UNIVERSIdade FEEVALE

ÉRico De SOUZA loewe

recomendação de gÊneros musicais atravÉs dE contexto

Novo Hamburgo

2020

Érico De SOUZA LOEWE

RECOMENDAÇÃO DE GÊNEROS MUSICAIS ATRAVÉS DE CONTEXTO

Trabalho de Conclusão de Curso

apresentado como requisito parcial

à obtenção do grau de Bacharel em

Ciência da computação pela

Universidade Feevale

Orientador: Juliano Varella De Carvalho

Novo Hamburgo

2020

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a todos os que, de alguma maneira, contribuíram para a realização desse trabalho de conclusão, em especial:

Ao meu professor orientador, a minha família, aos amigos e às pessoas que convivem comigo diariamente, minha gratidão, pelo apoio emocional - nos períodos mais difíceis do trabalho.

Resumo

Sabe-se que as pessoas têm dificuldades em lidar com um grande volume de informações, e com a internet e a evolução da tecnologia houve aumento da quantidade disponível, trazendo a necessidade de os sistemas evoluírem suas recomendações, surgindo os Sistemas de Recomendações (*RecSys*). Esses sistemas são utilizados em diversos tipos de aplicações, como por exemplo: vendas, seleção de um filme, na escolha de uma música, que é um dos objetivos dessa pesquisa. Neste trabalho foi desenvolvido o LORS (), um sistema de recomendação de gêneros musicais baseado em contexto comportamental e de ambiente. Nele é utilizado o algoritmo KNN para, a partir do contexto musical (gostou, não gostou, repetiu), contexto comportamental (atividade, sentimento) e de ambiente (lugar), encontrar o gênero musical mais adequado para o momento. É apresentada toda pesquisa desenvolvida até o desenvolvimento do sistema, a evolução do sistema em si e os resultados obtidos com as recomendações.

Palavras-chave: *RecSys*. *Machine Learning*. Sistemas de recomendação musical. *K-Nearest Neighbors*. Música. *Spotify*.

Abstract

Everybody knows people have difficulties in dealing with a large volume of information. With the internet and the evolution of technology, there was an increase of the available amount of information, bringing the need for systems to improve their recommendations, arising the RecSys. These systems are used in several types of applications such as sales, selecting a movie and choosing a song, which one is one of the goals of this research. In this work, a music recommender system based on behavior and environmental context will be developed. The system purpose is to collect information about the user’s behavior and environment, enabling the improvement of music recommendations according to the context experienced by him.

Keywords: RecSys. Machine Learning. Music Recommender System. K-Nearest Neighbors. Music. Spotify.

Lista de Figuras

[Figura 1 - Motor avançado de busca da ACM (próprio, 2020) 19](#_Toc55260879)

[Figura 2 - Resultado de busca dos proceedings no motor de busca da ACM (próprio, 2020) 20](#_Toc55260880)

[Figura 3 - Resultado de busca dos journals no motor de busca da ACM (próprio, 2020) 21](#_Toc55260881)

[Figura 4 - Etapas realizadas para filtrar os trabalhos encontrados no motor de busca da ACM (próprio, 2020) 21](#_Toc55260882)

[Figura 5 - Filtro em cima dos trabalhos selecionados através do resumo (próprio, 2020) 22](#_Toc55260883)

[Figura 6 - Procedimento de filtro realizado baseado nos trabalhos encontrados no motor de busca da ACM (próprio, 2020) 23](#_Toc55260884)

[Figura 7 Fatores da preferência musical (próprio, 2020) 32](#_Toc55260885)

[Figura 8 Apresentação dos contextos utilizados no trabalho (próprio, 2020) 38](#_Toc55260886)

[Figura 9 Etapas do desenvolvimento do sistema de recomendação musical (próprio, 2020) 41](#_Toc55260887)

[Figura 10 A esquerda, tela introdutória da aplicação (próprio, 2020) Figura 11 A direita, tela de login da aplicação (próprio, 2020) 47](#_Toc55260888)

[Figura 12 A esquerda, tela de preenchimento do contexto (próprio, 2020) Figura 13 A direita, tela da lista de dispositivos do Spotify (próprio, 2020) 48](#_Toc55260889)

[Figura 14 A esquerda, tela principal, a qual apresenta a música sendo reproduzida ao usuário (próprio, 2020) Figura 15 A direita, tela de busca de músicas que encaixem melhor no momento (próprio, 2020) 50](#_Toc55260890)

[Figura 16 Console do *Realtime Database* do Firebase (próprio, 2020) 52](#_Toc55260891)

[Figura 17 – Representação gráfica da classificação do algoritmo KNN sobre um plano x1 e x2. No plano, os pontos amarelos são a representação da classe A, roxos classe B e vermelho é o ponto de teste (JOSÉ, 2018) 54](#_Toc55260892)

[Figura 18 Visão macro das etapas para transformar os eventos registrados no firebase na tabela que sera rodado o KNN (próprio, 2020) 57](#_Toc55260893)

[Figura 19 Representação dos eventos salvos no Firebase (próprio, 2020) 57](#_Toc55260894)

[Figura 20 Representação das listas geradas na etapa “Separa contexto” (próprio, 2020) 58](#_Toc55260895)

[Figura 21 Representação das listas geradas na etapa “separa contexto das músicas” (próprio, 2020) 58](#_Toc55260896)

[Figura 22 Representação da tabela na etapa “separa contexto das músicas” (próprio, 2020) 59](#_Toc55260897)

[Figura 23 *head()* do *dataframe* criado a partir da variável *genreTable* (próprio, 2020) 60](#_Toc55260898)

[Figura 24 Visão macro do sistema LORS (próprio, 2020) 62](#_Toc55260899)

[Figura 25 Tela de recomendações (próprio, 2020) 65](#_Toc55260900)

Lista de Quadros

[Quadro 1 Relação das funcionalidades desenvolvidas em cada artigo revisado 34](#_Toc55260908)

[Quadro 2 Perguntas e respostas disponibilizadas a um certo público através dos formulários do Google. (próprio, 2020) 42](#_Toc55260909)

[Quadro 3 Lista de ações possíveis nos eventos (próprio, 2020) 56](#_Toc55260910)

[Quadro 4 Campos e seus respectivos valores utilizados na recomendação (próprio, 2020) 64](#_Toc55260911)

Lista de TABELAS

[Tabela 1 relação dos gêneros e a classe utilizada no KNN (próprio, 2020) 67](#_Toc55260922)

[Tabela 2 matriz confusão da classe 12, gênero musical country (próprio, 2020) 67](#_Toc55260923)

[Tabela 3 Matrix confusão do usuário spotify:user:4i3jdhv6vubcjdpwsn38iv8u4 (próprio, 2020) 68](#_Toc55260924)

Lista de Abreviaturas e Siglas

|  |  |
| --- | --- |
| LORS | Loewe’s Recommender System |
| POC | Proof of concept |
| RecSys  SVM  AUC  RBF  GPML  GPR  AIR  SPTF | Recommender Systems  Support Vector Machine  Operating Characteristic Curve  Radial Basis Function  Gaussian Process for Machine Learning  Gaussian Process Regression  Activity-aware Intent Recommendation  RecSys do Spotify |
|  |  |

Sumário

[1 Introdução 13](#_Toc55260940)

[2 Trabalhos relacionados 17](#_Toc55260941)

[2.1 Levantamento bibliográfico inicial 17](#_Toc55260942)

[2.2 O protocolo de revisão 18](#_Toc55260943)

[2.3 PROCURA NOS MOTORES DE BUSCA 19](#_Toc55260944)

[2.4 ETAPAS DA REVISÃO DOS TRABALHOS 21](#_Toc55260945)

[2.4.1 Trabalhos selecionados 22](#_Toc55260946)

[2.5 FUNCIONALIDADES DOS TRABALHOS INVESTIGADOS 33](#_Toc55260947)

[2.6 Conclusões dos trabalhos revisados 36](#_Toc55260948)

[3 COLETA DO CONTEXTO DOS USUARIOS 37](#_Toc55260949)

[3.1 Contexto 37](#_Toc55260950)

[3.1.1 O que é o contexto comportamental? 38](#_Toc55260951)

[3.1.2 O que é o contexto de ambiente? 39](#_Toc55260952)

[3.1.3 Como serão obtidos os contextos? 39](#_Toc55260953)

[3.1.4 O que são as ações do usuário? 40](#_Toc55260954)

[3.2 Pesquisa com usuários sobre recomendação musical 40](#_Toc55260955)

[3.2.1 Pré-teste do questionário 44](#_Toc55260956)

[3.2.2 Resultados do questionário 44](#_Toc55260957)

[3.3 Desenvolvimento Do plugin 46](#_Toc55260958)

[3.3.1 Telas da aplicação 47](#_Toc55260959)

[3.3.2 Tecnologias utilizadas no desenvolvimento 51](#_Toc55260960)

[3.4 Distribuição da aplicação e coleta de dados 51](#_Toc55260961)

[3.4.1 Pré-teste 51](#_Toc55260962)

[3.4.2 Hospedagem 52](#_Toc55260963)

[3.4.3 Coleta do Firebase 52](#_Toc55260964)

[4 SISTEMA LORS 54](#_Toc55260965)

[4.1 O Algoritmo KNN 54](#_Toc55260966)

[4.1.1 Preparação dos dados para o KNN 55](#_Toc55260967)

[4.1.2 Testes com KNN 60](#_Toc55260968)

[4.1.3 Taxonomia dos gêneros 61](#_Toc55260969)

[*4.2* Modelagem do sistema *LORS* 61](#_Toc55260970)

[4.2.1 POC (Proof of Concept) 62](#_Toc55260971)

[4.2.2 Servidor 62](#_Toc55260972)

[4.2.3 Hospedagem 63](#_Toc55260973)

[4.2.4 Recomendação 63](#_Toc55260974)

[4.2.5 Resultado da recomendação (integração app) 64](#_Toc55260975)

[4.2.6 Resultados do experimento 65](#_Toc55260976)

[5 CONCLUSÃO 69](#_Toc55260977)

[5.1 Trabalhos futuros 70](#_Toc55260978)

[Referências Bibliográficas 71](#_Toc55260979)

# Introdução

A tecnologia avançou muito nos últimos anos, principalmente quando aborda-se internet e armazenamento de dados (MURARO, 2009). O custo de armazenar um arquivo vem ficando mais barato e tem feito com que as pessoas tenham mais espaço de armazenamento, possibilitando a geração de mais informações (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARA, [s.d.]). A quantidade de aplicações disponíveis na internet tem aumentado cada vez mais e consecutivamente gerando mais dados e opções para os usuários.

Diversas vezes o indivíduo possui dificuldades em realizar escolhas entre as diversas alternativas daquilo que lhe é apresentado, e acaba geralmente confiando nas escolhas que lhe são apresentadas através de outras pessoas (RESNICK, PAUL AND VARIAN, 1997). A partir do aumento da quantidade de informações disponíveis e do conhecimento da habilidade do indivíduo de realizar escolhas, a partir de sua experiência pessoal, surgem os sistemas de recomendação. Esses sistemas buscam filtrar a grande massa de dados disponível, para auxiliar o indivíduo na escolha das opções disponíveis.

