

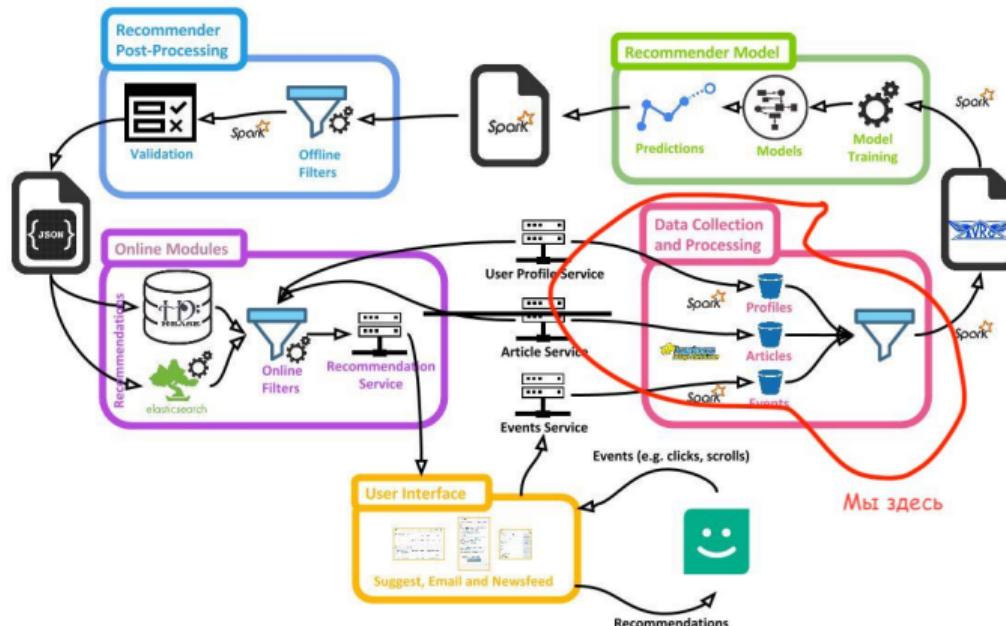
# Метрики и базовые подходы

Петр Погорелов  
Олег Сапрыкин

5 марта 2025 г.



# Контекст



Еще раз об измерении качества идей  
●○○○○

Оффлайн эксперимент  
○○○○○○○○

Релевантность  
○○○○○○○○○○

Покрытие  
○○○

Разнообразие  
○○○○

Удачность  
○○○○○○○○○○

Бейзлайны  
○○

Итоги  
○○○○

Еще раз об измерении качества идей



## Миссия компании

Дать пользователям возможность быть ближе к семье и друзьям



Q: Какую метрику вы бы предложили измерять в A/B?

## A/B эксперимент [?]

### Плюсы

- Надежная оценка эффекта на любую метрику

### Минусы

- Риск необратимо расстроить пользователей
- Дорого заводить
- Долго ждать результат
- Метрик не всегда достаточно

надежность	★ ★ ★
гибкость	★ ★ ★
скорость	★ ★ ★



## Опрос пользователей

### Плюсы

- Полный контроль над экспериментом
- Оценка эффекта на любую метрику
- Собрать фидбэк напрямую

### Минусы

- Дорогой сбор данных
- Смещение аудитории
- Нечестный фидбэк

надежность      ★ ★ ★

гибкость      ★ ★ ★

скорость      ★ ★ ★



## Оффлайн эксперимент

### Плюсы

- Большая скорость проверки гипотез
- Нельзя сломать прод

### Минусы

- Не все метрики доступны офлайн
- Смещение выборки
- Результат не обязан обобщаться

надежность      ★ ★ ★

гибкость      ★ ★ ★

скорость      ★ ★ ★



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
●oooooooo

Релевантность  
oooooooooo

Покрытие  
ooo

Разнообразие  
oooo

Удачность  
ooooooo

Бейзлайны  
oo

Итоги  
oooo

## Оффлайн эксперимент



## Какие бывают метрики

### Бизнесовая

напрямую интересует бизнес

- сложно оптимизировать
- сложно понять, как компоненты системы влияют на метрику
- сложно мерить онлайн

