**Data Mining - Rapport de projet**

## But du projet

Dans le cadre du module « Data Mining – Machine Learning » du cursus Science du Numérique à CPE LYON, nous avons moose en place un système de recommandation d’images.

L’objectif était de nous faire manipuler les différents concepts étudiés pendant le module, dans des situations pratique. Ce document contient un résumé de ce projet.

## Cahier des Charges

Pour ce projet des contraintes ont été définie dans le cahier des charges. La première est sur le langage à utiliser, à savoir du Python.

Notre solution devra être composé de X parties, la première est la phase de collecte des données. Celle-ci permettra la récupération d’une centaine d’images, de manière automatique et libre de droit. Dans un deuxième temps, il y aura une phase d’étiquetage et d’analyse des images. Différentes données comme la couleur, les Exifs ou le format seront à renseigner dans un fichier json. Enfin, la solution devra fournir une fonction pour visualiser les images sauvées et une autre pour le système de recommandation.

## Choix de l’équipe

Le cahier des charges n’ayant pas définie de manière de visualiser et interagir avec l’utilisateur. Nous avons fait le choix de partir sur l’utilisation d’un serveur TCP qui utilise des sockets http (à l’aide du module http.server).

Les pages seront générées en Python mais avec une surcouche de HTML pour la mise en forme.

## Structure du Projet

Pour ce projet, nous avons développé deux types de script. Les premiers que l’on pourrait catégoriser comme « Back-end » sont des fonctions qui nécessite un appel dans le terminal. Les fonctions vont s’exécutées et ne nécessite pas d’entrées de l’utilisateur. Dans cette catégorie, nous avons les scripts de gestion du serveur http, de récupération des images, etc.

Le second type de script, est celui que l’on peut appeler « front-end ». Ils vont être exécuté via le navigateur de l’utilisateur et attende des entrées de l’utilisateur via des formulaires HTML.

## Partie Collecte des données Source

### Des données, Des images et leurs licences

Notre projet se base sur l’utilisation de la base de connaissance libre Wikidata[[1]](#footnote-1). Les données et images issue de cette base, sont sous la licence CC0[[2]](#footnote-2) donc libres de droit (cf. condition d’utilisation[[3]](#footnote-3)).

Wikidata met à disposition ses données via une API qui utilise le langage de requête SPARQL[[4]](#footnote-4). Celui-ci va nous contraindre à utiliser la bibliothèque *qwikidata.sparql* et plus spécifiquement la *fonction return\_sparql\_query\_results*. Par ailleurs, la notion de base collaborative va créer des disparités dans les informations. Par exemple, les Exif Tags des images sont hétérogènes donc cela amène une complexité supplémentaire avec un traitement supplémentaire pour les harmoniser.

Nous avons par ailleurs choisi de cibler plusieurs grands thèmes afin de garantir l’existence d’images. Ces thèmes sont : chat, montagne, plante, peinture, manga, homme, chien, sport, film, art.

### Informations générales sur les images

Les données téléchargées depuis Wikidata nous permettent d’avoir des images d’environ 2Mo. Cela nous permet un temps de téléchargement d’environ 10 minutes pour une centaine d’images et de leurs informations. Les images sont de bonne qualité, ce qui rend possible leur exploitation pour déterminer des couleurs prédominantes par exemple.

Par ailleurs, les différents scripts Python développés ont des tailles n’excédant pas les 5 Ko : leur taille n’a donc rien à voir avec celles des images.

### Script de récupération des images

Ce script est composé d’une boucle principale qui va aléatoirement (utilisation de la bibliothèque *random*) prendre une paire de clés-valeur. Exemple : ["chat","Q146"], une liste avec *chat*, le thème des images et *Q146* le paramètre SPARQL.

La requête va être exécuté et l’API retourne un tableau contenant un lien pour télécharger les différentes images.

Le code va télécharger les images avec la bibliothèque *urllib*, avant de l’analyser. Si elle contient les informations nécessaires à la suite, elle est conservée dans un dictionnaire (détaillez partie 5.4).

A la fin de l’exécution, le dictionnaire est enregistré dans un fichier *data.json.*

Remarque, les anciennes images sont supprimées à l’exécution du script avec la bibliothèque *os*.

### Informations stockées pour chaque image

Nous avons choisi tout d’abord de nous concentrer sur les informations contenues directement dans l’image : les Exif Tags.

Pour notre part, nous avons donc choisi de nous focaliser sur certains, qui nous paraissaient pertinents pour notre projet :

* 270 : la description de l’image (et donc son titre, entres autres)
* 305 : le logiciel de traitement de l’image
* 306 : date et heure de la prise de vue
* 40962 : la largeur en pixel de l’image
* 40963 : la hauteur en pixels de l’image

Ceux en rouge sont « obligatoire », et en cas de manque : l’image n’est pas conservée. Les autres sont optionnels.

De plus, des tags supplémentaires vont être ajouter après analyse. Une première fonction a pour but de déterminer la couleur prédominante de l’image. Celle-ci se base sur la méthode des K-means. La seconde est utilisée le type d’images : une icône, une grande ou une très grande image. Ainsi que son orientation. Enfin, le nom et le thème sont ajouté pour que l’on obtienne un dictionnaire du type :

{"nom": "Images/plante1.jpg", "40962": "1359", "40963": "1494", "306": 2012, "theme": "plante", "orientation": "portrait", "couleur": " black", "type": "tres grande image"}

Le dictionnaire est ensuite ajouté à une liste globale contenant toutes les images.

### Informations concernant les préférences utilisateurs

Pour que notre système de recommandation fonctionne, il va devoir avoir en entrée des premières entrées.

Ainsi, un script va proposer un ensemble de 5 images que l’utilisateurs peut « *liker* » et demander son nom. Une fonction va récupérer les likes de l’utilisateurs pour ajouter les noms des images dans deux listes (like et unlike) en fonction de son choix.

Par ailleurs, d’autres données sont analysées, comme son thème ou son orientation préférée. Le tout va être enregistrer dans un fichier profil\_*username*.json, pour conserver ses préférences.

### Modèles d’exploration de données et d’apprentissage machine utilisés

Notre système de recommandation va se baser sur un classificateur d’arbres de décision qui se base sur le module *sklearn* et particulièrement *tree*. Ce script va attendre en entrée le profil d’un utilisateur et en particulier les listes des images likés ou non.

La fonction va créer deux nouvelles listes, la première qui contient toutes les images vues par l’utilisateur et la seconde le résultat (‘Favorite’ ou ‘NotFavorite’).

Un arbre est créé et la fonction va entrée dans une boucle qui va sélectionner des images non-traité. Quand l’arbre estime qu’une image va avoir le statut « Favoris », elle est affichée à l’utilisateur sur une page HTML.

Celui-ci à deux choix, confirmer ou non sa préférence et les listes sont mise à jour en fonction. La notion d’apprentissage vient du fait que plus les deux listes sont importantes et plus les coefficients de l’algorithme s’approcherons des gouts de l’utilisateur.

A noter que l’algorithme peut être en difficulté si une des listes est vide car il ne possèdera pas de points de comparaisons.

# Visualisation des données

1. Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikidata> [↑](#footnote-ref-1)
2. Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_CC0> [↑](#footnote-ref-2)
3. Source : <https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Licensing> [↑](#footnote-ref-3)
4. Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/SPARQL> [↑](#footnote-ref-4)