

TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN







BÁO CÁO ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

Tên đề tài:

XÂY DỰNG WEBSITE GỢI Ý DU LỊCH THEO NGỮ CẢNH NGƯỜI DÙNG



Sinh viên: Nguyễn Thanh Bằng

Lớp :14T2

CBHD: PGS. TS. Nguyễn Tấn Khôi

Đà Nẵng, 06/2019

NỘI DUNG







- 1. Tổng quan về đề tài
- 2. Cơ sở lý thuyết
- 3. Phân tích và thiết kế hệ thống
- 4. Vận hành hệ thống và đánh giá
- 5. Kết luận và hướng phát triển

Tổng quan đề tài







Nhờ vào sự phát triển nhanh chóng về các phương tiện thông tin và phương tiện đi lại. Chúng ta có thể du lịch dễ dàng hơn bao giờ hết.



Một số điểm du lịch nổi tiếng ở Việt Nam

Tổng quan đề tài







Tuy nhiên trên thực tế số lượng thông tin về địa điểm du lịch đã vượt quá khả năng tìm hiểu và lựa chọn của du khách.



Từ https://travel.com.vn (số liệu 6/6/2019)

Hơn 4000 tour du lịch tính riêng trong nước



Từ https://www.vntrip.vn/ (số liệu 6/6/2019)

Μτιρνη Hơn 3000 khách sạn chỉ tính ba thành phố lớn: Đà Nẵng, Hà Nội, Tp Hồ Chí Minh

Tổng quan đề tài

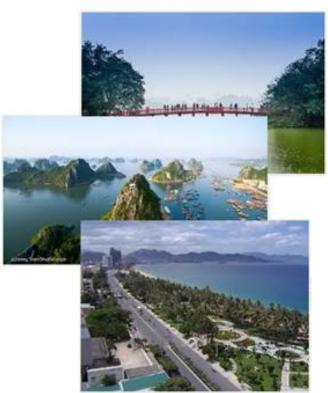






Với tình hình đó, khách du lịch cần một công cụ có khả năng gợi ý cho họ những địa điểm du lịch mà họ sẽ thích.





NỘI DUNG







- 1. Tổng quan về đề tài
- 2. Cơ sở lý thuyết
- 3. Phân tích và thiết kế hệ thống
- 4. Vận hành hệ thống và đánh giá
- 5. Kết luận và hướng phát triển

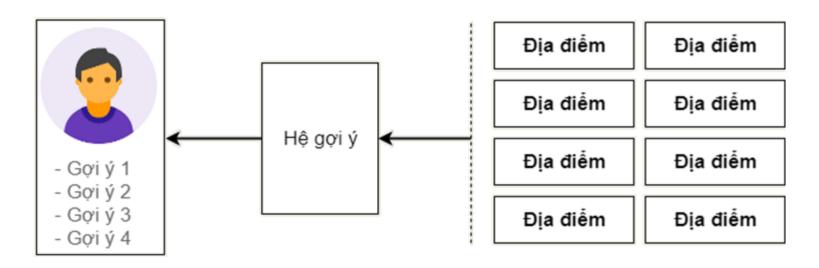






Hệ gợi ý

Hệ gợi ý là những công cụ phần mềm và kỹ thuật cung cấp đề xuất các sản phẩm sẽ được sử dụng cho người dùng.





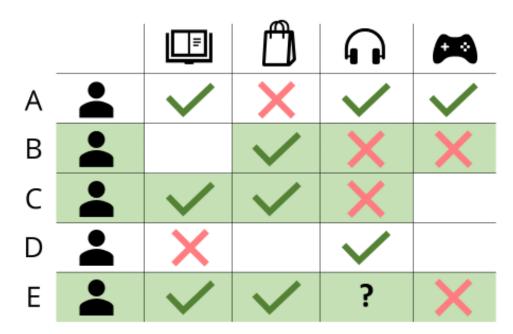




Lọc cộng tác

Đây là một kỹ thuật gợi ý dựa vào tương tác của người dùng hệ thống.

