

# Faciliter la conception d'un assistant conversationnel avec le clustering interactif

## THÈSE

présentée et soutenue publiquement le 01 septembre 2023

pour l'obtention du

**Doctorat de l'Université de Lorraine**  
**(mention informatique)**

par

Erwan SCHILD

### Composition du jury

*Présidents :* Dr. ??

*Rapporteurs :* Dr. Pascale KUNTZ-COSPEREC  
Dr. Thomas LAMPERT

*Examinateur :* Dr. Adrien COULET (à demander)

*Encadrants :* Dr. Jean-Charles LAMIREL  
Dr. Florian MICONI

*Invités :* Dr. Gautier DURANTIN  
Dr. Mathieu POWALKA

M i s e n p a g e a v e c l a c l a s s e t h e s u l .

## Résumé

Le résumé à faire.

**Mots-clés:** chat, chien, puces.

## Abstract

The abstract to do

**Keywords:** cat, dog, flees.



## **Remerciements**

Par la présente, je souhaitez remercier :

- ma femme
- ma tortue
- ma famille
- mes amis
- mes collègues
- mes encadrants
- chatGPT
- ...



*Je dédie cette thèse  
à quelqu'un de bien.*



# Table des matières

<b>Résumé</b>	i
<b>Abstract</b>	i
<b>Remerciements</b>	iii
<b>1</b>	
<b>Introduction</b>	
1.1 "Asset centrality" . . . . .	1
1.2 "Establishing a Niche" . . . . .	1
1.3 "Occupying the Niche" . . . . .	2
<b>2</b>	
<b>État de l'art : concevons un jeu de données</b>	
2.1 Rappel sur le fonctionnement d'un chatbot . . . . .	3
2.2 Les étapes usuelles de conception d'un chatbot . . . . .	4
2.2.1 Définition des acteurs . . . . .	4
2.2.2 Cadrage du projet . . . . .	5
2.2.3 Collecte des données . . . . .	5
2.2.4 Modélisation d'une structure et Labellisation des données . . . . .	5
2.2.5 Entraînement et tests . . . . .	6
2.2.6 Déploiement de la première version . . . . .	6
2.2.7 Amélioration continue . . . . .	6
2.3 Zoom sur la partie Modélisation et Labellisation de la base d'apprentissage . . . . .	6
2.3.1 Création « manuelle » . . . . .	6
2.3.2 Création assistée par des regroupements non-supervisés . . . . .	7
2.3.3 Conception assistée par des regroupements semi-supervisés . . . . .	7
2.3.4 Conception basée sur des méthodes d'apprentissage actif . . . . .	7

**3**

**Proposition d'un Clustering Interactif**

3.1	Intuitions à l'origine de notre méthode . . . . .	10
3.2	Description théorique de notre clustering interactif . . . . .	10
3.3	Description technique et implémentation . . . . .	12
3.3.1	Gestion des données . . . . .	13
3.3.2	Gestion des contraintes . . . . .	14
3.3.3	Algorithme de clustering sous contraintes . . . . .	17
3.3.4	Algorithme d'échantillonnage de contraintes . . . . .	18
3.3.5	todo . . . . .	20
3.4	Espoirs de la méthode proposée . . . . .	20
3.5	Protocole d'utilisation : Mode d'emploi associé ( ??CONCLUSION ??) . . . . .	20

**4**

**Étude de la méthode**

4.1	Hypothèse d'efficacité : « <i>est-ce que la méthode permet d'annoter un jeu de données ?</i> » . . . . .	23
4.1.1	Étude de convergence vers une vérité terrain pré-établie . . . . .	24
4.2	Hypothèse d'efficience : « <i>quels sont les paramètres optimaux pour minimiser la charge de travail de l'annotateur ?</i> » . . . . .	28
4.2.1	Étude d'optimisation des paramètres de convergence . . . . .	29
4.3	Hypothèse sur les coûts : « <i>combien dois-je investir ?</i> » . . . . .	39
4.3.1	Étude d'estimation du temps de calcul des algorithmes . . . . .	40
4.3.2	Étude d'estimation du temps d'annotation par un expert métier . . . . .	47
4.3.3	Étude d'estimation du temps total d'un projet d'annotation . . . . .	49
4.4	Hypothèse de pertinence : « <i>est-ce le résultat est exploitable ?</i> » . . . . .	49
4.4.1	Étude de la cohérence statistique de la base d'apprentissage en cours de construction . . . . .	50
4.4.2	Étude de la pertinence sémantique de la base d'apprentissage en cours de construction . . . . .	50
4.5	Hypothèse de rentabilité : « <i>quel gain à chaque itération ?</i> » . . . . .	50
4.5.1	Étude d'estimation des cas d'arrêts de la méthode . . . . .	51
4.6	Hypothèse de robustesse : « <i>quelle influence d'une erreur ?</i> » . . . . .	51
4.6.1	Étude de simulation d'erreurs d'annotations . . . . .	52
4.6.2	Étude d'annotation avec des paradigmes différents . . . . .	52
4.7	Autres études à réaliser . . . . .	52

---

4.7.1	Choix du nombre de clusters ==> problème de recherche complexe . . . . .	53
4.7.2	Impact d'un modèle de langage ==> nécessite de nombreuses données spécifiques au domaine . . . . .	53
4.7.3	Paradigme d'annotation (intention vs dialogue) ==> problème d'UX + objectif métier . . . . .	53
4.7.4	(et plein d'autres que j'ajouterai au fur et à mesure de ma rédaction) . . . . .	53

## 5

### Conclusion

5.1	Rappel de la problématique ?? . . . . .	55
5.2	Avantage et limites de la méthodes ?? . . . . .	55
5.3	Ouverture ?? . . . . .	55

---

### Annexes

## A

### Annexe théorique

A.1	Les algorithmes de clustering . . . . .	57
A.1.1	Kmeans . . . . .	57
A.1.2	Hierarchique . . . . .	57
A.1.3	Spectral . . . . .	57
A.1.4	DBScan . . . . .	57
A.1.5	Affinity Propagation . . . . .	57
A.2	Evaluation d'une clustering . . . . .	58
A.2.1	Homogénéité – Complétude – Vmeasure . . . . .	58
A.2.2	FMC . . . . .	58

## B

### Annexe technique

B.1	package pypi interactive-clustering . . . . .	59
B.2	package pypi interactive-clustering-gui . . . . .	59
B.3	package pypi features-maximization-metrics . . . . .	59
B.4	experimentations jupyter notebook . . . . .	59

## C

### Annexe des jeux de données

C.1	french bank cards . . . . .	61
-----	-----------------------------	----

## *LISTE DE CODES*

---

C.2 DNA press title . . . . .	61
<hr/>	
<b>Bibliographie</b>	<b>63</b>
<b>Liste des TODOs</b>	<b>65</b>
<b>Liste des figures</b>	<b>69</b>
<b>Liste des tableaux</b>	<b>73</b>
<b>Liste des algorithmes</b>	<b>75</b>
<b>Liste de codes</b>	<b>77</b>
<b>Glossaire</b>	<b>79</b>
<b>Index</b>	<b>81</b>

TITRE A REVOIR : Faciliter => Accélérer ? Améliorer l'accessibilité ? Limiter les biais et erreurs ? ...

# Chapitre 1

## Introduction

CHAPITRE À REFORMULER FAÇON SWALES

### 1.1 "Asset centrality"

SECTION À RÉDIGER

- Des enjeux ou problèmes actuels
  - Accessibilité à l'information : o Grosses bases documentaires, pas toujours ordonnées ;
  - Relations client à distance o Besoin d'un accessibilité h24 ;
- Utilisation de plus en plus fréquente des chatbots
  - Description succincte ;
  - Cas d'usage usuels ;
  - Tous les canaux d'utilisation ;
  - Avantages et Dérives potentiels de l'utilisation (emploi, biais, pertinence, ergonomie, ...) ;
- Révolution techniques fréquentes (règles, classification, modèles)
  - Moteurs de règles : o Basé sur la détecté de mots clés, o (+) facile à mettre en œuvre, o (-) peu robuste au langage naturel, o Paramétrage des réponses ;
  - Paramétrage intentions-entités : o Classification d'intention et/ou détection d'entités, o (+) plus robuste au langage naturel, facile à paramétrier, réponses contrôlées, o (-) demande de l'entraînement, des données, ..., o Paramétrage des réponses ;
  - Génération de réponse : o Réseau de neurones avec attention, o Transformers, o (+) plus robuste, o (-) plus complexe à mettre en œuvre, réponses non contrôlées, o Réponses non paramétrées ;
  - Approche hybride : o Cumul des trois approches pour cumuler certains avantages suivant les besoins ;

### 1.2 "Establishing a Niche"

SECTION À RÉDIGER

- Cadre industriel
  - Algorithme fixe

- Données spécifiques
  - GAP : Besoins de données
    - Collecte de données spécifiques au domaine traité : o extraction de base de données (solution simple), o collecte manuelle (organisation complexe, biais de collecte), o scraping (pas toujours fiable) ;
- Remarque Gautier 20/02/2023 : utilité du travail Un aspect à réfléchir ici : on a besoin de données, en effet, et par conséquent on génère une industrie de l'annotation. Tout se passe un peu comme si on déportait tout le travail nécessaire pour accompagner les clients qui utilisent le chatbot sur les phases d'annotation. Ca pose une question importante de l'utilité du travail : travaille-t-on pour l'humain ou pour la machine ? (ça permet d'aborder la question des débats anti-IA aussi) Pour éviter la déshumanisation du travail, c'est donc très important de réduire l'adhérence aux données et le besoin d'annotation.
- Nombreux biais : o Biais,, o Réglementation, o Compétences (NOTRE COEUR DU SUJET), o ...

### 1.3 "Occupying the Niche"

#### SECTION À RÉDIGER

- Etude de l'organisation d'une entreprise pour concevoir ses jeux de données
- Etude de l'état de l'art pour concevoir des jeux de données
- proposition/contribution : une méthode adaptée pour un cadre industriel

## Chapitre 2

# État de l'art : concevons un jeu de données

Dans cette partie, nous allons faire un état des lieux des méthodes pour créer le premier jeu de données nécessaire à l'entraînement d'un assistant conversationnel. Cela comprend une description des acteurs du projet, un rappel de l'organisation usuelle en fonction de leur compétence, et une énumération des problèmes et solutions les plus communs.

### TRANSITION À COMPLÉTER

#### Sommaire

<b>2.1</b>	<b>Rappel sur le fonctionnement d'un chatbot . . . . .</b>	<b>3</b>	Rappel des contraintes industrielles
<b>2.2</b>	<b>Les étapes usuelles de conception d'un chatbot . . . . .</b>	<b>4</b>	
2.2.1	Définition des acteurs . . . . .	4	
2.2.2	Cadrage du projet . . . . .	5	
2.2.3	Collecte des données . . . . .	5	
2.2.4	Modélisation d'une structure et Labellisation des données . . . . .	5	
2.2.5	Entraînement et tests . . . . .	6	
2.2.6	Déploiement de la première version . . . . .	6	
2.2.7	Amélioration continue . . . . .	6	
<b>2.3</b>	<b>Zoom sur la partie Modélisation et Labellisation de la base d'apprentissage . . . . .</b>	<b>6</b>	
2.3.1	Création « manuelle » . . . . .	6	
2.3.2	Création assistée par des regroupements non-supervisés . . . . .	7	
2.3.3	Conception assistée par des regroupements semi-supervisés . . . . .	7	
2.3.4	Conception basée sur des méthodes d'apprentissage actif . . . . .	7	

### 2.1 Rappel sur le fonctionnement d'un chatbot

#### SECTION À RÉDIGER

Remarque Gautier 20/02/2023 : Le "usuel" est clairement à discuter ici. Il y a deux approches à la connaissance, qui sont ici à discuter, je pense : - une approche statistique, qui cherche DIRECTEMENT à générer la connaissance à partir de la masse de données ingérée (on y retrouve les approches génératives, par exemple) - une approche symbolique, dans laquelle on décide de passer par des représentations symboliques intermédiaires (les intentions et entités) comme médiateur de la réponse qu'on apporte au client Il n'y a pas d'approche qui soit "usuelle", à mon sens, mais uniquement deux approches de la connaissance différentes, chacune à ses avantages, et en l'occurrence on peut apprécier le pragmatisme de l'approche symbolique, puisque ça a un côté très efficace et ça permet de garder le contrôle sur le vocabulaire (les symboles) qu'on souhaite couvrir. Quelle que soit ta position sur le sujet, je ne pense pas que tu puisses directement parler de fonctionnement usuel sans passer d'abord en revue les différentes approches qu'on peut choisir pour concevoir un chatbot

- Description du cas d'un chatbot supervisé / à base d'intention et d'entités o On se concentre sur ces implémentations car on peut y contrôler les réponses (image de marque en jeu) o Classification d'intention (règles, classification supervisée, ...) o Extraction d'entités (règles, ner, ...) o Mapping des réponses sur la base du couple (*intention, entites*) o
- Description du cas d'un chatbot non-supervisé / à base d'un modèle de langage o

## 2.2 Les étapes usuelles de conception d'un chatbot

### SECTION À RÉDIGER

Préambule : l'organisation peut bien entendu varier suivant les contextes, mais la description qui suit est représentative des organisations principales

a distinguer suivant l'approche statistique et l'approche symbolique

### 2.2.1 Définition des acteurs

Remarque Gautier 20/02/2023 : Vu le chaos du monde du travail concernant la définition du data scientist, et en quoi il est différent d'un data engineer, analyst, etc..., ce sera important que tu livres ta définition et ton point de vue sur ce qu'est un DS. En fait on pourrait imaginer trouver des experts métiers et des chefs de projets qui connaissent l'IA. On peut même les y former (c'est une des approches qu'on suit souvent). Mais c'est juste pas pratique à faire. Je me demande, à la lecture de cette section, si le problème n'est pas plutôt un problème de division des compétences ici, plutôt que de acteurs. On divise les compétences (connaissance des algorithmes, des données, du métier, de l'organisation d'un projet), et c'est de cette division que naissent les différents acteurs d'un projet. Ca serait intéressant de trouver un exemple d'un chatbot conçu par une seule personne qui prend en charge tous les aspects.

reformuler cette section par "compétences nécessaires" et montrer qu'elles sont en général réparties entre plusieurs acteurs

- Data scientifiques : o Experts en IA o Peu de connaissance métier, i.e. peu de regard critique sur la pertinence des résultats (autre que statistique)
- Expert métier : o Peu de connaissance en IA, i.e. nécessitent des formations o Connaissance métier forte, i.e. peuvent décrire la pertinence d'un résultat

- Chef de projet o Peu de connaissance en IA o Peu de connaissance métier o Connaissance du besoin (hypothèse non vérifiée car parfois ils ne savent pas ce qu'ils veulent dû à la méconnaissance des capacités de l'IA)

### 2.2.2 Cadrage du projet

- Objectifs : o Clarification du besoin, o Définition du périmètre couvert (i.e. les fonctionnalités et réponses à proposer),
- Livrable : un cahier des charges

Remarque Gautier 20/02/2023 : La aussi, ça mérite presque une digression (et ton point de vue perso) sur les méthodes de travail et l'agilité en particulier. Le cahier des charges et la spécification ont l'avantage de contractualiser le travail à faire, et lorsque le travail est très divisé c'est important. Mais dans la pratique, aujourd'hui tout le monde dit qu'il est Agile. hors, dans l'agilité, on n'est pas sensé avoir de contractualisation. Pourquoi en faire une ici ?

### 2.2.3 Collecte des données

- Souvent pas de données à disposition : o En R&D, "80%" sur la recherche d'algo sur des données publiques, d'où le besoin de data-scientists, o En entreprise, "80%" sur la gestion des données privées/spécifiques sur des algo connus, d'où le besoin d'experts métiers ;
- Risque de biais dans les données : o Biais d'échantillon : la collecte ne représente pas la réalité, o Biais de sélection : le tri de la collecte ne représente plus la réalité, o Biais de confirmation : on garde les données qui nous arrangent, o Biais de valeur : les données ne sont pas éthiquement représentatives, o Biais de contexte : les données d'un cas d'usage ne sont pas toujours réutilisables pour un autre cas d'usage (ex : différence entre les jargons des AV clients et celui des AV conseillers) ; o **A COMPLETER**
- Livrable : une collecte de données brutes

### 2.2.4 Modélisation d'une structure et Labellisation des données

Remarque Gautier 20/02/2023 : Au delà de ce que tu écris (avec lequel je suis d'accord), on a aussi un problème plus large. En choisissant une approche symbolique (cf mon commentaire plus haut), ça implique que la création et l'utilisation des chatbots fait se rencontrer deux mondes symboliques : - le monde symbolique des experts travaillant dans le métier (i.e. les banquiers) - le monde symbolique des utilisateurs (i.e les clients) Il serait intéressant de discuter les raisons pour lesquels ces mondes symboliques peuvent converger (objectifs identiques et partagés, caractère humain...) et diverger (compétences et connaissances très inégales). Ca permet d'avoir un regard critique sur l'organisation du travail, et justement de prôner l'idée que l'on doit retirer le plus possible les facteurs de divergence durant la symbolisation de la connaissance.

- Le coeur "métier" de la création du projet ;
- Objectif : Définition d'une modélisation sur la base des besoins attendus restreints au périmètre à couvrir ;
- En théorie : o Intention : verbe d'actions, o Entités : informations complémentaires, personnes, date, lieux, montants, noms de produits, ... ;
- Complexité de la tâche : o Intention abstraite : définition difficile voir subjective, ... o Annotation difficile : différence entre théorie et pratique, données ambiguës, ... o Plusieurs itérations

car modélisation trop théorique / pas pratique o Besoins de beaucoup de formation (pour donner la compétence aux experts) et d'atelier (pour se mettre d'accord)

- Livrable : un jeu de données annotées

### **2.2.5 Entrainement et tests**

- Le cœur "technique" de la création du projet ;
- Objectif : avoir un modèle qui soit adapté à son utilisation en production
- En théorie : o Split en train et tests o Entraînement et tests o Association des réponses
- Complexité de la tâche : o Modélisation précédente pas toujours adaptée : OK pour un métier, mais pas possible à entraîner à cause de déséquilibre, de manque de données, ... o Algorithme fixe mais données variables : savoir quelle modélisation est la plus adaptée est compliqué à deviner o Réponses pas toujours adaptées aux questions : décalage entre entraînement (modélisation théorique) et réponse (modélisation pratique)

### **2.2.6 Déploiement de la première version**

- RAS
- Parfois la modélisation est décalée par rapport à l'utilisation en production o Comportement en moteur de recherche avec des questions courtes o Vocabulaire non maîtrisé par les utilisateurs o problème d'ergonomie ou d'expérience utilisateur

Remarque Gautier 20/02/2023 : oui, cf mon commentaire plus haut sur la rencontre des mondes symboliques. C'est pour moi un désavantage de cette approche, et ça explique peut-être en partie le succès des approches non supervisées style ChatGPT

### **2.2.7 Amélioration continue**

- Vérification du comportement ;
- Ajustement du modèle ;
- Déploiement des versions suivantes.

Remarque Gautier 20/02/2023 : Quels sont les objectifs de l'AC ? C'est seulement d'améliorer le flux de bonnes réponses ? Ou c'est plus large que ça ? (corriger les erreurs d'interprétation, faire converger les conceptions symboliques, éduquer les équipes, etc...)

## **2.3 Zoom sur la partie Modélisation et Labellisation de la base d'apprentissage**

**SECTION À RÉDIGER**

### **2.3.1 Création « manuelle »**

• Enchaînement de plusieurs ateliers/cycles : o Définition d'une structure en atelier et Annotation des données o Premier conflit : La structure est trop théorique o Redéfinition et Ré-annotation o Second conflit : Les structures ou les données ne sont pas adaptées o Collecte complémentaire, Redéfinition et Ré-annotation

• Avantages : o Transmission progressive du savoir aux data scientists o Test des modélisations potentielles

### 2.3. Zoom sur la partie Modélisation et Labellisation de la base d'apprentissage

- Inconvénients :
  - Nombreux ateliers
  - Nombreuses remises en questions / aller-retour de conception
  - L'avis initiale sur le périmètre à couvrir est flou quand cela concerne une centaine de demandes clients
  - Se base sur de la connaissance que les experts métiers n'ont pas
  - Comment les aider dans ce problème d'organisation ?

#### 2.3.2 Crédation assistée par des regroupements non-supervisés

- Constat :
  - Pour des jeux de données à taille humaine (moins de 20.000 données), le premier tri est parfois "optimisé" manuellement sur la base des patterns commun (ordonnancement alphabétique)
- Solution :
  - Un clustering pourrait simplifier cette tâche !
  - Rappel : grandes lignes du fonctionnement d'un algorithme de clustering ?
  - NB : une section ou une annexe détaillera les algorithmes de les plus utilisés
    - KMeans : Classique, Incontournable, Rapide, Efficace
    - Hiérarchique : Lent mais facile à implémenter
    - Spectral : Permet des topologies complexes
    - DBScan : Classique, Incontournable, Rapide, Efficace, Peu d'hyperparamètre
    - Affinity propagation : Metric learning
    - Metric learning : Lent mais plus adapté au corpus
  - ...
- Avantages :
  - Regroupement automatique
  - Découverte de la structure
- Inconvénients :
  - Les résultats sont souvent peu pertinents
  - Similarité par entités, et pas par intentions
  - Nuances métiers non comprises
  - Plusieurs soucis si le jeu de données est déséquilibré ou spécifique
  - Absence d'un modèle de langue spécifique au contexte...
  - parfois besoin d'hyperparamètres complexes à déterminer

clustering  
topic  
modelling, ...