Sistemas de recomendação (RecSys - *Recommender Systems*) são implementações de *softwares* e técnicas, que apresentam sugestões de itens que seriam de uso de um usuário. As sugestões são de acordo com vários processos de decisão, como, que item comprar, que música escutar ou que notícia ler. No geral, sistemas de recomendação servem para dois propósitos diferentes: (i) podem ser utilizados para estimular os usuários a fazer alguma coisa como comprar livros ou assistir algum filme ou (ii) os sistemas de recomendação podem ser utilizados para lidar com a sobrecarga de informações, selecionando os melhores itens de uma base maior (DIETMAR et al., 2010).

O auxílio que um sistema de recomendação provê pode ser bem específico ou genérico. Isso vai depender do tipo de filtragem escolhida para realizar a recomendação. Quando um sistema busca uma filtragem que leva em consideração as preferências do usuário, elas podem ser obtidas implicitamente, por meio de um monitoramento de comportamento. No entanto, um sistema de recomendação pode também obter explicitamente sua preferência através de perguntas (DIETMAR et al., 2010).

As recomendações personalizadas necessitam que o sistema conheça algo sobre cada usuário da base. Todo sistema de recomendação deve desenvolver e manter um *user model* ou *user profile*, que por exemplo, contém as preferências dele. A existência de um *user model* é essencial para qualquer sistema de recomendação (DIETMAR et al., 2010).

Os sistemas de recomendação iniciaram com a "Usenet" da Duke University, na década de 70, um sistema com uma distribuição global que buscava divulgar novas notícias postadas e classificadas pelos seus usuários. Em 1985, iniciaram-se as recomendações baseadas em conteúdo, a partir de uma arquitetura para sistemas de informação de larga escala. A Xerox teve sua grande participação em 1992, desenvolvendo o primeiro sistema (Tapestry) designado a realizar a filtragem colaborativa. Em 1997, foi desenvolvido o primeiro sistema de recomendação de filmes chamado Movielens. Até que em 2000, a Pandora iniciou o projeto genoma musical, onde a recomendação passou a ser utilizada para facilitar as escolhas de um usuário entre as diversas músicas existentes na época (BHATNAGAR, 2016).

Desde então, os sistemas de recomendação têm revolucionado o mercado de aplicações de diversas formas, pois com eles, aumentam-se o número de itens vendidos em sites de venda online, além dos sites conseguirem vender itens mais diversificados. Eles têm melhorado a satisfação dos usuários e, com isso, têm aumentado suas fidelidades na aplicação, e o principal, os *RecSys* ajudam a entender melhor o que os usuários querem. (RICCI; ROKACH; SHAPIRA, 2011)

Os *RecSys* têm evoluído muito desde o seu surgimento, isso acontece dado o interesse acadêmico e comercial sobre a área, além dos benefícios que ela pode trazer. Um caso famoso dos sistemas de recomendação foi o Netflix Prize, uma competição feita pela Netflix, que ofereceu um milhão a quem melhorasse o algoritmo de recomendação de seu sistema em 10%. A competição iniciou em 2006 e demorou 3 anos para alguém conseguir resolver o problema deles de maneira satisfatória. Nesse caso o vencedor utilizou um modelo híbrido de *RecSys* (FALK, 2019).

Dietmar diz que existem 4 tipos de sistemas de recomendação, sendo eles: recomendação colaborativa, recomendação baseada em conteúdo, recomendação baseada em conhecimento, e sistemas de recomendação híbridos (DIETMAR et al., 2010).

Na recomendação baseada em conteúdo, o sistema aprende a recomendar itens que são similares ao que o usuário gostou no passado, essa similaridade é calculada com base na relação das características dos itens a serem comparados. Por exemplo, no caso de usuário avaliar positivamente um filme do gênero comédia, então, o sistema pode registrar essa ação e futuramente recomendar outros filmes desse mesmo gênero. (RICCI; ROKACH; SHAPIRA, 2011)

A recomendação colaborativa parte da ideia de que se os usuários compartilharam dos mesmos interesses no passado, eles irão continuar tendo os mesmos interesses no futuro. Por exemplo, os usuários A e B tem um histórico de compras bem semelhante e o usuário A comprou um novo livro que o usuário B nem chegou a ver, nesse tipo de recomendação, a ideia é que o sistema sugira este livro para o usuário B (DIETMAR et al., 2010).

Diferente da recomendação colaborativa ou baseada em conteúdo, a recomendação baseada em aprendizado não consegue depender somente do histórico de compra de um usuário, é necessário um conteúdo mais estruturado e detalhado para ser gerada uma recomendação, geralmente nesse tipo, é utilizado um conteúdo adicional fornecido manualmente (conteúdo recente ao produto e usuário) (DIETMAR et al., 2010).

E por último, e não menos importante, DIETMAR et al. (2010) trazem em sua obra o modelo híbrido de recomendação, onde a ideia é combinar as diferentes técnicas, buscando gerar uma boa e mais assertiva recomendação.

Esses sistemas têm ajudado muito na venda de produtos online. No entanto, um dos segmentos de mercado que apresentaram problemas, foram as vendas de álbum ou faixas musicais online. Elas possibilitam às pessoas baixarem ou receberem as faixas a partir de compras em lojas virtuais, porém o preço de cada faixa ainda era muito caro, o que fazia com que muitos usuários optassem pela pirataria. Desta forma, surgiu uma nova maneira de anunciar os “produtos musicais” online, o *streaming* musical (BORJA; DIERINGER, 2016).

O mercado musical tem evoluído muito desde seu início. No começo, seu consumo foi aumentando cada vez mais com a evolução das tecnologias e internet. Com o *streaming* musical, as pessoas passaram a consumir mais os sistemas de *streaming*, diminuindo o consumo de pirataria online (ERIKSSON et al., 2019). Em 2018 o lucro global da indústria musical cresceu 9,7%. Nesse crescimento, o *streaming* pago possui boa parte dele com 34% do total (IFPI, 2019).

Os sistemas de *streaming* são um tipo de mecanismo de processamento de dados projetado com um conjunto de dados infinitos em mente (NIWA, 2018). Esse mecanismo pode ser desenvolvido para processar muitos tipos de mídia, tais como vídeos, fotos e áudio. Nesse trabalho será utilizado o *streaming* de áudio, mais especificamente, o *streaming* disponível nas APIs da ferramenta Spotify.

Dentro dos sistemas de *streaming*, existe o *streaming* de áudio que é semelhante a transmissão de rádio tradicional, exceto que é utilizada a internet para enviar e receber os áudios, ao invés de utilizar ondas aéreas. Assim como o ato de ligar um rádio, o *streaming* de áudio é reproduzido em tempo real, o que é muito mais conveniente do que baixar uma música online e então consumi-la (LUINI; WHITMAN; DATE, 2002).

Objetivo Geral

Objetivos Específicos

Metodologia

Portanto, de acordo com esse contexto, este trabalho construiu um sistema de recomendação musical, utilizando o contexto comportamental do usuário e o contexto do ambiente onde ele está inserido. Esse contexto foi obtido através da criação de um *plugin* que permitirá ao usuário escutar suas músicas enquanto são registrados os eventos do contexto vivido naquele momento.

O trabalho está dividido em X capítulos. O primeiro capítulo aborda... . O capítulo dois detalha...

# Trabalhos relacionados

Os sistemas de recomendação musical iniciaram nos anos 90 e têm evoluído muito desde então, ao ponto de que hoje existem diversos trabalhos relacionados a esse assunto para área. Nesse capítulo serão abordados alguns trabalhos encontrados, a partir de uma revisão bibliográfica realizada sobre o assunto.

Após ser realizada a revisão bibliográfica, foram analisados os algoritmos e estratégias de recomendação de cada artigo. E então, será desenvolvido o sistema de recomendação desse trabalho, utilizando um dos algoritmos levantados.

## Levantamento bibliográfico inicial

Antes do início da revisão, foram encontrados diversos trabalhos relacionados através de: (i) busca genérica no Google Scholar; (ii) indicação dos avaliadores desse trabalho. Destes, foram selecionados 2 para serem revisados nesse trabalho.

Realizada a busca genérica no Google Scholar em busca de trabalhos relacionados ao tema desse trabalho, foram priorizados os trabalhos em português, para dar uma visão clara e rápida do assunto. E nessa busca foi encontrado o seguinte trabalho: “Desenvolvimento de um Sistema de Recomendação Musical Sensível ao Contexto”.

Esse trabalho teve como objetivo desenvolver o modelo de um sistema sensível ao contexto, utilizando das técnicas clássicas de recomendação, aplicando uma camada extra de filtragem colaborativa. Nessa camada, ele utiliza do algoritmo K-Vizinhos Mais Próximos (KNN) para realizá-la, o qual é o mais amplamente utilizado para esse tipo de recomendação conforme (ALIAGA, 2018) (fazer apud Bobadilla et al. (2013)).

No trabalho de ALIAGA (2018) foram escolhidos 10 usuários para realizar o teste, tendo um contexto comum que era “Estudar” para atividade e “BR” para cultura. Foram realizados 240 testes para compilar os dados do experimento, e no fim foram apresentados os resultados do experimento realizado “Com contexto” e “Sem contexto”, onde o trabalho obteve uma precisão de 50% na taxa de aceitação das recomendações realizadas.

As indicações de trabalhos relacionados realizadas pelos avaliadores (na revisão do anteprojeto) foram analisadas e foi identificado o algoritmo KNN também no trabalho “Effective Nearest-Neighbor Music Recommendations”. Esse trabalho apresenta uma técnica hibrida de recomendação, que utiliza uma combinação do KNN, fatoração de matriz e um pequeno conjunto heurístico.

## O protocolo de revisão

Essa revisão tem como foco encontrar trabalhos que abordam os sistemas de recomendação, que a partir das músicas conhecidas pelo usuário, e do contexto comportamental e de ambiente apresentado, buscam melhorar assertividade das recomendações ao ouvinte.

Dado o foco da pesquisa e o conteúdo encontrado até o momento, foi feita uma lista de interesses que serão abordados nessa revisão:

* Estudos realizados
* Técnicas de recomendação utilizadas
* Contextos utilizados para recomendação

A partir do escopo de revisão que esse trabalho está inserido, foram definidas certas palavras-chaves para auxiliar no desenvolvimento da revisão, elas são:

* *RecSys*
* *Machine Learning*
* Sistemas de recomendação musical
* *Context-aware* (Cientes de contexto)

Para realizar a busca dos trabalhos relacionados foi utilizado o motor de busca da ACM (<https://dl.acm.org/>), o qual permite realizar pesquisas avançadas a partir da linguagem desenvolvida pela ACM e dos filtros disponíveis na busca (ACM, 2020). Esse motor de busca foi escolhido por conter diversos trabalhos de excelência na área da computação.