Hệ sẽ gợi ý cho người dùng sản phẩm được ưa thích từ những người dùng chung sở thích khác.



 $User \times Item \rightarrow Rating$ Tìm kiếm gợi ý từ các người dùng chung sở thích



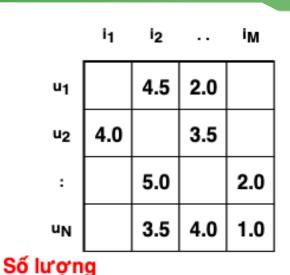
iм

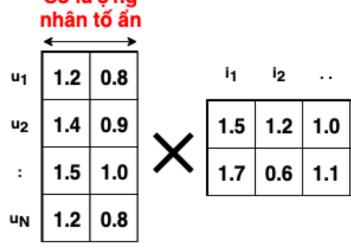




Phân rã ma trận

Đây là phương pháp lọc công tác phân tích ma trận đánh giá ban đầu thành hai ma trận nhỏ hơn trước khi tái pproxtạo lại ma trận đánh giá hoàn chỉnh.





Ma trận nhân tố người dùng

Ma trận nhân tố sản phẩm Số lượng

nhân tố ẩn

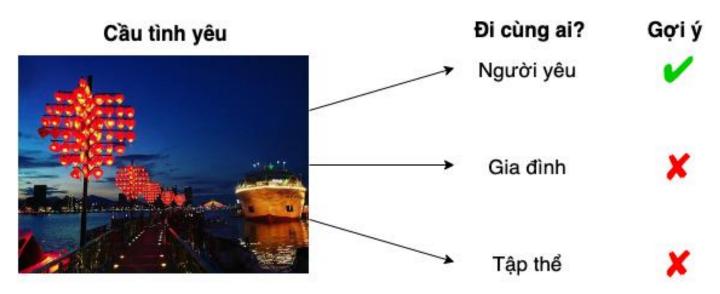






Hạn chế của phương pháp gợi ý truyền thống

Trên thực tế các gợi ý tốt nhất dành cho người dùng thay đổi theo từng tình huống khác nhau, những thông tin không thể có được chỉ từ số điểm đánh giá.

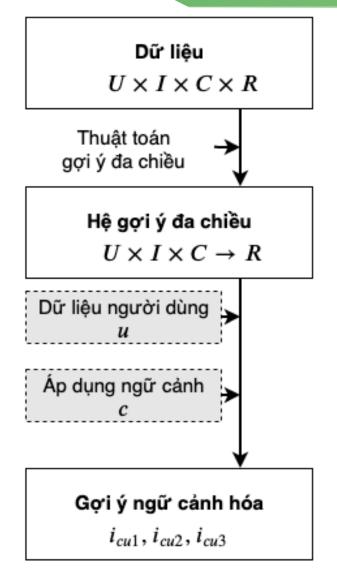






Mô hình hóa ngữ cảnh

Mô hình hóa ngữ cảnh là phương pháp sử dụng thuật toán gợi ý đa chiều để gộp tình huống ngữ cảnh vào hệ gợi ý. Tạo thành hệ gợi ý nhận biết ngữ cảnh.