#### 2.3.3 Conception assistée par des regroupements semi-supervisés

- Solution :
  - On peut envisager ainsi de corriger le clustering en y insérant des contraintes métiers
  - LAMPERT et al., 2018
  - Méthodes semi-supervisée
  - NB : une section ou une annexe détaillera les algorithmes de clustering sous contraintes
  - KMeans : Classique, Incontournable, Rapide, Efficace
  - Hiérarchique : Lent mais facile à implémenter
  - Spectral : Permet des topologies complexes
  - DBScan : Classique, Incontournable, Rapide, Efficace, Peu d'hyperparamètre
  - Affinity propagation : Metric learning
  - Metric learning : Lent mais plus adapté au corpus
- Interactions possibles avec le clustering (sur la base de proposition de l'humain)
  - Sur les données / sur le résultat : ajouts de contraintes sur les données, suppressions ou modifications manuelles de données, réorganisation manuelles des clusters, ...
  - Sur les paramètres : modifier les hyper-paramètres, modifier le nombre de clusters, modifier les embeddings, utiliser d'autres algorithmes, ...
  - Besoin de visualisation : vue des contraintes, de la représentation vectorielle,
  - ...
- Avantage :
  - On a réglé les problèmes de pertinence en ajoutant des contraintes
- Inconvénients :
  - Choisir comment modéliser ces contraintes peut être complexe
  - Surtout énorme en ajoutant des contraintes
  - Choisir les contraintes pertinentes est une tâche difficile

#### 2.3.4 Conception basée sur des méthodes d'apprentissage actif

- Solution :
  - On peut demander à la machine de définir les contraintes dont elle a besoin pour s'améliorer / confirmer son comportement
  - On peut séparer et cibler les tâches pour que le clustering se nourrissent des commentaires de l'expert et que l'expert corrige ce qui semble utile au clustering
  - Sous-entendu : Préférer la collaboration à la supériorité (que ce soit celle de la machine ou celle de l'expert)
  - NB : une section ou une annexe détaillera les interactions possibles entre homme et machine

- Interactions possibles avec le clustering (sur la base de propositions de la machine)
  - Sur les données / sur le résultat : proposition de suppression de données aberrantes, proposition d'ajout de contraintes à des endroits stratégiques, ...
  - Sur les paramètres : réévaluation des paramètres, combiner plusieurs algorithmes et synthétiser le résultat, ...
- Avantage :
  - On a réglé les problèmes de pertinence et de coûts en ajoutant des contraintes
- Inconvénients / problème à résoudre :
  - Accepter de collaborer avec la machine (problème UX, ergo, accompagnement au changement)
  - Il faut prouver cette méthode

# Chapitre 3

## Proposition d'un Clustering Interactif

Dans le chapitre précédent, nous avons vu les points essentiels suivants :

- Dans un cadre industriel, le choix de l'algorithme utilisé pour l'entraînement d'un modèle est déterminé à l'avance, donc la qualité de l'assistant repose principalement sur la fiabilité et la pertinence de son jeu de données ;
- Pour concevoir ce jeu de données, il est nécessaire de faire appel à des experts maîtrisant le domaine à couvrir par l'assistant car les données sont en général spécifiques ou privées ;
- L'intervention de ces experts métiers au sein du projet est en général laborieuse : d'une part à cause de leur manque de connaissances en data science (ce n'est pas leur domaine d'expertise), d'autre part à cause de la complexité inhérente des tâches de modélisation et d'annotation des données.
- Par manque de compétences, de connaissances ou d'ergonomie, la tâche de conception d'un jeu de données reste manuelle et est encore mal assistée par ordinateur.

Dans cette partie, nous proposons une alternative à l'organisation manuelle destinée à la conception d'un jeu de données. Notre proposition vise à remplir un double objectif :

- Proposer une méthode permettant d'assister la modélisation et l'annotation des données pour créer plus efficacement une base d'apprentissage pour la classification d'intention d'un assistant conversationnel ;
- Redéfinir les tâches et les objectifs des différents acteurs afin de rester au plus proche de leurs compétences réelles, particulièrement en ce qui concerne les experts métiers intervenants dans le projet.

à reformuler plus tard.

### Sommaire

---

<b>3.1</b>	<b>Intuitions à l'origine de notre méthode . . . . .</b>	<b>10</b>
<b>3.2</b>	<b>Description théorique de notre clustering interactif . . . . .</b>	<b>10</b>
<b>3.3</b>	<b>Description technique et implémentation . . . . .</b>	<b>12</b>
3.3.1	Gestion des données . . . . .	13
3.3.2	Gestion des contraintes . . . . .	14
3.3.3	Algorithme de clustering sous contraintes . . . . .	17
3.3.4	Algorithme d'échantillonnage de contraintes . . . . .	18
3.3.5	todo . . . . .	20
<b>3.4</b>	<b>Espoirs de la méthode proposée . . . . .</b>	<b>20</b>
<b>3.5</b>	<b>Protocole d'utilisation : Mode d'emploi associé ( ??CONCLUSION ?? ) . . . . .</b>	<b>20</b>

---

### 3.1 Intuitions à l'origine de notre méthode

La pierre angulaire de notre méthode repose sur le fait qu'il est difficile pour un expert métier de classer une question suivant une modélisation abstraite prédéfinie : cela l'éloigne de ses compétences initiales, nécessite en contre-partie de nombreuses formations, et introduit de nombreuses erreurs d'annotations.

Remarque Gautier 20/02/2023 : erreur de routine, erreur par manque de connaissance, ... Il faudra discuter les causes de ces erreurs

De fait, il semble plus adéquat de demander à l'expert métier de discriminer deux questions sur la base de leurs réponses : une telle approche demande une charge de travail plus faible et est plus intuitive car elle est plus proche des compétences réelles de l'annotateur. Ainsi, nous basons notre méthode sur l'annotation de contraintes sur les données.

Toutefois, l'annotation de contraintes semble elle aussi fastidieuse. En effet, pour faire émerger une base d'apprentissage, il faut annoter un grand nombre de contraintes et être attentifs aux éventuelles incohérences pour ne pas introduire de contraintes contradictoires. Pour assister l'expert dans cette tâche, nous avons donc décidé de l'intégrer dans une stratégie d'apprentissage actif en essayant de tirer parti des interactions possibles avec la machine. Ce choix est motivé entre autre par l'intuition qu'il est possible de coopérer avec la machine pour obtenir plus efficacement un résultat pertinent.

C'est sur la combinaison de ces deux éléments que repose notre méthode d'annotation pour concevoir le jeu d'entraînement de notre assistant conversationnel.

### 3.2 Description théorique de notre clustering interactif

Nous proposons la méthode suivante pour transformer une collecte de données brut en une base d'apprentissage nécessaire à l'entraînement d'un assistant conversationnel. Cette méthode, que nous appelons "*clustering interactif*", est décrite formellement à l'aide du pseudo-code figurant dans Alg. 3.1.

**Algorithme 3.1** Description en pseudo-code de la méthode d'annotation proposée employant le clustering interactif

**Entrée(s):** données non segmentées ; budget à disposition

- 1: **initialisation** : créer une liste vide de contraintes
- 2: *optionnel* : évaluer les hyper-paramètres de la segmentation automatique
- 3: **segmentation initial** : regrouper les données par similarité
- 4: **répéter**
- 5:     *optionnel* : évaluer les hyper-paramètres de l'échantillonnage
- 6:     **échantillonnage** : sélectionner une partie de la segmentation à corriger
- 7:     **annotation** : corriger la segmentation en ajoutant des contraintes sur l'échantillon
- 8:     *optionnel* : ré-évaluer les hyper-paramètres de la segmentation automatique
- 9:     **segmentation** : regrouper les données par similarité avec les contraintes
- 10:    **évaluation (1)** : estimer la pertinence et la stabilité de la segmentation
- 11:    **évaluation (2)** : estimer le budget restant et les coûts restant à investir
- 12:    **jusqu'à** segmentation satisfaisante OU budget épuisé

**Sortie(s):** données segmentées (i.e. base d'apprentissage)

AJOUTER SCHEMA : Diagramme d'état ? du point de vue de l'utilisateur ?

La méthode repose principalement sur l’alternance successive entre deux phases clefs :

- une phase d'**annotation de contraintes** par un expert sur la base des connaissances qu’il détient ;
- une phase de **segmentation automatique** des données par une machine sur la base de la proximité sémantique des données et des contraintes précédemment annotées.

L’objectif recherché en associant ces deux phases est la création d’un cercle vertueux pour améliorer itérativement la qualité de la base d’apprentissage en cours de construction. En effet, à chaque itération, l’expert métier obtiendra une proposition de segmentation des données qu’il pourra raffiner pour corriger le fonctionnement de la machine et ainsi obtenir une segmentation plus pertinente à l’itération suivante.

Pour l'**initialisation** de la méthode (cf. Alg. 3.1, *lignes 1 à 3*), nous définissons une liste vide de contraintes : tout au long du processus, cette liste contiendra l’ensemble de la connaissance que l’expert transmettra au système sous la forme de contraintes simples sur les données (nous entrerons en détails en décrivant la phase d’annotation). De plus, il faut une première segmentation des données par la machine : celle-ci se réalise par l’exécution d’un algorithme de clustering. Nous estimons qu’il n’est pas du ressort de l’expert métier de choisir de l’algorithme de clustering et ses hyper-paramètres. Ces derniers pourront être déterminés par un data scientist en fonction du problème à traiter ou laissés par défaut. Il est à noter que cette segmentation des données est réalisée sans bénéficier de la connaissance de l’expert, il est donc peu probable que le résultat soit pertinent à ce stade.

Nous entrons dans le coeur de la boucle itérative par la phase d'**échantillonnage** (cf. Alg. 3.1, *lignes 5 et 6*). Comme mentionné au préalable, savoir quelles contraintes ajouter pour corriger efficacement le clustering est un problème NP-difficile (le nombre de possibilité croît proportionnellement au carré du nombre de données). De plus, l’intervention d’expert est chiffrée et représente en général la majeure partie des coûts à investir dans un projet. Il est donc inconcevable de laisser un expert métier annoter des contraintes "seul" et "au hasard". Ainsi, pour optimiser ses interventions, il convient de déterminer là où l’expert aura le plus d’impact lors de sa transmission de connaissance. C’est pourquoi la phase d’échantillonnage est primordiale dans la méthode proposée : Nous proposons d’y sélectionner des couples de données sur la base de leur similarité, de leur segmentation ou encore de leur relations avec d’autres données déjà liées par d’autres contraintes.

Sur la base de cet échantillon, l’expert peut entamer son étape d'**annotation de contraintes** (cf. Alg. 3.1, *ligne 7*). Pour alléger la charge d’annotation, nous avons décidé de discriminer les données de l’échantillon par des contraintes binaires simples : **MUST-LINK** et **CANNOT-LINK**. Ces contraintes représentent respectivement la similitude ou la différence entre deux données, et seront utilisées pour regrouper ou séparer certaines données dans la prochain segmentation. En fonction de l’orientation du projet et afin de rester au plus proche des compétences réelles de l’expert, la formulation de l’énoncer d’annotation doit être judicieusement définie : par exemple, les contraintes peuvent représenter une similitude sur la thématique concernée<sup>1</sup>, sur l’action désirée<sup>2</sup>, ou encore sur le besoin de l’utilisateur<sup>3</sup>. On notera que des incohérences peuvent s’introduire, ayant pour conclusions de devoir à la fois considérer comme similaire et différentes deux données.

Pour finir, la dernière phase de cette boucle est composée d’une nouvelle **segmentation** des données (cf. Alg. 3.1, *lignes 8 et 9*). Cette devra respecter les contraintes préalablement définies

utiliser  
l’appel-  
lation  
cluste-  
ring ou  
segmen-  
tation ?

cf. parti-  
tie étude

citation

descrip-  
tech-  
ni-  
que  
plus  
tard ?  
ref  
subsec-  
tion :3.3.4

figure,  
ref  
subsec-  
tion :3.3.2

1. thématique : *crédit vs. assurance ; sport vs. culture, ...*

2. action : *souscrire vs. résilier ; activer vs. désactiver ; s’informer vs. réaliser, ...*

3. besoin : *souscrire un crédit vs. souscrire une assurance ; s’informer en sport vs. s’informer en culture, ...*

par l'expert, nous nous tournons donc vers l'utilisation d'un clustering sous contraintes. Au fur et à mesure des itérations, de plus en plus de contraintes seront ajoutées pour corriger le clustering. ainsi, au bout d'un certain nombre d'itérations, la segmentation des données reflétera la vision que l'expert aura voulu transmettre. Comme précédemment, nous estimons qu'il n'est pas du ressort de l'expert métier de choisir de l'algorithme de clustering et ses hyper-paramètres. Ces derniers pourront être déterminés par un data scientist en fonction du problème à traiter, estimés en fonction de l'itération et des contraintes disponibles, ou laissés par défaut.

Comme la méthode est itérative, il faut pouvoir estimer des **cas d'arrêt** (cf. Alg. 3.1, lignes 10 à 12). Le cas d'arrêt le plus évident n'est pas technique mais relatif aux coûts investis dans l'opération : si le projet n'a plus de budget dédié à l'annotation, il faudra créer la base d'apprentissage avec le résultat à disposition, quel que soit la pertinence de la segmentation obtenue sur les données. Ce cas d'arrêt par défaut peut malheureusement être synonyme d'échec pour le projet si les résultats sont inexploitables. D'autres cas d'arrêts plus techniques peuvent être envisagés en fonction de la qualité de la segmentation. D'une part, nous pouvons comparer l'évolution de la segmentation des données : si les segmentations sont similaires sur plusieurs itérations, il est possible que la modélisation atteint un optimum local ou un palier de performance. D'autre part, nous pouvons aussi comparer l'évolution de l'accord entre la segmentation obtenue et l'annotation de l'expert : en effet, si l'expert ne contredit plus la répartition proposée des données, il est probable que sa vision et la vision de la machine aient convergé. Dans les deux cas, l'analyse de l'expert métier reste nécessaire pour valider si la modélisation des données est pertinente ou si elle comporte encore des incohérences à corriger.

### 3.3 Description technique et implémentation

Nous avons réalisé une implémentation en Python de notre *clustering interactif*. Celle-ci est répartie en trois librairies :

1. `cognitivefactory-interactive-clustering`, regroupant les gestions de données, de contraintes et les algorithmes de *Machine Learning* qui ont été implémentés ;
2. `cognitivefactory-features-maximization-metrics`, disposant d'une méthode de comparaison entre deux modélisations thématiques d'un même jeu de données ;
3. `cognitivefactory-interactive-clustering-gui`, encapsulant les algorithmes précédents et intégrant la logique de la méthode dans une interface graphique.

Pour les sections suivantes, nous suivrons l'exemple suivant (cf. Code 3.1) pour présenter nos implémentations.

Code 3.1 – Jeu exemple pour présenter notre implémentation du clustering interactif.

```

1 # Définir les données.
2 dict_of_texts = {
3     "0": "Comment signaler un vol de carte bancaire ?",
4     "1": "J'ai égaré ma carte bancaire , que faire ?",
5     "2": "J'ai perdu ma carte de paiement",
6     "3": "Le distributeur a avalé ma carte !",
7     "4": "En retirant de l'argent , le GAB a gardé ma carte...",
8     "5": "Le distributeur ne m'a pas rendu ma carte bleue.",
9     "# ..."
10    "N": "Pourquoi le sans contact ne fonctionne pas ?",
11 }
```

### 3.3.1 Gestion des données

Tout d'abord, en ce qui concerne la **manipulation de données**, nous utilisons le module `utils` de la librairie `cognitivefactory-interactive-clustering`. Les données sont stockées dans un dictionnaire Python afin de tracer les manipulations à l'aide d'une clé servant d'identifiant de la donnée.

Nous avons d'une part la partie `utils.preprocessing`<sup>4</sup> qui permet de normaliser les données. Par défaut :

- le texte est passé en *minuscule* (de "Bonjour" à "bonjour"),
- la *ponctuation* est supprimée,
- les *accents* sont enlevés (de "crédit" à "credit"),
- et les multiples *espaces blancs* sont convertis en un unique espace simple (de "au revoir" à "au revoir").

Si besoin, trois options "avancées" sont disponibles pour réaliser un prétraitement plus destructif :

- la suppression des mots vides (*stopwords*),  
citation
- la conversion des mots vers leur forme racine (*lemmatisation*)  
citation
- et la suppression des mots en fonction de leur profondeur dans l'arbre de dépendance syntaxique(*dependency parsing*).  
citation

Ces traitements sont réalisés en bénéficiant des fonctionnalités mises à disposition d'un modèle de langue de type SpaCy, avec par défaut l'utilisation du modèle `fr-core-news-md`.  
citation

Pour nos études, nous définissons quatre niveaux de prétraitements facilement identifiables :  
citation  
citation

1. **L'absence de prétraitement**, soit la conservation de la donnée brute, noté `prep.no`;
2. **Le prétraitement simple**, correspondant au traitement de base (minuscules, ponctuations, accents, espaces blancs), noté `prep.simple`;
3. **Le prétraitement lemmatisé**, correspondant au traitement de base auquel s'ajoute la lemmatisation des mots, noté `prep.lemma`;
4. **le prétraitement avec filtre**, correspondant au traitement de base avec l'élagage de l'arbre de dépendance syntaxique de la phrase, noté `prep.filter`.

D'autre part, la partie `utils.vectorization`<sup>5</sup> permet de transformer les données en une représentation exploitable pour la machine. Deux modes de vectorisation sont mis à disposition :

1. **TF-IDF**, utilisant la fréquence d'occurrence des mots pour représenter une phrase, et noté `vect.tfidf` pour nos études ;  
citation
2. **SpaCy**, utilisant le modèle de langue `fr-core-news-md`, et noté `vect.frcorenewsmd`.  
citation

Vous avez un exemple d'utilisation des modules de prétraitements et de vectorisation dans Code 3.2.

4. [https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive\\_clustering/utils/preprocessing/](https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive_clustering/utils/preprocessing/)

5. [https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive\\_clustering/utils/vectorization/](https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive_clustering/utils/vectorization/)

Code 3.2 – Démonstration de notre implémentation du prétraitement et de la vectorisation sur le jeu d'exemple.

```

1 # Import des dépendances.
2 from cognitivefactory.interactive_clustering.utils.preprocessing
3     import preprocess
4 from cognitivefactory.interactive_clustering.utils.vectorization
5     import vectorize
6
7 # Prétraitement des données.
8 dict_of_preprocess_texts = preprocess(
9     dict_of_texts=dict_of_texts,
10    apply_stopwords_deletion=False,
11    apply_parsing_filter=False,
12    apply_lemmatization=False,
13    spacy_language_model="fr_core_news_md",
14)
15 """
16     {"0": "comment signaler un vol de carte bancaire",
17      "1": "j ai egare ma carte bancaire , que faire",
18      "2": "j ai perdu ma carte de paiement",
19      "3": "le distributeur a avale ma carte",
20      "4": "en retirant de l argent le gab a garde ma carte",
21      "5": "le distributeur ne m a pas rendu ma carte bleue",
22      "# ..."
23      "N": "pourquoi le sans contact ne fonctionne pas"}
24 """
25
26 # Vectorisation des données.
27 dict_of_vectors = vectorize(
28     dict_of_texts=dict_of_preprocess_texts,
29     vectorizer_type="tfidf",
30 )

```

### 3.3.2 Gestion des contraintes

En ce qui concerne la **manipulation de contraintes**, nous utilisons le module `constraints`<sup>6</sup> de la librairie `cognitivefactory-interactive-clustering`.

Deux types de contraintes sont prises en charge :

- les contraintes **MUST-LINK** permettant de réunir deux données,
- et les contraintes **CANNOT-LINK** permettant à l'inverse de les séparer.

Ces types de contraintes respectent les propriétés de transitivités suivantes (cf. Fig. 3.1) :

$$(\forall D_1, D_2, D_3) \text{MUSTLINK}(D_1, D_2) \wedge \text{MUSTLINK}(D_2, D_3) \Rightarrow \text{MUSTLINK}(D_1, D_3) \quad (3.1)$$

---

6. [https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive\\_clustering/constraints/](https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive_clustering/constraints/)

$$(\forall D_1, D_2, D_3) \text{MUSTLINK}(D_1, D_2) \wedge \text{CANNOTLINK}(D_2, D_3) \Rightarrow \text{CANNOTLINK}(D_1, D_3) \quad (3.2)$$

Pour respecter ces propriétés, le gestionnaire de contraintes doit calculer les transitivités à chaque ajout ou suppression de contraintes. On distinguera donc une contrainte ajoutée (**added**) d'une contrainte déduite par transitivité (**inferred**).

Il se peut que la contrainte en cours d'ajout contredise les contraintes déduites : nous parlons alors d'incohérence ou de conflit (cf. Fig. 3.1). Dans ce cas, l'ajout de la dernière contrainte n'est pas prise en compte et le gestionnaire renvoie une erreur permettant d'identifier ce conflit. Ce conflit peut venir simplement venir d'une erreur d'inattention, mais peut aussi venir d'une déduction basée sur des ajouts antérieurs erronés .

$$\begin{cases} \text{CANNOTLINK}(D_0, D_n) \\ (\exists\{D_i|i \in [0, n]\}) \wedge_{i \in [0, n-1]} \text{MUSTLINK}(D_i, D_{i+1}) \end{cases} \quad (3.3)$$

$$\begin{cases} \text{MUSTLINK}(D_0, D'_0) \\ (\exists\{D_i|i \in [0, n]\}) \wedge_{i \in [0, n-1]} \text{MUSTLINK}(D_i, D_{i+1}) \\ (\exists\{D'_j|j \in [0, m]\}) \wedge_{j \in [0, m-1]} \text{MUSTLINK}(D'_j, D'_{j+1}) \\ \text{CANNOTLINK}(D_n, D'_m) \end{cases} \quad (3.4)$$

A partir d'une donnée  $D$ , et par application de la propriété de transitivité des **MUST-LINK**, nous appelons **composant connexe** de  $D$  l'ensemble des données  $D_i$  liées par une succession de contraintes **MUST-LINK** à  $D$  (cf. Fig. 3.1). Ce composant peut être vu comme un noyau de *cluster*. Il pourra être associé à d'autres noyaux par similarité pour former un plus *cluster* plus conséquent, ou être distingué d'autres noyaux pour former plusieurs *clusters*.

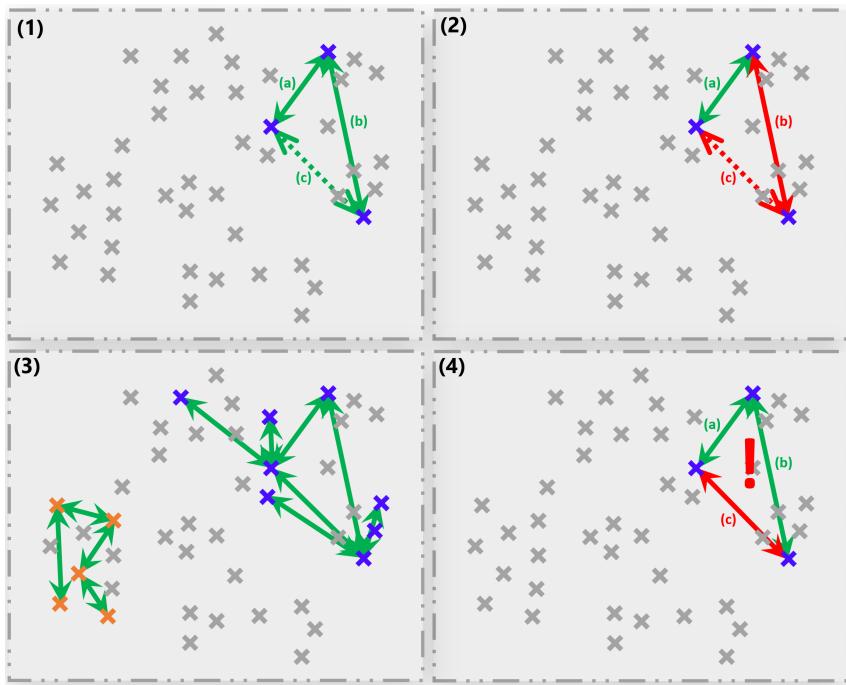


FIGURE 3.1 – Exemples des propriétés de transitivité des contraintes **MUST-LINK** (flèches vertes) et **CANNOT-LINK** (flèches rouges). (1) et (2) représente les possibilités de déduction d'une contrainte ((c)) en fonction des deux autres ((a) et (b)). (3) représente deux composants connexes définis par la transitivité des contraintes **MUST-LINK**. Enfin, (4) représente un cas de conflit où une contrainte ((c)) ne correspond pas à sa déduction faite à partir des autres contraintes ((a) et (b)).

Un exemple d'utilisation du module de gestion de contraintes est consultable dans Code 3.3.

Code 3.3 – Démonstration de notre implémentation de gestion des contraintes sur le jeu d'exemple.

```

1 # Import des dépendances.
2 from cognitivefactory.interactive_clustering.constraints.factory
3     import managing_factory
4
5 # Création du gestionnaire de contraintes.
6 constraints_manager = managing_factory(
7     manager="binary",
8     list_of_data_IDS = list(dict_of_texts.keys()), # ["0", "1", "2",
9     "3", "4", "5", ..., "N"]
10)
11
12 # Ajout de contraintes.
13 constraints_manager.add_constraint(
14     data_ID1="0", # "Comment signaler un vol de carte bancaire ?"
15     data_ID2="1", # "J'ai égaré ma carte bancaire, que faire ?"
16     constraint_type="MUST_LINK",
17 )

```

```

16 constraints_manager.add_constraint(
17     data_ID1="3", # "Le distributeur a avalé ma carte !"
18     data_ID2="4", # "En retirant de l'argent, le GAB a gardé ma
19     carte...""
20 )
21 constraints_manager.add_constraint(
22     data_ID1="0", # "Comment signaler un vol de carte bancaire ?"
23     data_ID2="N", # "Pourquoi le sans contact ne fonctionne pas ?"
24     constraint_type="CANNOT_LINK",
25 )
26 # NB: ajouter une contrainte "MUST_LINK" entre "1" et "N" lèverait
27     une erreur.
28
29 # Récupération des composants connexes.
30 connected_components = constraints_manager.get_connected_components()
31 """
32     [[ '0 ', '1 '],
33      [ '2 '],
34      [ '3 ', '4 '],
35      [ '5 '],
36      [ 'N ']]
37 """

```

### 3.3.3 Algorithme de clustering sous contraintes

En ce qui concerne le **regroupement automatique** des données par similarité, nous utilisons le module **clustering**<sup>7</sup> de la librairie **cognitivefactory-interactive-clustering**.

Ce module met à disposition six algorithmes de *clustering* sous contraintes (référez-vous à la section pour les détails de fonctionnement des algorithmes non contraints) :

1. **KMeans**, dans sa version *COP* et sa version *MPC*, notés `clust.kmeans.cop` et `clust.kmeans.mpc` pour nos études ;
2. **DBscan**, dans sa version *C-DBScan*, noté `clust.cdbscan` ;
3. **Hiérarchique**, dans sa version *xxx*, avec quatre métriques de distances : *single* (noté `clust.hier.sing`), *complete* (noté `clust.hier.comp`), *average* (noté `clust.hier.avg`) et *ward* (noté `clust.hier.ward`) ;
4. **Spectral**, dans sa version *SPEC*, noté `clust.spec` ;
5. **Propagation par affinité**, dans sa version *xxx*, noté `clust.affprop`.

Une classe abstraite définit les prérequis des algorithmes implementés (avoir une méthode `cluster`) et une *factory* est disponible pour instancier rapidement un objet de *clustering*. Pour plus de détails, les descriptions en pseudo-code de ces algorithmes sont disponibles en annexe.  
Enfin, un exemple d'utilisation ce module est consultable dans Code 3.4.

7. [https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive\\_clustering/clustering/](https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive_clustering/clustering/)

Code 3.4 – Démonstration de notre implémentation du clustering sous contraintes sur le jeu d'exemple.

```

1 # Import des dépendances .
2 from cognitivefactory.interactive_clustering.clustering.factory
3     import clustering_factory
4
5 # Initialiser un objet de clustering .
6 clustering_model = clustering_factory(
7     algorithm="kmeans",
8     model="COP",
9     random_seed=42,
10)
11
12 # Lancer le clustering .
13 clustering_result = clustering_model.cluster(
14     constraints_manager=constraints_manager, # contient les
15         constraints
16     nb_clusters=2,
17     vectors=dict_of_vectors,
18 )
19 """
20     {"0": 0, # "Comment signaler un vol de carte bancaire ?"
21      "1": 0, # "J'ai égaré ma carte bancaire , que faire ?"
22      "2": 0, # "J'ai perdu ma carte de paiement"
23      "3": 1, # "Le distributeur a avalé ma carte !"
24      "4": 1, # "En retirant de l'argent , le GAB a gardé ma carte ... "
25      "5": 1, # "Le distributeur ne m'a pas rendu ma carte bleue."
26      #
27      "N": 1} # "Pourquoi le sans contact ne fonctionne pas ?"
28 """

```

Les algorithmes KMeans (COP), hiérarchique et spectral (SPEC) ont été implémentés au début de ce doctorat. Dans le cadre d'un projet industriel au sein de l'école Télécom Physique Strasbourg, les implémentations des algorithmes KMeans (MPC), C-DBScan et propagation par affinité ont été ajoutées. Les élèves ont conclu ce projet d'extension en suggérant de se concentrer sur l'étude du C-DBScan car les deux autres algorithmes étaient soit trop instables, soit trop gourmand en temps de calcul.

citation  
+ foot-note

travaux  
TPS en  
annexe ?

### 3.3.4 Algorithme d'échantillonnage de contraintes

En ce qui concerne l'**échantillonnage** de contraintes à annoter, nous utilisons le module `sampling`<sup>8</sup> de la librairie `cognitivefactory-interactive-clustering`.

Cet échantillonnage correspond à la sélection de couple de données. Par défaut, l'échantillonnage est purement aléatoire. Cependant, plusieurs options sont disponibles :

- une restriction sur la *distance* pouvant imposer aux données d'être les plus proches ou les plus éloignées du corpus ;

<sup>8</sup>. [https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive\\_clustering/sampling/](https://cognitivefactory.github.io/interactive-clustering/reference/cognitivefactory/interactive_clustering/sampling/)

- une restriction sur le *résultat du clustering* pouvant imposer aux données d'être issues d'un même cluster ou de clusters différents,
- une restriction pour exclure les contraintes *déjà annotées*,
- et enfin une restriction pour exclure les contraintes *déjà déduites* par transitivité.

Sur cette base, nous définissons quatre niveaux d'échantillonnage facilement identifiables pour nos études :

1. Un échantillonnage **purement aléatoire** en excluant toutes les contraintes déjà annotées ou déduites, noté `samp.random.full` ;
2. Un échantillonnage **pseudo-aléatoire** de données issues d'un **même cluster**, en excluant toutes les contraintes déjà annotées ou déduites, noté `samp.random.same` ;
3. Un échantillonnage des données issues d'un **même cluster** et étant **les plus éloignées** les unes des autres, noté `samp.farhtest.same` (cf. Fig 3.2) ;
4. Un échantillonnage des données issues de **clusters différents** et étant **les plus proches** les unes des autres, noté `samp.closest.diff` (cf. Fig 3.2).

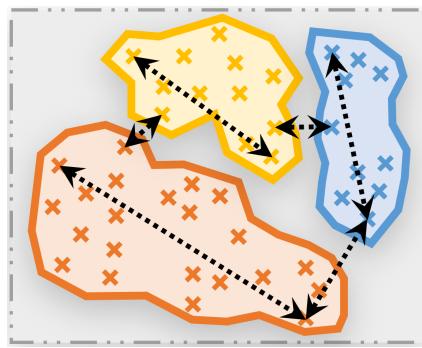


FIGURE 3.2 – Exemples d'échantillonnages, sur la base de trois clusters, de données issues de mêmes clusters et étant les plus éloignées les unes des autres (`samp.farhtest.same`), et de données issues de clusters différents et étant les plus proches les unes des autres (`samp.closest.diff`).

Une classe abstraite définit les prérequis des algorithmes implémentés (avoir une méthode `sample`) et une *factory* est disponible pour instancier rapidement un objet d'échantillonnage. Un exemple d'utilisation ce module est consultable dans Code 3.5.

Code 3.5 – Démonstration de notre implémentation de l'échantillonnage sur le jeu d'exemple.

```

1 # Import des dépendances .
2 from cognitivefactory.interactive_clustering.sampling.factory import
    sampling_factory
3
4 # Initialiser un objet d'échantillonnage .
5 sampler = sampling_factory(
6     algorithm="random",
7     random_seed=42,
8 )
9

```

```
10 # Run sampling.  
11 selection = sampler.sample(  
12     constraints_manager=constraints_manager,  
13     nb_to_select=2,  
14     clustering_result=clustering_result, # optionnel pour "random"  
15     vectors=dict_of_vectors, # optionnel pour "random"  
16 )  
17 """  
18     [("0", '5'), # "Comment signaler un vol de carte bancaire ?" vs "  
         Le distributeur ne m'a pas rendu ma carte bleue."  
     ("0", '2'), # "Comment signaler un vol de carte bancaire ?" vs "J  
         'ai perdu ma carte de paiement"  
     ("2", 'N')] # "J'ai perdu ma carte de paiement" vs "Pourquoi le  
         sans contact ne fonctionne pas ?"  
21 """
```

### 3.3.5 todo

SECTION À RÉDIGER : FMC

SECTION À RÉDIGER : IC-GUI page d'annotation

SECTION À RÉDIGER : IC-GUI gestion d'état de l'application

SECTION À RÉDIGER : IC-GUI page d'analyse (en cours)

## 3.4 Espoirs de la méthode proposée

SECTION À RÉDIGER

- Moins de formations, d'ateliers, ... • Se concentrer sur son domaine de compétence (i.e. pas de datascience pour les experts métiers) • Permettre de trouver la base d'apprentissage • Méthode réaliste / pas trop coûteuse • ...

## 3.5 Protocole d'utilisation : Mode d'emploi associé ( ??CONCLUSION ?? )

SECTION À RÉDIGER

- Collecte des données • Itération de clustering > échantillonnage > annotation • A chaque conflit : correction nécessaire • A la fin d'un clustering : caractériser la pertinence métier avec FMC • A chaque itération : voir l'évolution par rapport à la précédente NB : la démonstration de cette proposition de protocole sera démontrée dans la partie 3.

# Chapitre 4

## Étude de la méthode

Dans le chapitre précédent, nous avons présenté une méthode de création d'un jeu de données d'entraînement pour un assistant conversationnel, que nous appelons "*clustering interactif*" :

- La méthode proposée repose sur la combinaison entre un regroupement automatique des données par la machine et l'annotation de contraintes binaires par un expert métier pour corriger le regroupement proposé ;
- Une telle approche devrait limiter les pré-requis techniques actuellement exigés à un expert métier en les déléguant à la machine.
- En échange, l'expert se concentre d'avantage sur la transmission de ses connaissances avec une annotation caractérisant la similitude métier entre deux données.
- ...

Comme nous l'avons détaillé dans le chapitre 2, des procédés d'annotation similaires existent pour des données facilement visualisables, comme dans le cadre du traitement d'images. Cependant, l'application d'une telle approche dans le cadre de la classification de données textuelles est peu détaillée dans la littérature. Ainsi, dans cette partie, nous étudierons la faisabilité d'un *clustering interactif* pour des données textuelles en explorant les questions suivantes :

- Peut-on obtenir une base d'apprentissage à l'aide de notre proposition d'implémentation de la méthodologie d'*clustering interactif*? (cf. hypothèse d'**efficacité** en section 4.1)
- Peut-on déterminer un paramétrage optimal de cette implémentation pour obtenir plus rapidement une base d'apprentissage? (cf. hypothèse d'**efficience** en section 4.2)
- D'après les données initiales, peut-on approximer l'investissement nécessaire pour obtenir une base d'apprentissage exploitable? (cf. hypothèse sur les **coûts** en section 4.3)
- À un instant donné, peut-on estimer la pertinence métier d'une base d'apprentissage en cours de construction? (cf. hypothèse de **pertinence** en section 4.4)
- Au cours du processus de construction de la base d'apprentissage, peut-on aisément estimer les potentiels d'une étape de raffinement supplémentaire? (cf. hypothèse de **rentabilité** en section 4.5)
- Peut-on estimer l'influence d'une erreur ou d'une différence d'annotation dans la construction de la base d'apprentissage? (cf. hypothèse de **robustesse** en section 4.6)

Afin d'illustrer ces interrogations, nous vous proposons de considérer de la figure 4.1. Dans les sections suivantes, cette figure évoluera pour résumer les études réalisées.

divers  
à compléter  
(technique ?  
méthode ?  
...).

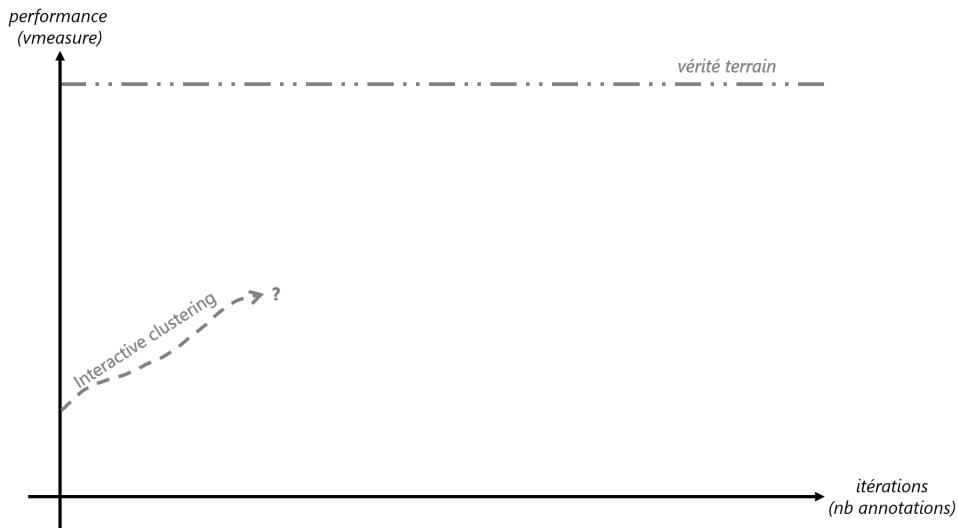


FIGURE 4.1 – Illustration des études réalisées sur le *clustering* interactif (étape 0/6) en schématisant l'évolution de la performance (*accord avec la vérité terrain calculé en v-measure*) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode (*nombre d'annotations par un expert métier*).

Pour ces études, l'exécution des différentes expériences a été réalisée sur des CPU *Intel(R)* *Xeon(R)* *CPU E5-2660 v4 2.00GHz* et parallélisé avec la librairie Python *multiprocessing* (un worker par CPU). Les scripts d'exécution et d'analyse de ces expériences, rédigés au sein de notebooks Python et/ou R, sont disponibles dans [SCHILD, 2021](#). Enfin, les jeux de données utilisés pour ces études sont détaillés en Annexe C.

footnote  
docu-  
menta-  
tion

## Sommaire

<b>4.1 Hypothèse d'efficacité : « <i>est-ce que la méthode permet d'annoter un jeu de données ?</i> » . . . . .</b>	<b>23</b>
4.1.1 Étude de convergence vers une vérité terrain pré-établie . . . . .	24
<b>4.2 Hypothèse d'efficience : « <i>quels sont les paramètres optimaux pour minimiser la charge de travail de l'annotateur ?</i> » . . . . .</b>	<b>28</b>
4.2.1 Étude d'optimisation des paramètres de convergence . . . . .	29
<b>4.3 Hypothèse sur les coûts : « <i>combien dois-je investir ?</i> » . . . . .</b>	<b>39</b>
4.3.1 Étude d'estimation du temps de calcul des algorithmes . . . . .	40
4.3.2 Étude d'estimation du temps d'annotation par un expert métier . . . . .	47
4.3.3 Étude d'estimation du temps total d'un projet d'annotation . . . . .	49
<b>4.4 Hypothèse de pertinence : « <i>est-ce le résultat est exploitable ?</i> » . . . . .</b>	<b>49</b>
4.4.1 Étude de la cohérence statistique de la base d'apprentissage en cours de construction . . . . .	50
4.4.2 Étude de la pertinence sémantique de la base d'apprentissage en cours de construction . . . . .	50
<b>4.5 Hypothèse de rentabilité : « <i>quel gain à chaque itération ?</i> » . . . . .</b>	<b>50</b>
4.5.1 Étude d'estimation des cas d'arrêts de la méthode . . . . .	51
<b>4.6 Hypothèse de robustesse : « <i>quelle influence d'une erreur ?</i> » . . . . .</b>	<b>51</b>
4.6.1 Étude de simulation d'erreurs d'annotations . . . . .	52
4.6.2 Étude d'annotation avec des paradigmes différents . . . . .	52
<b>4.7 Autres études à réaliser . . . . .</b>	<b>52</b>

#### 4.1. Hypothèse d'efficacité : « est-ce que la méthode permet d'annoter un jeu de données ? »

4.7.1	Choix du nombre de clusters ==> problème de recherche complexe .	53
4.7.2	Impact d'un modèle de langage ==> nécessite de nombreuses données spécifiques au domaine . . . . .	53
4.7.3	Paradigme d'annotation (intention vs dialogue) ==> problème d'UX + objectif métier . . . . .	53
4.7.4	(et plein d'autres que j'ajouterai au fur et à mesure de ma rédaction)	53

#### 4.1 Hypothèse d'efficacité : « est-ce que la méthode permet d'annoter un jeu de données ? »

TITRE A REVOIR : est-ce que la méthode fonctionne ? est-ce que la méthode atteint son objectif ? est-ce que la méthode converge vers un jeu de données ?

Nous aimerions vérifier l'hypothèse suivante :

##### ❖ Hypothèse d'efficacité ❖

« Une méthodologie d'annotation basée sur le *clustering* interactif permet d'obtenir une base d'apprentissage pour un assistant conversationnel qui respecte la vision donnée par l'expert métier au cours de l'annotation. »

Afin de vérifier cette hypothèse, nous mettrons en place une expérience de ré-annotation d'une base d'apprentissage (qui servira ici de vérité terrain) à l'aide de notre méthode, en simulant l'annotation d'un expert, et nous critiquerons l'évolution de la nouvelle base d'apprentissage obtenue et sa similitude avec la base d'apprentissage initiale.

La figure 4.2 illustre cette hypothèse et l'espoir de convergence d'une base d'apprentissage en cours de construction vers sa vérité terrain.

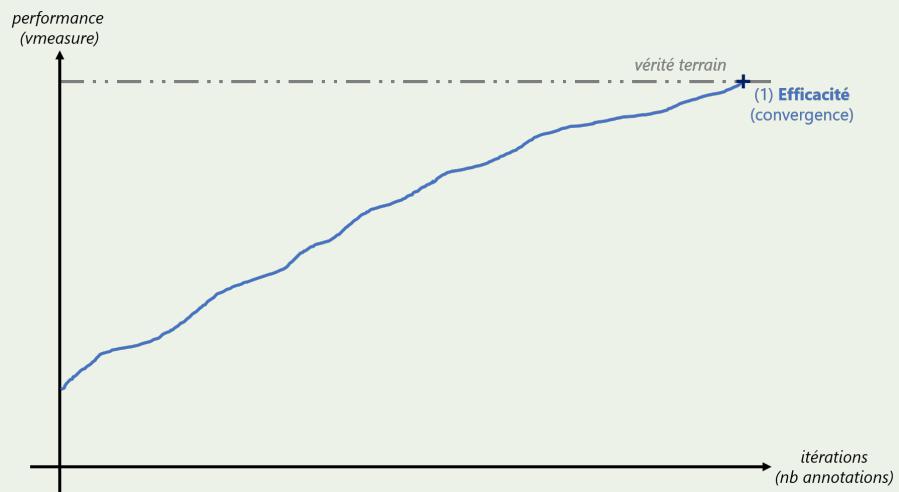


FIGURE 4.2 – Illustration des études réalisées sur le *clustering* interactif (étape 1/6) en schématisant l'évolution de la performance (*accord avec la vérité terrain calculé en v-measure*) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode (*nombre d'annotations par un expert métier*).

#### 4.1.1 Étude de convergence vers une vérité terrain pré-établie

Cette étude a été l'objet d'une présentation à la conférence EGC (Extraction et Gestion des Connaissances) (SCHILD et al., 2021), et d'une extension dans le journal IJDWM (International Journal of Data Warehousing and Mining) (SCHILD et al., 2022).<sup>9</sup>

##### Protocole expérimental : simuler l'annotation d'une base d'apprentissage

Nous voulons vérifier qu'une méthodologie d'annotation basée sur notre implémentation du *clustering* interactif permet de créer une base d'apprentissage pour un assistant conversationnel. Pour cela, nous prenons une base d'apprentissage employée pour entraîner un modèle de classification de textes, et nous utilisons ce jeu de données comme vérité terrain. L'objectif de cette expérience est de simuler la création de cette base d'apprentissage et de nous assurer que le résultat obtenu correspond à la vérité terrain.

**⚠️ Attention ⚠️ :** Dans le cadre de cette étude, nous supposons que l'expert métier connaît parfaitement le domaine traité dans ce jeu de données, et qu'il est capable de caractériser sans ambiguïté la similitude entre deux données issues de cet ensemble.

Lors de cette expérience, chaque tentative de la méthode commencera sur la version non labellisée de la vérité terrain à disposition, sans aucune contrainte connue à l'avance. Au fur et à mesure des itérations de la méthode, nous simulerons l'annotation de l'expert métier en comparant les labels de la vérité terrain : ainsi, deux données ont une contrainte MUST-LINK si elles ont le même label, et une contrainte CANNOT-LINK sinon. Cela traduit le prérequis d'avoir un annotateur qui soit capable, dans son domaine d'expertise, de différencier deux données selon leur ressemblance. Une tentative de l'application de notre méthode s'arrête lorsque toutes les contraintes possibles entre les données ont été annotées par l'expert.

Pour cette étude, nous essayons une tentative pour chaque combinaison de paramètre de notre implémentation du clustering interactif (cf. section 3.3). Cela comprend les tâches et leurs paramètres respectifs suivants :

1. le **prétraitement** des données, avec les quatre niveaux suivants : `prep.no`, `prep.simple`, `prep.lemma` et `prep.filter` ;
2. la **vectorisation** des données, avec les deux niveaux suivants : `vect.tfidf` et `SpaCy(vect.frcorenewsmd)` ;
3. le **clustering sous contraintes** des données, avec les six niveaux suivants : `clust.kmeans.cop`, `clust.hier.sing`, `clust.hier.comp`, `clust.hier.avg`, `clust.hier.ward` et `clust.spec`. Le choix du nombre de clusters n'est pas étudié ici, et ce nombre est fixé au nombre de classes présentes dans la vérité terrain ;
4. l'**échantillonnage** des contraintes à annoter, avec les quatre niveaux suivants : `samp.random.full`, `samp.random.same`, `samp.farhtest.same` et `samp.closest.diff`. La choix de la taille d'échantillon n'est pas étudié ici, et cette taille est arbitrairement fixé à 50.

Il y a donc 192 combinaisons testées, et chaque tentative est répétée 5 fois pour contrer les aléas statistiques de certains algorithmes. Pour plus de détails sur ces algorithmes, référez-vous à la section 3.3 pour avoir accès à leur description, à leurs paramètres et aux choix d'implémentation.

9. Les résultats et la discussion ont été mis à jour et réécrits pour mieux s'intégrer au discours ce manuscrit.

#### 4.1. Hypothèse d'efficacité : « est-ce que la méthode permet d'annoter un jeu de données ? »

---

Pour évaluer l'équivalence entre la vérité terrain et notre segmentation des données obtenue au cours de la méthode, nous nous intéresserons à l'évolution de la **v-measure** entre ces deux jeu de données. Si le score du calcul de la **v-measure** est de 100%, cela signifierait que le clustering final et la vérité terrain propose une segmentation identique des données, donc que la vérité terrain a pu être retrouvée, et donc qu'il est possible d'obtenir une base d'apprentissage pour un assistant conversationnel à l'aide d'une méthodologie d'annotation basée sur le *clustering* interactif.

Pour résumer ce protocole expérimental, vous pouvez vous référez au pseudo-code décrit dans Alg. 4.1.

---

**Algorithme 4.1** Description en pseudo-code du protocole expérimental de l'étude de convergence du *clustering* interactif vers une vérité terrain pré-établie.

---

**Entrée(s):** jeu de données annoté (vérité terrain)

- 1: **pour tout** arrangement d'algorithmes et de paramètres à tester **faire**
- 2:     **initialisation** : récupérer les données de la vérité terrain sans leur label, créer une liste vide de contraintes
- 3:     **prétraitement** : supprimer le bruit dans les données
- 4:     **vectorisation** : transformer les données en vecteurs
- 5:     **clustering initial** : regrouper les données par similarité
- 6:     **évaluation** : estimer l'équivalence entre le clustering obtenu et la vérité terrain
- 7:     **répéter**
- 8:         **échantillonnage** : sélectionner de nouvelles contraintes à annoter
- 9:         **simulation d'annotation** : ajouter des contraintes grâce à la comparaison des labels de la vérité terrain
- 10:         **clustering** : regrouper les données par similarité avec les contraintes
- 11:         **évaluation** : estimer l'équivalence entre le clustering obtenu et la vérité terrain
- 12:         **jusqu'à** annotation de toutes les contraintes possibles
- 13:         **évaluation finale** : espérer avoir un score d'équivalence de 100% entre le clustering obtenu et la vérité terrain
- 14: **fin pour**

**Sortie(s):** arrangements d'algorithmes et de paramètres ayant un score d'équivalence de 100%

---

Les scripts de l'expérience (*notebooks* Python) sont disponibles dans un dossier dédié de SCHILD, 2021.

## Résultats obtenus

La figure 4.3 et le tableau 4.1 représentent l'évolution moyenne de la **v-measure** du clustering en fonction du nombre d'itération de la méthode. Les tentatives les plus rapides et les plus lentes sont représentées sur la figure.

Malgré une forte dispersion des résultats (écart-type de **v-measure** pouvant être supérieur à 20%, forte différence entre les tentatives la plus rapide et la plus lente) et quelques sauts de performances (cf. à-coups de la tentative la plus lente sur la figure), une convergence générale vers la vérité terrain peut être constatée.

A l'itération 0, une tentative commence avec une moyenne de 19.05% de **v-measure** entre son *clustering* initial (sans contraintes) et la vérité terrain. Cette **v-measure** moyenne croît presque linéairement (pente de 0.97) jusqu'à l'itération 75 où elle atteint la performance de 92.08% (cf. tableau 4.1).

Au delà de l'itération 75, la courbe de la **v-measure** moyenne tend vers une asymptote de 100% (cf. figure 4.3). Cette asymptote est atteinte par toute les 960 tentatives (192 combinaisons de paramètres, 5 tentatives pour chaque combinaison), la tentative l'ayant atteinte le plus tôt à l'itération 19 et celle le plus tard à l'itération 326. La courbe se prolonge jusqu'à l'itération 394 pour que toutes les tentatives puissent annoter toutes les contraintes possibles sur le jeu de données.

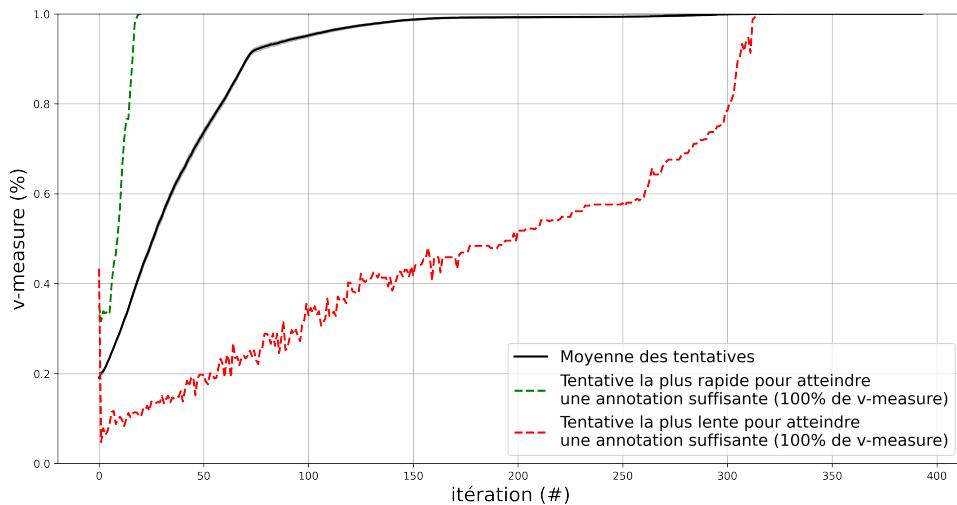


FIGURE 4.3 – Évolution de la moyenne de la **v-measure** entre un résultat obtenu et la vérité terrain en fonction du nombre d'itération de la méthode de *clustering* interactif, moyenne réalisée itération par itération sur l'ensemble des tentatives. Représentation des tentatives ayant été les plus rapides (*un prétraitement prep.simple, une vectorisation vect.tfidf, un clustering clust.hier.comp ou clust.hier.ward, et un échantillonnage samp.closest.diff*) et les plus lentes (*un prétraitement prep.no, une vectorisation vect.tfidf, un clustering clust.spec, et un échantillonnage de contraintes samp.farthest.same*) pour atteindre 100% de **v-measure**.

Annotations		Performances ( <b>v-measure</b> )			
Itérations	Contraintes	Moyenne	Écart-type	Minimum	Maximum
0	0	19.05% ( $\pm 0.43$ )	13.38%	03.42%	47.75%
25	1 250	49.09% ( $\pm 0.82$ )	25.43%	09.09%	100.00%
50	2 500	73.66% ( $\pm 0.77$ )	23.98%	16.78%	100.00%
75	3 750	92.08% ( $\pm 0.54$ )	16.70%	21.74%	100.00%
100	5 000	95.19% ( $\pm 0.41$ )	12.67%	26.93%	100.00%
125	6 250	97.43% ( $\pm 0.29$ )	09.09%	34.99%	100.00%
150	7 500	98.73% ( $\pm 0.23$ )	07.22%	38.14%	100.00%

TABLE 4.1 – Détails de l'évolution de la moyenne de la **v-measure** entre un résultat obtenu et la vérité terrain en fonction du nombre d'itération de la méthode de *clustering* interactif, moyenne réalisée itération par itération sur l'ensemble des tentatives.

## Discussion

La première et principale conclusion de cette étude concerne la preuve que la méthode est efficace. En effet, les différentes simulations ont bien convergé vers la vérité terrain (atteinte de l'asymptote à 100% de **v-measure**), montrant qu'il est possible pour un expert métier de créer une base d'apprentissage à l'aide d'une méthodologie d'annotation basée sur le *clustering* interactif.

Cette découverte permet de confirmer plusieurs espoirs portés sur la méthode.

Tout d'abord, la vérité terrain a été retrouvée sans formaliser concrètement la structure de données. Là où une annotation par label aurait requis au préalable une définition des catégories possibles pour les données à étiqueter, la méthodologie employant le *clustering* interactif a permis de faire émerger naturellement cette structure de données. Cette émergence provient directement des contraintes annotées par l'expert métier, traduisant ainsi ses connaissances à l'aide d'instructions simples : *les données sont-elles ou non similaires ?*

De plus, ces contraintes ont été l'objet d'une annotation guidée par les besoins de la machine afin de s'améliorer d'itération en itération (voir la croissance globale de la **v-measure** sur la figure 4.3). Ainsi, l'expert métier corrige la base d'apprentissage à chaque itération : soit en affinant les clusters en cours de construction, améliorant ainsi la cohérence des clusters (cf. pentes croissantes) ; soit en remaniant les clusters mal formés pour repartir sur de bonnes bases, détériorant la cohérence des clusters le temps de la réorganisation (cf. oscillations ou pentes décroissantes).

Néanmoins, différentes pistes sont encore à explorer pour rendre le *clustering* interactif utilisable en situation réelle.

D'une part, nous échangeons le besoin de définir une structure de données contre la nécessité d'annoter un grand nombre de contraintes : pour 500 points de données, et en considérant que l'asymptote à 100% est atteinte en moyenne autour de l'itération 200, il faudrait 10 000 annotations de contraintes pour être exhaustif, ce qui correspond à près de 20 fois plus de contraintes que de données. Bien que l'annotation binaire demande a priori une charge mentale plus faible à un annotateur, un tel volume représente tout de même une grande quantité de travail. Cela peut décourager les experts métiers en début de projet, surtout pour des projets ayant des jeux de données de plus grandes tailles. Toutefois, les résultats obtenus montrent une forte dispersion du nombre d'itérations nécessaire, et certaines tentatives ont été bien plus efficientes dans l'utilisation de leurs contraintes. La tentative la plus rapide a convergé à l'itération 19, soit 950 contraintes, ce qui est un volume d'annotation bien plus abordable ! On peut donc espérer trouver un paramétrage optimal de la méthode permettant de diminuer significativement le nombre moyen de contraintes nécessaires afin d'obtenir une base d'apprentissage exploitable avec un volume d'annotations acceptable. Cet aspect fait l'objet de l'étude décrite dans la section 4.2 (hypothèse d'efficience).

D'autre part, le choix d'annoter toutes les contraintes possibles sur les données (**annotation exhaustive**) n'est pas forcément judicieux. En effet, si nous nous référons à la figure 4.3, une moyenne de 90% de **v-measure** est déjà atteinte autour de l'itération 75, alors que l'asymptote à 100% n'est atteinte qu'au delà de l'itération 200. Afin d'être plus efficient, il faudrait envisager une **annotation partielle** permettant d'obtenir rapidement 90% de **v-measure** (quitte à affiner le résultat manuellement pour combler la "perte" moyenne de 10% de **v-measure**). Cet aspect sera ajouté à l'objectif de l'étude décrite dans la section 4.2 (hypothèse d'efficience).

Pour finir, nous avons supposé dans cette étude que l'annotateur est un expert métier connaissant parfaitement le domaine traité. Cette hypothèse forte n'est a priori pas valable en situation

Comment  
Gautier  
22/05/2021  
(A DÉ-  
TAILLER)  
Oui,  
complè-  
tement  
d'accord  
ici, mais  
en fait  
ça va  
plus loin  
que ça  
non ?  
Déjà, on  
a une  
quantité  
de res-  
sources  
allouées  
à la  
tâche  
en effet

réelle : En effet, des erreurs d'annotations peuvent intervenir (ambiguïtés sur les données, méconnaissance du domaine, erreurs d'inattention, différence d'opinions entre annotateurs, ...), ce qui peut entraîner des divergences ou des incohérences dans la construction de la base d'apprentissage. Il semble donc nécessaire d'étudier les impacts de ces incohérences, ainsi que de proposer une méthode pour les prévenir ou les corriger. Cet aspect sera traité à la fin de ce chapitre dans la section 4.6 (hypothèse de robustesse).

## 4.2 Hypothèse d'efficience : « *quels sont les paramètres optimaux pour minimiser la charge de travail de l'annotateur ?* »

TITRE A REVOIR : quels sont les paramètres optimaux pour accélérer la convergence de la méthode ? quels sont les paramètres optimaux pour minimiser la charge de travail de l'annotateur ?

Suite à la validation de l'hypothèse d'efficacité (convergence de la méthode, cf. section 4.1), nous aimerais vérifier l'hypothèse suivante :

### ❖ Hypothèse d'efficience ❖

« La vitesse de convergence du *clustering* interactif peut être optimisée en ajustant différents paramètres afin de minimiser la charge de travail de l'opérateur. Nous étudierons en particulier l'influence du prétraitement des données, de la vectorisation des données, de l'échantillonnage des contraintes à annoter et du *clustering* sous contraintes. »

Afin de vérifier cette hypothèse, nous mettrons en place une expérience de ré-annotation d'une base d'apprentissage (qui servira ici de vérité terrain) à l'aide de notre méthode, en simulant l'annotation d'un expert, et nous réaliserons l'analyse statistique de la taille d'effet de différents paramètres sur la vitesse de convergence du *clustering* itératif. La figure 4.4 illustre cette hypothèse et l'espoir d'une convergence "optimale" d'une base d'apprentissage en cours de construction vers sa vérité terrain.



FIGURE 4.4 – Illustration des études réalisées sur le *clustering* interactif (*étape 2/6*) en schématisant l'évolution de la performance (*accord avec la vérité terrain calculé en v-measure*) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode (*nombre d'annotations par un expert métier*).

#### 4.2.1 Étude d'optimisation des paramètres de convergence

Cette étude a été l'objet d'une présentation à la conférence EGC (Extraction et Gestion des Connaissances) (SCHILD et al., 2021), et d'une extension dans le journal IJDWM (International Journal of Data Warehousing and Mining) (SCHILD et al., 2022).<sup>10</sup>

#### Protocole expérimental : analyser la taille d'effet paramètres sur la vitesse de création d'une base d'apprentissage

Nous voulons étudier l'influence des paramètres de notre implémentation du *clustering* interactif sur la vitesse de création d'une base d'apprentissage pour un assistant conversationnel.

10. Les résultats et la discussion ont été mis à jour et réécrits pour mieux s'intégrer au discours ce manuscrit.

référence,  
lien vers  
AN-  
NEXE

Pour cette étude, nous allons reprendre le protocole expérimental de l'étude de convergence en section 4.1.1 visant à simuler la création d'une base d'apprentissage.

En s'appuyant sur les résultats précédemment obtenus, nous allons analyser l'influence des différentes tâches employées (**prétraitement**, **vectorisation**, **clustering sous contraintes**, **échantillonnage**) et de leurs paramètres sur la vitesse de convergence vers la vérité terrain. Nous avons toujours 192 combinaisons testées, et chaque tentative est répétée 5 fois pour contrer les aléas statistiques de certains algorithmes. Pour plus de détails sur ces algorithmes, référez-vous à la section 3.3.

Comme lors de l'étude sur la convergence de la méthode, nous nous intéresserons à l'évolution de la **v-measure** entre la vérité terrain et notre segmentation des données obtenue, et nous affinerons notre évaluation en portant attention aux trois seuils d'annotations suivants :

1. le cas d'une **annotation partielle**, correspondant au nombre d'itérations nécessaires à la méthode pour avoir 90% de **v-measure** entre le résultat obtenu et la vérité terrain, c'est-à-dire un état de semi-parcours vers une convergence totale<sup>11</sup> ;
2. le cas d'une **annotation suffisante**, correspondant au nombre d'itérations nécessaires à la méthode pour avoir 100% de **v-measure** entre le résultat obtenu et la vérité terrain, c'est-à-dire avoir suffisamment de contraintes annotées par l'expert métier pour retrouver la vérité terrain ;
3. le cas d'une **annotation exhaustive**, correspondant au nombre d'itérations nécessaires à la méthode pour parcourir toutes les contraintes possibles sur les données, et ainsi retranscrire exhaustivement la vision de l'expert métier.

Enfin, nous utiliserons une ANOVA à mesures répétées afin de déterminer l'effet des paramètres de notre implémentation sur le nombre d'annotations requis pour converger vers la vérité terrain.

Ces analyses seront réalisées à l'aide du logiciel R, et le test de Tukey (HSD) est utilisé pour les comparaisons post-hoc.

Pour résumer ce protocole expérimental, vous pouvez vous référer au pseudo-code décrit dans Alg. 4.2.

Les scripts de l'expérience (*notebooks Python*) sont disponibles dans un dossier dédié de SCHILD, 2021.

## Résultats obtenus

Pour obtenir une **annotation partielle** (*atteindre une v-measure de 90%*), la moyenne des itérations est de 59.04 (min : 11, max : 315, écart-type : 42.14), soit une moyenne de 2 951.81 annotations (min : 550, max : 15 750, écart-type : 2 106.72). La figure 4.5 représente la répartition de ces itérations au cours des différentes tentatives. On peut noter les deux cas intéressants suivants :

- Les tentatives les plus rapides furent avec un prétraitement `prep.no` ou `prep.simple` ou `prep.lemma`, une vectorisation `vect.tfidf`, un clustering `clust.hier.sing`, et un échantillonnage `samp.closest.diff`. Ces tentatives ont requis 11 itérations, soit 550 annotations, dont 299 (respectivement 304 et 281) contraintes MUST-LINK.
- Les tentatives les plus lentes furent avec prétraitement `prep.no`, une vectorisation `vect.tfidf`, un clustering `clust.spec`, et un échantillonnage de contraintes `samp.farthest.same`. Ces tentatives ont requis 315 itérations, soit 15 750 annotations, dont 1 032 contraintes MUST-LINK.

11. Le seuil de 90% a été choisi au cours de l'étude de convergence (cf. hypothèse d'efficacité, section 4.1).

## 4.2. Hypothèse d'efficience : « quels sont les paramètres optimaux pour minimiser la charge de travail de l'annotation ?

---

**Algorithme 4.2** Description en pseudo-code du protocole expérimental de l'étude d'optimisation de la convergence du *clustering* interactif vers une vérité terrain pré-établie.

**Entrée(s):** jeu de données annoté (vérité terrain)

- 1: **pour tout** arrangement d'algorithmes et de paramètres à tester **faire**
- 2:     **initialisation** : récupérer les données de la vérité terrain sans leur label, créer une liste vide de contraintes
- 3:     **prétraitement** : supprimer le bruit dans les données
- 4:     **vectorisation** : transformer les données en vecteurs
- 5:     **clustering initial** : regrouper les données par similarité
- 6:     **évaluation** : estimer l'équivalence entre le clustering obtenu et la vérité terrain
- 7:     **répéter**
- 8:         **échantillonnage** : sélectionner de nouvelles contraintes à annoter
- 9:         **simulation d'annotation** : ajouter des contraintes grâce à la comparaison des labels de la vérité terrain
- 10:         **clustering** : regrouper les données par similarité avec les contraintes
- 11:         **évaluation** : estimer l'équivalence entre le clustering obtenu et la vérité terrain
- 12:         **jusqu'à** annotation de toutes les contraintes possibles
- 13:     **fin pour**
- 14: **analyse** : déterminer les tailles d'effets des algorithmes et paramètres

**Sortie(s):** meilleurs arrangements d'algorithmes et de paramètres

---

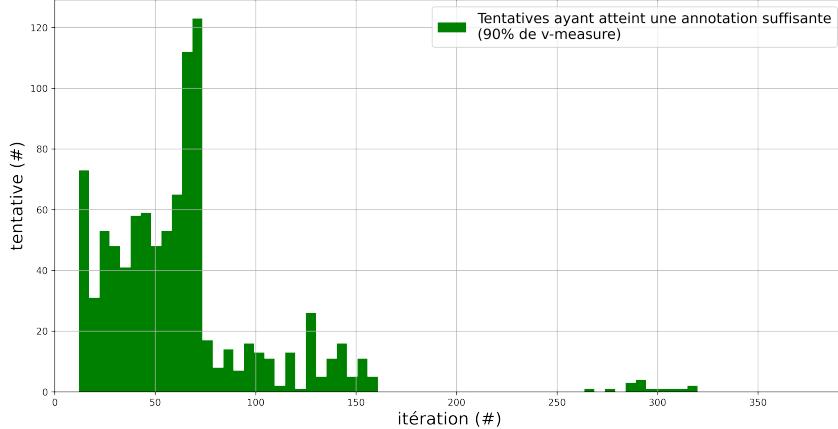


FIGURE 4.5 – Répartition des tentatives en fonction de l'itération de la méthode à laquelle elles atteignent le seuil d'une annotation partielle, c'est-à-dire l'itération à laquelle elles parviennent à 90% de **v-measure** entre un résultat obtenu et la vérité terrain. L'histogramme est réduit à 60 pics pour simplifier l'affichage.

Le tableau 4.2 retranscrit l'influence de chacun des paramètres sur le nombre d'itérations nécessaires pour atteindre une **annotation partielle** (*atteindre une v-measure de 90%*). Les analyses de variance mettent en relief l'effet significatif sur cette convergence du prétraitement (eta-carré : 0.320, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ), de la vectorisation (eta-carré : 0.388, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ), du clustering (eta-carré : 0.866, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ) et de l'échantillonnage (eta-carré : 0.968, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ). L'analyse post-hoc de ces effets indique que le meilleur paramétrage moyen pour atteindre une **annotation partielle** repose sur la prétraitement **prep.simple**, le vectorisation **vect.tfidf**, le clustering **clust.hier.avg**, et l'échantillonnage **samp.closest.diff**. La

moyenne du nombre d’itération requis pour ce paramétrage est de 19.00 (écart-type : 0.79), soit 950 annotations (écart-type : 39.34).

Description des facteurs analysés		Description statistique			Description des tailles d’effets	
Facteur	Niveau	Moyenne	Rang	SE	$\eta^2$	p-valeur
prétraitement	prep.simple	61.90	(1)	0.32	0.320	$< 2e^{-16}$ (***)
	prep.lemma	63.08	(2)			
	prep.no	63.70	(2)			
	prep.filter	71.90	(4)			
vectorisation	vect.tfidf	60.61	(1)	0.29	0.388	$< 2e^{-16}$ (***)
	vect.frcorenewsmd	63.08	(2)			
clustering	clust.hier.avg	50.64	(1)	0.35	0.866	$< 2e^{-16}$ (***)
	clust.kmeans.cop	52.43	(2)			
	clust.hier.sing	54.08	(3)			
	clust.hier.ward	72.41	(4)			
	clust.hier.comp	73.48	(5)			
	clust.spec	87.84	(6)			
échantillonnage	samp.closest.diff	33.66	(1)	0.32	0.968	$< 2e^{-16}$ (***)
	samp.random.same	48.24	(2)			
	samp.random.full	65.83	(3)			
	samp.farthest.same	112.86	(4)			

TABLE 4.2 – ANOVA du nombre d’itérations nécessaires pour l’obtention de 90% de v-mesure. Les (\*) dénotent le niveau de significativité ( $\alpha = 0.05$ ). Pour les effets significatifs, les chiffres précisés entre parenthèses dans la colonne Moyenne indiquent le classement des niveaux selon les analyses post-hoc.

Pour obtenir une **annotation suffisante** (*atteindre une v-measure de 100%*), la moyenne des itérations est de 76.29 (min : 19, max : 328, écart-type : 46.44), soit une moyenne de 3 801.19 annotations (min : 950, max : 16 400, écart-type : 2 314.91). La figure 4.6 représente la répartition de ces itérations au cours des différentes tentatives. On peut noter les deux cas intéressants suivants :

- Les tentatives les plus rapides furent avec un prétraitement `prep.simple`, une vectorisation `vect.tfidf`, un clustering `clust.hier.comp` ou `clust.hier.ward`, et un échantillonnage `samp.closest.diff`. Ces tentatives ont requis 19 itérations, soit 950 annotations, dont 638 (respectivement 641) contraintes MUST-LINK.
- Les tentatives les plus lentes furent avec prétraitement `prep.no`, une vectorisation `vect.tfidf`, un clustering `clust.spec`, et un échantillonnage de contraintes `samp.farthest.same`. Ces tentatives ont requis 394 itérations, soit 16 400 annotations, dont 1 309 contraintes MUST-LINK.

#### 4.2. Hypothèse d'efficience : « quels sont les paramètres optimaux pour minimiser la charge de travail de l'annotation ?

---

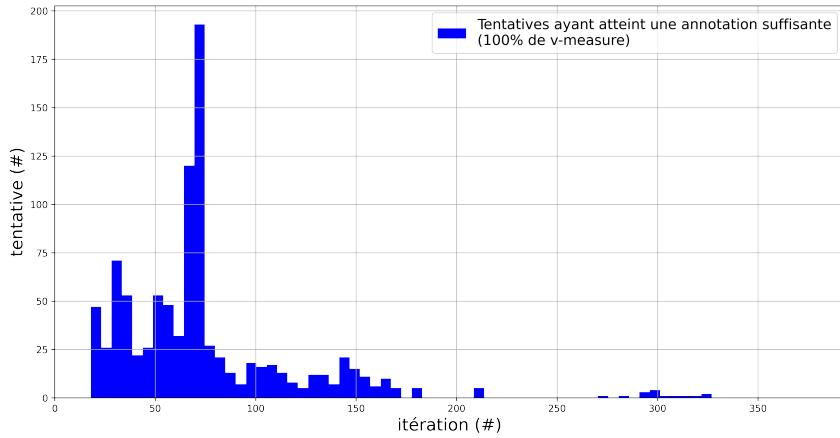


FIGURE 4.6 – Répartition des tentatives en fonction de l'itération de la méthode à laquelle elles atteignent le seuil d'une annotation suffisante, c'est-à-dire l'itération à laquelle elles parviennent à 100% de **v-measure** entre un résultat obtenu et la vérité terrain. L'histogramme est réduit à 60 pics pour simplifier l'affichage.

Le tableau 4.3 retranscrit l'influence de chacun des paramètres sur le nombre d'itérations nécessaires pour atteindre une **annotation suffisante**. Les analyses de variance mettent en relief l'effet significatif sur cette convergence du prétraitement (eta-carré : 0.987, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ), de la vectorisation (eta-carré : 0.991, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ), du clustering (eta-carré : 0.997, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ) et de l'échantillonnage (eta-carré : 0.998, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ). L'analyse post-hoc de ces effets indique que le meilleur paramétrage moyen pour atteindre une **annotation suffisante** repose sur la prétraitement `prep.lemma`, la vectorisation `vect.tfidf`, le clustering `clust.kmeans.cop`, et l'échantillonnage `samp.closest.diff`. La moyenne du nombre d'itération requis pour ce paramétrage est de 34.60 (écart-type : 7.44), soit 1 730 annotations (écart-type : 372.00).

Description des facteurs analysés		Description statistique			Description des tailles d'effets	
Facteur	Niveau	Moyenne	Rang	SE	$\eta^2$	p-valeur
prétraitement	prep.lemma	72.86	(1)	0.32	0.276	$< 2e^{-16}$ (***)
	prep.simple	73.30	(2)			
	prep.no	75.24	(2)			
	prep.filter	83.77	(4)			
vectorisation	vect.tfidf	71.16	(1)	0.36	0.366	$< 2e^{-16}$ (***)
	vect.frcorenewsmd	81.43	(2)			
clustering	clust.kmeans.cop	62.23	(1)	0.42	0.700	$< 2e^{-16}$ (***)
	clust.hier.avg	65.13	(2)			
	clust.hier.sing	75.44	(3)			
	clust.hier.ward	80.44	(4)			
	clust.hier.comp	81.46	(5)			
	clust.spec	93.06	(6)			
échantillonnage	samp.closest.diff	50.29	(1)	0.39	0.950	$< 2e^{-16}$ (***)
	samp.random.same	56.38	(2)			
	samp.random.full	71.95	(3)			
	samp.farhtest.same	126.55	(4)			

TABLE 4.3 – ANOVA du nombre d’itérations nécessaires pour l’obtention de 100% de v-mesure. Les (\*) dénotent le niveau de significativité ( $\alpha = 0.05$ ). Pour les effets significatifs, les chiffres précisés entre parenthèses dans la colonne Moyenne indiquent le classement des niveaux selon les analyses post-hoc.

Enfin, pour avoir une **annotation exhaustive** (*annoter toutes les contraintes possibles*), la moyenne des itérations est de 88.98 (min : 20, max : 394, écart-type : 68.21), soit une moyenne de 4 431.34 annotations (min : 1 000, max : 19 656, écart-type : 3 405.16). La figure 4.7 représente la répartition de ces itérations au cours des différentes tentatives. On peut noter les deux cas intéressants suivant :

- Les tentatives les plus rapides furent avec un prétraitement prep.no ou prep.lemma, une vectorisation vect.tfidf, un clustering clust.hier.comp ou clust.hier.wars, et un échantillonnage de contraintes samp.closest.diff. Ces tentatives ont requis 20 itérations, soit 1 000 annotations, dont 653 (respectivement 668) contraintes MUST-LINK.
- Les tentatives les plus lentes furent avec un prétraitement prep.simple, une vectorisation vect.frcorenewsmd, un clustering clust.hier.sing, et un échantillonnage samp.closest.diff. Ces tentatives ont requis 394 itérations, soit 19 656 annotations, dont 682 contraintes MUST-LINK.

#### 4.2. Hypothèse d'efficience : « quels sont les paramètres optimaux pour minimiser la charge de travail de l'annotation ?

---

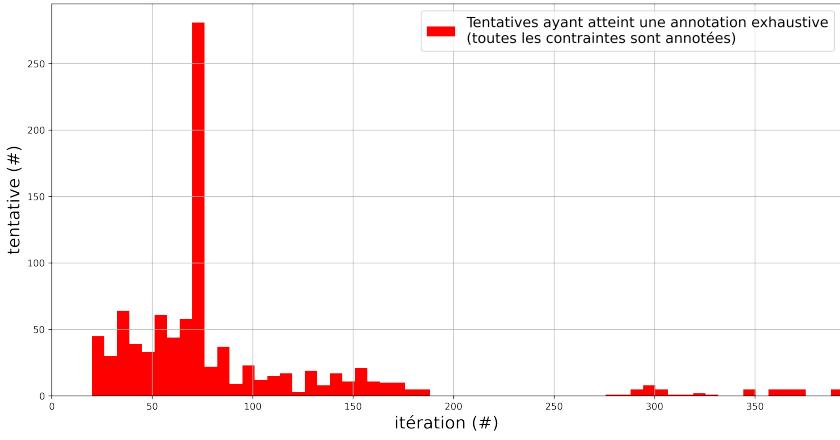


FIGURE 4.7 – Répartition des tentatives en fonction de l'itération de la méthode à laquelle elles atteignent le seuil d'une annotation exhaustive, c'est-à-dire l'itération à laquelle toutes les contraintes possibles entre les données ont été annotées. L'histogramme est réduit à 60 pics pour simplifier l'affichage.

Le tableau 4.4 retranscrit l'influence de chacun des paramètres sur le nombre d'itérations nécessaires pour atteindre une **annotation exhaustive**. Les analyses de variance mettent en relief l'effet significatif sur cette convergence du prétraitement (eta-carré : 0.909, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ), de la vectorisation (eta-carré : 0.985, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ), du clustering (eta-carré : 0.999, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ) et de l'échantillonnage (eta-carré : 0.997, p-valeur :  $< 10^{-3}$ ). L'analyse post-hoc de ces effets indique que le meilleur paramétrage moyen pour atteindre une **annotation exhaustive** repose sur la prétraitement `prep.lemma`, le vectorisation `vect.tfidf`, le clustering `clust.kmeans.cop`, et l'échantillonnage `samp.random.same`. La moyenne du nombre d'itération requis pour ce paramétrage est de 32.60 (écart-type : 1.14), soit 1 630 annotations (écart-type : 57.00).

Description des facteurs analysés		Description statistique			Description des tailles d'effets	
Facteur	Niveau	Moyenne	Rang	SE	$\eta^2$	p-valeur
prétraitement	prep.lemma	85.89	(1)	0.42	0.052	$< 2e^{-16}$ (***)
	prep.filter	89.55	(2)			
	prep.simple	89.64	(2)			
	prep.no	90.81	(4)			
vectorisation	vect.tfidf	85.50	(1)	0.39	0.165	$< 2e^{-16}$ (***)
	vect.frcorenewsmd	92.46	(2)			
clustering	clust.kmeans.cop	64.99	(1)	0.39	0.894	$< 2e^{-16}$ (***)
	clust.hier.avg	78.54	(2)			
	clust.hier.ward	81.31	(3)			
	clust.hier.comp	82.49	(3)			
	clust.spec	93.78	(5)			
	clust.hier.comp	132.75	(6)			
échantillonnage	samp.random.same	57.23	(1)	0.42	0.930	$< 2e^{-16}$ (***)
	samp.random.full	72.80	(2)			
	samp.closest.diff	98.38	(3)			
	samp.farhtest.same	132.75	(4)			

TABLE 4.4 – ANOVA du nombre d’itérations nécessaires pour annoter toutes les contraintes possibles. Les (\*) dénotent le niveau de significativité ( $\alpha = 0.05$ ). Pour les effets significatifs, les chiffres précisés entre parenthèses dans la colonne Moyenne indiquent le classement des niveaux selon les analyses post-hoc.

La figure 4.8 représente les évolutions moyennes de la **v-measure** du clustering en fonction du nombre d’itération de la méthode pour les différentes valeurs des facteurs analysés (prétraitement en haut à gauche, vectorisation en haut à droite, clustering en bas à gauche, échantillonnage en bas à droite). La figure 4.9 représente cette même évolution pour les meilleurs paramétrages moyens destinés à atteindre les trois seuils d’annotation définis (partiel, suffisant, exhaustif).

#### 4.2. Hypothèse d'efficience : « quels sont les paramètres optimaux pour minimiser la charge de travail de l'annotation ?

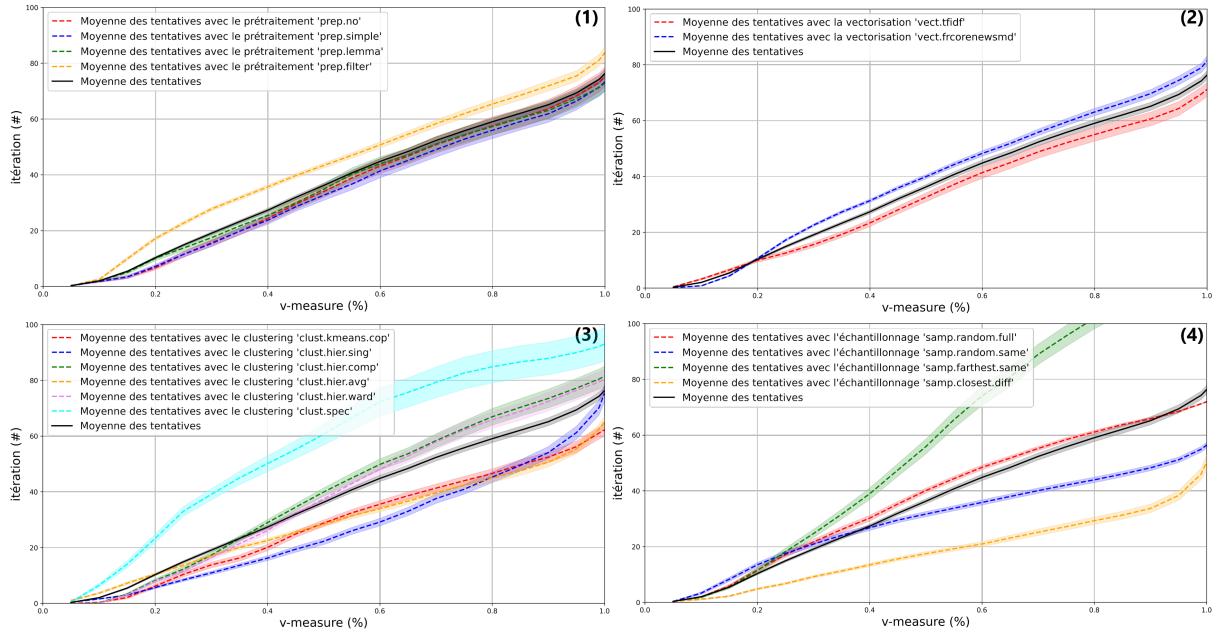


FIGURE 4.8 – Évolution des moyennes du nombre d’itérations nécessaire de la méthode de *clustering* interactif pour obtenir un seuil défini de **v-measure** entre un résultat obtenu et la vérité terrain, moyennes réalisées sur les différentes valeurs que peuvent prendre les facteurs analysés et affichées par facteur : (1) prétraitement, (2) vectorisation, (3) clustering et (4) échantillonnage. Le seuil d’annotation exhaustive (annoter toutes les contraintes possibles) n’étant pas exprimé en terme de **v-measure**, ce seuil n’est pas affiché ici.

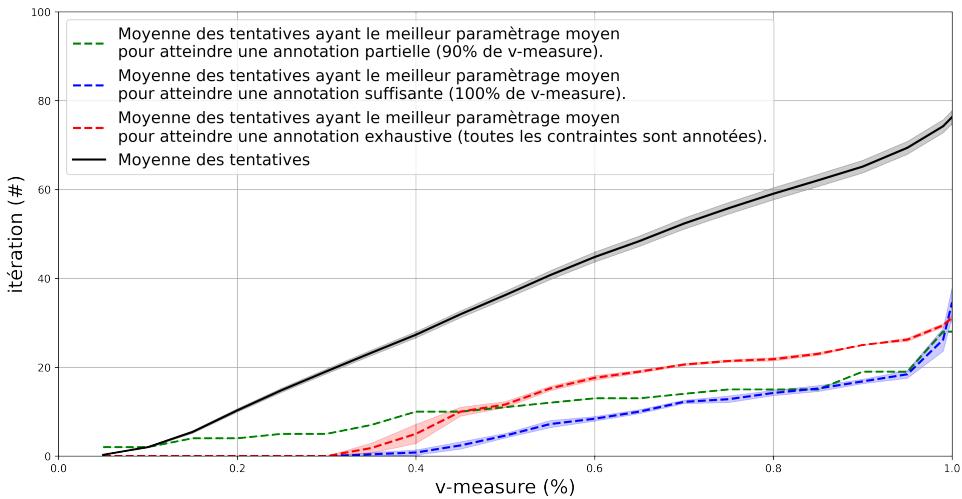


FIGURE 4.9 – Évolution des moyennes du nombre d’itérations nécessaire de la méthode de *clustering* interactif pour obtenir un seuil défini de **v-measure** entre un résultat obtenu et la vérité terrain, moyennes réalisées sur les différentes seuils d’annotations étudiés : l’annotation partielle (*atteindre une v-measure de 90%*), l’annotation suffisante (*atteindre une v-measure de 100%*) et l’annotation exhaustive (*annoter toutes les contraintes possibles*).

## Discussion

L'objectif de l'étude est de trouver une implémentation "efficiente" du *clustering* interactif permettant d'obtenir une base d'apprentissage correctement annotée en un minimum d'annotation. Pour trouver si une telle implémentation existe et quels en sont les paramètres optimaux, nous avons analysé l'impact de différentes paramétrages sur les tâches principales de la méthode (**prétraitement, vectorisation, clustering sous contraintes, échantillonnage**) en nous basant sur des simulations d'annotation d'un jeu de données.

Dans l'optique d'être efficient, nous excluons le désir d'annoter **exhaustivement** le jeu de données car la charge de travail estimée est trop importante. (cf. discussion de la section 4.1 (hypothèse d'efficacité)) Nous préférons donc nous concentrer sur deux seuils d'annotation plus réalistes : celui d'une **annotation partielle** (atteindre 90% de v-measure avec la vérité terrain) et celui d'une **annotation suffisante** (atteindre 100% de v-measure avec la vérité terrain en un minimum de contraintes).

**remarque sur la valeur de eta2**

L'étude réalisée met en avant l'impact significatif des quatre tâches principales (**prétraitement, vectorisation, clustering sous contraintes, échantillonnage**) sur la vitesse de convergence de la méthode pour atteindre les seuils définis de 90% et 100% de v-measure. Il existe donc bien un paramétrage permettant d'optimiser l'implémentation proposée et de réduire le nombre de contraintes nécessaires à annoter :

1. pour une **annotation partielle** (90% de v-measure), le meilleur paramétrage moyen est constitué du prétraitement simple (`prep.simple`), de la vectorisation TF-IDF (`vect.tfidf`), du clustering hiérarchique à lien moyen (`clust.hier.avg`) et de l'échantillonnage des données les plus proches dans des clusters différents (`sampl.closest.diff`). Avec ce paramétrage, il faut en moyenne 950 annotations de contraintes pour obtenir une v-measure de 90% ;
2. pour une **annotation suffisante** (100% de v-measure), le meilleur paramétrage moyen est constitué du prétraitement avec lemmatisation (`prep.lemma`), de la vectorisation TF-IDF (`vect.tfidf`), du clustering KMeans (`clust.kmeans.cop`) et de l'échantillonnage des données les plus proches dans des clusters différents (`sampl.closest.diff`). Avec ce paramétrage, il faut en moyenne 1 750 annotations de contraintes pour obtenir une v-measure de 100% ;
3. le cas d'une **annotation exhaustive** (annoter toutes les contraintes possibles sur les données) n'est pas explicité ici mais peut se déduire des résultats décrits plus haut.