Foi desenvolvida uma *string* de busca para filtrar por estudos que estejam de acordo com o foco de pesquisa do trabalho. Existem muitos artigos e diversas áreas de pesquisa relacionadas aos sistemas de recomendação musical, então, para realizar uma busca mais assertiva, foi utilizada a seguinte *string* de busca:

((“RecSys” OR “recommender systems”) AND (“machine learning”) AND (“music” OR “musical”) AND (“behavioral context” OR “environmental context” OR “context-aware”))

Com os resultados da busca, cada trabalho foi analisado, e esta análise foi dividida em quatro etapas: (i) a leitura inicial foi feita no título de cada artigo, e foram mantidos àqueles que indicam uma relação com essa pesquisa; (ii) consistiu em realizar uma leitura dos resumos desses trabalhos e manter àqueles adequados; (iii) aplicou-se um filtro, baseando-se na leitura da introdução e conclusão dos artigos e por fim; (iv) leitura total dos artigos selecionados.

Após a leitura aprofundada em cima dos artigos selecionados, essa revisão trouxe informações de cada publicação, onde foi possível entender o que já foi desenvolvido. Ao final, foi desenvolvida uma tabela relacionando as funcionalidades existentes e o uso delas nos trabalhos encontrados, a qual será apresentada nas próximas seções.

## PROCURA NOS MOTORES DE BUSCA

No dia 07/05/2020 foi realizada a pesquisa no motor de busca ACM utilizando a *string* de busca pré-definida anteriormente. As Figuras 1, 2 e 3 ilustram esse processo. A Figura 1 apresenta a string de busca desenvolvida no motor da ACM, e as Figuras 2 e 3 apresentam respectivamente os resultados das buscas por *proceedings* e *journals*. A quantidade de resultados apresentados na ACM foi de 150 trabalhos.

Figura 1 - Motor avançado de busca da ACM

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

Buscando aumentar o foco da pesquisa, foram aplicados alguns filtros em cima da busca. Procurando trazer somente os trabalhos mais atuais relacionados à área, foram mantidos somente os artigos publicados nos últimos 5 anos (2015-2020). Visando trazer um conteúdo mais técnico para o trabalho, foram reduzidos os tipos de publicações aceitas para *proceedings* e *journals*. Após aplicados esses filtros, a quantidade de trabalhos encontrados passou para 83.

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 - Resultado de busca dos proceedings no motor de busca da ACM (próprio, 2020)

Um dos principais motivos que levou essa revisão ser realizada através da ACM, ao invés de outras plataformas de busca como IEEE, é que ela concentra diversas conferências e eventos relacionados a área de RecSys (ACM RECSYS COMMUNITY, 2020).

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 - Resultado de busca dos journals no motor de busca da ACM (próprio, 2020)

## ETAPAS DA REVISÃO DOS TRABALHOS

Com a busca realizada no dia 07/05/20, no motor da ACM, a partir da *string* de busca foram encontrados 83 trabalhos, sendo 23 do tipo *journal* e 60 do tipo *proceeding*.

Figura 4 - Etapas realizadas para filtrar os trabalhos encontrados no motor de busca da ACM (próprio, 2020)

Baseado no conhecimento obtido dos trabalhos na segunda etapa, foi realizada uma classificação deles em 4 tipos, que são: (i) trabalhos que possuem relação com o foco de pesquisa da revisão; (ii) trabalhos que utilizam dos RecSys e contexto, mas que visam recomendar outros temas além da música como notícias, filmes e, produtos; (iii) trabalhos que utilizam dos RecSys e contexto, mas que não abordam a recomendação musical; (iv) trabalhos que utilizam dos RecSys musicais, mas que não utilizam o contexto nas recomendações. A Figura 5 apresenta a relação entre os tipos e a quantidade de artigos encontrados.

Figura 5 - Filtro em cima dos trabalhos selecionados através do resumo (próprio, 2020)

### Trabalhos selecionados

O resultado do procedimento de filtro apresentado na Figura 6, resultou em 4 trabalhos relacionados ao objetivo descrito no protocolo de revisão desse trabalho.

Figura 6 - Procedimento de filtro realizado baseado nos trabalhos encontrados no motor de busca da ACM (próprio, 2020)

Foi realizada uma revisão nesses trabalhos, a qual foi apresentada nas próximas seções. Em cada seção/artigo, foi apresentado um breve resumo do que foi desenvolvido e no fim, foram respondidas as seguintes perguntas:

* Qual o problema que ele resolveu?
  + Buscam obter uma recomendação personalizada pelo gosto do usuário?
* Quais técnicas foram usadas?
  + Foi utilizada alguma recomendação colaborativa?
  + Quais foram os algoritmos utilizados na recomendação?
* Qual a base de treinamento e teste?
  + Foi desenvolvida alguma aplicação para obter as bases?
* Quais os contextos utilizados?
  + Foi analisado o comportamento? Quais aspectos?
  + Foi analisado o ambiente? Quais fatores?
* Como é obtido o contexto?
  + O usuário pode auxiliar na definição do contexto?
  + É apresentado o contexto atual para o usuário?
* A recomendação atingiu as expectativas do usuário?
  + Quais foram os critérios de qualidade utilizados?
  + Quantidade de usuários utilizada? (tamanho da base)
  + Quais foram as técnicas de avaliação usadas?
* Tiveram outros resultados apresentados? Quais?

#### The New Challenges when Modeling Context through Diversity over Time in Recommender Systems

Foi realizada a revisão do trabalho e verificado que ele não apresenta dados e técnicas suficientes para serem consideradas nessa pesquisa, pois todas as informações do sistema desenvolvido estão em outros artigos citados por esse. Dada a falta de informações apresentadas nesse trabalho, não serão respondidas as questões pré-estabelecidas anteriormente.

#### Prediction of music pairwise preferences from facial expressions

Essa pesquisa apresenta técnicas de como obter as preferências de um usuário através de suas expressões faciais. Para isso, foi desenvolvida uma aplicação onde a preferência do usuário é obtida através da observação do seu comportamento. Cada usuário devia ouvir ao menos 10 segundos de cada música em par apresentada e ao finalizar, poderia escolher qual música era mais adequada para se ouvir no ambiente pré-estabelecido que era seu trabalho. É nesse momento que são obtidos os dois contextos estudados no artigo revisado, que são: (i) as expressões faciais gravadas através de uma câmera; (ii) o tempo dedicado a ouvir cada música.

#### Qual o problema que ele resolveu?

Nesse trabalho é apresentada uma abordagem para predizer a preferência musical do usuário a partir das expressões faciais. Ela busca responder a seguinte questão: É possível inferir (implicitamente), em pares, as preferências musicais de um usuário, a partir de suas expressões faciais demonstradas, enquanto escuta suas músicas?

#### Quais técnicas foram usadas?

A principal técnica utilizada para predição das músicas foi a de gerar um *score,* a partir da comparação par a par em cima das escolhas do usuário, nas opções de músicas apresentadas. Essa comparação foi realizada como: (i) um problema de regressão, onde eles predizem a pontuação numérica em pares; (ii) um problema de classificação, onde foi predito uma pontuação em pares como classe discreta alternativa (o usuário preferiu a da esquerda, direita ou ambas).

A recomendação gerada foi personalizada por usuário e não foi utilizado o modo colaborativo, mas foi demonstrado o interesse nos trabalhos futuros em adicionar ao RecSys esse modelo.

Para realizar a predição da música desejada, dada a expressão facial, foram experimentados diversos algoritmos, e no fim, foram utilizados os algoritmos *Random Forest* e *Gradient Boosting* por apresentarem os melhores resultados. Eles os escolheram, dado a principal base de predição, que foi, o uso do tempo em que os usuários escutaram as músicas e a diferença da duração entre duas músicas em par.

Para auxiliar no *score* em par, foi utilizado o *Spearman’s Rank Correlation Coefficient* entre as diferentes durações (distribuições não normais). Isso é, quanto maior a diferença entre as duas músicas, maior a probabilidade de o usuário ter gostado da música que ele escutou por mais tempo. Para obter os resultados, foi realizada a comparação da precisão das preferências de predição dos modelos bases, utilizando *Root Mean Squared Error* (RMSE), precisão, *recall*, *F-measure* e acuracidade.

#### Qual a base de treinamento e teste?

A base dessa pesquisa foi gerada através do uso em um ambiente controlado de uma aplicação desenvolvida. Foi utilizado um total de 75 usuários para utilizar a aplicação, com uma média de idade de 29,8 anos.

#### Quais os contextos utilizados?

O principal contexto utilizado nesse trabalho foi relacionado às emoções dos usuários, obtidas através das expressões faciais dos usuários gravadas durante os testes realizados. No fim, foi apresentado um outro contexto comportamental, que é o tempo em que os usuários escutaram cada música. Não foi apresentado nenhum tipo de contexto de ambiente.

#### Como é obtido o contexto?

Os dois contextos são obtidos enquanto o usuário está utilizando a aplicação de teste para reproduzir músicas. As emoções são obtidas a partir das expressões faciais produzidas, e o tempo que é gravado enquanto ele escuta cada música. Não é apresentado o contexto atual ao usuário, e não existe um formulário onde o usuário possa definir explicitamente o contexto.

A preferência do usuário foi obtida através da observação do seu comportamento em cima da aplicação. Cada usuário devia ouvir ao menos 10 segundos de cada música em par apresentada e ao finalizar, poderia escolher qual música era mais adequada para se ouvir no ambiente pré-estabelecido que era o seu trabalho.

#### A recomendação atingiu as expectativas do usuário?

Para obter os resultados, foi realizada a comparação da precisão das preferências de predição dos modelos, utilizando *Root Mean Squared Error* (RMSE), precisão, *recall*, *F-measure* e acuracidade. A precisão, *recall* e *F-measure* foram calculadas, ponderando os *scores* de cada classe pelo número de instâncias verdadeiras de cada.

Para validar a qualidade da recomendação proposta, foi utilizado o tempo em que o usuário escutou cada música, pois, quanto maior a diferença entre as duas músicas, maior a probabilidade de o usuário ter gostado da música que ele ouviu por mais tempo. Outro critério apresentado foi a sua avaliação das músicas em par.

#### Tiveram outros resultados apresentados? Quais?

Não tiveram outros resultados apresentados.

#### Towards Intent-Aware Contextual Music Recommendation: Initial Experiments

O artigo apresenta técnicas e resultados que buscam estudar as intenções dos usuários ao buscar uma música para escutar, as quais são obtidas através do título e descrição das *playlists* reproduzidas. Para demonstrar as técnicas, foi realizado um estudo em cima da API do Spotify e Youtube. A partir desse estudo, são geradas *playlists* especificas para cada atividade relacionada às intenções dos usuários. E no fim é realizada uma avaliação comparativa dela com a gerada pelo método do Spotify (SPTF).

Para gerar as *playlists*, foi desenvolvido um método de recomendação chamado *Activity-aware Intent Recommendation* (AIR), que usa a API do Spotify para obter suas melhores *playlist* relacionadas à busca, delas são obtidas as *top* 10 músicas com melhores *scores*, as quais são incluídas nas recomendações futuras para cada atividade (Dirigir, Trabalhar, Cozinhar, ...).

#### Qual o problema que ele resolveu?

São abordadas 3 contribuições no artigo: (i) é estimada uma distribuição empírica das intenções do ouvinte ao reproduzir um vídeo no Youtube; (ii) é realizado um experimento semelhante ao da primeira contribuição, porém utilizando o Spotify; (iii) são relatados os resultados iniciais obtidos, utilizando o modelo de intenções treinados para melhorar as recomendações. O modelo apresentado demonstra melhorias promissoras na recomendação de músicas através das intenções do usuário, ao invés de recomendações que dependem apenas de suas atividades.

#### Quais técnicas foram usadas?

Dado o escopo desse trabalho, serão apresentadas somente as técnicas utilizadas nas recomendações de áudio. O artigo apresenta a especificação de um algoritmo que busca entender as intenções do usuário através dos títulos das *playlists,* disponibilizadas por ele. A pesquisa não utilizou da recomendação colaborativa.

As intenções foram obtidas através de diversos tipos de algoritmos de *machine learning* como: *Logistic Regression*, *Both Fuzzy* e *Hard Clustering*, mas os melhores resultados foram obtidos utilizando o *Random Forest Classifier* (utilizando a implementação do *sklearn*). Não foram apresentados os algoritmos utilizados para realizar a recomendação musical.

#### Qual a base de treinamento e teste?

A base de intenções é montada a partir de testes realizados utilizando a API do Spotify em Python, em cima das *playlists* dispostas do usuário. Não é apresentada nenhuma aplicação desenvolvida para obter as bases.

#### Quais os contextos utilizados?

Esse trabalho não busca entender o contexto em si. Ele apenas busca entender uma de suas características, que são as intenções do usuário, ao procurar por uma *playlist* e, a partir das intenções obtidas, procura gerar *playlists* relacionadas às atividades que o usuário está executando. O principal atributo utilizado para predizer suas intenções é a descrição da *playlist* encontrada em sua busca.

#### Como é obtido o contexto?

Para obter o comportamento do usuário foram avaliadas, durante um período de teste, as intenções dos usuários nas buscas por *playlists* e, a partir delas, foi gerada uma *playlist* de acordo com suas intenções. Esse comportamento é obtido de maneira implícita e o usuário não pode ajudar na definição do contexto. Não é apresentado ao usuário o contexto atual obtido através do seu comportamento.

#### A recomendação atingiu as expectativas do usuário?

Para validar as recomendações do sistema, foi realizada uma comparação com o RecSys do Spotify (SPTF) e o criado no artigo revisado (AIR). Nessa comparação foi pedido ao usuário para avaliar as duas *playlists* geradas pelos sistemas. As *playlists* geradas automaticamente para cada uma das 10 atividades foram agrupadas. Depois foram avaliadas por 1-3 avaliadores humanos. A avaliação tem como objetivo validar o quanto a *playlist* se enquadrava na atividade estipulada.

A partir das avaliações realizadas, foram utilizadas 3 métricas para estimar a qualidade das recomendações feitas a partir dos coeficientes de correlação, elas são: (i) coeficiente de correlação de Kendallτ; (ii) τ-AP para calcular a relevância das recomendações; (iii) uma variação do *Mean Reciprocal Rank* (nMMR). Essas métricas são importantes para avaliar numericamente a qualidade de cada *playlist* recomendada. Não é apresentado o tamanho da base utilizada nesse artigo.

#### Tiveram outros resultados apresentados? Quais?

Não tiveram outros resultados apresentados.

#### Quantitative Study of Music Listening Behavior in a Smartphone Context

O artigo revisado apresentou diversos resultados quantitativos, que foram obtidos através da classificação e computação dos dados de um aplicativo, o qual foi desenvolvido para reproduzir músicas e registrar o contexto de um usuário. Ele tem como principal objetivo responder as seguintes questões:

1. Em que medida podemos prever a música que um usuário prefere ouvir em diferentes contextos de atividade (ou seja, uso de música) da vida real?
2. Em que medida podemos prever a atividade de um usuário a partir dos dados do sensor coletados dos *smartphones*, em um contexto de um ouvinte musical da vida real?
3. Como fatores pessoais (dados demográficos, histórico musical, preferência musical de longo prazo e traços de personalidade) se correlacionam com a previsibilidade do uso de músicas e da atividade do usuário para diferentes usuários?

Cada pergunta investiga relações entre os fatores musicais, pessoais e situacionais da escuta musical. Especificamente é considerado um conjunto fechado de 8 tipos de atividades, atividades estas relacionadas a dados diários obtidos pelos 48 usuários durante um período de 3 semanas. O artigo não apresentou ou desenvolveu sistema de recomendação musical, porém, trouxe diversas informações pertinentes a esse trabalho.

#### Qual o problema que ele resolveu?

Neste trabalho serão apresentadas diversas técnicas que buscam melhorar a recomendação personalizada, a partir de diversos dados obtidos por meio de sensores (implicitamente), ou através de perguntas realizadas ao usuário.

#### Quais técnicas foram usadas?

Essa seção está dividida nas 3 questões que o artigo revisado busca resolver. Em nenhuma das questões é abordada a filtragem colaborativa.

* Em que medida podemos prever a música que um usuário prefere ouvir em diferentes contextos de atividade (ou seja, uso de música) da vida real?

Essa seção do trabalho teve como principal objetivo classificar (utilizando *auto-tagging*) a relação das preferências musicais x contextos dos usuários. Antes de iniciar essa classificação, foi realizado um filtro na base gerada pelos usuários e aplicando certos critérios de qualidade sobraram 19 dos 48 usuários participantes do teste.

Baseado nos 19 usuários restantes, foi realizada a criação das *tags* do teste, que foram divididas em 2 esquemas de aprendizados: o personalizado e o geral. Os algoritmos considerados para essa classificação foram o linear e não linear, da *radial basis function* (RBF) e *support vector machine* (SVM). Dado os problemas com dados negativos nas classificações binárias, foi utilizada a técnica *EasyEnsemble* (mais especificamente a *Beta weights*) para neutralizar os dados.

Por fim, para medir a precisão das *tags* criadas, foi utilizado o *operating characteristic curve* (AUC), mais especificamente o *Pearson’s linear correlation coefficient*. Buscando auxiliar a visualização da valência-excitação das emoções no espaço, foi utilizada a técnica de *Affective Norm for English Words* (ANEW). E no fim, para computar a associação entre as músicas e as emoções, foi feito uso do GPR (*Gaussian Process Regression*), mais especificamente o método *isotropic rational quadratic covariance kernel* implementado pelo *toolkit* *Gaussian Process for Machine Learning* (GPML).

Como a experiência da música é multidimensional, o artigo revisado busca extrair os atributos das músicas, e visa auxiliar o processo de classificação. Para isso, foram utilizados o *MIRtoolbox* e o *PsySound toolbox,* os quais conseguem extrair os atributos musicais.

* Em que medida podemos prever a atividade de um usuário a partir dos dados do sensor coletados dos *smartphones* em um contexto de um ouvinte musical da vida real?

O principal objetivo dessa seção do trabalho foi classificar as atividades dos usuários (*user-activity*) e relacionar às 8 atividades definidas com os dados obtidos dos sensores. Foram considerados os mesmos 19 usuários obtidos na filtragem apresentada na seção anterior.

A partir do aplicativo desenvolvido, foi possível obter os dados dos sensores utilizando o *Funf Open Sensing Framework*, e semelhante a classificação dos dados musicais com o contexto, para classificar as atividades dos usuários com os sensores foram utilizadas as técnicas de RBF e SVM.

* Como fatores pessoais se correlacionam com a previsibilidade do uso de músicas e da atividade do usuário para diferentes usuários?

Com os resultados obtidos nas seções anteriores, essa seção busca determinar quais fatores do usuário são fortes indicadores de desempenho das duas tarefas. Foram considerados os mesmos 19 usuários obtidos na filtragem apresentada na seção anterior.

Antes dos usuários passarem a utilizar o sistema, foram realizadas algumas perguntas a eles, validando e obtendo informações prévias deles. Nessa seção foi utilizado o *Pearson’s linear correlation coefficient* e AUC para determinar quais fatores dos usuários são indicadores de desempenho das duas tarefas.

#### Qual a base de treinamento e teste?

A partir do aplicativo desenvolvido, foram geradas uma base de treinamento e teste. Elas foram divididas em 3 partes, sendo elas: (i) relação música x contexto; (ii) relação dos sensores x atividades; (iii) e por último, os fatores extraídos dos usuários.

#### Quais os contextos utilizados?

O trabalho revisado utiliza dos contextos comportamentais e de ambiente, e classificaram os fatores de uma preferência musical em 3 tipos (usuário, música e contexto). Eles são apresentados na Figura 7 abaixo.

Figura 7 Fatores da preferência musical (próprio, 2020)

#### Como é obtido o contexto?

O contexto é obtido a partir do aplicativo desenvolvido, ele trouxe diversas informações sobre o dia a dia dos usuários, essas informações foram obtidas através de sensores e formulários que o usuário conseguia responder. Não é apresentado o contexto atual para o usuário.

#### A recomendação atingiu as expectativas do usuário?

O artigo revisado não desenvolveu um sistema de recomendação, apenas disponibilizou diversos dados estatísticos que auxiliariam o desenvolvimento de um *RecSys*. Por isso, não foi definido nenhum critério de qualidade ou técnicas de avaliação das recomendações. A base foi obtida através do aplicativo desenvolvido nesse trabalho, ela continha 48 usuários, que a partir de uma filtragem dos dados efetuada, passou para 19 nas respostas das questões.

#### Tiveram outros resultados apresentados? Quais?

Não tiveram outros resultados apresentados.

## FUNCIONALIDADES DOS TRABALHOS INVESTIGADOS

O Quadro 1 apresenta a relação das funcionalidades dos 5 artigos revisados (2 indicados pelos avaliadores e 3 resultantes da revisão bibliográfica) e da proposta deste trabalho, focando em comparar apenas as funcionalidades utilizadas no desenvolvimento do sistema de recomendação. O Quadro 1 apresenta a seguinte legenda de símbolos: ✔ caso possua, ❌ caso não possua.

Quadro 1 Relação das funcionalidades desenvolvidas em cada artigo revisado

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | (TKALČIČ et al., 2019) | (VOLOKHIN; AGICHTEIN, 2018) | (YANG; TENG, 2015) | (ALIAGA, 2018) | (LUDEWIG et al., 2018) | Proposta deste trabalho |
| Tem foco no entendimento do contexto para recomendações musicais? | ✔ | ✔ | ❌ | ✔ | ❌ | ✔ |
| O trabalho foi/será validado em um caso real? | ❌ | ❌ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| Utiliza do contexto comportamental? | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ❌ | ✔ |
| Utiliza do contexto de ambiente? | ❌ | ❌ | ✔ | ✔ | ❌ | ✔ |
| Utiliza do contexto explicito? | ❌ | ❌ | ✔ | ✔ | ❌ | ✔ |
| Utiliza do contexto implícito? | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ❌ | ✔ |
| Utiliza do algoritmo *K-Nearest Neighbors* (*KNN*) para classificação? | ❌ | ❌ | ❌ | ✔ | ✔ | ✔ |
| Utiliza do algoritmo *Support Vector Machine* (*SVM*) para classificação? | ❌ | ✔ | ✔ | ❌ | ❌ | ❌ |
| Utiliza do algoritmo *Radial Basis Function* (*RBF*) para classificação? | ❌ | ❌ | ✔ | ❌ | ❌ | ❌ |
| Utiliza o algoritmo *Random Forest* para classificação*?* | ✔ | ❌ | ❌ | ❌ | ❌ | ❌ |
| Utiliza o algoritmo *Gradient Boosting* para classificação*?* | ✔ | ❌ | ❌ | ❌ | ❌ | ❌ |

## Conclusões dos trabalhos revisados

Após a revisão dos 5 trabalhos estudados em relação a proposta deste trabalho, foi identificado que nenhum deles apresentou o algoritmo utilizado na recomendação. Foram apresentados algoritmos de classificação (*KNN, SVM*, *Random Forest, etc.*), métricas de avaliação de resultados (*AUC*, *Root Mean Squared Error, Mean Reciprocal Rank*, etc.), porém em nenhum momento foram apresentados os algoritmos de recomendação como *Matrix Factorization* (*SVD*, *Neighborhood* *SVD*, *Deep-Learning MF*, etc.) ou algoritmos de *Tensor Factorization* (*Tensor Decomposition*, *Nonnegative Tensor Factorization*, etc.), os quais são os algoritmos utilizados para realizar a recomendações nos *RecSys*.