NỘI DUNG







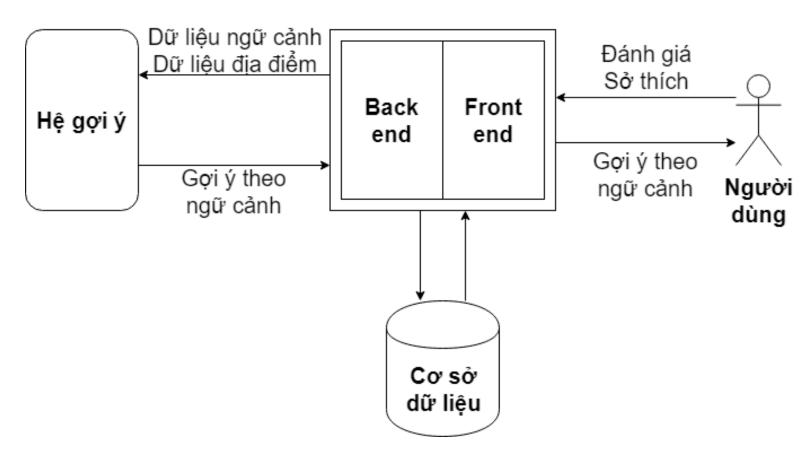
- 1. Tổng quan về đề tài
- 2. Cơ sở lý thuyết
- 3. Phân tích và thiết kế hệ thống
- 4. Vận hành hệ thống và đánh giá
- 5. Kết luận và hướng phát triển