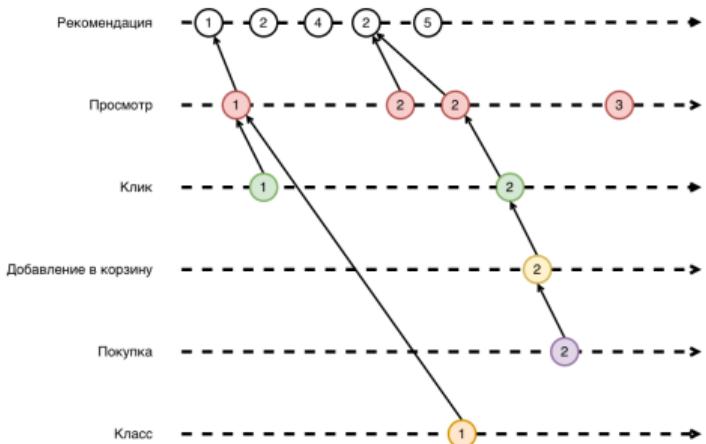
### Техническая

отражает один аспект системы

- можно оптимизировать
- можно померить онлайн
- не интересует бизнес :(



## Как выбрать техническую метрику



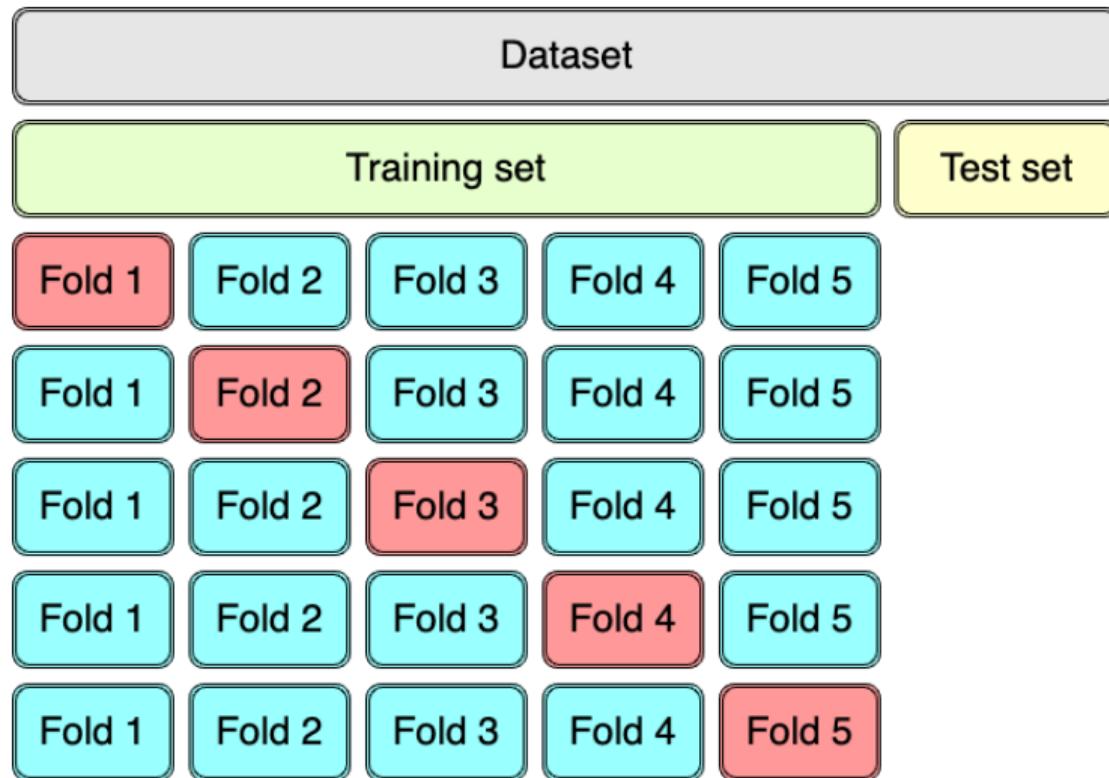
фидбэк на рекомендации

- Явный/explicit
- Неявный/implicit
- Отложенный/delayed

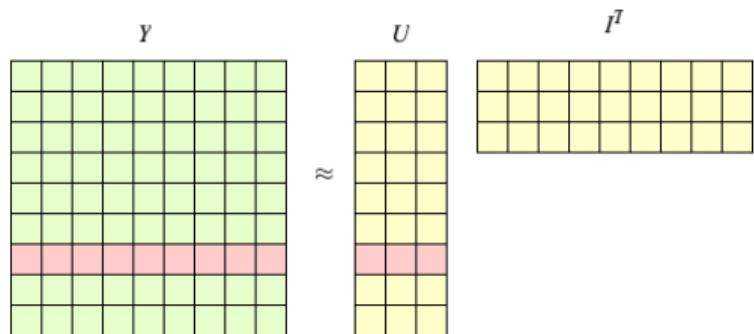
Какие пользовательские данные использовать для метрики?