Os algoritmos escolhidos para realizar a classificação foram os mais utilizados nos trabalhos, o KNN e SVM, os quais apareceram em 2 artigos. Porém o uso do SVM foi descartado, devido ao seu algoritmo tradicional estar mais voltado para a classificação de classes binárias (RÄTSCH, 2004). Portanto, nesse trabalho escolheu-se usar o algoritmo KNN.

# COLETA DO CONTEXTO DOS USUARIOS

A partir da revisão bibliográfica realizada, foi possível conhecer alguns sistemas e modelos que utilizam do contexto para realizar as recomendações musicais. Com isso, foi possível entender e desenvolver um modelo de sistema de recomendação chamado *LORS* (*Loewe’s Recommender System*), que utiliza de uma análise recorrente do contexto, para realizar as recomendações dinâmicas às mudanças desse contexto. Esse modelo será apresentado e detalhado nas seções a seguir.

## Contexto

Conforme o dicionário Michaelis (EDITORA MELHORAMENTOS LTDA, 2020) contexto pode ser definido por:

O conjunto de circunstâncias inter-relacionadas de cuja tessitura se depreende determinado fato ou situação; circunstância(s), conjuntura, situação.

Um sistema de recomendação busca encontrar os melhores itens para um devido fim, onde geralmente se baseia em dados históricos para produzi-la. Observa-se que, com o entendimento do contexto, ou conforme a definição das “circunstâncias que levaram a certos fatos ou situações”, é possível auxiliar as recomendações, aumentando o número de dados disponíveis para realizar uma classificação e/ou filtro. A Figura 9 apresenta uma visão macro dos contextos que serão considerados neste trabalho.

Figura 8 Apresentação dos contextos utilizados no trabalho (próprio, 2020)

### O que é o contexto comportamental?

Conforme o dicionário Michaelis (EDITORA MELHORAMENTOS LTDA, 2020) comportamento pode ser tido por:

Qualquer ação ou reação do organismo ou parte dele.

A partir da definição de contexto, foi realizado um levantamento das possíveis ações a serem registradas em um sistema baseado no *app* Spotify, as quais, serão colocadas no questionário, e o seu resultado será utilizado como peso para cada ação e no futuro, auxiliar na recomendação musical. Esse estudo trouxe a seguinte lista de ações:

* Passar / Voltar músicas
* Escolher músicas preferidas
* Definir a atividade
* Definir o humor

### O que é o contexto de ambiente?

Conforme o dicionário Michaelis (EDITORA MELHORAMENTOS LTDA, 2020) ambiente pode ser tido por:

Conjunto de condições físicas, biológicas e químicas que rodeiam os seres vivos e as coisas.

Com essa definição, foram pesquisados sensores e informações que pudessem representar essas condições. A partir da análise dos contextos levantados, foram identificados 3 possíveis contextos de ambiente que podem ser representados na aplicação, que são: (i) Localização; (ii) Clima e; (iii) Reprodução musical em grupo / individual. Devido a um tempo limitado de desenvolvimento da aplicação só será utilizado o contexto localização.

### Como serão obtidos os contextos?

Os contextos no *LORS* serão obtidos a partir da captura de formulários e eventos de um app. Na aplicação será obtido o contexto de duas maneiras: (i) explicitamente, onde o usuário irá cadastrar o que está fazendo, ex.: emoções, atividades e localização; (ii) implicitamente, o qual será obtido através das ações do usuário realizadas no aplicativo, ex.: ações sobre os componentes do app, localização.

São poucas as ações que auxiliam no entendimento do contexto e que podem ser obtidas implicitamente, isso devido às limitações dos sensores e dados disponíveis na aplicação desenvolvida, por isso, o sistema que será desenvolvido neste trabalho, contará com informações dispostas de maneira explicita e implícita, sendo elas:

* Informações adquiridas de maneira implícita:
  + localização
  + ações sobre os componentes do app
  + tempo
  + músicas preferidas
* Informações adquiridas de maneira explicita:
  + localização
  + humor
  + atividade
  + músicas preferidas

Os dados de localização obtidos implicitamente são a latitude e longitude do usuário, eles foram salvos na aplicação, porém, devido ao tempo limitado para o desenvolvimento, o dado não foi utilizado. O tempo do obtido implicitamente é a data e hora do evento.

### O que são as ações do usuário?

As ações do usuário trazem diversas informações referentes ao contexto que ele está vivendo, elas auxiliam no entendimento do seu contexto e na validação da acuracidade das recomendações feitas. São elas que demonstrarão ao sistema, o gosto ou não do usuário, em cima das músicas recomendadas. Cada ação terá um nível de importância, a qual será obtida através das respostas do questionário. As possíveis ações a serem executadas pelo usuário estão listadas na seção 3.1.1.

## Pesquisa com usuários sobre recomendação musical

Para validar o modelo de sistema de recomendação foi desenvolvida uma aplicação, a qual foi distribuída aos usuários que participaram do questionário previamente realizado, onde foram obtidas informações sobre esses usuários. As etapas do desenvolvimento do *LORS* são apresentadas na Figura 11.

Figura 9 Etapas do desenvolvimento do sistema de recomendação musical (próprio, 2020)

As perguntas aplicadas no questionário permitiram conhecer melhor os usuários que utilizarão a aplicação, sendo assim, foram utilizadas perguntas que permitam entender suas preferências, atividades, dentre outros fatores. As perguntas do questionário estão listadas no Quadro 2:

Quadro 2 Perguntas e respostas disponibilizadas a um certo público através dos formulários do Google. (próprio, 2020)

|  |  |
| --- | --- |
| **Pergunta** | **Possíveis respostas** |
| 1. Qual o aplicativo / reprodutor de música você utiliza atualmente? | Spotify, Deezer, Youtube Music, TIDAL, Apple Music, Google Play Music, Rádio Outro, qual? |
| 2. Você acha que as recomendações musicais realizadas via software poderiam ser melhoradas? | Sim, não |
| 3. Você acredita que o contexto poderia melhorar essas recomendações? | Sim, não |
| 4. Em quais atividades você costuma ouvir música? | Acordando, Assistindo a filmes / séries / novelas, Comendo, Correndo, Dirigindo, Estudando, Jogando, Lazer, Lendo, Indo dormir, Passeando, Praticando exercícios, Trabalhando, Treinando, Outro, qual? |
| 5. Em quais lugares você costuma ouvir músicas? | Academia, Bar, Biblioteca, Casa, Com os amigos, Escola, Festa, Praia, Restaurante, Trabalho, Outro, qual? |
| 6. Você costuma ouvir música quando está: | Aborrecido, Alegre, Amoroso, Ansioso, Apavorado, Assustado, Constrangido, Culpado, Deprimido, Desapontado, Excitado, Envergonhado, Em pânico, Feliz, Frustrado, Furioso, Inseguro, Irado, Irritado, Humilhado, Magoado, Nervoso, Orgulhoso, Triste, Zangado, Outro, qual? |
| 7. O que costuma te influenciar na escolha da música? | Atividades, Clima, Grupo / Individual, Horário do dia, Humor, Localização, Outro, Qual? |
| 8. O que você faz quando gosta ou não de uma música? | Abrir / Fechar o app, Aumentar / Abaixar volume, Definir tempo da música, Escolher música / artista / gênero, Pausar / Tocar música, Passar / Voltar n músicas, Outra, qual? |
| 9. As músicas que você escuta sozinho são diferentes das que escuta com os amigos? | Sim, não |
| 10. Quanto tempo por semana você escuta música? | Menos que 5 horas, de 5 a 10 horas, de 11 a 30 horas, de 31 a 50 horas, mais que 50 horas |
| 11. Quais são os gêneros musicais que gosta de escutar? | Alternativa, Blues, Clássica, Country, Dance, Eletrônica, Folk, Funk, Hip Hop, Latina, MPB, Jazz, Pop, Reggae, R&B, Rock, Soundtrack, Vocal |
| 12. Gostaria de participar de uma pesquisa que visa melhorar a recomendação musical? | Sim, não |
| 13. Sua idade |  |
| 14. Dicas e sugestões? |  |

### Pré-teste do questionário

Com as perguntas do questionário definidas, foi realizada uma validação para garantir que elas faziam sentido. O pré-teste foi feito enviando o questionário para 5 pessoas, as quais tinham a responsabilidade de analisar as perguntas e avaliar a dificuldade de entendimento de cada uma das perguntas. Isso foi feito para garantir que o público que receberia o questionário posteriormente - o qual não está dentro do contexto do trabalho - conseguiria responder as perguntas com completa compreensão delas.

### Resultados do questionário

Com um alcance maior do que 1000 pessoas, sendo 800 funcionários da CWI que possuem acesso ao Slack, 200 pessoas alcançadas através do Instagram e demais divulgações que tiveram, o questionário teve uma adesão de 222 respostas. O público respondente tinha entre 14 e 71 anos e um gosto musical bem diversificado, foram obtidos em torno de 60 estilos musicais, sendo o mais votado o Rock, com 181 marcações.

O questionário foi aberto no dia 6 de julho de 2020, nesse dia foi realizada uma publicação no Instagram para apresentá-lo ao público, e no decorrer dos dias posteriores, foi enviado a outras redes sociais, como WhatsApp, Slack (empresarial), Twitter e Facebook. O seu fechamento foi realizado no dia 18 de julho de 2020, somando o total de 12 dias em que o ele ficou aberto. Link para as respostas do questionário: <https://forms.gle/FKW5iJBhT7oEa18eA>

Dos dispositivos ou aplicativos utilizados para realizar a reprodução das músicas, com 168 respostas, o Spotify foi o mais escolhido das opções, em segundo lugar ficou o Youtube com 103 respostas (variadas entre 86 no Youtube Music, e 17 tratando sobre o Youtube clássico).

