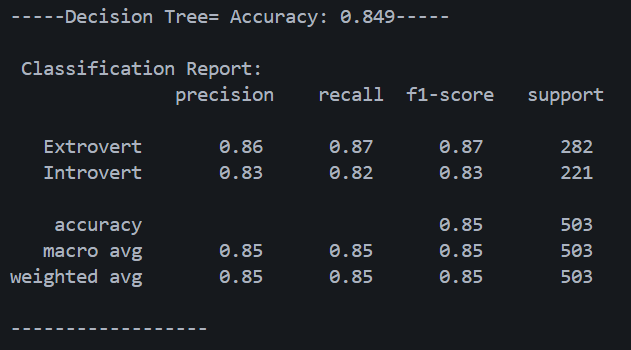
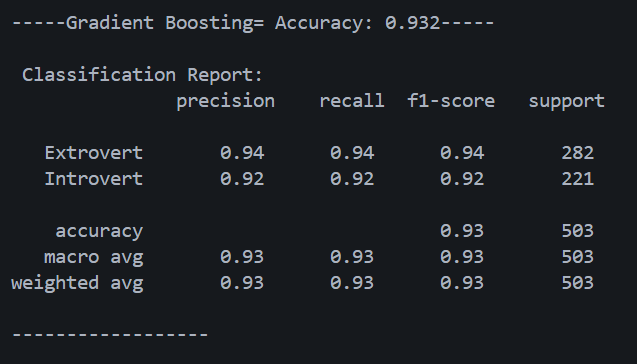
Di seguito i risultati iniziali:

Figura 6: Decision Tree Classification Report

Figura 7: Gradient Boosting Classification Report

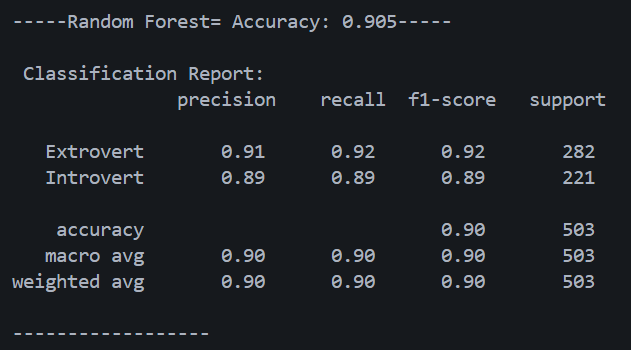
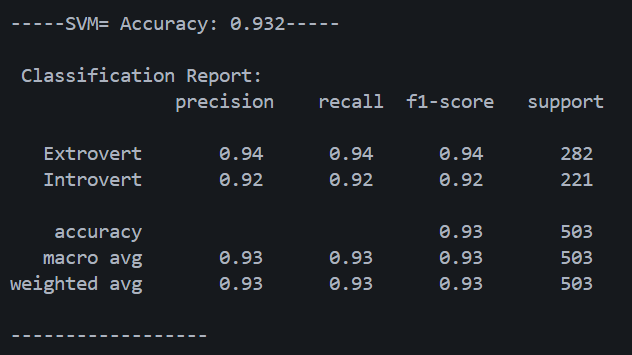
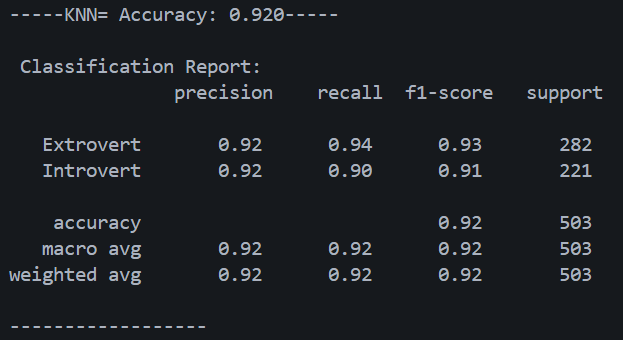
Sono state condotte valutazioni preliminari delle prestazioni dei modelli, includendo metriche chiave come accuracy, precision e recall all'interno di un classification report. Inoltre, sono state calcolate la media e la deviazione standard per analizzare la variabilità delle prestazioni dei modelli nei vari esperimenti.

Figura 8: KNN Classification Report

Figura 9: SVM Classification Report

Figura 10: Random Forest Classification Report

L’accuracy indica la percentuale di previsioni totali che il modello ha indovinato correttamente.

La precision misura la percentuale di previsioni positive che erano effettivamente corrette. E’ una metrica fondamentale per ridurre al minimo i falsi positivi, che si verificano nel momento in cui il modello erroneamente classifica un caso come positivo quando in realtà non lo è. Una precision elevata indica che i casi classificati come positivi sono molto probabilmente effettivamente positivi, riducendo così al minimo i falsi positivi.

La recall misura la percentuale di tutti i casi positivi reali che il modello è stato in grado di identificare. Essa, invece, è utile per ridurre al minimo i falsi negativi, che si verificano nel momento in cui il modello classifica erroneamente un caso come negativo quando in realtà è positivo.

La F1-score rappresenta la media armonica tra Precision e Recall. La sua importanza deriva dal fatto che un alto valore di questa metrica è indice di un alto valore sia di precision sia di recall.

Dopo una prima analisi è possibile notare che il Gradient Boosting e l’SVM sono risultati essere i modelli più performanti, con identici e alti livelli di precision, recall e F1-score, e con entrambi un’accuracy del 93%.

Seguono poi il KNN e il Random Forest con valori leggermente inferiori.

Infine, il Decision Tree si è rivelato essere il modello con le prestazioni più basse.

# APPRENDIMENTO SUPERVISIONATO CON IPERPARAMETRI

Dopo l’addestramento e le valutazioni iniziali, si è deciso di migliorare le prestazioni di KNN, Random Forest e Decision Tree perché sono risultati essere gli algoritmi che hanno registrato i livelli più bassi accuracy tra tutti gli algoritmi testati.

## KNN

Il K-Nearest Neighbors (KNN) è un algoritmo il cui funzionamento si fonda sul principio di "somiglianza": per classificare un nuovo dato, l'algoritmo individua i 'k' punti più vicini a esso nel set di addestramento e assegna la classe che risulta essere più comune tra questi vicini.

Per aumentare la performance del modello, si è preso in considerazione il suo iperparametro principale, n\_neighbors, che definisce il numero di vicini da consultare.

Immagine che contiene testo, linea, Diagramma, diagramma

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Nel file “*optimized\_KNN.py*”, al fine di identificare il valore ottimale di n\_neighbors, è stato eseguito un processo di tuning degli iperparametri utilizzando la tecnica Grid Search con Cross Validation a 5-fold. Durante questa fase, sono stati testati sistematicamente tutti i valori interi di n\_neighbors da 1 a 30, con l'obiettivo di massimizzare la metrica di performance Accuracy.

* + 1. VALUTAZIONI FINALI

Figura 11: Ricerca del miglior n\_neighbors

Dal grafico soprastante è possibile notare una fase di overfitting del modello per valori di n\_neighbors bassi (da 1 a 5); in questi casi, il modello è troppo "specifico" e impara a memoria i dati di addestramento, diventa cioè perfetto nel prevedere i dati che già conosce (da qui l'accuracy di training altissima), ma fallisce nel generalizzare a nuovi dati.

Aumentando il valore di n\_neighbors, il modello diventa meno specifico e inizia a imparare i pattern generali dei dati invece di memorizzarli, migliorando la sua capacità di generalizzare.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.La performance del modello raggiunge infine una fase ottimale e stabile per valori di n\_neighbors maggiori di 11, identificando il suo valore migliore in 13.

Figura 12: Valutazione finale KNN ottimizzato

Immagine che contiene testo, schermata, diagramma, Rettangolo

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Immagine che contiene testo, linea, Diagramma, diagramma

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Dalle valutazioni finali si può concludere che impostando l’iperparametro n\_neighbors = 13 si sono migliorate le performance generali del modello, raggiungendo un accuracy del 93.4% (a fronte di un accuracy iniziale del 92%).

Figura 13: Curva ROC KNN ottimizzato

Figura 14: Matrice di confusione KNN ottimizzato

Anche la *matrice di confusione* e la *curva di ROC* ci confermano che il processo di tuning dell'iperparametro n\_neighbors ha avuto successo, generando un modello accurato e ben bilanciato nel gestire le due diverse classi di personalità.

## RANDOM FOREST

Il Random Forest è un algoritmo di apprendimento supervisionato che costruisce una moltitudine di alberi decisionali durante la fase di training e aggrega i loro risultati per produrre una previsione finale. Questo approccio è noto per la sua robustezza e la sua capacità di ridurre l'overfitting rispetto a un singolo albero decisionale.

Al fine di identificare la configurazione ottimale del modello, è stata adottata una strategia di tuning degli iperparametri in due fasi:

* **FASE 1**: per la prima fase si è deciso di implementare una Random Search, eseguendo 25 iterazioni casuali sugli iperparametri:
  + n\_estimators: numero di alberi decisionali che vengono costruiti;
  + max\_depth:profondità massima che ogni singolo albero della foresta può raggiungere;
  + min\_samples\_split: numero minimo di campioni che un nodo interno deve contenere per poter essere ulteriormente suddiviso in altri nodi;
  + min\_samples\_leaf: numero minimo di campioni che devono trovarsi in un nodo terminale

In questo modo, è stata trovata la "regione" più promettente dello spazio degli iperparametri, utilizzata nella fase successiva;

* **FASE 2**: nella seconda fase, i migliori valori per gli iperparametri emersi dalla fase precedente sono stati usati per eseguire una Grid Search, che ha testato tutte le combinazioni possibili per determinare con precisione la configurazione ottimale, ottimizzando per la metrica accuracy.

### Immagine che contiene testo, schermata, Carattere Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.VALUTAZIONI FINALI

Figura 15: Valutazione finale Random Forest ottimizzato

Come si evince dal *classification report*, la fase di tuning del modello Random Forest ha portato ad un miglioramento generale e significativo del modello di classificazione, raggiungendo un’accuracy finale del 93.2% (a fronte di un’accuracy iniziale del 90.5%).

Immagine che contiene testo, linea, Diagramma, diagramma

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Immagine che contiene testo, schermata, diagramma, Rettangolo

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Immagine che contiene testo, schermata, diagramma, linea

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Con il grafico soprastante è possibile notare che soprattutto le features “Post\_frequency”, “Time\_spent\_Alone” e “Social\_event\_attendance” hanno contribuito maggiormente alle decisioni prese nella fase di tuning.

Figura 17: Matrice di confusione Random Forest ottimizzato

Figura 16: Curva ROC Random Forest Ottimizzato

Figura 18: Importanza delle features

Anche la *curva ROC* e la *matrice di confusione* confermano che il processo di tuning ha avuto successo, portando ad un miglioramento significato della performance del modello Random Forest.