- События, интересные бизнесу: их мало и долго ждать
- Быстрые события: их много, но они хуже отражают задачу

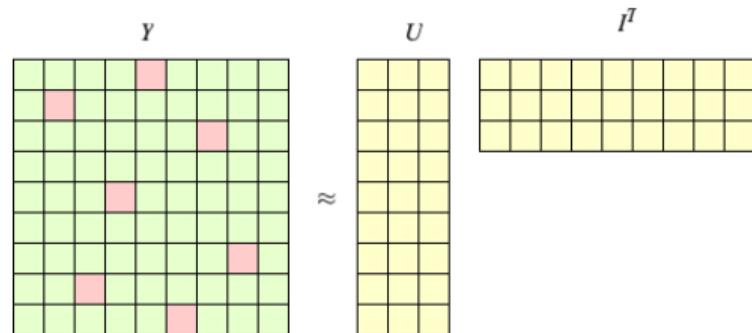
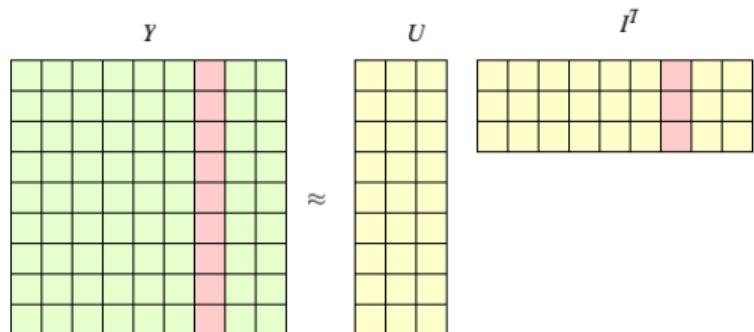
## Кросс-валидация



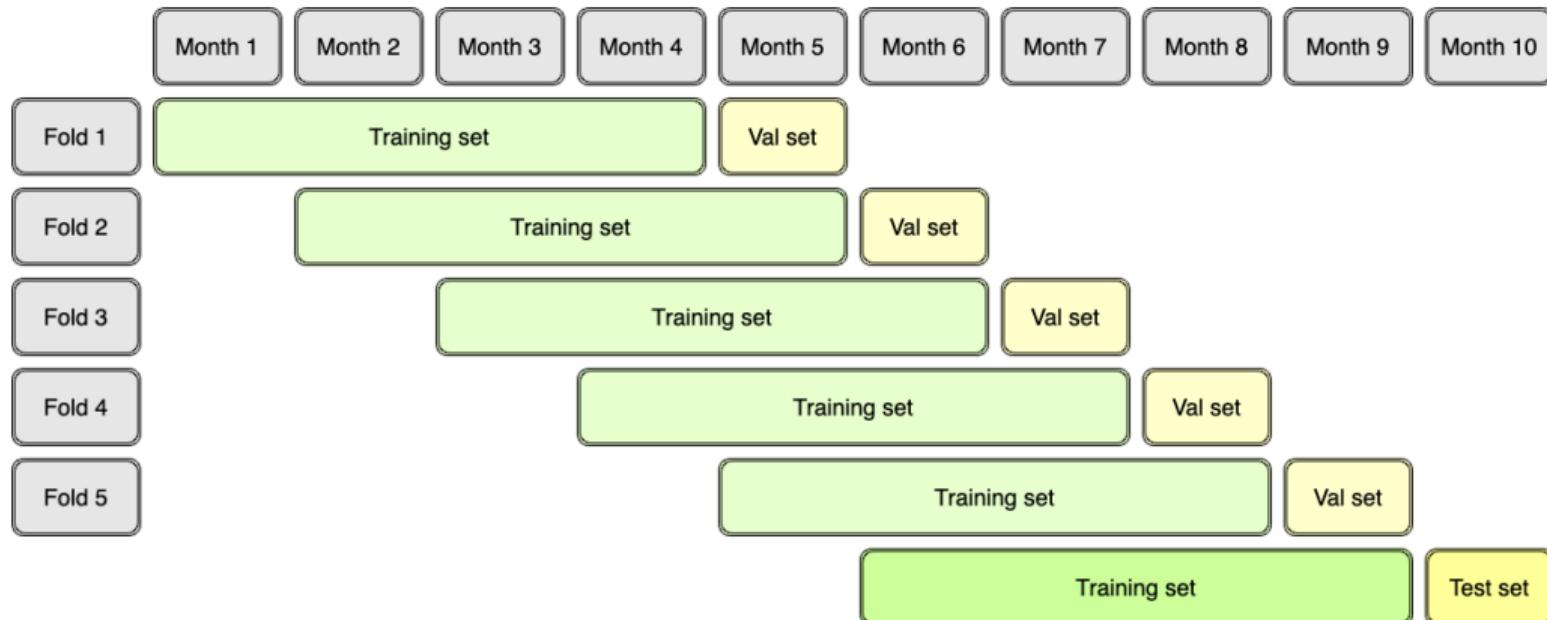
## Кросс-валидация матрицы user-item



- Исключение item или user является проблемой.
- Решение: исключать пары (user, item) случайно.



## Учет времени события в кросс-валидации



- Для измерения качества идей используются все три подхода, но офлайн эксперимент особенно удобен в рекомендательных задачах.
- При подготовке офлайн эксперимента нужно выбрать метрики, которые будут отражать бизнес задачу, и при этом удобно вычисляться.
- Нужно правильно организовать тестовую выборку, например исключить data leak во времени.

Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

**Релевантность**  
●оооооооооо

Покрытие  
ooo

Разнообразие  
ооооо

Удачность  
оооооооо

Бейзлайны  
oo

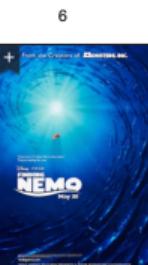
Итоги  
оооо

## Релевантность



## Релевантность

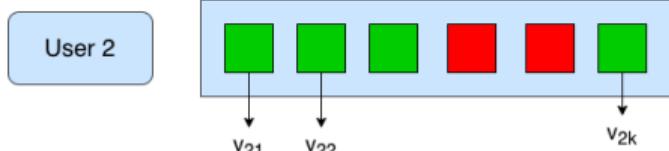
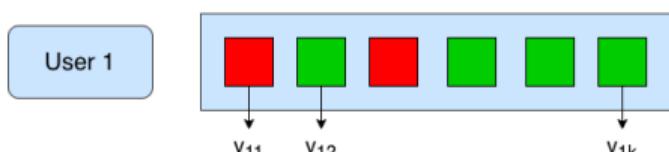
Выберите из списка три лучших на ваш вкус фильма



## Метрики точности

 Non-relevant item

 Relevant item



RMSE, MAE, accuracy, precision, recall, auc, ...

## Метрики ранжирования



Non-relevant item

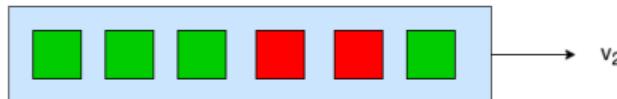


Relevant item

User 1



User 2

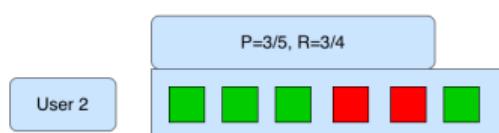
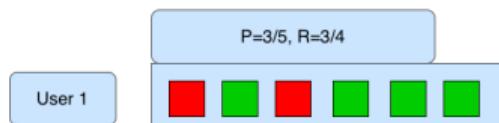


## Precision@k, Recall@k

$$\text{Precision}@k = \frac{\text{no. relevant items}}{k}$$

$$\text{Recall}@k = \frac{\text{no. relevant items in } k}{\text{total no. relevant items}}$$