Tổng quan hệ thống

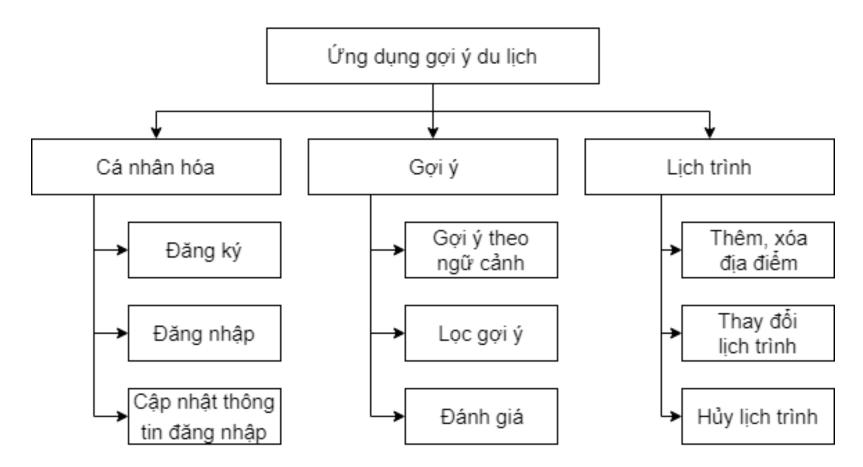






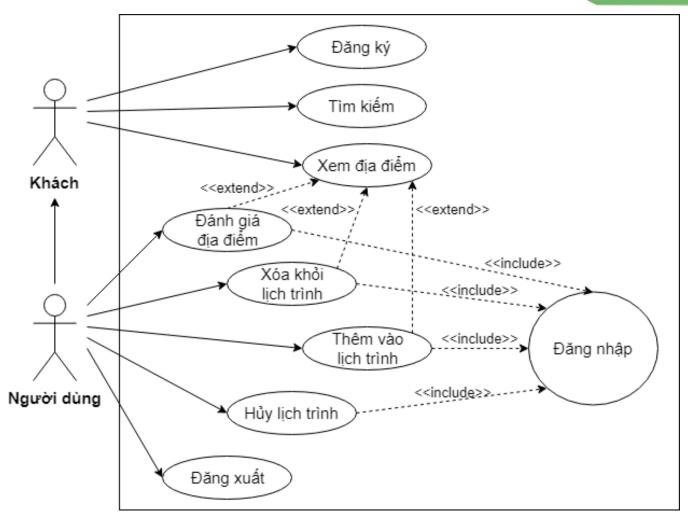


Các chức năng hệ thống







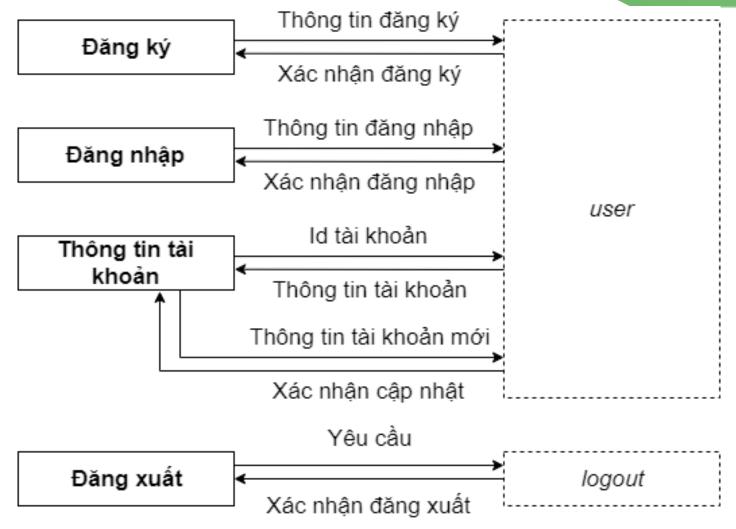


Sơ đồ ca sử dụng

Trao đổi giữa front end và back end





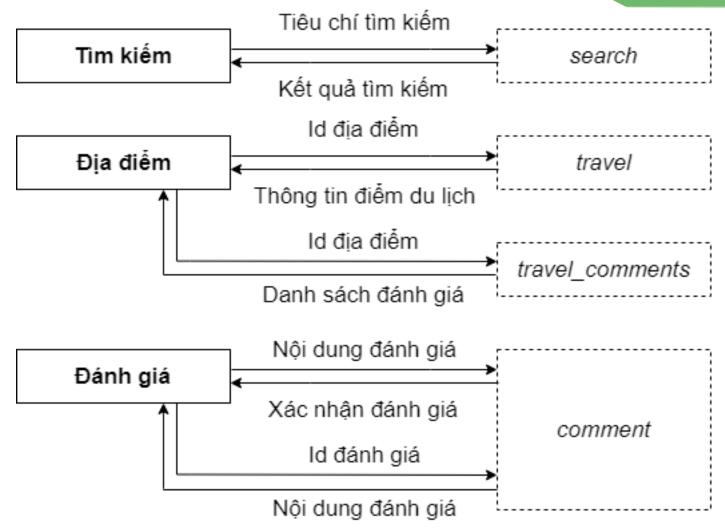


Trao đổi thông tin giữa module và API với các chức năng tài khoản

Trao đổi giữa front end và back end





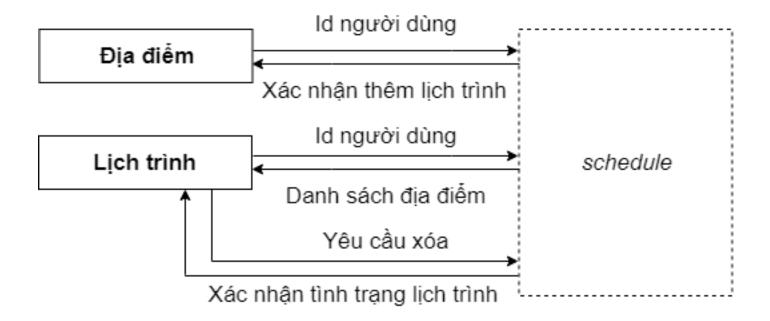


Trao đổi thông tin giữa module và API với các chức năng gợi ý

Trao đổi giữa front end và back end







Trao đổi thông tin giữa module và API với các chức năng lịch trình







Thu thập đánh giá và ngữ cánh

Đánh giá và ngữ cảnh của đánh giá được thu thập thông qua việc người dùng đánh giá điểm du lịch.

