인공지능사관학교 4기

**폼보드 양식**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 음악 리스트 메타정보 수집에 따른 음악 추천 머신러닝 모델 제작 | |  |
| 팀명 : MML ( Music is My Life ) | |
| - 이은솔(팀장)/멀티미디어공학과  - 박예림(팀원)/국방공무원과  - 심유현(팀원)/멀티미디어공학과 | - 구자룡(팀원)/정치외교학과  - 박진수(팀원)/소프트웨어학과  - 이 인(팀원)/ 지구환경과학부 |

|  |
| --- |
| 01. 프로젝트 소개 |

- 사용자의 취향, 노래 가사 분석, 상황 인식을 통합한 다차원적 음악 추천 서비스 제공

- 개인화된 음악 경험과 새로운 음악 탐색의 조화를 목표로 함

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| 02. 프로젝트 특장점 |

- 가사 및 사용자 행동 데이터를 결합하여 고도화된 음악 추천 알고리즘 개발

- 사용자의 현재 감정과 상황을 반영하는 음악 추천 메커니즘 구현

- 다양한 장르와 아티스트에 대한 편향성 감소를 통한 균형 잡힌 음악 추천

|  |
| --- |
| 03. 프로젝트 개발 내용 |

**개발 내용**

1. 사용자 취향과 청취 이력을 분석하여 개인화된 추천을 위한 협업 필터링 및 콘텐츠 기반 필터링 구현
2. 가사 및 태그 데이터를 활용한 사용자 경험 중심의 추천 시스템 설계
3. 데이터베이스 연동을 위한 테이블 설계

|  |
| --- |
| 04. 프로젝트 사용 주요기술 |

- ‘TF-IDF’와 ‘Word2Vec’을 통한 키워드 및 가사 분석으로 사용자 맞춤형 음악 추천

- ‘Django’ 및 ‘React’를 활용한 웹 인터페이스 구축

- ‘AWS RDS’를 이용한 안정적이고 확장 가능한 데이터베이스 설계

|  |
| --- |
| 05. 프로젝트 수행 결과물 |

|  |
| --- |
| 수행 결과물 사진  ※ 사진은 이미지 파일로 별도로 담임연구원에게 첨부(되도록 다양하게 많이) |

|  |
| --- |
| 06. 프로젝트 기대효과 및 활용분야 |

1. 사용자 맞춤형 음악 제공을 통한 개인화된 스트리밍 경험
2. 음악 스트리밍 서비스의 사용자 만족도 및 충성도 향상
3. 음악 추천의 다양성 증진을 통한 음악 산업의 성장 촉진
4. 특정 타깃층에 대한 광고 및 마케팅 전략의 효율성 향상