A pergunta “Você acha que as recomendações musicais realizadas via software poderiam ser melhoradas?” trouxe uma visão da opinião se existe espaço para esse trabalho evoluir as técnicas de recomendação musical. A pergunta “Você acredita que o contexto poderia melhorar essas recomendações?” se existe espaço para o contexto do usuário evoluir essas técnicas. Com 95% para a primeira e 96% para a segunda pergunta de respostas marcadas como “sim”, foi possível verificar que há espaço para agregar qualidade às recomendações musicais, segundo a opinião dos respondentes.

Para aperfeiçoar a visão do trabalho sobre as características que possuem maior importância, foram realizadas as perguntas “Em quais atividades você costuma ouvir música?”, “Em quais lugares você costuma ouvir músicas?” e “Você costuma ouvir música quando está:”. Com elas, foi possível conhecer de novas características (a partir do campo “outro”), e foi possível obter características que mais influenciam os usuários na escolha de uma música.

Visando entender o comportamento do público, foram feitas as perguntas “O que costuma te influenciar na escolha da música?”, e “O que você faz quando gosta ou não de uma música?”. Dessa maneira, foi possível compreender as características mais importantes a serem consideradas no modelo e ordem da aplicação.

A pergunta “As músicas que você escuta sozinho são diferentes das que escuta com os amigos?” foi desenvolvida para realizar uma avaliação se a *feature* “amigos ou sozinho” seria desenvolvida. Devido ao tempo disponível para desenvolvimento, ela acabou não sendo utilizada.

Para obter um conhecimento da intensidade musical do público que lidamos, foi feito a pergunta “Quanto tempo por semana você escuta música?”. Com ela foi possível entender que mais de 50% dos respondentes ouvia de 0 a 10horas por semana.

Visando realizar um *Cold Start* na aplicação, foi criada a pergunta “Quais são os gêneros musicais que gosta de escutar?”, e colocar as principais respostas no *plugin* a ser criado. Porém, devido ao tempo limitado de desenvolvimento, a *feature* não foi feita.

Respeitando a privacidade do público, foi feita a pergunta “Gostaria de participar de uma pesquisa que visa melhorar a recomendação musical?”, a qual foi utilizada para filtrar somente os usuários que aceitaram ela para enviar o convite de uso futuro do *plugin*.

A pergunta “Sua idade” foi feita para obter conhecimento da faixa de idade. Durante o envio do questionário, o escopo do trabalho estava em aberto, por isso, foi feita a pergunta “Dicas e sugestões?”. Assim, foi possível obter ideias do público para aplicar no modelo.

## Desenvolvimento Do plugin

Para obter os dados dos usuários, foi desenvolvida uma aplicação web que utilizava do SDK Web do Spotify para reprodução das músicas e captura dos eventos gerados pelo usuário. Ela pode ser acessada através do link <https://ericoloewe.github.io/computer-science-tcc/>.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Figura 10 A esquerda, tela introdutória da aplicação (próprio, 2020) Figura 11 A direita, tela de login da aplicação (próprio, 2020)

### Telas da aplicação (*plugin*)

A aplicação foi dividida em 5 telas, e ela inicia com a tela apresentada na Figura 10, a qual apresenta instruções para os usuários de como utilizá-la. A segunda tela, é representada na Figura 11, a qual disponibiliza opções de login no Spotify.

A Figura 12 apresenta o cadastro do contexto na aplicação. O processo é dividido em 3 etapas: (i) “Como você está se sentindo nesse momento?”; (ii) “O que você está fazendo nesse momento?”; (iii) “Onde você está nesse momento?”. A partir dessas perguntas, é possível entender o contexto atual do usuário naquele período. As perguntas são realizadas a cada 30min de uso do *plugin*.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Figura 12 A esquerda, tela de preenchimento do contexto (próprio, 2020) Figura 13 A direita, tela da lista de dispositivos do Spotify (próprio, 2020)

Para realizar a reprodução musical, é necessário exigir do Spotify que reproduza as músicas no *plugin*. Para isso, foi criado a tela apresentada na Figura 13, a qual possui um botão “USAR PLUGIN PARA TOCAR MÚSICAS” que ao ser pressionado, habilita a reprodução no *plugin*.

Por fim, foi desenvolvida a tela principal, que é apresentada na Figura 14. Nessa tela, é realizada toda interação do usuário no período em que ele está ouvindo as músicas, as possíveis interações estão listadas abaixo.

* Gostar da música
* Não gostar da música
* Passar / Voltar música
* Buscar música
* Pausar / Tocar música

Ao clicar no botão “gostei”, é salva a informação de que o usuário gostou da música naquele contexto. Ao clicar no botão “não gostei” é salva a informação que o usuário não gostou e é levado ao usuário a tela de busca de música, representada na Figura 15, para o usuário apresentar uma música que se identifique melhor naquele momento.



Figura 14 A esquerda, tela principal, a qual apresenta a música sendo reproduzida ao usuário (próprio, 2020) Figura 15 A direita, tela de busca de músicas que encaixem melhor no momento (próprio, 2020)

A ação de buscar música, irá levar para a tela apresentada na Figura 15, a qual possibilita ao usuário apresentar uma música que se enquadre melhor no contexto que ele está vivendo. Ao selecionar as músicas e clicar em próximo, são salvas as informações de sua relação com o contexto vivido.

### Tecnologias utilizadas no desenvolvimento

Para desenvolver a aplicação web, foi utilizada a *library React* que auxilia na construção de componentes e interfaces. Para estilizar os componentes e páginas do *React*, foi utilizado o *framework* Material ui, o qual possui estilos prontos baseados no Material (interface do Android).

Inicialmente, para persistir os eventos do usuário, foi utilizado o *Google Analytics* (uma ferramenta específica para eventos). Porém, devido à falta de customização da ferramenta, foi trocado para o *Realtime Database* do Firebase (*Realtime DB*), o qual possui uma vasta opção de customização, e tornou possível a adição do *timestamp* a cada evento. Com ela foi possível persistir os eventos em um formato NoSQL (*Not Only SQL*).

No início, para enviar o evento à plataforma, foi utilizado o GTM (*Google Tag Manager*). Porém, devido a algumas limitações da ferramenta GTM, foi removida essa dependência e os eventos foram enviados diretamente a partir do *Javascript*.

## Distribuição da aplicação e coleta de dados

A aplicação foi disponibilizada no período do dia 28/09 até o dia 02/10 através de um e-mail com instruções de como utilizá-la. Ela foi enviada para os 144 usuários que participaram do questionário e optaram por participar da pesquisa.

### Pré-teste

Com a aplicação finalizada e hospedada, ela foi enviada inicialmente para o professor orientador para validar o desenvolvimento feito. Com isso, foi encontrado certos ajustes a serem realizados antes de ser divulgada a aplicação. Depois de corrigida, ela foi enviada para mais 5 pessoas testarem e novamente foram encontrados alguns pontos a serem corrigidos. Por fim, foi enviado o e-mail para um grupo supervisionado de 8 pessoas, para validar sua aceitação e entendimento do funcionamento da aplicação.

### Hospedagem

A aplicação foi publicada na ferramenta, disponível no Github, chamada *Github Pages*. Essa é uma ferramenta gratuita, que possibilita a publicação de páginas estáticas. O link final de acesso para a aplicação ficou: <https://ericoloewe.github.io/computer-science-tcc/>

Os eventos das músicas foram salvos em outra plataforma chamada Firebase. Ela é uma ferramenta paga, porém, para o trabalho foi utilizada a versão gratuita, que suporta o acesso de até 100 usuários simultâneos. Demais eventos como “quantidade de usuários acessando o *app*” foram salvos utilizando as aplicações GTM e Google Analytics.

### Coleta do Firebase

Ao final do experimento, os eventos dos usuários foram exportados em um formato JSON, por meio do console do *Realtime Database* do Firebase. A Figura 17 apresenta o console, a estrutura de dados dos eventos e o botão de exportar do *Realtime DB*.



Figura 16 Console do *Realtime Database* do Firebase (próprio, 2020)

Com o JSON e a estrutura de dados pronta, foram realizados alguns estudos em *python* para adquirir conhecimento e obter os dados necessários do Spotify, a fim de rodar o algoritmo KNN nos dados obtidos. Os primeiros testes para compreensão do algoritmo KNN foram realizados utilizando a base *íris,* disponível no *sklearn*, e então, após obter o conhecimento do funcionamento do algoritmo no *python*, ele posteriormente foi aplicado a base extraída e preparada, em formato JSON.

# SISTEMA LORS

Com a estrutura dos dados pronta e o levantamento dos dados dos usuários, foi feito um tratamento dos dados e realizado um estudo das técnicas de recomendação levantadas nos trabalhos anteriores. Com isso, foi modelado o sistema LORS, que utiliza de uma análise recorrente do contexto, para realizar as recomendações dinâmicas às mudanças do contexto. Serão apresentadas mais informações das etapas de modelagem e desenvolvimento do sistema nas seções a seguir.

## O Algoritmo KNN

O *k-Nearest Neighbor* (KNN) é um método de classificação que busca os k pontos dos dados de treino mais pertos do ponto de teste, e então, uma classe é atrelada a esse ponto através de uma votação majoritária dos k pontos vizinhos. (T.M. COVER, 1967) Na Figura 17 é exemplificado graficamente o funcionamento do algoritmo.



Figura 17 – Representação gráfica da classificação do algoritmo KNN sobre um plano x1 e x2. No plano, os pontos amarelos são a representação da classe A, roxos classe B e vermelho é o ponto de teste (JOSÉ, 2018)

Como é apresentado na Figura 17 o algoritmo funciona através da disposição das características x1 e x2 sobre um plano, e atribuindo classes a eles (no caso: classe A e classe B), então, a partir da predição do ponto de teste é encontrado a classe que o representa. (TODO\_REF)

Para rodar o algoritmo de classificação nesse trabalho será utilizado a implementação da biblioteca em *python* do *scikit-learn.* A qual se encontra na classe *KNeighborsClassifier* do modulo *sklearn.neighbors.* (PEDREGOSA et al., 2011)

### Preparação dos dados para o KNN

Para salvar os eventos da aplicação, foi criado uma lista chamada *events*, essa lista é composta pela lista de usuários, onde cada usuário possui a lista de eventos dentro. Cada eventos é composto pela seguinte estrutura: (i) *action*, ação realizada pelo usuário, apresentadas no Quadro 3; (ii) *createdDateTime*, data da execução do evento; (iii) *value*, valores do evento separados por “;”.

A ação LOAD\_LOCATION foi ignorada nesse momento no sistema e irá ficar como um trabalho futuro. As ações CHANGE\_MUSIC\_TIME, CHOOSE\_FEELING\_TO\_BE\_LIKE, LIKED\_ARTIST, LIKED\_GENRE, ficaram nos eventos do plugin, mas não serão utilizadas devido a uma limitação no tempo de desenvolvimento. As ações HIDE\_DETAILS, PAUSE\_MUSIC, PLAY\_MUSIC, SHOW\_DETAILS são contabilizadas como registro do contexto musical, porém não foram utilizadas no modelo devido ao tempo de desenvolvimento. Demais ações são contabilizadas no modelo e são apresentadas a seguir.

