

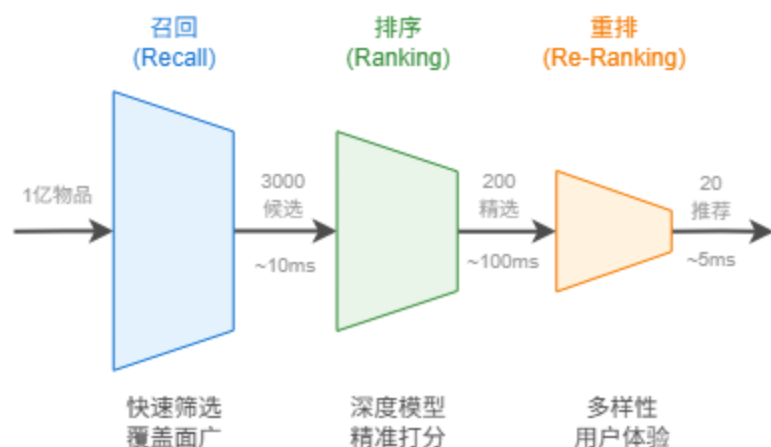
推荐系统笔记

1. 每一次推荐都是结合用户，物品，场景的特征去进行预测

$$\text{Score} = f(\text{User}, \text{Item}, \text{Context})$$

工业视角：

2. 由于不可能给每个用户进行预测所以推荐系统分成了三层



1. 召回：从所有物品库中通过协同过滤等方法粗筛出数量较多的物品

2. 排序：使用模型，也就是上面的公式对召回的候选集的物品进行预测来计算得分

3. 重排：由于排序后可能推荐的物品都是同一类物品，考虑到多样性，新颖性，公平性，对排序适当调整，插入别的物品

宏观视角：

3. 工业上完美不代表现实中完美，推荐系统是一个生态，有三个支点：**用户与创作者、内容、平台**

用户与创作者：需要推荐物品的同时也会生产物品

生产方式分为3类：UGC（普通用户生产，质量参差不齐），PGC（专业用户生产，质量好），AIGC（ai生产，质量）

内容：是推荐系统真正要去分发的物品，不光要发受欢迎的也要分发有潜力的物品

平台：推荐系统的协调者，不光要提升用户满意度，也要维护平台的内容质量，防止标题党



这次就学到第二章召回

召回又分为：

协同过滤

向量召回

序列召回