- Non-relevant item
- Relevant item

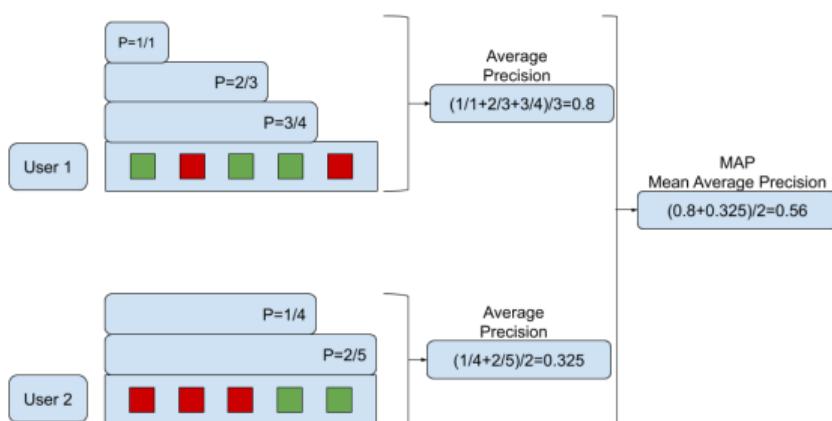


- Легко интерпретировать
- Легко реализовать

- Нечувствительны к порядку внутри  $k$
- Не дают общей картины для любого  $k$

# Mean Average Precision [?]

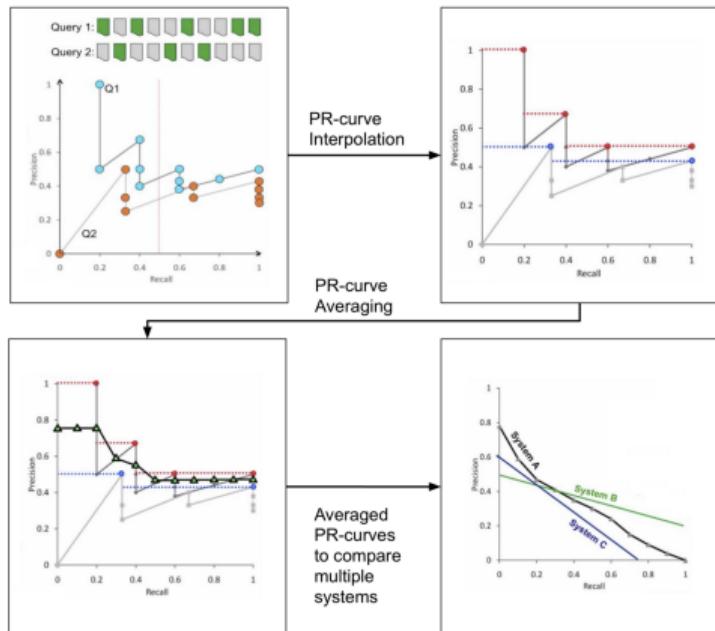
Relevant Item  
Non-Relevant Item



- Дают общую картину качества
- Больше внимания айтемам в голове списка

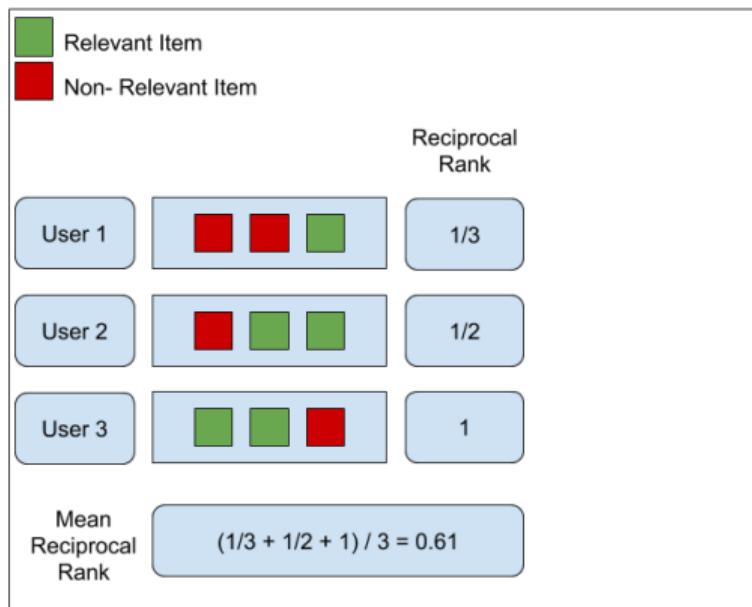
- Подходит только для бинарного фидбэка

# Area Under Precision-Recall curve



Визуальное представление  
MAP

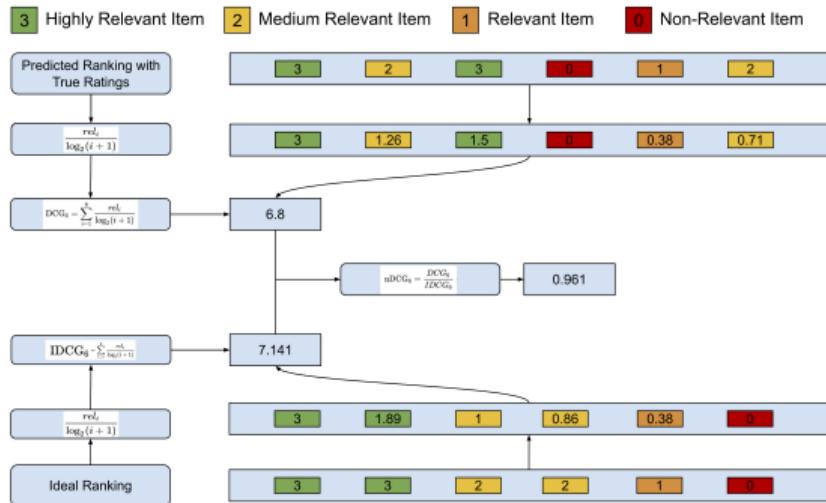
## Mean Reciprocal Rank



- Легко интерпретировать
- Легко реализовать
- Удобна для задач, где имеет значение первый результат

- Учитывает только первый результат
- Быстро убывает

# Normalized Discounted Cumulative Gain



- Учитывает не только бинарный фидбэк
- Хорошо учитывает позицию

- Сложно интерпретировать

Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

**Покрытие**  
●оо

Разнообразие  
оооо

Удачность  
ооооооо

Бейзлайны  
оо

Итоги  
оооо

## Покрытие



## Item space coverage

Какую долю из всех возможных айтемов умеет рекомендовать сервис?

$$cov = \frac{|I_p|}{|I|}$$

$$gini = \frac{1}{|I|-1} \sum_{j=1}^{|I|} (2j - |I| - 1) p(I_j)$$

$p^1(I_j)$  – частота, с которой пользователи выбирают айтем  $I_j$

