

3. Sviluppo algoritmo di riconoscimento di canzoni

- Obiettivi: In generale, l'idea è di sviluppare il codice visto a lezione sul tema in oggetto, ed in particolare si articola nei seguenti sotto-obiettivi:
 1. Individuare un numero di casi di studio elevato (20 almeno) dove applicare, variando i parametri del codice visto a lezione
 2. Grazie all'analisi di cui al punto precedente, l'idea è di capire quali condizioni di acquisizione non permettano una buona accuratezza (= numero casi giusti/numero casi totali)
 3. Capire come vari l'andamento dell'accuratezza al variare della lunghezza del segmento di test
- Come prendere il massimo dei voti:
 - Riuscendo a sviluppare tutti i sotto obiettivi
 - Considerando esempi di canzoni diverse tra loro e non troppo simili a quelle viste in aula

Alcuni esempi

- Bohemian Rhapsody (Queen)
 - Ratamahatta (Sepultura)
 - Nel blu dipinto di blu (Modugno)
 - Diesel Power (The Prodigy)
 - T69 Collapse (Aphex Twin – *guardate il video!*)
-
- Il progetto approfondisce tematiche di interesse per diventare esperto nello sviluppo di tool di editing audio e di riconoscimento, profilo di interesse per aziende nel campo della multimedia (Master in videogiochi, MakarenaLabs, Mediaset)