Đánh giá

Điểm du lịch: Hòa Phú Thành

- Điểm số : **4** - Bạn đồng hành : **Gia đình**

Thời gian đi : Tháng 6-9

Điểm đánh giá kèm theo ngữ cảnh

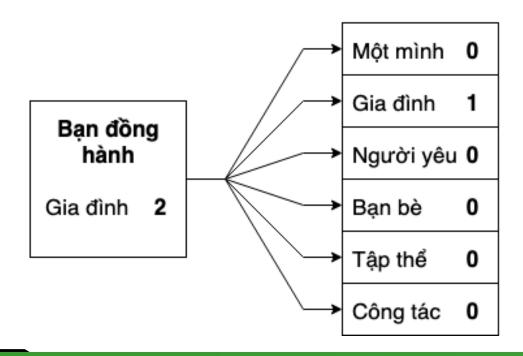






Huấn luyện hệ gợi ý

Các thông tin về ngữ cảnh được chuyển số hóa trước khi đưa vào hệ gợi ý để huấn luyện.









1	User	Item	Rating	partner:5	partner:1	partner:4	partner:6	partner:3	partner:2	time:2	time:1
2	6	8	5	0	1	0	0	0	0	0	0
3	18	15	4	1	0	0	0	0	0	0	0
4	7	28	5	0	0	0	0	1	0	0	1
5	12	6	5	0	0	0	1	0	0	0	1
6	8	30	4	0	1	0	0	0	0	0	0
7	14	21	4	0	0	0	1	0	0	1	0
8	4	33	3	0	0	0	0	0	1	0	1
9	20	7	3	0	1	0	0	0	0	0	1

Nội dung tệp đầu vào của hệ gợi ý (đã được định dạng)

Mỗi bản ghi ứng với một bộ Người dùng \times Địa điểm \times Tình huống ngữ cảnh \times Đánh giá.

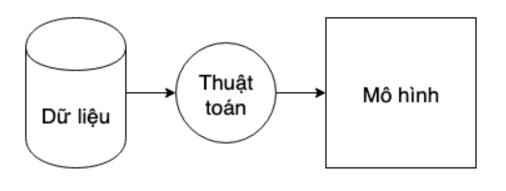


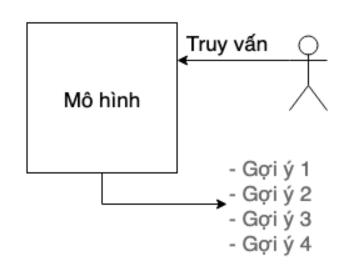




Đầu ra của hệ gợi ý

Hệ gợi ý sẽ thực hiện xây dựng mô hình bằng phương pháp học máy. Đầu ra của hệ gợi ý là một mô hình có thể tiếp nhận truy vấn và trả về danh sách gợi ý.





NỘI DUNG







- 1. Tổng quan về đề tài
- 2. Cơ sở lý thuyết
- 3. Phân tích và thiết kế hệ thống
- 4. Vận hành hệ thống và đánh giá
- 5. Kết luận và hướng phát triển