$p^2(I_j)$  – частота, с которой рекомендер показывает айтем  $I_j$

Айтемы отсортированы по возрастанию  $p(I_j)$



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
оо●

Разнообразие  
оооо

Удачность  
ооооооо

Бейзлайны  
оо

Итоги  
оооо

## User space coverage

Доля пользователей, которые могут получить рекомендации



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

**Разнообразие**  
●ооо

Удачность  
ооооооо

Бейзлайны  
оо

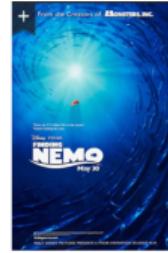
Итоги  
оооо

## Разнообразие



## Разнообразие [?]

[diversity] Насколько разнообразные айтемы в списке рекомендаций пользователя?



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оо●о

Удачность  
ооооооо

Бейзлайны  
оо

Итоги  
оооо

$$div(u) = \frac{\sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n (1 - similarity(i,j))}{n/2(n-1)}$$

With 1% precision loss, percentage of rec. long-tail items increases from 16 to 32, with 5% loss perc. increases to 58.

Метрика сильно зависит от того, как определить сходство



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
ооо●

Удачность  
ооооооо

Бейзлайны  
оо

Итоги  
оооо

## Maximal Marginal Relevance [?]

$$MMR = \max_j \left[ \lambda \text{similarity}(j, U) - (1 - \lambda) \max_{k < j} \text{similarity}(k, j) \right]$$



