

# Hệ gợi ý phim

# Cài đặt thử nghiệm các thuật toán



# Đặng Quang Trung, Trần Bá Thiết

# Đại Học Bách Khoa Hà Nội, Viện công nghệ thông tin và truyền thông, Việt Nam

Liên hệ: 20134145@student.hust.edu.vn

### Giới thiệu

Hằng ngày chúng ta có các ý kiến về những thứ chúng ta thích hoặc không thích và thậm chí là không quan tâm đến nó. Ví dụ như bạn xem một chương trình truyền hình trên TV, bạn cảm thấy chương trình rất hay và hài hước hoặc thấy nó nhàm chán hay bạn không tìm thấy chương trình đó ở tất cả mọi kênh. Hoặc chương trình đó diễn ra mà chúng ta không để ý.

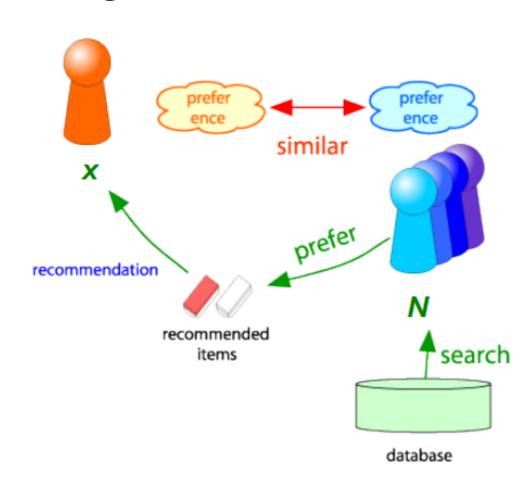
Sở thích của mỗi người là khác nhau, nhưng chúng ta tạo ra các dạng mẫu người dùng. Mọi người có xu hướng thích những thứ tương tự như những thứ mà họ thích.

Vì thế chúng ta cần có các chiến lược để gợi ý sản phẩm cho người dùng. Ở trình hai phương pháp:

- Collaborative Filtering
- Latent Factor Model

## **Collaborative Filtering**

#### Ý tưởng:



- quan sát một người dùng x.
- Tìm tập N các người dùng khác cũng rating giống như các ratings của người dùng x.
- Ước lượng các ratings của người dùng x dựa trên các ratings của những người trong tập N.

#### Tìm tập người tương đồng:

- Độ đo tương đồng jaccard
- Vấn đề: khi sử dụng độ đo jaccard nó sẽ không quan tâm các giá trị ratings của người dùng
- Độ đo tương đồng Cosine
- $sim(x, y) = \cos(\vec{r}_x, \vec{r}_y) = \frac{\vec{r}_x \cdot \vec{r}_y}{\|\vec{r}_x\| \cdot \|\vec{r}_y\|}$
- Vấn đề: khắc phục được nhược điểm của jaccard nhưng lại bỏ qua các ratings không tốt(người dùng đánh giá thấp bộ phim đó)
- Sử dụng hệ số tương phản cá nhân
  - $S_{xy}$  là tập các bộ phim được rating bởi x và y.
  - $-sim(x, y) = \sum s \in S \downarrow xy \uparrow (r \downarrow xs r \downarrow x)r \downarrow ys r \downarrow y)/\sqrt{\sum s \in S \downarrow xy \uparrow (r \downarrow xs r \downarrow x) \uparrow 2}$

#### Dự đoán rating người dùng:

$$\hat{r_{xi}} = b_{xi} + \frac{\sum_{j \in N(i;x)} s.(r_{xj} - b_{xj})}{\sum_{j \in N(i;x)} s}$$

Với  $b_{xi} = \mu + b_x + b_i$  là độ lệch cơ sở của người dùng x khi đánh giá bộ phim i. Trong đó:

- $\mu$  là rating trung bình của tất cả người dùng.
- $b_x$  là độ lệch của người dùng x.

$$b_x = avg(x) - \mu.$$

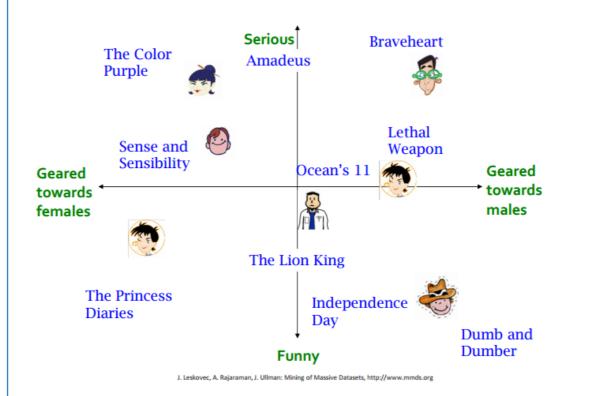
-  $b_i$  là độ lệch của bộ phim i.

$$b_i = avg(i) - \mu.$$

#### **Latent Factor Models**

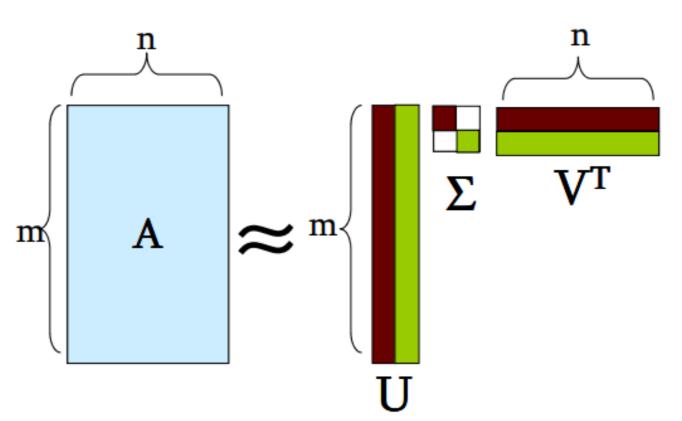
### Ý tưởng:

Trong thức tế mỗi người dùng sẽ có những sở thích riêng của mình ví dụ như có người thích phim tình cảm, lãng mạn có người thích phim hành động, khoa học viễn tưởng, .... Những sở thích đó được coi là một nhân tố ẩn của mỗi người dùng.