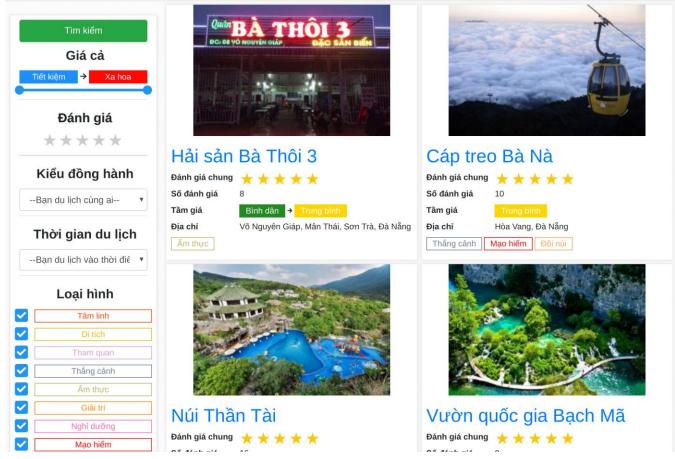








Đăng ký Đăng nhập

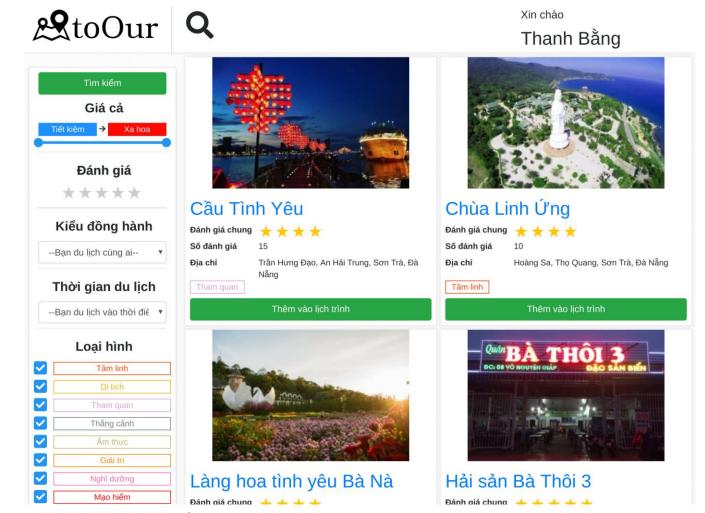


Trang chủ của ứng dụng







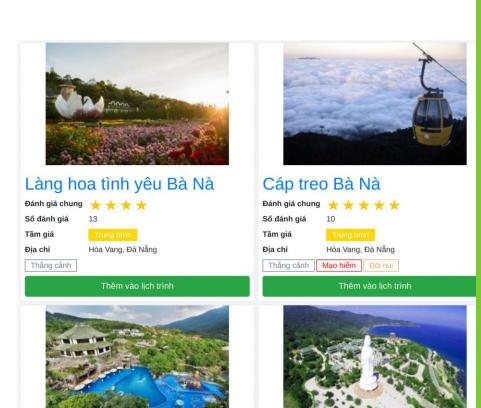


Ứng dụng sau khi đăng nhập

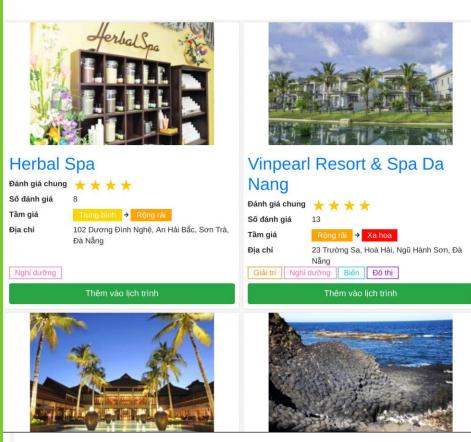








Chùa Linh Ứng

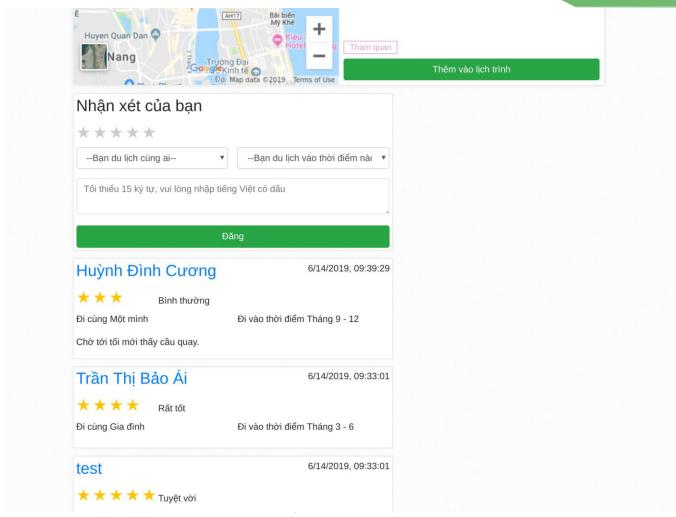


Gợi ý của ứng dụng cho ngữ cảnh người yêu (trái) và công tác (phải)

Núi Thần Tài





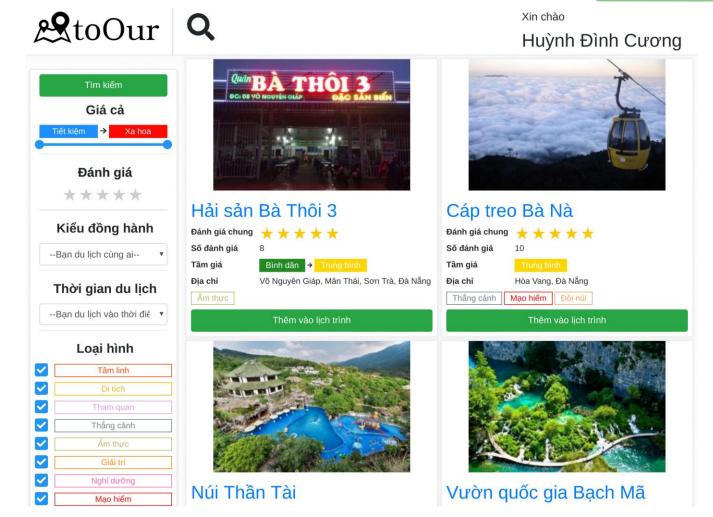


Thực hiện đánh giá địa điểm









Danh sách gợi ý mới được cập nhật

Kết luận và hướng phát triển







Đánh giá hệ thống

Phương thức	Kết quả
Precision (với 10 sản phẩm đầu tiên)	0.0388
Recall (với 10 sản phẩm đầu tiên)	0.3358
AUC (với 10 sản phẩm đầu tiên)	0.5829

NỘI DUNG







- 1. Tổng quan về đề tài
- 2. Cơ sở lý thuyết
- 3. Phân tích và thiết kế hệ thống
- 4. Vận hành hệ thống và đánh giá
- 5. Kết luận và hướng phát triển

Kết luận và hướng phát triển







Kết quả đạt được

- Tìm hiểu về cách thức làm việc của một hệ gợi ý hướng ngữ cảnh và thuật toán gợi ý hướng ngữ cảnh CAMF CU.
- Tìm hiểu về cách tổ chức và thiết kế một ứng dụng web, cách thiết kế cơ sở dữ liệu, xây dựng API và thiết kế theo kiến trúc hướng thành phần.
- Cài đặt thành công ứng dụng gợi ý du lịch hướng ngữ cảnh người dùng dưới dạng ứng dụng web.

Kết luận và hướng phát triển







Hướng phát triển

- Cải thiện hiệu suất hệ thống và độ chính xác.
- Bổ sung các tính năng chống phá hoại hệ gợi ý.
- Thu thập các thông tin ngữ cảnh ngầm và bổ sung các thông tin địa lý về ứng dụng và sản phẩm.
- Phát triển ứng dụng cho thiết bị di động.







Báo cáo kết thúc Xin chân thành cảm ơn!

Phu luc







Hàm đánh giá của mô hình

$$\hat{r}_{uic_{k,1}c_{k,2}..c_{k,L}} = \vec{p}_u \cdot \vec{q}_i + \mu + b_u + \sum_{j=1}^L B_{ijc_{k,j}}$$

- $\hat{r}_{uic_{k,1}c_{k,2}..c_{k,L}}$: đánh giá của người dùng u với sản phẩm i trong tình huống c_k .
- \vec{p}_u là véc-tơ nhân tố của người dùng u.
- \vec{q}_i là véc-tơ nhân tố của sản phẩm i.
- μ là đánh giá trung bình cho toàn ma trận
- b_i là thiên vị ứng với sản phẩm i.
- $B_{ujc_{k,j}}$ là độ lệch đánh giá theo ngữ cảnh của người dùng u với tình trạng ngữ cảnh $c_{k,j}$ ở chiều ngữ cảnh j.