Ainsi, cette étude permet de répondre à certaines limites discutées dans la section 4.1 (hypothèse d'efficacité).

En effet, l'optimisation des paramètres de l'implémentation du *clustering* interactif permet de réduire considérablement le nombre de contraintes nécessaires pour obtenir une base d'apprentissage exploitable. En nous basant sur le tableau 4.1 de l'étude de convergence, et dans le cadre de l'annotation d'un jeu de 500 données, nous sommes passé d'un paramétrage moyen nécessitant 3 750 (respectivement 10 000) contraintes à un paramétrage optimisé ne nécessitant que 950 (respectivement 1 750) contraintes pour atteindre un seuil de 90% (respectivement 100%) v-measure. L'ordre de grandeur de la charge de travail demandée aux annotateurs est donc située entre 2 et 4 fois la taille du jeu de données.

En considérant que les annotations sont binaires et demandent a priori une charge mental plus faible que les annotations par attribution de label ("les données sont-elles similaires ?" vs "quel est l'étiquette de cette donnée ?"), nous pouvons conclure que la charge totale nécessaire à l'annotation avec une méthodologie basée sur le *clustering* interactif est comparable à celles

#### 4.3. Hypothèse sur les coûts : « combien dois-je investir ? »

---

des méthodes traditionnelles. De plus, cette méthode ne demande pas de formalisation concrète de la structure de données à annoter pour faire émerger une base d'apprentissage au cours des itérations, donc le *clustering* interactif devient une méthode d'annotation adaptée à l'activité des annotateurs.

Néanmoins, quelques pistes sont encore à explorer pour compléter cette analyse d'efficience.

D'une part, une étude de coût est à réaliser pour trancher le choix de paramètre optimaux réalistes. En effet, il est intéressant d'étudier le coût machine (temps CPU utilisé) et le coût humain (temps d'annotation) afin d'affiner les choix techniques et de compléter les arguments sur l'utilisation en situation réelle d'une méthodologie d'annotation basée sur le *clustering* interactif. Cet aspect sera traité dans la section 4.3 (hypothèse des coûts).

A compléter ?

D'autre part, l'étude réalisée se base sur des seuils de performance par rapport à une vérité terrain. Or en situation réelle, cette comparaison avec la vérité terrain n'est pas possible car elle est précisément en cours de conception (la base d'apprentissage finale devant être la vérité terrain). De plus, un tel score n'est pas le plus explicite pour un expert métier pour qui un score de `v-measure` n'est pas révélateur de la pertinence métier de la segmentation proposée des données. Il manque donc une stratégie d'évaluation de pertinence de la base d'apprentissage en cours de construction et de la suffisance des annotations réalisées pour faire refléter la vision de l'annotateur dans le résultat. Cet aspect sera traité dans la section 4.4 (hypothèse de pertinence).

A compléter ?

Pour finir, comme pour l'étude de convergence réalisé en section 4.1, nous avons supposé dans cette étude que l'annotateur est un expert métier connaissant parfaitement le domaine traité. Cette hypothèse forte n'est a priori pas valable en situation réelle : En effet, des erreurs d'annotations peuvent intervenir (ambiguïtés sur les données, méconnaissance du domaine, erreurs d'inattention, différence d'opinions entre annotateurs, ...), ce qui peut entraîner des divergences ou des incohérences dans la construction de la base d'apprentissage. Il semble donc nécessaire d'étudier les impacts de ces incohérences, ainsi que de proposer une méthode pour les prévenir ou les corriger. Cet aspect sera traité à la fin de ce chapitre dans la section 4.6 (hypothèse de robustesse).

### 4.3 Hypothèse sur les coûts : « combien dois-je investir ? »

Pour compléter l'étude réalisée sur l'hypothèse d'efficience (optimisation des paramètres de convergence, cf. section ??), nous aimerais vérifier l'hypothèse suivante :

à compléter

### ✍ Hypothèse sur les coûts ✍

« Il est possible d'estimer les coûts nécessaires d'une méthodologie d'annotation basée sur le *clustering* interactif pour obtenir une base d'apprentissage exploitable. Nous étudierons en particulier les coûts relatifs au temps d'annotation, au temps de calculs des algorithmes, ainsi que la durée totale de la méthode en fonction de la taille du jeu de données. »

Afin de vérifier cette hypothèse, nous organiserons plusieurs expériences pour simuler ou déterminer ces durées en fonction de plusieurs facteurs : taille du jeu de données, nombre de clusters, nombre de contraintes, différents annotateurs, ...

La figure 4.10 illustre cette hypothèse et l'espoir de pouvoir caractériser la qualité de la base d'apprentissage en cours de construction en fonction d'un coût temporel au lieu d'un nombre abstrait d'itérations de la méthode.



FIGURE 4.10 – Illustration des études réalisées sur le *clustering* interactif (étape 3/6) en schématisant l'évolution de la performance (*accord avec la vérité terrain calculé en v-measure*) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode (*nombre d'annotations par un expert métier*).

#### 4.3.1 Étude d'estimation du temps de calcul des algorithmes

##### Protocole expérimental

Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ?

A REDIGER : Protocole + Données + Critères

##### Résultats obtenus

A REDIGER : Description figure

#### 4.3. Hypothèse sur les coûts : « combien dois-je investir ? »

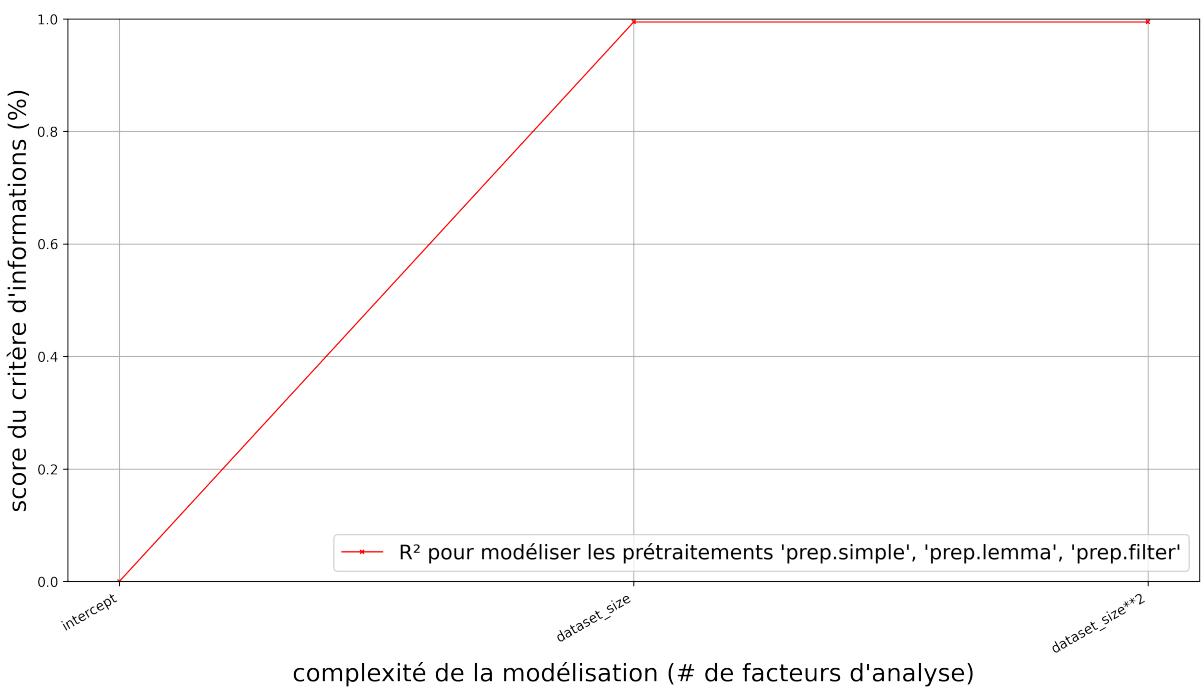


FIGURE 4.11 – Évolution de score d'information (en  $R^2$ ) caractérisant une modélisation du temps de calcul de la tâche de **prétraitement** en fonction du degré de complexité (basé sur les interactions entre les facteurs d'analyse suivants : (a) **nombre de données**. Les paramétrages `prep.simple`, `prep.lemma` et `prep.filter` ayant des temps de calculs similaires, leurs modélisations n'ont pas été séparées.

A REDIGER : Description figure

## Chapitre 4. Étude de la méthode

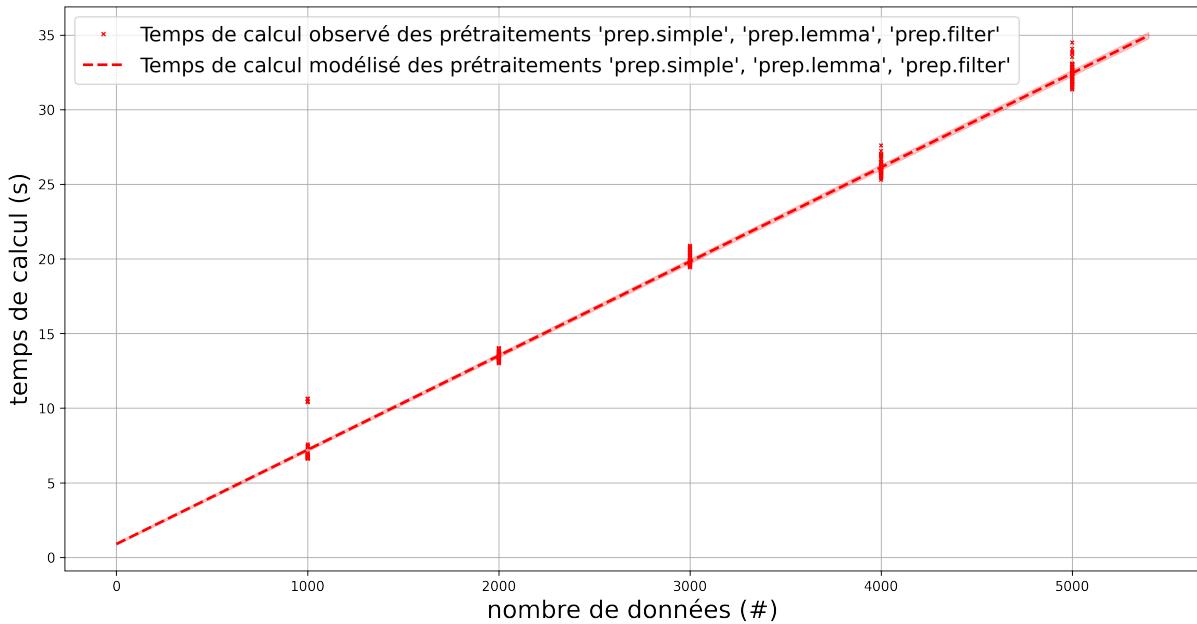


FIGURE 4.12 – Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour effectuer une tâche de **prétraitement** en fonction du nombre de données à traiter. Les paramétrages `prep.simple`, `prep.lemma` et `prep.filter` ayant des temps de calculs similaires, leurs modélisations n'ont pas été séparées.

A REDIGER : Equation

A REDIGER : Description figure

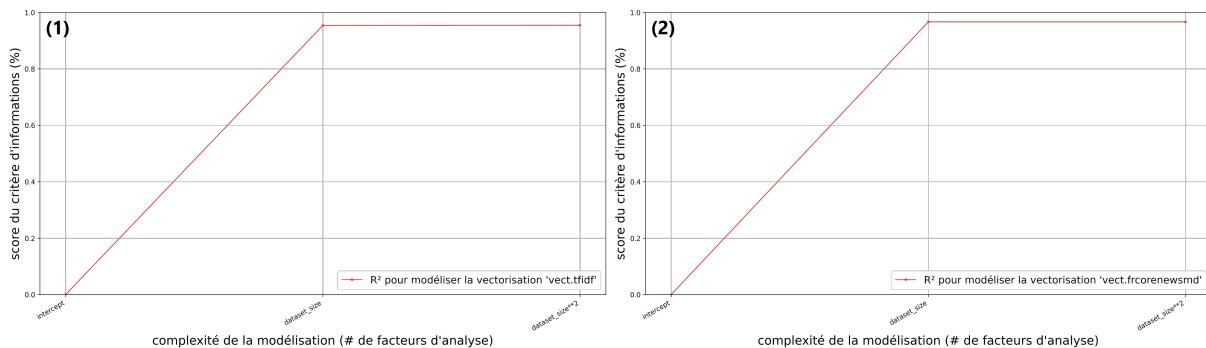


FIGURE 4.13 – Évolution de score d'information (en  $R^2$ ) caractérisant une modélisation du temps de calcul de la tâche de **vectorisation** en fonction du degré de complexité (basé sur les interactions entre les facteurs d'analyse suivants : (a) **nombre de données**. Au sujet de la correspondance des graphes : (1)=`vect.tfidf`; (2)=`vect.frcorenewsmd`.

A REDIGER : Description figure

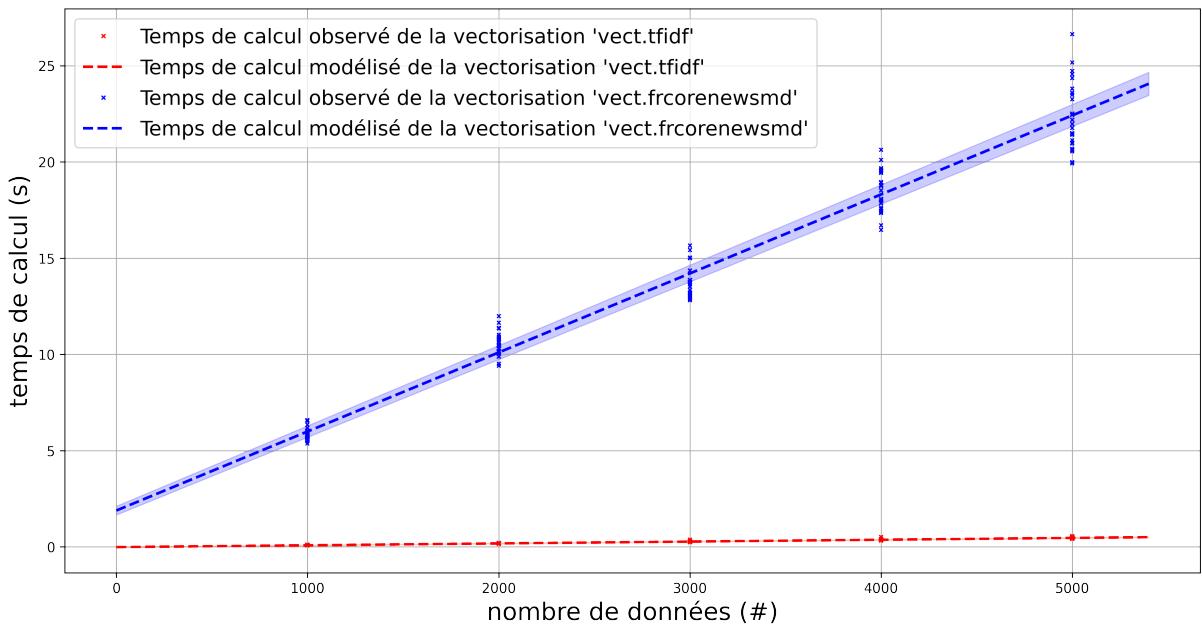


FIGURE 4.14 – Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour effectuer une tâche de **vectorisation** en fonction du nombre de données à traiter.

A REDIGER : Equation

A REDIGER : Description figure

## Chapitre 4. Étude de la méthode

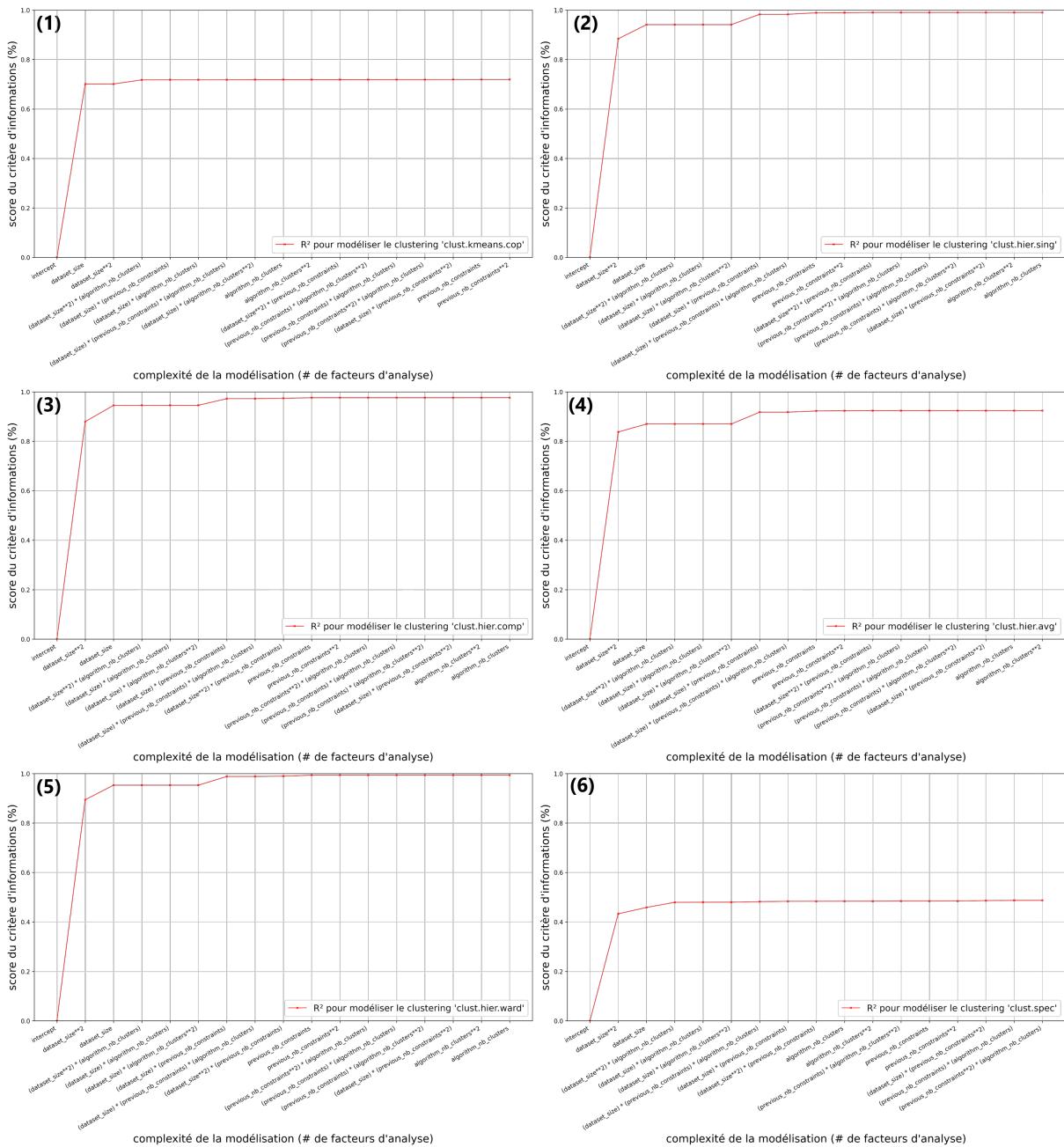


FIGURE 4.15 – Évolution de score d'information (en  $R^2$ ) caractérisant une modélisation du temps de calcul de la tâche de **clustering** en fonction du degré de complexité (basé sur les interactions entre les facteurs d'analyse suivants : (a) **nombre de données**, (b) **nombre de clusters à trouver**, (c) **nombre contraintes annotées**. Au sujet de la correspondance des graphes : (1)=clust.kmeans.cop ; (2)=clust.hier.sing ; (3)=clust.hier.comp ; (4)=clust.hier.avg ; (5)=clust.hier.ward ; (6)=clust.spec.

A REDIGER : Description figure

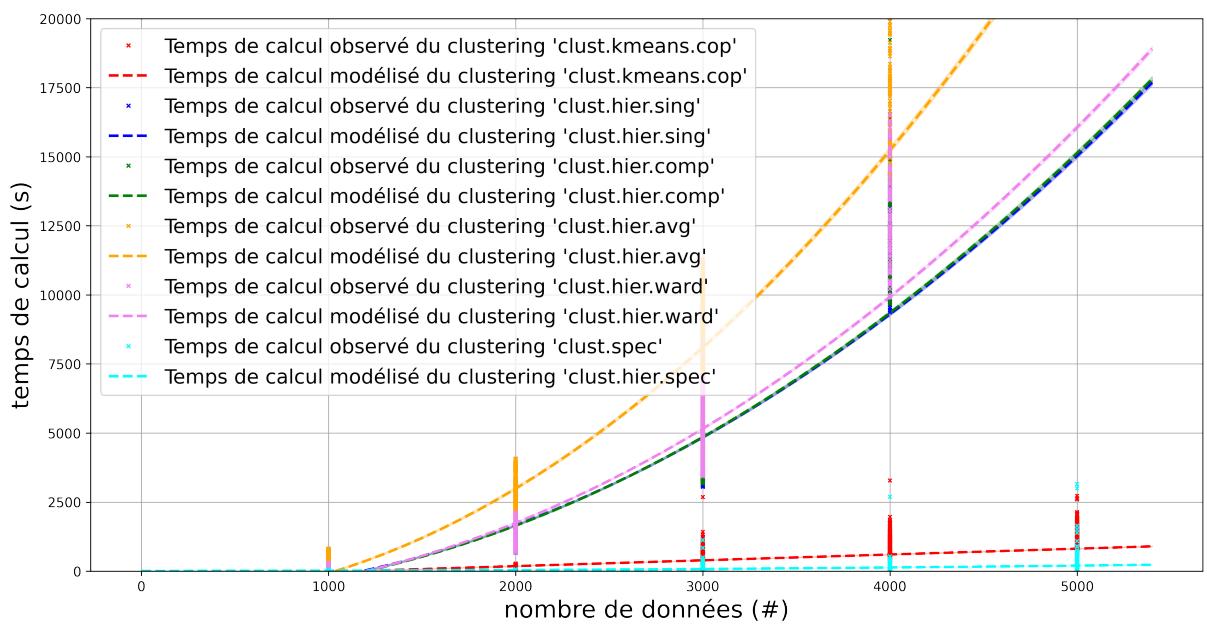


FIGURE 4.16 – Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour effectuer une tâche de **clustering** en fonction du nombre de données à traiter.