Quadro 3 Lista de ações possíveis nos eventos (próprio, 2020)

|  |  |
| --- | --- |
| Ação (Action) | Descrição |
| CHANGE\_MUSIC\_TIME | Altera o tempo da música durante a reprodução |
| CHANGE\_TO\_NEXT\_MUSIC | Passa para próxima música da lista |
| CHANGE\_TO\_PREVIOUS\_MUSIC | Volta para música anterior da lista |
| CHOOSE\_ACTIVITY | Registro da atividade |
| CHOOSE\_FEELING | Registro do humor atual |
| CHOOSE\_FEELING\_TO\_BE\_LIKE | Registro do humor que gostaria de estar |
| CHOOSE\_LOCATION | Registro da localização |
| HATED\_MUSIC | Não gostou da música que está tocando |
| HIDE\_DETAILS | Escondeu os detalhes da música (plugin) |
| LIKED\_ARTIST | Gostou do artista |
| LIKED\_GENRE | Gostou do gênero |
| LIKED\_MUSIC | Gostou da música |
| LOAD\_LOCATION | Carregou a localização (latitude, longitude) |
| PAUSE\_MUSIC | Pausou a música |
| PLAY\_MUSIC | Tocou a música |
| RESTART\_MUSIC | Reiniciou a música |
| SHOW\_DETAILS | Abriu os detalhes da música |

A Figura 18 apresenta as etapas de preparação dos dados desde o carregamento dos dados do arquivo. Na etapa “Carrega JSON” foi realizado o carregamento do arquivo a partir da biblioteca padrão do *python* “open”. Para a interpretação, foi utilizado a biblioteca *json*, que possibilita transformar o conteúdo *string* em um dicionário. Do dicionário, foi obtido os usuários e seus eventos e transformado em outro dicionário *users*, cujo a *key* é o id do usuário e o conteúdo sua lista de eventos.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura 18 Visão macro das etapas para transformar os eventos registrados no firebase na tabela que sera rodado o KNN (próprio, 2020)

Na segunda etapa “Separa Contexto”, representada na Figura 19, é realizado a quebra dos eventos de cada usuário por seus contextos. Criando assim, uma relação de cada contexto, com as músicas reproduzidas, que é representado na Figura 20.

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Figura 19 Representação dos eventos salvos no Firebase (próprio, 2020)

Na Figura 21 é representada a etapa “Separa contexto das músicas”, pois na reprodução das músicas, é gerado os eventos separadamente, e nessa etapa, é criado uma relação da música escutada, com os eventos registrados, gerando no fim, uma tabela semelhante a Figura 22 das músicas e seus contextos.

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Figura 20 Representação das listas geradas na etapa “Separa contexto” (próprio, 2020)

Para criar essa relação é realizado um loop em cima dos eventos de cada contexto, e criado uma lista chamada *musicTable*, a qual é preenchida com os seguintes valores: *uri*, *like*, *hate* e *restart* relacionados ao contexto da música e *feeling*, *activity* e *location* relacionados ao contexto do usuário. Os contextos *like*, *hate* e *restart* são representados pelo número de vezes que cada um aconteceu durante a reprodução.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura 21 Representação das listas geradas na etapa “separa contexto das músicas” (próprio, 2020)

Nas próximas duas etapas “busca informações das músicas” e “busca informações dos artistas (gênero)”, é realizado uma busca nas API’s do Spotify, utilizando os uris da música e artistas, para no fim obter os gêneros musicais. Devido a uma limitação do Spotify, essa busca é realizada de 50 em 50 uris. O resultado dessas buscas é um dicionário chamado *artistsMap* que possui a relação dos uris com os dados de cada artista.

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Figura 22 Representação da tabela na etapa “separa contexto das músicas” (próprio, 2020)

Após a busca dos dados ao Spotify, foi obtido a lista dos gêneros das músicas através dos artistas, e então adicionados à lista de músicas *musicTable* representada na Figura 22. Foi separado os gêneros um por linha e no fim, removido a música, pois ela iria atrapalhar o resultado do algoritmo. Com isso, foi criado a lista *genreTable* e deixado de usar o *musicTable*.

Com a tabela completa, foi realizado um tratamento dos valores dos eventos que eram múltiplos, isso é, continham mais de uma informação nos mesmos eventos através do “;” ou possui uma quantidade maior que 1 nos campos *like*, *hate* e *restart*. Nesse tratamento, foi quebrado os valores dos eventos um a um.



Figura 23 *head()* do *dataframe* criado a partir da variável *genreTable* (próprio, 2020)

No fim, foi utilizado a lib *preprocessing* do *sklearn* para transformar as características e classes de cada evento da tabela em números inteiros, isso é necessário para rodar o algoritmo KNN. O resultado da tabela é apresentado na Figura 23.

### Testes com KNN

No final, o *genreTable* foi transformado em um *data frame* da *lib* pandas. Então foi realizado a separação da coluna gênero da tabela, com isso, obtido as variáveis X (características) e y (classes). As duas são utilizadas na função *train\_test\_split* para obter as características de treino (*X\_train*), características de teste (*X\_test*), classes de treino (*y\_train*) e classes de teste (*y\_test*). O tamanho da base de teste pode ser informado para o *train\_test\_split* através do parâmetro *test\_size*, que nesse caso foi 0,3.

Para rodar o KNN, foi utilizado a classe *KNeighborsClassifier* da lib *sklearn.neighbors*, nela, pode ser informado o número de vizinhos levados em consideração a partir do parâmetro *n\_neighbors*, que nesse caso foi 3.

Iniciando a classe, obtemos a variável *model*, com ela, informamos os dados de treino (*X\_train*, *y\_train*) através do método *fit*, o qual suporta 2 parâmetros: (i) dados de treino; (ii) valores alvo. Rodando o *fit*, já é possível utilizar o modelo criado para predizer os próximos alvos, que no *sklearn* é rodado através do método *predict*, passando os valores para realizar a predição (*X\_test*), que tem como retorno a classe que se adequa melhor ao modelo.

No fim, é realizado um teste através do método *score* na performance da predição do algoritmo e modelo informado ao *sklearn*. Esse método, recebe por parâmetro as características de teste retiradas do modelo (*X\_test*) e as classes de teste retiradas do modelo (*y\_test*) e retorna à acurácia do modelo gerado. O qual obteve uma média de 0,15 nos testes realizados.

### Taxonomia dos gêneros

Visando melhorar o score das recomendações, foi realizado uma busca dos principais gêneros musicais e a relação com seus subgêneros, para nas classes de predição, manter somente o principal, reduzindo assim as possibilidades de resultados para o algoritmo KNN. O principal objetivo da busca, era encontrar uma lista que supria a lista de gêneros do Spotify, para conseguir fazer a relação com os gêneros já existentes no modelo e substituir pelos gêneros base, pois o Spotify não dispõe dessa relação.

A lista a relação dos gêneros com seus subgêneros foi encontrada em um *showcase* do Spotify chamado Music Popcorn (<https://developer.spotify.com/community/showcase/music-popcorn/>). Ele possui uma lista de 1107 gêneros, 4 vezes menos do que o Spotify possui hoje, porém já auxiliou na taxonomia dos gêneros, trazendo uma redução de 70 para 40 classes na base do usuário de teste e melhorando o score de 0,15 para uma média de 0,45.

## Modelagem do sistema *LORS*

O sistema LORS foi desenvolvido para através do conhecimento do contexto dos usuários, aperfeiçoar as recomendações musicais do Spotify. Nele é realizado a predição do gênero musical baseando-se no contexto e o histórico de músicas reproduzidas, e entregue o resultado através de uma API, a qual pode ser consumida por qualquer usuário que utilize o plugin Web desenvolvido nesse trabalho.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura 24 Visão macro do sistema LORS (próprio, 2020)

O plugin (representado na Figura 24 como o “App”) é responsável por a cada 30 minutos solicitar ao usuário uma atualização de contexto, isso é, abrir um formulário, o qual possibilita o preenchimento do humor, atividades e localização atual do usuário. Essas informações serão salvas e relacionadas as próximas músicas reproduzidas ou salvas pelo usuário.

### POC (Proof of Concept)

Inicialmente foi desenvolvido uma POC em *python* utilizando o *Jupyter Notebook*. Nela foi utilizado somente os dados do usuário que teve mais registros salvos na base. Todo tratamento e preparação dos dados apresentados na seção 4.1.2 foi realizado nessa POC.

Para aperfeiçoar o uso algoritmo foram realizados testes do KNN, que visavam: (i) escolher o melhor número de vizinhos (*k*) para rodar o algoritmo; (ii) avaliar o score do modelo; (iii) analisar a matriz de confusão obtida no modelo.

### Servidor

Com a lógica desenvolvida na POC, foi realizado uma exportação do código para scripts *python*. Então foi desenvolvido um servidor utilizando a lib *Flask* e integrado o algoritmo KNN exportado à rota. Foi criado uma rota do tipo GET / que recebe 4 parâmetros: (i) *uri*, o *id* do Spotify do usuário; (ii) *feeling*, o sentimento registrado; (iii) *activity*, a atividade registrada; (iv) *location*, a localização registrada. A rota tem como retorno o gênero resultado da predição e o *score* do modelo.

### Hospedagem

O servidor foi publicado na ferramenta disponível no Azure chamada App Service utilizando da conteinerização do Docker. Essa é uma ferramenta paga, que possibilita a publicação de servidores de diversas tecnologias. O link final de acesso ao servidor ficou: <https://lors.azurewebsites.net/>

### Recomendação

No momento em que o servidor recebe uma requisição, é feito o tratamento dos parâmetros, isso é, transforma a *string* em um valor numérico através da lib *preprocessing*, e no caso da característica não existir anteriormente, é feito um tratamento para valores padrões conforme apresenta o Quadro 4. Os campos *like*, *hate* e *restart* estão com valores fixos devido a buscarmos músicas que foram curtidas (*like*=1), não foram marcadas como “Não gostei” (*hate*=0) e que foram colocadas para repetir (*restart*=1). Os campos *feeling*, *activity*, *location* possuem valor padrão somente no caso de a característica enviada não existir na base.

Quadro 4 Campos e seus respectivos valores utilizados na recomendação (próprio, 2020)

|  |  |
| --- | --- |
| Campo | Valor padrão |
| like | 1 |
| hate | 0 |
| restart | 1 |
| feeling | 0 |
| activity | 0 |
| location | 0 |

Com o modelo pronto (Seção 4.1.1), e os parâmetros tratados é realizado a predição através do método *predict* do modelo do *sklearn* e devolvido a classe resultante, isso é, o gênero resultante como resposta a requisição.

### Resultado da recomendação (integração app)

Tendo o servidor pronto e publicado, foi desenvolvido uma integração no plugin. Nela, é obtido as informações de contexto e solicitado ao LORS o gênero recomendado. Com o retorno do gênero, é feito uma nova requisição de busca ao Spotify das principais 20 *playlists* que contenham o ele no nome.



Figura 25 Tela de recomendações (próprio, 2020)

No fim, é apresentado o gênero recomendado na tela, tratando o retorno do Spotify e apresentado as *playlists* na tela (Figura 25), permitindo assim, que o usuário escolha uma das playlists para reproduzir.