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оооо

**Удачность**  
●ооооооо

Бейзлайны  
оо

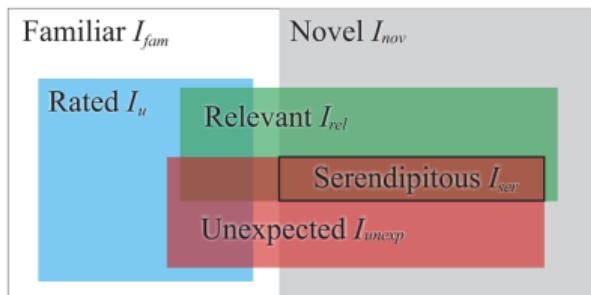
Итоги  
оооо

## Удачность



## Удачность [?]

The term **serendipity** has been recognized as one of the most untranslatable words. The first known use of the term was found in a letter by Horace Walpole to Sir Horace Mann on January 28, 1754. The author described his discovery by referencing a Persian fairy tale, “The Three Princes of Serendip”. The story described a journey taken by three princes of the country Serendip to explore the world. In the letter, Horace Walpole indicated that the princes were “always making discoveries, by accidents and sagacity, of things which they were not in quest of”. [?]



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

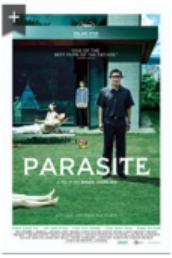
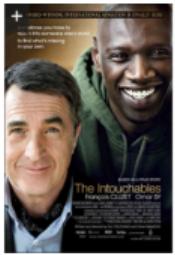
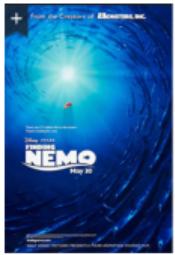
Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оооо

Удачность  
оо●оооо

Бейзлайны  
оо

Итоги  
оооо



## Новизна

[novelty] Насколько айтем неизвестен пользователю?

Идея 1: Насколько айтемы близки к айтемам из истории пользователя?

$$nov^1(u, i) = \min_{j \in I_u} dist(j, i)$$

Идея 2: Насколько айтемы близки к популярным?

$$nov^2(u, i) = 1 - \frac{|U_i|}{|U|}$$



## Неожиданность

[unexpectedness] Насколько пользователь ожидает увидеть в рекомендациях айтем?

$$nPMI(i, j) = -\log \frac{p(i, j)}{p(i)p(j)} / \log p(i, j)$$

$$unexp(u, i) = \max_{j \in I_u} (-nPMI(i, j))$$



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
ооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оооо

Удачность  
ооооо●о

Бейзлайны  
оо

Итоги  
оооо

Цель	rel	cov	div	ser	poll
<b>Бизнесу</b>					
Увеличить продажи	✓			✓	
Продвигать более разнообразные айтемы		✓	✓		
Улучшить пользовательский опыт	✓		✓	✓	✓
Добиться большей лояльности					✓
Лучше понимать пользователей					✓
<b>Пользователям</b>					
Найти лучший товар	✓			✓	✓
Найти все подходящие товары	✓	✓			✓
Найти последовательность или набор товаров	✓			✓	✓
Залипнуть	✓		✓	✓	✓



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оооо

Удачность  
оооооо●

Бейзлайны  
оо

Итоги  
оооо

- В оффлайн эксперименте выбираем метрики, отражающие важные аспекты задачи.
- Сперва делаем максимально просто – все равно что-то пойдет не так, и метрики придется допиливать.



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оооо

Удачность  
ооооооо

Бейзлайны  
●о

Итоги  
оооо

## Бейзлайны



## Простые бейзлайны

- позволяют определить нижнюю границу качества системы
- позволяют быстро стартануть

- Живительный рандом
- TopPopular
- Эвристики
- Редакторская подборка



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оооо

Удачность  
ооооооо

Бейзлайны  
оо

Итоги  
●ооо

## Итоги



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оооо

Удачность  
оооооооо

Бейзлайны  
оо

Итоги  
о•оо

## Итоги

При выборе подхода к проверке гипотез, нужно иметь в виду компромисс надежности и скорости

Технические метрики отражают разные аспекты рекомендаций: релевантность, разнообразие, удачность

Don't be a hero: не связываемся со сложными алгоритмами, пока не заведем простые бейзлайны



Еще об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оооо

Удачность  
оооооооо

Бейзлайны  
оо

Итоги  
оооо

## Подпишис



<https://t.me/mlvok>



Еще раз об измерении качества идей  
ооооо

Оффлайн эксперимент  
оооооооо

Релевантность  
оооооооооо

Покрытие  
ооо

Разнообразие  
оооо

Удачность  
ооооооо

Бейзлайны  
оо

Итоги  
ооо●

## Литература |