A REDIGER : Equation

A REDIGER : Description figure

## Chapitre 4. Étude de la méthode

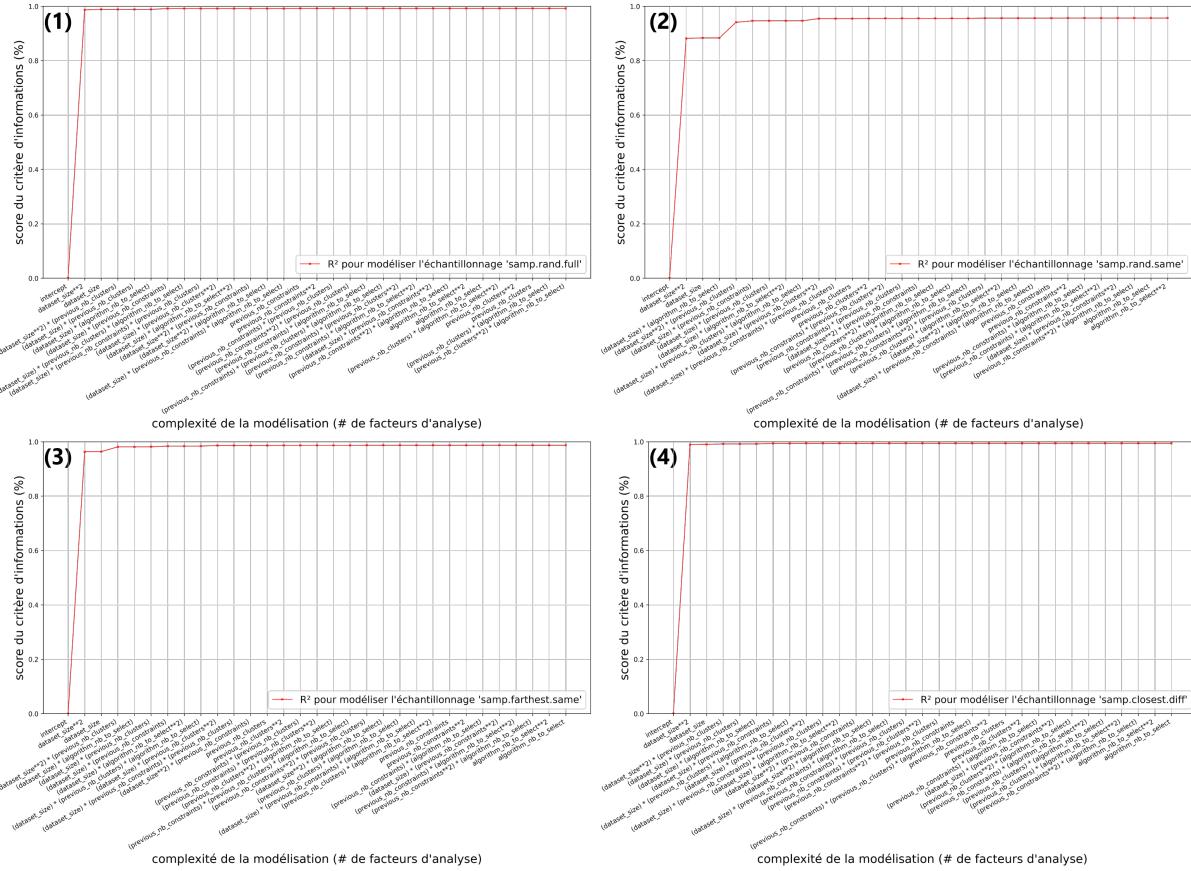


FIGURE 4.17 – Évolution de score d’information (en  $R^2$ ) caractérisant une modélisation du temps de calcul de la tâche d’échantillonnage en fonction du degré de complexité (basé sur les interactions entre les facteurs d’analyse suivants : (a) nombre de données, (b) nombre de clusters, (c) nombre contraintes annotées, (d) nombre contraintes à sélectionner. Au sujet de la correspondance des graphes : (1)=samp.rand.full ; (2)=samp.rand.same ; (3)=clust.farthest.same ; (4)=clust.closest.diff.

A REDIGER : Description figure

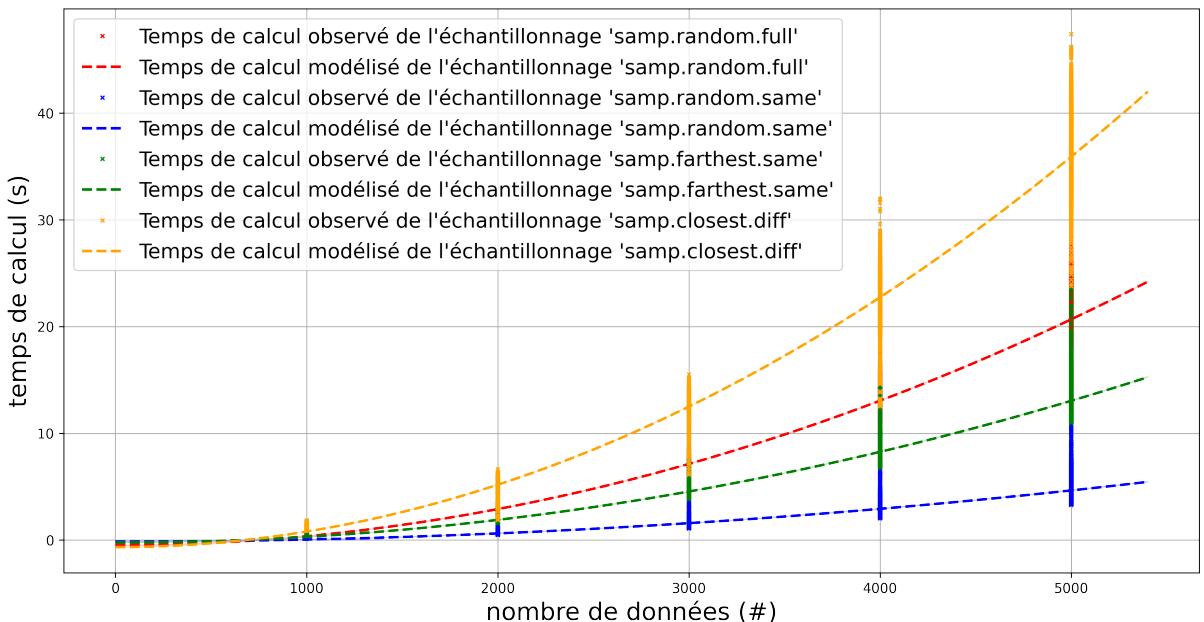


FIGURE 4.18 – Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour effectuer une tâche d'échantillonnage en fonction du nombre de données à traiter.

A REDIGER : Equation

## Discussion

A REDIGER : Discussion

### 4.3.2 Étude d'estimation du temps d'annotation par un expert métier

#### Protocole expérimental

Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ?

A REDIGER : Protocole + Données + Critères

#### Résultats obtenus

A REDIGER : Description figure

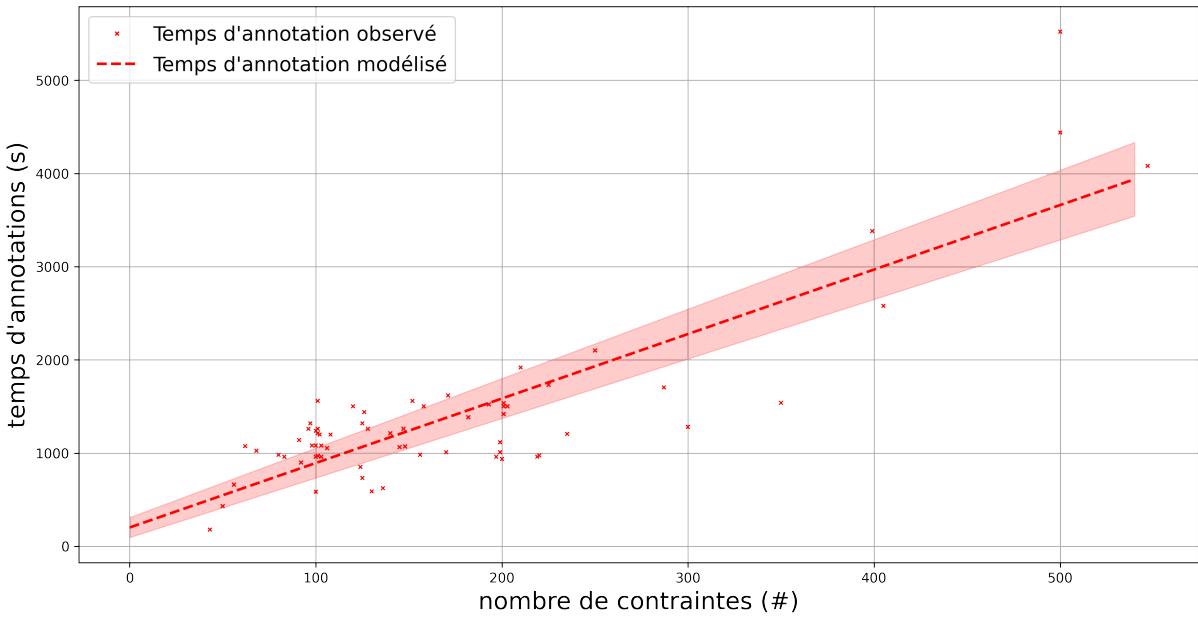


FIGURE 4.19 – Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour annoter un lot de contraintes.

A REDIGER : équation du temps

A REDIGER : Description figure

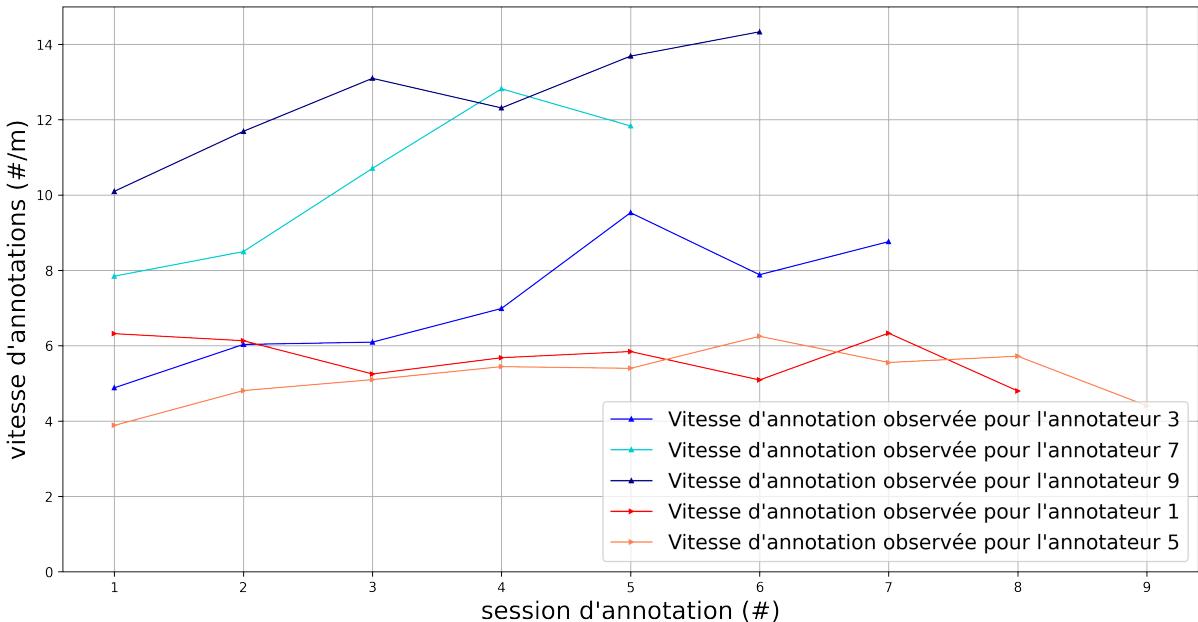


FIGURE 4.20 – Etude de cas d'évolution de la vitesse d'annotation de contraintes (en contraintes par minutes) en fonction des différentes sessions d'annotations

## Discussion

A REDIGER : Discussion temps moyen

A REDIGER : Discussion vitesse d'annotation

### 4.3.3 Étude d'estimation du temps total d'un projet d'annotation

#### Protocole expérimental

Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ?

#### Résultats obtenus

#### Discussion

## 4.4 Hypothèse de pertinence : « est-ce le résultat est exploitable ? »

Nous aimerais vérifier l'hypothèse suivante : \_\_\_\_\_ à compléter

### 💡 Hypothèse de pertinence 💡

« La vitesse de convergence du *clustering* interactif peut être optimisée en réglant différents paramètres. Nous étudierons l'influence du prétraitement des données, de la vectorisation des données, de l'échantillonnage des contraintes à annoter et du *clustering* sous contraintes (cf. figure ??). »



FIGURE 4.21 – Illustration des études réalisées sur le *clustering* interactif (étape 4/6) en schématisant l'évolution de la performance (*accord avec la vérité terrain calculé en v-measure*) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode (*nombre d'annotations par un expert métier*).

#### **4.4.1 Étude de la cohérence statistique de la base d'apprentissage en cours de construction**

##### **Protocole expérimental**

Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ?

##### **Résultats obtenus**

##### **Discussion**

#### **4.4.2 Étude de la pertinence sémantique de la base d'apprentissage en cours de construction**

##### **Protocole expérimental**

Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ?

##### **Résultats obtenus**

##### **Discussion**

#### **4.5 Hypothèse de rentabilité : « *quel gain à chaque itération ?* »**

à reformuler

Nous aimerais vérifier l'hypothèse suivante :

#### 4.6. Hypothèse de robustesse : « quelle influence d'une erreur ? »

##### ✍ Hypothèse de rentabilité ✍

« Il est possible d'estimer quand méthodologie d'annotation basée sur le *clustering* interactif a convergé vers un résultat satisfaisant (cf. figure 4.22. »

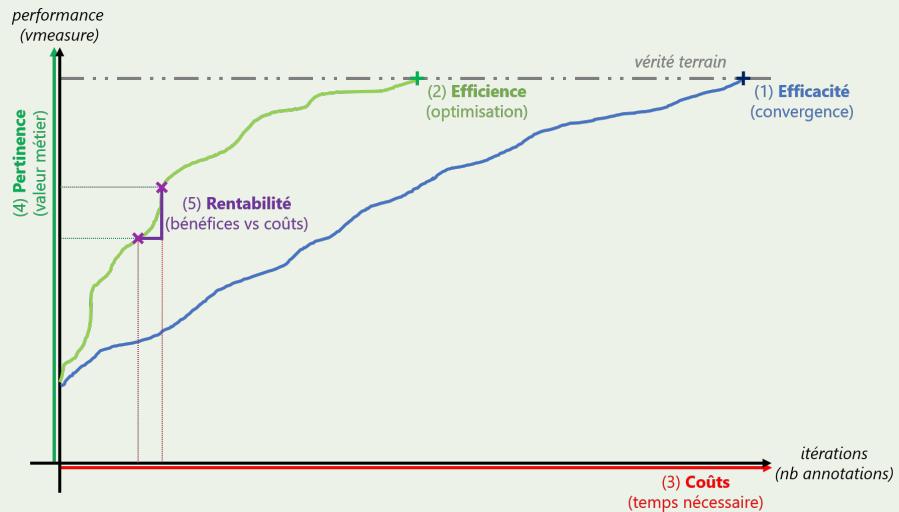


FIGURE 4.22 – Illustration des études réalisées sur le *clustering* interactif (étape 5/6) en schématisant l'évolution de la performance (*accord avec la vérité terrain calculé en v-measure*) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode (*nombre d'annotations par un expert métier*).

##### 4.5.1 Étude d'estimation des cas d'arrêts de la méthode

###### Protocole expérimental

Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ?

###### Résultats obtenus

###### Discussion

#### 4.6 Hypothèse de robustesse : « quelle influence d'une erreur ? »

Nous aimerais vérifier l'hypothèse suivante :

à reformuler

### ❶ Hypothèse de robustesse ❶

« Il est possible d'estimer l'influence d'une différence d'annotation lors d'une méthodologie d'annotation basée sur le *clustering* interactif (cf. figure 4.23). »

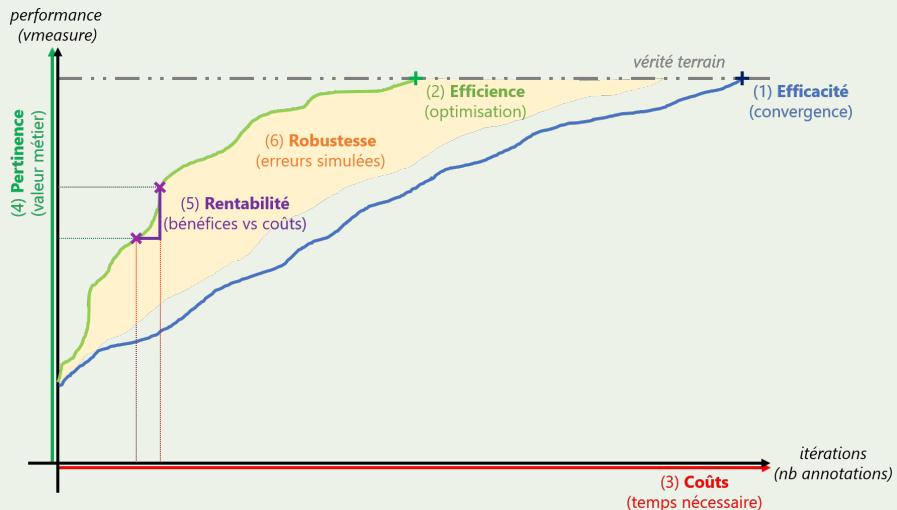


FIGURE 4.23 – Illustration des études réalisées sur le *clustering* interactif (*étape 6/6*) en schématisant l'évolution de la performance (*accord avec la vérité terrain calculé en v-measure*) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode (*nombre d'annotations par un expert métier*).

#### 4.6.1 Étude de simulation d'erreurs d'annotations

##### Protocole expérimental

Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ?

##### Résultats obtenus

##### Discussion

#### 4.6.2 Étude d'annotation avec des paradigmes différents

##### Protocole expérimental

Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ?

##### Résultats obtenus

##### Discussion

#### 4.7 Autres études à réaliser

SECTION À RÉDIGER

**4.7.1 Choix du nombre de clusters ==> problème de recherche complexe**

- o Piste de résolution : plusieurs clusterings + vote collaboratif ? algorithmes sans le nombre de clusters en hyper-paramètres

**4.7.2 Impact d'un modèle de langage ==> nécessite de nombreuses données spécifiques au domaine**

- o Piste de résolution : script d'étude comparative déjà prêt, mais il manque les données opensources...

**4.7.3 Paradigme d'annotation (intention vs dialogue) ==> problème d'UX + objectif métier**

- o Etude Ergo, sort de mon domaine d'expertise

**4.7.4 (et plein d'autres que j'ajouterai au fur et à mesure de ma rédaction)**

- o



## Chapitre 5

# Conclusion

### 5.1 Rappel de la problématique ??

TODO

### 5.2 Avantage et limites de la méthodes ??

TODO

### 5.3 Ouverture ??

TODO



# Annexe A

## Annexe théorique

### Sommaire

---

<b>A.1</b>	<b>Les algorithmes de clustering</b>	<b>57</b>
A.1.1	Kmeans	57
A.1.2	Hierarchique	57
A.1.3	Spectral	57
A.1.4	DBScan	57
A.1.5	Affinity Propagation	57
<b>A.2</b>	<b>Evaluation d'une clustering</b>	<b>58</b>
A.2.1	Homogénéité – Complétude – Vmeasure	58
A.2.2	FMC	58

---

### A.1 Les algorithmes de clustering

#### A.1.1 Kmeans

kmeans

#### A.1.2 Hierarchique

hierarchique

#### A.1.3 Spectral

spectral

#### A.1.4 DBScan

dbscan

#### A.1.5 Affinity Propagation

affinity propagation

## A.2 Evaluation d'une clustering

### A.2.1 Homogénéité – Complétude – Vmeasure

la VMeasure est la moyenne harmonique entre l'homogénéité et la complétude.

### A.2.2 FMC

# Annexe B

## Annexe technique

### Sommaire

---

B.1	package pypi interactive-clustering . . . . .	59
B.2	package pypi interactive-clustering-gui . . . . .	59
B.3	package pypi features-maximization-metrics . . . . .	59
B.4	experimentations jupyter notebook . . . . .	59

---

- B.1 package pypi interactive-clustering
- B.2 package pypi interactive-clustering-gui
- B.3 package pypi features-maximization-metrics
- B.4 experimentations jupyter notebook

*Annexe B. Annexe technique*

---

# Annexe C

## Annexe des jeux de données

### Sommaire

---

C.1	french bank cards . . . . .	61
C.2	DNA press title . . . . .	61

---

**C.1 french bank cards**

**C.2 DNA press title**



# Bibliographie

- LAMPERT, T., DAO, T.-B.-H., LAFABREGUE, B., SERRETTE, N., FORESTIER, G., CREMILLEUX, B., VRAIN, C., & GANCARSKI, P. (2018). Constrained distance based clustering for time-series : a comparative and experimental study. *Data Mining and Knowledge Discovery*, 32(6), 1663-1707. <https://doi.org/10/gfbpj8>
- SCHILD, E. (2021, novembre 5). *cognitivefactory/interactive-clustering-comparative-study*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5648255>
- SCHILD, E., DURANTIN, G., LAMIREL, J.-C., & MICONI, F. (2021). Conception itérative et semi-supervisée d'assistants conversationnels par regroupement interactif des questions. *RNTI-E-37*. Récupérée juin 14, 2021, à partir de <https://hal.inria.fr/hal-03133007>
- SCHILD, E., DURANTIN, G., LAMIREL, J.-C., & MICONI, F. (2022). Iterative and semi-supervised design of chatbots using interactive clustering : *International Journal of Data Warehousing and Mining*, 18(2), 1-19. <https://doi.org/10.4018/IJDWM.298007>

*BIBLIOGRAPHIE*

---

# Liste des TODOs

TITRE A REVOIR : Faciliter => Accélérer ? Améliorer l'accessibilité ? Limiter les biais et erreurs ? . . . . .	x
CHAPITRE À REFORMULER FAÇON SWALES . . . . .	1
SECTION À RÉDIGER . . . . .	1
SECTION À RÉDIGER . . . . .	1
Remarque Gautier 20/02/2023 : utilité du travail Un aspect à réfléchir ici : on a besoin de données, en effet, et par conséquent on génère une industrie de l'annotation. Tout se passe un peu comme si on déportait tout le travail nécessaire pour accompagner les clients qui utilisent le chatbot sur les phases d'annotation. Ca pose une question importante de l'utilité du travail : travaille-t-on pour l'humain ou pour la machine ? (ca permet d'aborder la question des débats anti-IA aussi) Pour éviter la déshumanisation du travail, c'est donc très important de réduire l'adhérence aux données et le besoin d'annotation. . . . .	2
SECTION À RÉDIGER . . . . .	2
TRANSITION À COMPLÉTER . . . . .	3
Rappel des contraintes industrielles . . . . .	3
titre : Approche statistique vs symbolique . . . . .	3
SECTION À RÉDIGER . . . . .	3
Remarque Gautier 20/02/2023 : Le "usuel" est clairement à discuter ici. Il y a deux approches à la connaissance, qui sont ici à discuter, je pense : - une approche statistique, qui cherche DIRECTEMENT à générer la connaissance à partir de la masse de données ingérée (on y retrouve les approches génératives, par exemple) - une approche symbolique, dans laquelle on décide de passer par des représentations symboliques intermédiaires (les intentions et entités) comme médiateur de la réponse qu'on apporte au client Il n'y a pas d'approche qui soit "usuelle", à mon sens, mais uniquement deux approches de la connaissance différentes, chacune à ses avantages, et en l'occurrence on peut apprécier le pragmatisme de l'approche symbolique, puisque ça a un côté très efficace et ça permet de garder le contrôle sur le vocabulaire (les symboles) qu'on souhaite couvrir. Quelle que soit ta position sur le sujet, je ne pense pas que tu puisses directement parler de fonctionnement usuel sans passer d'abord en revue les différentes approches qu'on peut choisir pour concevoir un chatbot . . . . .	3
citation . . . . .	4
citation . . . . .	4
SECTION À RÉDIGER . . . . .	4
a distinguer suivant l'approche statistiques et l'approche symbolique . . . . .	4

## Liste des *TODOs*

---

Remarque Gautier 20/02/2023 : Vu le chaos du monde du travail concernant la définition du data scientist, et en quoi il est différent d'un data engineer, analyst, etc..., ce sera important que tu livres ta définition et ton point de vue sur ce qu'est un DS. En fait on pourrait imaginer trouver des experts métiers et des chefs de projets qui connaissent l'IA. On peut même les y former (c'est une des approches qu'on suit souvent). Mais c'est juste pas pratique à faire. Je me demande, à la lecture de cette section, si le problème n'est pas plutôt un problème de division des compétences ici, plutôt que de acteurs. On divise les compétences (connaissance des algorithmes, des données, du métier, de l'organisation d'un projet), et c'est de cette division que naissent les différents acteurs d'un projet. Ca serait intéressant de trouver un exemple d'un chatbot conçu par une seule personne qui prend en charge tous les aspects. . . reformuler cette section par "compétences nécessaires" et montrer qu'elles sont en générales réparties entre plusieurs acteurs . . . . .	4
Remarque Gautier 20/02/2023 : La aussi, ça mérite presque une digression (et ton point de vue perso) sur les méthodes de travail et l'agilité en particulier. Le cahier des charges et la spécification ont l'avantage de contractualiser le travail à faire, et lorsque le travail est très divisé c'est important. Mais dans la pratique, aujourd'hui tout le monde dit qu'il est Agile. hors, dans l'agilité, on n'est pas sensé avoir de contractualisation. Pourquoi en faire une ici ? . . . . .	5
Remarque Gautier 20/02/2023 : Au delà de ce que tu écris (avec lequel je suis d'accord), on a aussi un problème plus large. En choisissant une approche symbolique (cf mon commentaire plus haut), ça implique que la création et l'utilisation des chatbots fait se rencontrer deux mondes symboliques : - le monde symbolique des experts travaillant dans le métier (i.e. les banquiers) - le monde symbolique des utilisateurs (i.e les clients) Il serait intéressant de discuter les raisons pour lesquels ces mondes symboliques peuvent converger (objectifs identiques et partagés, caractère humain...) et diverger (compétences et connaissances très inégales). Ca permet d'avoir un regard critique sur l'organisation du travail, et justement de prôner l'idée que l'on doit retirer le plus possible les facteurs de divergence durant la symbolisation de la connaissance. . . . .	5
Remarque Gautier 20/02/2023 : oui, cf mon commentaire plus haut sur la rencontre des mondes symboliques. C'est pour moi un désavantage de cette approche, et ça explique peut être en partie le succès des approches non supervisées style ChatGPT . . . . .	6
Remarque Gautier 20/02/2023 : Quels sont les objectifs de l'AC ? C'est seulement d'améliorer le tux de bonnes réponse ? Ou c'est plus large que ça ? (corriger les erreurs d'interprétation, faire converger les conceptions symboliques, éduquer les équipes, etc...) . . . . .	6
<b>SECTION À RÉDIGER . . . . .</b>	<b>6</b>
clustering, topic modeling, . . . . .	7
à reformuler plus tard. . . . .	9
citation . . . . .	10
Remarque Gautier 20/02/2023 : erreur de routine, erreur par manque de connaissance, ... Il faudra discuter les causes de ces erreurs . . . . .	10
citation . . . . .	10
citation . . . . .	10
à reformuler plus tard. . . . .	10
AJOUTER SCHEMA : Diagramme d'état ? du point de vue de l'utilisateur ? . . . . .	10
utiliser l'appellation clustering ou segmentation ? . . . . .	11
cf. partie étude . . . . .	11

---

citation	11
description technique plus tard ? ref subsection :3.3.4	11
figure, ref subsection :3.3.2.	11
cf. partie étude	12
description technique plus tard ? ref subsection :3.3.3	12
description technique plus tard ? ref subsection :3.3.X	12
citation	13
ref :section2 :clustering	17
citation	17
ref	17
citation + footnote	18
travaux TPS en annexe?	18
SECTION À RÉDIGER : FMC	20
SECTION À RÉDIGER : IC-GUI page d'annotation	20
SECTION À RÉDIGER : IC-GUI gestion d'état de l'application	20
SECTION À RÉDIGER : IC-GUI page d'analyse (en cours)	20
SECTION À RÉDIGER	20
SECTION À RÉDIGER	20
divers à compléter (technique ? méthode ? ...)	21
footnote documentation	22
TITRE A REVOIR : est-ce que la méthode fonctionne ? est-ce que la méthode atteint son objectif ? est-ce que la méthode converge vers un jeu de données ?	23
référence, lien vers ANNEXE, + description conditions de création du JDD	24
Tester C-DBScan ?	24
Commentaire Gautier 22/05/2023 : (A DÉTAILLER AILLEURS?) Oui, complètement d'accord ici, mais en fait ça va plus loin que ça non ? Déjà, on a une quantité de ressources allouées à la tâche en effet plus fabile (car choisir entre "similaire" et "non similaire" est clairement plus simple que d'assigner un label parmi N). Mais on a aussi une diminution des ressources allouées au maintien d'une stratégie d'annotation : en effet, pas besoin de définir à l'avance de type system ou autre, tout est construit à la volée. Ce deuxième point est particulièrement intéressant à discuter je pense, car on sait normalement que le maintien d'objectifs en mémoire de travail peut aider à maintenir un niveau d'engagement sur une tâche cognitive. Du coup, ça pose d'autant plus la question de l'expérience utilisateur : annoter avec un CI sera-t-il moins engageant qu'annoter avec une méthode classique ?	27

## Liste des *TODOs*

---

TITRE A REVOIR : quels sont les paramètres optimaux pour accélérer la convergence de la méthode ? quels sont les paramètres optimaux pour minimiser la charge de travail de l'annotateur ? . . . . .	28
référence, lien vers ANNEXE . . . . .	30
citation . . . . .	30
remarque sur la valeur de eta2 . . . . .	38
remarque sur la valeur de eta2 . . . . .	38
A compléter ? . . . . .	39
A compléter ? . . . . .	39
à compléter . . . . .	39
Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ? . . . . .	40
A REDIGER : Protocole + Données + Critères . . . . .	40
A REDIGER : Description figure . . . . .	40
A REDIGER : Description figure . . . . .	41
A REDIGER : Equation . . . . .	42
A REDIGER : Description figure . . . . .	42
A REDIGER : Description figure . . . . .	42
A REDIGER : Equation . . . . .	43
A REDIGER : Description figure . . . . .	43
A REDIGER : Description figure . . . . .	44
A REDIGER : Equation . . . . .	45
A REDIGER : Description figure . . . . .	45
A REDIGER : Description figure . . . . .	46
A REDIGER : Equation . . . . .	47
A REDIGER : Discussion . . . . .	47
Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ? . . . . .	47
A REDIGER : Protocole + Données + Critères . . . . .	47
A REDIGER : Description figure . . . . .	47
A REDIGER : quation du temps . . . . .	48
A REDIGER : Description figure . . . . .	48
A REDIGER : Discussion temps moyen . . . . .	49
A REDIGER : Discussion vitesse d'annotation . . . . .	49
Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ? . . . . .	49
à compléter . . . . .	49
Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ? . . . . .	50
Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ? . . . . .	50
à reformuler . . . . .	50
Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ? . . . . .	51
à reformuler . . . . .	51
Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ? . . . . .	52
Description succincte du protocole expérimental dans l'encadré d'hypothèse ? . . . . .	52
SECTION À RÉDIGER . . . . .	52
<b>Style d'écriture : "je" ou "nous" ou "on" ?</b> . . . . .	68
<b>Style d'écriture : "je" ou "nous" ou "on" ?</b>	

# Liste des figures

3.1	Exemples des propriétés de transitivité des contraintes MUST-LINK (flèches vertes) et CANNOT-LINK (flèches rouges). (1) et (2) représente les possibilités de déduction d'une contrainte ((c)) en fonction des deux autres ((a) et (b)). (3) représente deux composants connexes définis par la transitivité des contraintes MUST-LINK. Enfin, (4) représente un cas de conflit où une contrainte ((c)) ne correspond pas à sa déduction faite à partir des autres contraintes ((a) et (b)). . . . .	16
3.2	Exemples d'échantillonnages, sur la base de trois clusters, de données issues de mêmes clusters et étant les plus éloignées les unes des autres ( <code>samp.farthest.same</code> ), et de données issues de clusters différents et étant les plus proches les unes des autres ( <code>samp.closest.diff</code> ). . . . .	19
4.1	Illustration des études réalisées sur le <i>clustering</i> interactif ( <i>étape 0/6</i> ) en schématisant l'évolution de la performance ( <i>accord avec la vérité terrain calculé en v-measure</i> ) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode ( <i>nombre d'annotations par un expert métier</i> ). . . . .	22
4.2	Illustration des études réalisées sur le <i>clustering</i> interactif ( <i>étape 1/6</i> ) en schématisant l'évolution de la performance ( <i>accord avec la vérité terrain calculé en v-measure</i> ) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode ( <i>nombre d'annotations par un expert métier</i> ). . . . .	23
4.3	Évolution de la moyenne de la <b>v-measure</b> entre un résultat obtenu et la vérité terrain en fonction du nombre d'itération de la méthode de <i>clustering</i> interactif, moyenne réalisée itération par itération sur l'ensemble des tentatives. Représentation des tentatives ayant été les plus rapides ( <i>un prétraitement prep.simple, une vectorisation vect.tfidf, un clustering clust.hier.comp ou clust.hier.ward, et un échantillonnage samp.closest.diff</i> ) et les plus lentes ( <i>un prétraitement prep.no, une vectorisation vect.tfidf, un clustering clust.spec, et un échantillonnage de contraintes samp.farthest.same</i> ) pour atteindre 100% de <b>v-measure</b> . . . . .	26
4.4	Illustration des études réalisées sur le <i>clustering</i> interactif ( <i>étape 2/6</i> ) en schématisant l'évolution de la performance ( <i>accord avec la vérité terrain calculé en v-measure</i> ) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode ( <i>nombre d'annotations par un expert métier</i> ). . . . .	29
4.5	Répartition des tentatives en fonction de l'itération de la méthode à laquelle elles atteignent le seuil d'une annotation partielle, c'est-à-dire l'itération à laquelle elles parviennent à 90% de <b>v-measure</b> entre un résultat obtenu et la vérité terrain. L'histogramme est réduit à 60 pics pour simplifier l'affichage. . . . .	31

4.6 Répartition des tentatives en fonction de l'itération de la méthode à laquelle elles atteignent le seuil d'une annotation suffisante, c'est-à-dire l'itération à laquelle elles parviennent à 100% de <b>v-measure</b> entre un résultat obtenu et la vérité terrain. L'histogramme est réduit à 60 pics pour simplifier l'affichage. . . . .	33
4.7 Répartition des tentatives en fonction de l'itération de la méthode à laquelle elles atteignent le seuil d'une annotation exhaustive, c'est-à-dire l'itération à laquelle toutes les contraintes possibles entre les données ont été annotées. L'histogramme est réduit à 60 pics pour simplifier l'affichage. . . . .	35
4.8 Évolution des moyennes du nombre d'itérations nécessaire de la méthode de <i>clustering</i> interactif pour obtenir un seuil défini de <b>v-measure</b> entre un résultat obtenu et la vérité terrain, moyennes réalisées sur les différentes valeurs que peuvent prendre les facteurs analysés et affichées par facteur : (1) prétraitement, (2) vectorisation, (3) clustering et (4) échantillonnage. Le seuil d'annotation exhaustive (annoter toutes les contraintes possibles) n'étant pas exprimé en terme de <b>v-measure</b> , ce seuil n'est pas affiché ici. . . . .	37
4.9 Évolution des moyennes du nombre d'itérations nécessaire de la méthode de <i>clustering</i> interactif pour obtenir un seuil défini de <b>v-measure</b> entre un résultat obtenu et la vérité terrain, moyennes réalisées sur les différentes seuils d'annotations étudiés : l'annotation partielle ( <i>atteindre une v-measure de 90%</i> ), l'annotation suffisante ( <i>atteindre une v-measure de 100%</i> ) et l'annotation exhaustive ( <i>annoter toutes les contraintes possibles</i> ). . . . .	37
4.10 Illustration des études réalisées sur le <i>clustering</i> interactif ( <i>étape 3/6</i> ) en schématisant l'évolution de la performance ( <i>accord avec la vérité terrain calculé en v-measure</i> ) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode ( <i>nombre d'annotations par un expert métier</i> ). . . . .	40
4.11 Évolution de score d'information (en $R^2$ ) caractérisant une modélisation du temps de calcul de la tâche de <b>prétraitement</b> en fonction du degré de complexité (basé sur les interactions entre les facteurs d'analyse suivants : (a) <b>nombre de données</b> . Les paramétrages <b>prep.simple</b> , <b>prep.lemma</b> et <b>prep.filter</b> ayant des temps de calculs similaires, leurs modélisations n'ont pas été séparées. . . . .	41
4.12 Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour effectuer une tâche de <b>prétraitement</b> en fonction du nombre de données à traiter. Les paramétrages <b>prep.simple</b> , <b>prep.lemma</b> et <b>prep.filter</b> ayant des temps de calculs similaires, leurs modélisations n'ont pas été séparées. . . . .	42
4.13 Évolution de score d'information (en $R^2$ ) caractérisant une modélisation du temps de calcul de la tâche de <b>vectorisation</b> en fonction du degré de complexité (basé sur les interactions entre les facteurs d'analyse suivants : (a) <b>nombre de données</b> . Au sujet de la correspondance des graphes : (1)= <b>vect.tfidf</b> ; (2)= <b>vect.frcorenewsmd</b> . . . . .	42
4.14 Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour effectuer une tâche de <b>vectorisation</b> en fonction du nombre de données à traiter. . . . .	43
4.15 Évolution de score d'information (en $R^2$ ) caractérisant une modélisation du temps de calcul de la tâche de <b>clustering</b> en fonction du degré de complexité (basé sur les interactions entre les facteurs d'analyse suivants : (a) <b>nombre de données</b> , (b) <b>nombre de clusters à trouver</b> , (c) <b>nombre contraintes annotées</b> . Au sujet de la correspondance des graphes : (1)= <b>clust.kmeans.cop</b> ; (2)= <b>clust.hier.sing</b> ; (3)= <b>clust.hier.comp</b> ; (4)= <b>clust.hier.avg</b> ; (5)= <b>clust.hier.ward</b> ; (6)= <b>clust.spec</b> . . . . .	44
4.16 Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour effectuer une tâche de <b>clustering</b> en fonction du nombre de données à traiter. . . . .	45

---

4.17 Évolution de score d'information (en $R^2$ ) caractérisant une modélisation du temps de calcul de la tâche d' <b>échantillonnage</b> en fonction du degré de complexité (basé sur les interactions entre les facteurs d'analyse suivants : <b>(a)</b> nombre de données, <b>(b)</b> nombre de clusters, <b>(c)</b> nombre contraintes annotées, <b>(d)</b> nombre contraintes à sélectionner. Au sujet de la correspondance des graphes : <b>(1)</b> =samp.rand.full ; <b>(2)</b> =samp.rand.same ; <b>(3)</b> =clust.farthest.same ; <b>(4)</b> =clust.closest.d	
4.18 Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour effectuer une tâche d' <b>échantillonnage</b> en fonction du nombre de données à traiter. . . . .	47
4.19 Estimation du temps nécessaire (en secondes) pour annoter un lot de contraintes.	48
4.20 Etude de cas d'évolution de la vitesse d'annotation de contraintes (en contraintes par minutes) en fonction des différentes sessions d'annotations . . . . .	48
4.21 Illustration des études réalisées sur le <i>clustering</i> interactif ( <i>étape 4/6</i> ) en schématisant l'évolution de la performance ( <i>accord avec la vérité terrain calculé en v-measure</i> ) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode ( <i>nombre d'annotations par un expert métier</i> ). . . . .	49
4.22 Illustration des études réalisées sur le <i>clustering</i> interactif ( <i>étape 5/6</i> ) en schématisant l'évolution de la performance ( <i>accord avec la vérité terrain calculé en v-measure</i> ) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode ( <i>nombre d'annotations par un expert métier</i> ). . . . .	51
4.23 Illustration des études réalisées sur le <i>clustering</i> interactif ( <i>étape 6/6</i> ) en schématisant l'évolution de la performance ( <i>accord avec la vérité terrain calculé en v-measure</i> ) d'une base d'apprentissage en cours de construction en fonction du nombre d'itérations de la méthode ( <i>nombre d'annotations par un expert métier</i> ). . . . .	52

*Liste des figures*

---

# Liste des tableaux

4.1	Détails de l'évolution de la moyenne de la <b>v-measure</b> entre un résultat obtenu et la vérité terrain en fonction du nombre d'itération de la méthode de <i>clustering</i> interactif, moyenne réalisée itération par itération sur l'ensemble des tentatives. . . . .	26
4.2	ANOVA du nombre d'itérations nécessaires pour l'obtention de 90% de v-mesure. Les (*) dénotent le niveau de significativité ( $\alpha = 0.05$ ). Pour les effets significatifs, les chiffres précisés entre parenthèses dans la colonne <b>Moyenne</b> indiquent le classement des niveaux selon les analyses post-hoc. . . . .	32
4.3	ANOVA du nombre d'itérations nécessaires pour l'obtention de 100% de v-mesure. Les (*) dénotent le niveau de significativité ( $\alpha = 0.05$ ). Pour les effets significatifs, les chiffres précisés entre parenthèses dans la colonne <b>Moyenne</b> indiquent le classement des niveaux selon les analyses post-hoc. . . . .	34
4.4	ANOVA du nombre d'itérations nécessaires pour annoter toutes les contraintes possibles. Les (*) dénotent le niveau de significativité ( $\alpha = 0.05$ ). Pour les effets significatifs, les chiffres précisés entre parenthèses dans la colonne <b>Moyenne</b> indiquent le classement des niveaux selon les analyses post-hoc. . . . .	36

*Liste des tableaux*

---

# Liste des algorithmes

3.1	Description en pseudo-code de la méthode d'annotation proposée employant le clustering interactif . . . . .	10
4.1	Description en pseudo-code du protocole expérimental de l'étude de convergence du <i>clustering</i> interactif vers une vérité terrain pré-établie. . . . .	25
4.2	Description en pseudo-code du protocole expérimental de l'étude d'optimisation de la convergence du <i>clustering</i> interactif vers une vérité terrain pré-établie. . . . .	31

*LISTE DES ALGORITHMES*

---

# Liste de codes

3.1	Jeu exemple pour présenter notre implémentation du clustering interactif.	12
3.2	Démonstration de notre implémentation du prétraitement et de la vectorisation sur le jeu d'exemple.	14
3.3	Démonstration de notre implémentation de gestion des contraintes sur le jeu d'exemple.	16
3.4	Démonstration de notre implémentation du clustering sous contraintes sur le jeu d'exemple.	18
3.5	Démonstration de notre implémentation de l'échantillonnage sur le jeu d'exemple.	19

*LISTE DE CODES*

---

# Glossaire

**clustering** !!TODO!!.

*Glossaire*

---

# Index

chatbot, 4  
classification, 4  
ner, 4  
clustering, 7  
    affinity propagation, 57  
    dbSCAN, 57  
    hierarchique, 57  
    kmeans, 57  
    spectral, 57  
  
vmeasure, 58

*Index*

---