### Resultados do experimento

Com o modelo pronto, é importante garantir o seu funcionamento e precisão. Para garantir que as recomendações estão funcionando, foi avaliado a acurácia e a matriz de confusão do modelo.

O modelo inicialmente obteve uma acurácia de 0,15, o que é muito baixo. Foi analisado o modelo e visto que poderiam ser diminuídos a quantidade de gêneros (classes), então, foi realizado a taxonomia dos gêneros, mantendo somente os gêneros principais. Com essa alteração, a acurácia do algoritmo passou de 0,15 para 0,46, um acréscimo de 306%.

|  |  |
| --- | --- |
| **GENERO** | **CLASSE GERADA PELO LABEL ENCODER** |
| **arkansas country** | **0** |
| **atl hip hop** | **1** |
| **australian country** | **2** |
| **australian indie folk** | **3** |
| **australian reggae fusion** | **4** |
| **bandinhas** | **5** |
| **beatlesque** | **6** |
| **brazilian rock** | **7** |
| **canadian pop punk** | **8** |
| **canadian punk** | **9** |
| **canadian rock** | **10** |
| **channel pop** | **11** |
| **country** | **12** |
| **country dawn** | **13** |
| **country pop** | **14** |
| **country road** | **15** |
| **dfw rap** | **16** |
| **electro house** | **17** |
| **folk** | **18** |
| **harlem hip hop** | **19** |
| **heartland rock** | **20** |
| **hip hop** | **21** |
| **indie cafe pop** | **22** |
| **melodic rap** | **23** |
| **metal** | **24** |
| **miami hip hop** | **25** |
| **musica gaucha** | **26** |
| **musica gaucha tradicionalista** | **27** |
| **musica maranhense** | **28** |
| **neo mellow** | **29** |
| **nyc rap** | **30** |
| **oklahoma country** | **31** |
| **pop** | **32** |
| **post-teen pop** | **33** |
| **punk** | **34** |
| **r&b** | **35** |
| **redneck** | **36** |
| **rock** | **37** |
| **sertanejo pop** | **38** |
| **trap** | **39** |

Tabela 1 relação dos gêneros e a classe utilizada no KNN (próprio, 2020)

A matriz de confusão do usuário utilizado nos testes foi disponibilizada na Tabela 3 desse trabalho. Nela, é possível verificar que o modelo somente obteve sucesso na recomendação da categoria de número 12. Isso pode ter acontecido, devido ao curto período de uso da aplicação e devido ao gosto musical do usuário estar mais voltado aquele estilo musical. A categoria de número 12 pode ser encontrada na Tabela 1, que apresenta a relação dos gêneros com as classes geradas para o KNN.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | CLASSIFICAÇÃO OBTIDA | |
|  |  | POSITIVO | NEGATIVO |
| CLASSE  REAL | POSITIVO | 184 | 180 |
| NEGATIVO | 46 | 38 |

Tabela 2 matriz confusão da classe 12, gênero musical country (próprio, 2020)

Para realizar uma análise mais aprofundada, foi utilizado o gênero com a maior quantidade de recomendações (230 itens), isso é o country (classe 12). Na análise, foi criado a Tabela 2, para avaliar os dados de precisão, *recall* e *f-measure*. A precisão do modelo ao realizar a recomendação dessa classe foi de 0,51, isso mostra que o modelo está com dificuldades de classificar o gênero country e acaba na maioria das vezes interpretando como outro gênero. O recall foi de 0,80, o que mostra ele está colocando pouco da classe 12 em outras.

Outra métrica interessante é o *f-measure*, que é utilizado para analisar o *recall* com a precisão em uma única medida. O gênero country ficou 0,62, o que mostra que no geral o modelo conseguiu predizer 62% das vezes a classe corretamente.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 184 | 0 | 0 | 24 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 17 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 |
| 13 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 14 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 64 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 16 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 17 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 18 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 19 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 21 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 22 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 23 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 24 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 26 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 27 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 28 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 29 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 31 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 32 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 17 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 33 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 34 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 35 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 36 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 37 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 55 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 38 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 39 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Tabela 3 Matrix confusão do usuário spotify:user:4i3jdhv6vubcjdpwsn38iv8u4 (próprio, 2020)

# CONCLUSÃO

Nesse trabalho foi realizado uma revisão em cima dos trabalhos da *ACM*, de *RecSys* musical que utilizam o contexto do usuário, nela foi possível verificar, que poucos trabalhos buscam unir, a recomendação musical com o contexto do usuário. Sendo assim, esse trabalho desenvolveu um *RecSys* musical, o qual analisa o contexto do usuário em tempo real, para realizar novas recomendações a ele.

No desenvolvimento desse trabalho, foi encontrado diversas dificuldades em lidar com músicas, pois desde o momento que se iniciou o estudo, foi visto que a área é muito maior do que aparenta. Com o questionário foi possível entender que o gosto de um público é algo inesperado, pois nesse caso, foi algo bem diferente do que o autor desse trabalho esperava.

No plugin, foram encontradas diversas dificuldades em seu desenvolvimento. Inicialmente a aplicação foi desenvolvida em Flutter, uma plataforma para desenvolvimento mobile e foi visto que não supriria as necessidades desse trabalho, então houve uma migração para a plataforma Web. No fim entendido que o mais simples supriria as necessidades desse trabalho e que uma tecnologia hype não iria torná-lo melhor.

Ao realizar a primeira publicação do plugin, foram encontrados problemas como, navegadores diferentes, sistemas operacionais diferentes, contas do Spotify com contrato diferente. E tudo isso, levou ao entendimento de que o desenvolvimento e manutenção de aplicações Web é complexo.

Com o sistema desenvolvido, foi enviado o e-mail a todos que optaram por participar da pesquisa no questionário. Nisso foi visto que os usuários não têm uma boa aderência a estudos enviados via e-mail, então, foi escolhido os com mais afinidade e solicitado pessoalmente que utilizassem a aplicação para auxiliar no trabalho.

Mesmo solicitando pessoalmente, foi obtido um baixo uso na aplicação, gerando assim uma base muito pequena para o KNN. Esse problema é conhecido como *Cold Start*, que acontece geralmente as aplicações que estão iniciando e não tem um histórico de dados muito grande. Para tratar esse problema, foi desenvolvido a taxonomia dos gêneros, mantendo somente os principais, e com isso, reduzindo o número de resultados possíveis auxiliando KNN a predizer um melhor resultado.

Porém, mesmo com a redução das classes, o modelo obteve uma baixa acurácia nas recomendações. Apresentando a necessidade de uma melhoria nas características do modelo ou da aplicação de outros algoritmos que não sejam o KNN ao ele.

## Trabalhos futuros

Abaixo é apresentado algumas melhorias e continuidade nos estudos relativos ao sistema de recomendação apresentado.

* Desenvolver uma extensão mais simples para conectar ao Spotify, como uma extensão do Google Chrome
* Encontrar uma base mais completa para realizar a taxonomia dos gêneros
* Realizar a leitura da emoção através dos batimentos cardíacos de um *wearable*
* Carregar histórico do Spotify para auxiliar o *Cold Start* do KNN
* Realizar perguntas sobre gêneros, músicas e artistas para auxiliar no *Cold Start* do KNN
* Aperfeiçoar atributos do modelo para aumentar a precisão e *recall*
* Utilizar latitude e longitude para assimilar a localização em *label* e facilitar o seu preenchimento
* Aplicar uma leitura sequencial ao modelo das recomendações
* Contabilizar ações apresentadas no Quadro 3 que não estão sendo utilizadas no modelo
* Inserir *feature* “amigos ou sozinho” ao plugin e utilizar no modelo

Referências Bibliográficas

ACM. **Advanced Search**. Disponível em: <https://dl.acm.org/search/advanced>. Acesso em: 5 maio. 2020.

ACM RECSYS COMMUNITY. **RecSys – ACM Recommender Systems**. Disponível em: <https://recsys.acm.org/>. Acesso em: 28 abr. 2020.

ALIAGA, W. K. DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA DE RECOMENDACÃO MUSICAL SENSÍVEL AO CONTEXTO. 2018.

BHATNAGAR, V. **Collaborative filtering using data mining and analysis**. [s.l: s.n.].

BORJA, K.; DIERINGER, S. Streaming or stealing? The complementary features between music streaming and music piracy. **Journal of Retailing and Consumer Services**, v. 32, p. 86–95, 2016.

DIETMAR, J. et al. **Recommendation system -An Introduction**. [s.l: s.n.]. v. 91

EDITORA MELHORAMENTOS LTDA. **Sobre o dicionário | Michaelis On-line**. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em: 6 jun. 2020.

ERIKSSON, M. et al. **Spotify Teardown**. [s.l.] MIT Press, 2019.

FALK, K. **Practical Recommender Systems**. [s.l: s.n.].

IFPI. **IFPI Global Music Report 2019**. Disponível em: <https://www.ifpi.org/news/IFPI-GLOBAL-MUSIC-REPORT-2019>.

JOSÉ, I. **KNN (K-Nearest Neighbors) #1**. Disponível em: <https://medium.com/brasil-ai/knn-k-nearest-neighbors-1-e140c82e9c4e>. Acesso em: 4 out. 2020.

LUDEWIG, M. et al. Effective nearest-neighbor music recommendations. **ACM International Conference Proceeding Series**, 2018.

LUINI, B. J. R.; WHITMAN, A. E.; DATE, P. **Streaming Audio: The FezGuys’ Guide**. [s.l: s.n.].

MURARO, R. M. **Os avanços tecnológicos e o futuro da humanidade**Querendo ser Deus, , 2009.

NIWA, H. **Streaming Systems**. [s.l.] O’Reilly Media, 2018. v. 134

PEDREGOSA, F. et al. Scikit-learn: Machine Learning in {P}ython. **Journal of Machine Learning Research**, v. 12, p. 2825–2830, 2011.

RÄTSCH, G. A brief introduction into machine learning. **21st Chaos Communication Congress**, p. 1–6, 2004.

RESNICK, PAUL AND VARIAN, H. R. Recommender Systems. **Communications of the ACM**, v. 40, n. 4, p. 56–58, 1997.

RICCI, F.; ROKACH, L.; SHAPIRA, B. **Recommender Systems Handbook**. [s.l: s.n.].

T.M. COVER, P. E. H. Nearest Neighbor Pattern Classfication. v. I, p. 1–28, 1967.

TKALČIČ, M. et al. Prediction of music pairwise preferences from facial expressions. **International Conference on Intelligent User Interfaces, Proceedings IUI**, v. Part F1476, p. 150–159, 2019.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARA. **A Magnetorresistência Gigante**. Disponível em: <https://seara.ufc.br/tintim-por-tintim/tecnologia/a-magnetorresistencia-gigante/>. Acesso em: 12 mar. 2020.

VOLOKHIN, S.; AGICHTEIN, E. Towards intent-aware contextual music recommendation: Initial experiments. **41st International ACM SIGIR Conference on Research and Development in Information Retrieval, SIGIR 2018**, p. 1045–1048, 2018.

YANG, Y. H.; TENG, Y. C. Quantitative study of music listening behavior in a smartphone context. **ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems**, v. 5, n. 3, 2015.