

추천알고리즘 설계 ver 3

- 1) Ver2의 감정 6개 중, '중립' 없애고, '화+경멸+억겨움'을 '화'와 '경멸+억겨움'으로 나눔
=> **감정 6개** 확정 : 화 / 경멸+억겨움 / 행복 / 슬픔 / 놀라움 / 공포

우리의 행동을 지시하고 신속하게 움직일 수 있게 하는 등 중요한 역할을 하는 감정들 중 가장 중요한 감정인 '놀라움, 혐오, 공포, 행복, 슬픔, 그리고 화'를 기본 감정이라고 부른다

- 2) 우리 정책으로 설계하되, **설문** 조사 결과를 바탕으로 추천 알고리즘을 **보강**함

프로젝트 진행에 관하여 교수님 몇 분과 면담한 결과, 우리 시스템의 정책을 가지고 가도 좋을 것 같다는 의견과 타당성을 부여해야한다는 의견의 극명히 다른 조언을 들었다. 따라서 기존의 정책대로 가되, 설문 조사 결과를 통해 정책을 보강한다

- 3) 데이터베이스에 저장된 **연령** 정보를 가져와 추천 알고리즘에 적용

각 연령 별로 추천되는 노래를 다르게 할 경우, 향수를 불러일으킬 수 있는 점에서 어플의 감성적인 효과를 높인다. 이 점은 어플의 실용성에도 연관이 될 수 있다. 연령은 그룹 5개로 나눈다.
연령을 반영하기 위해 그룹 5개로 나눔 : 0~9세 / 10~20세 / 21~29세 / 30~39세 / 40세~

- 4) 최종 감정 결과가 특별한 양상을 보인다면 추천 알고리즘에서 따로 빼서 처리

예를 들어, 사용자가 웃는 얼굴을 하고 슬픈 목소리로 대답을 하는 등의 모순된 상황에서 노래 추천이 문제가 될 수 있다. 역으로 이를 이용해, '거짓말'에 관련된 노래를 추천하는 등 사용자에게 재미있는 요소로 작용될 수 있도록 한다.