- Các ratings chịu ảnh hưởng sâu sắc bởi một bộ các nhân tố(factor) rất cụ thể cho miền.
- Một số các factors là rất khó quan sát được và khó ước lượng sự tác động của chúng đối với ratings của người dùng.
- Mục tiêu là suy luận những nhân tố tiềm ẩn từ dữ liệu đánh giá bằng cách sử dụng các kỹ thuật toán học.

#### **SVD:**

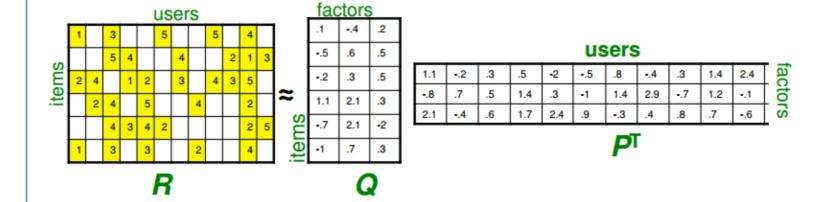


#### Trong đó:

- U là ma trận với các cột là các vector trái.
- S là ma trận cùng kích thước như A giá trị đợn là đường chéo.
- $V^T$  có các hàng là cá vector đơn phải

**Hình 1:** Hình ảnh minh họa svd

#### Dự đoán rating người dùng:



#### Trong đó:

- A = R là ma trận người dùng ban đầu.
- Q là ma trận nhân tố của phim.
- $\bullet$   $P^T$  là ma trận nhân tố của người dùng.  $P^T = \sum V^T$

nh:

**Hình 2:** Ma trận sau khi giảm chiều sử dụng svơ Để dự đoán rating của người dùng x cho một bộ phim ra chỉ cần tính:

$$r_{xi} = \underbrace{\mu}_{overall mean rating} + \underbrace{b_x}_{bias for userx} + \underbrace{b_i}_{bias for moivei} + q_x.p_i$$

#### Trong đó:

- $q_i$  là hàng i của ma trận Q.
- $p_x$  là cột x của ma trận P.
- f là số factors(hay độ dài vector của hàng i và cột x).

#### Vấn đề tối thiểu hóa lỗi và overfitting:

$$\min_{Q,P} \sum_{(x,i)\in R} (r_{xi} - (\mu + b_x + b_i + q_i \cdot p_x))^2$$

+
$$(\lambda_1 \sum_i ||q_i||^2 + \lambda_2 \sum_x ||p_x||^2 + \lambda_3 \sum_x ||b_x||^2 + \lambda_4 \sum_i ||b_i||^2)$$

#### Trong đó:

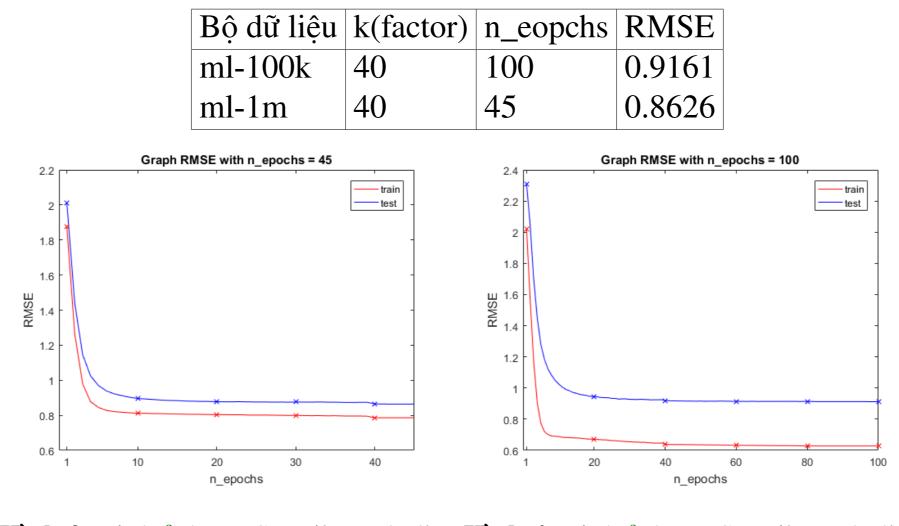
- $\lambda_1, \lambda_2, \lambda_3, \lambda_4$  là các hệ số phạt.
- + Để đơn giản ở đây tất cả dùng chung  $\lambda$
- b<sub>i</sub>, b<sub>x</sub> là độ lệch của moive và người dùng.
  µ là raitng trung bình của ma trân người
- $\mu$  là raitng trung bình của ma trận người dùng.
- $q_i, p_x$  là các vector hàng và cột của ma trận Q,P.

### Kết quả thực nghiệm

#### **Collaborative:**

Bộ dư liệu	k(hàng xóm)	RMSE
ml-100k	3	0.9928
ml-100k	10	0.9236
ml-100k	15	0.921
ml-100k	5	0.9537
ml-1m	5	0.8835

#### Latent factor model:



**Hình 3:** Hình ảnh RMSE với tập dữ liệu **Hình 4:** Hình ảnh RMSE với tập dữ liệu ml-100k ml-1m

## Kết luân: