

### AGENDA DU JOUR









CONTEXTE PROJET ET DONNEES

SYSTÈMES DE RECOMMANDATION

ARCHITECTURE ET DÉPLOIEMENT

INTÉGRATION / DEV CONTINUS & DEMO



CONTEXTE PROJET ET DONNEES

### MY CONTENT





Encourager la lecture



Recommander des contenus pertinents



Créer une MVP\* (appli mobile) qui :

- 1) Identifie un utilisateur
- 2) Affiche les recommandations



Jeux de données :

News provenant du portail d'articles d'information de Globo.com



3 fichiers:

- clicks.zip
- articles\_metadata.csv
- articles\_embeddings.pickle

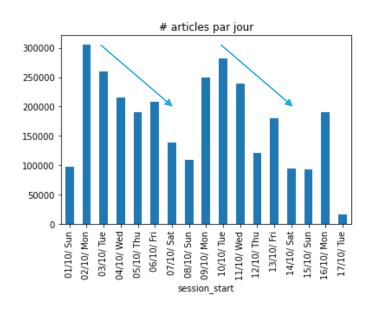


Informations essentielles:

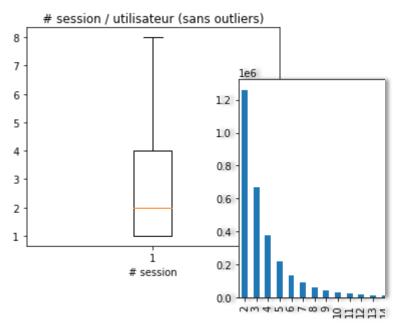
- Nb utilisateurs uniques : ∼323k
- Nb articles uniques : ~46k
- Nb interactions (clicks) :  $\sim$ 3 millions

# EXPLORATION DES DONNÉES : LES UTILISATEURS

(1/3)



Sur les 15 jours d'observations, les utilisateurs ont eu en moyenne 3 sessions : la majorité consulte 2 articles par session

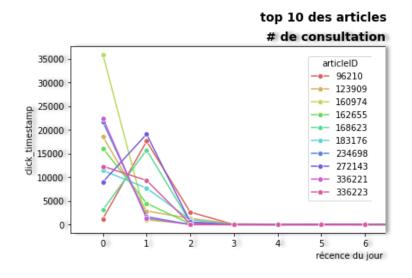


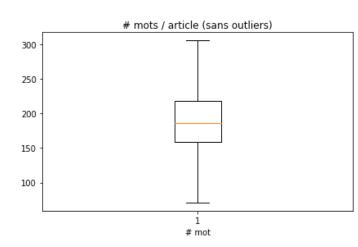
La majorité d'utilisateur sont dans le pays 1 (principalement sur les régions 25, 21 et 13)

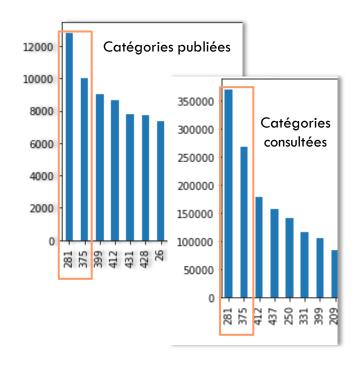
Les utilisateurs consultent les articles en début de semaine plutôt qu'en fin de semaine

### EXPLORATION DES DONNÉES : LES ARTICLES

(1/3)







Les articles sont consultés le jour même, ou le lendemain – l'intérêt diminuant très vite

La moitié des articles contiennent entre 159 et 218 mots, pour une moyenne à 191

Les 2 catégories les plus publiées font partie des 2 catégories les plus consultées : probablement des sujets d'actualité

# EXPLORATION DES DONNÉES: LES INTERACTIONS

### Présence d'historique de navigation

ID utilisateur associé à l'ID article consulté, sur toute la durée de la collecte des données

#### Absence de durée de consultation

Elle est systématiquement limitée à 30s pour chaque dernier article consulté sur une session

	user_id	session_id	view_duration
0	0	1506825423271737	1405.0
1	0	1506825423271737	(30.0)
2	1	1506825426267738	1592.0
3	1	1506825426267738	(30.0)
4	2	1506825435299739	1656.0

#### Absence de notation

Ceci nous complexifie la mesure des préférences utilisateurs : on dit ici que nous avons des données implicites

# SPÉCIFICITÉS DE LA RECOMMANDATION D'ARTICLES D'INFORMATION (NEWS)

Le domaine de la recommandation d'articles d'informations accentue quelques challenges déjà existants et met en exergue ceux spécifiques au domaine.



Sparsité (≠ densité)

des données
d'interaction : les
utilisateurs n'auront été
en contact qu'avec un
nombre très faible
d'articles comparé au
volume total de
contenus disponibles



Augmentation rapide du nombre d'articles :

problème de
scalabilité (extension
de capacité limitée) et
de démarrage à froid
(cold-start) en cas
d'apparition d'un
nouvel article dans la
base



Dégradation accélérée
de la valeur des
articles (value decay):
l'intérêt pour une
information diminue

avec le temps, l'information fraîche ayant plus de valeur

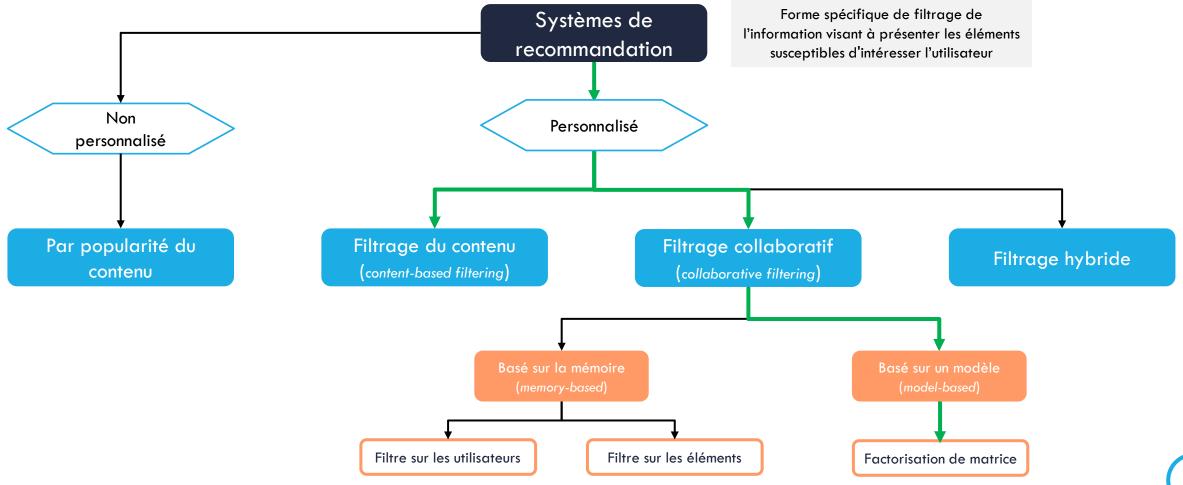


temps des préférences
utilisateurs : elles
changent en fonction de
l'actualité (élection,
évènement sportif,
catastrophe naturelle,
crise sanitaire, ...)



SYSTÈMES DE RECOMMANDATION

# CATÉGORIES DE SYSTÈMES DE RECOMMANDATION

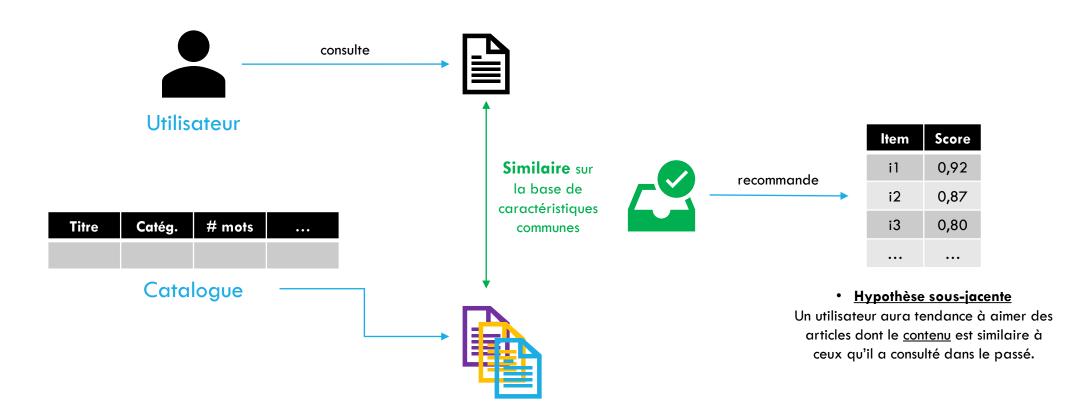


# CATÉGORIES DE SYSTÈMES DE RECOMMANDATION

(2/3)

### Basé sur le Contenu (content-based)

« Montrez-moi ce qui ressemble le plus à ce que j'ai aimé »



## PROCESSUS DE LA RECO BASÉE SUR LE CONTENU



Données utilisées

- ✓ Données de clicks
- ✓ Matrice Embeddings

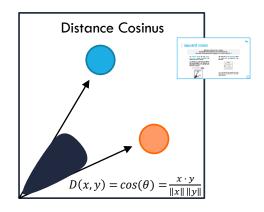
#### Données non utilisées

- X Catégories
- X Date de publication
  - X Nombre de mots



Algorithmes

#### ✓ Similarité cosinus





Etapes

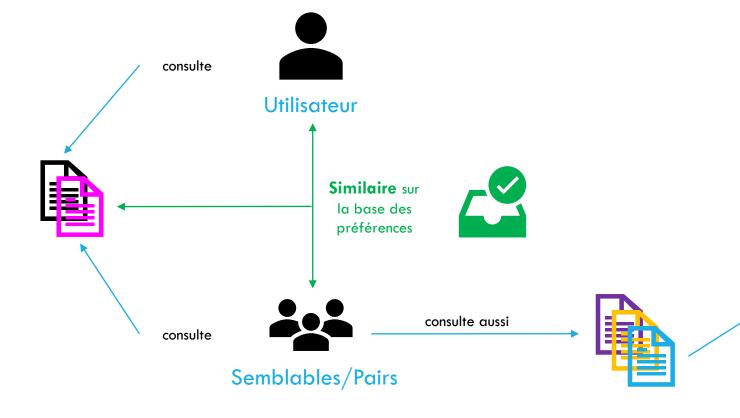
- Choix du dernier article lu par l'utilisateur
- 2. Calcul de la distance cosinus entre les articles (création de la matrice de similarité itemitem)
- 3. Exclusion des articles déjà lus
- 4. Recommandation des 5 articles les plus proches

# CATÉGORIES DE SYSTÈMES DE RECOMMANDATION

(3/3)

### Basé sur le filtrage collaboratif (collaborative filtering)

« Les utilisateurs qui sont similaires à vous, ont AUSSI aimé ça.»
« Les utilisateurs qui ont aimé ça, ont AUSSI aimé ça. »



Item	Score
i1	0,92
i2	0,87
i3	0,80
•••	

#### Hypothèse sous-jacente

Un utilisateur aura tendance à aimer des articles consultés par <u>un sous-groupe</u> <u>d'utilisateurs</u> qui lui sont similaires de par leurs préférences

### PROCESSUS DE LA RECO COLLABORATIVE



Données utilisées

**✔** Données de clicks

Module additionnel

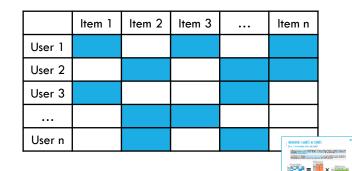
**✓** Implicit

https://implicit.readthe docs.io/en/latest/



Algorithmes

Moindres carrés alternés





Etapes

- 1. Création des matrices : itemuser et user-item
- 2. Apprentissage du modèle sur la matrice item/user
- 3. Recommandation des 5 articles sur la base de la matrice user/item

# AVANTAGES / INCONVÉNIENTS DES SYSTÈMES

	Content-based	Collaborative-Filtering
Avantages	<ul> <li>Peu d'impact du démarrage à froid : pas besoin de données relatives aux utilisateurs : recommandation possible de nouveaux articles dès leur apparition dans la base.</li> </ul>	
Inconvénients	<ul> <li>Manque de personnalisation.</li> <li>Risque de surspécialisation (enfermement) sur des articles similaires (réponses trop homogènes).</li> </ul>	<ul> <li>Problème de démarrage à froid : nouvel utilisateur sans préférence connue, ou nouvel article sans consultation.</li> </ul>

## CHOIX DE NOTRE MODÈLE



#### Absence de notation

La factorisation matricielle est moins performante



### Absence de données utilisateurs élargies

La factorisation matricielle est moins performante



#### Problème de cold-start

Le filtrage collaboratif ne peut prendre en compte les nouveaux articles et utilisateurs

Au regard de nos contraintes, le filtrage basé sur le contenu semble être la solution la plus pertinente.

## EVALUATION DE LA QUALITÉ DES MODÈLES



### Hors ligne: Train/Test set

- Création d'un jeu d'apprentissage et de test (pas de convention existante)
- Utilisation de l'algorithme sur le jeu d'apprentissage
- Mise en place de métriques de mesure de <u>qualité entre le réel et</u> <u>les prédictions</u>



lci on mesure des scores, ce qui n'est pas tout à fait de l'amélioration de la qualité du système de recommandation



### En ligne: A/B Testing

- Test de modèles avec une unique différence sur un groupe A et un groupe B d'utilisateurs
- Validation de la <u>méthode</u> <u>répondant à l'objectif défini</u> (augmentation du nbre de consultation, satisfaction / fidélité utilisateur, etc.)

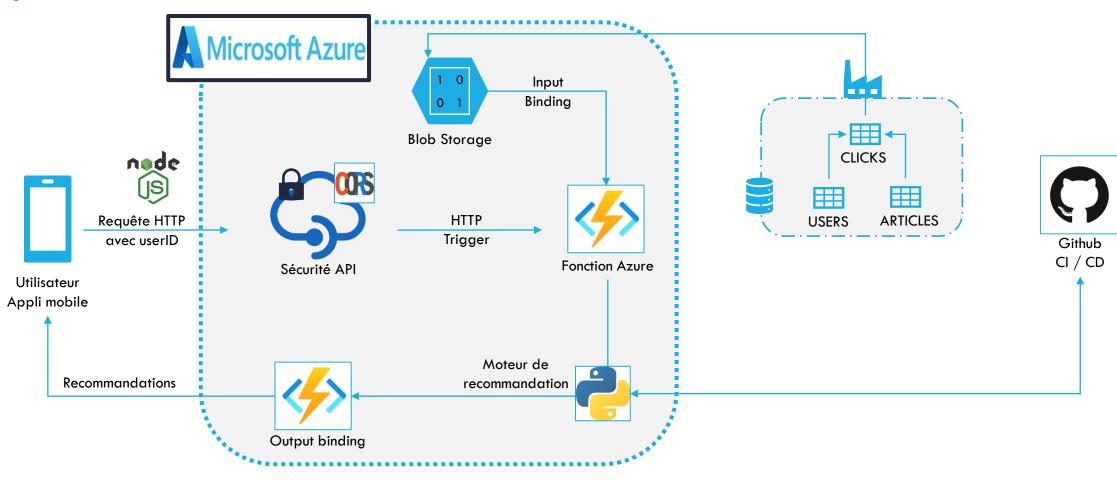


Bien que approprié et pertinente, cette méthode d'évaluation est très coûteuse



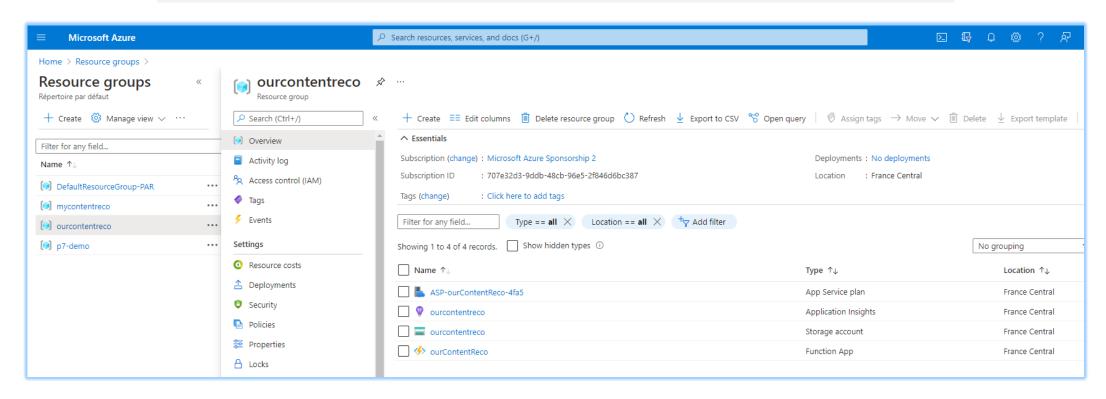
ARCHITECTURE ET DÉPLOIEMENT

### ARCHITECTURE 'SERVERLESS' ACTUELLE

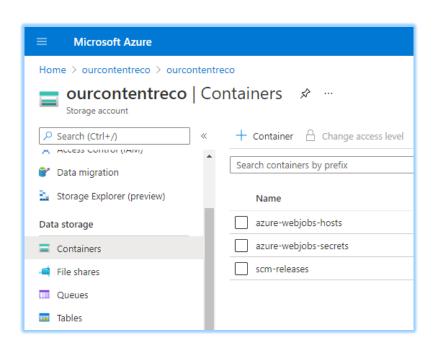


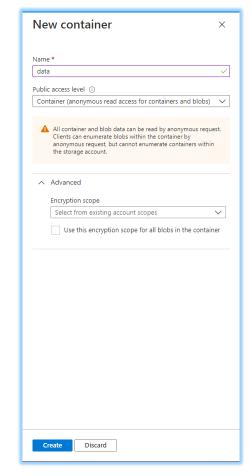
# **DÉPLOIEMENT SUR AZURE :** CRÉATION DES RESSOURCES

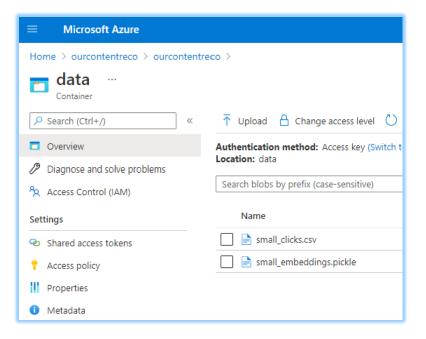
Les ressources suivantes sont créées, et reposent sur le nom du projet : le **Groupe de ressources**, le compte de **Stockage Azure**, le **plan de service** (par défaut: Consumption Plan), l'application **Azure Functions**, une instance **Application Insights**.



# CHARGEMENT DES FICHIERS (BLOB) DANS LE CONTAINER DU STORAGE ACCOUNT

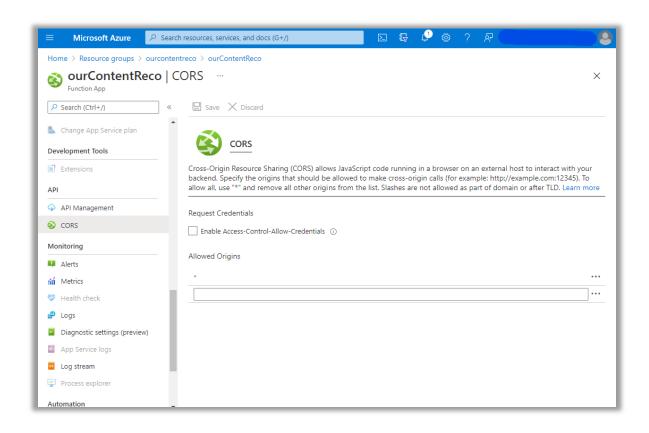


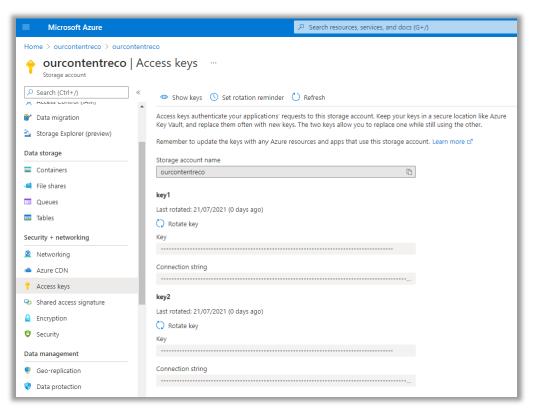




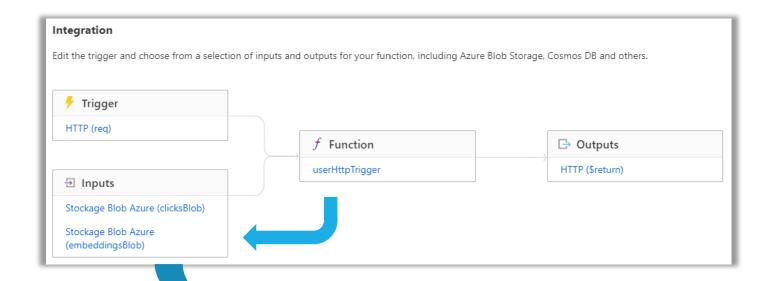
### GESTION DES ACCÈS

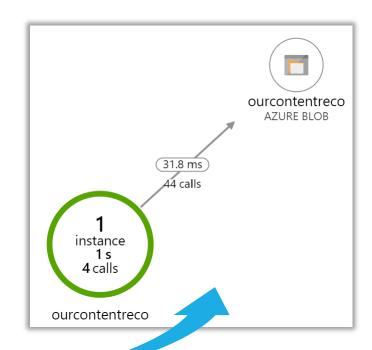
### (PARTAGE DE RESSOURCES INTRA-ORIGINES, AZURE STORAGE)





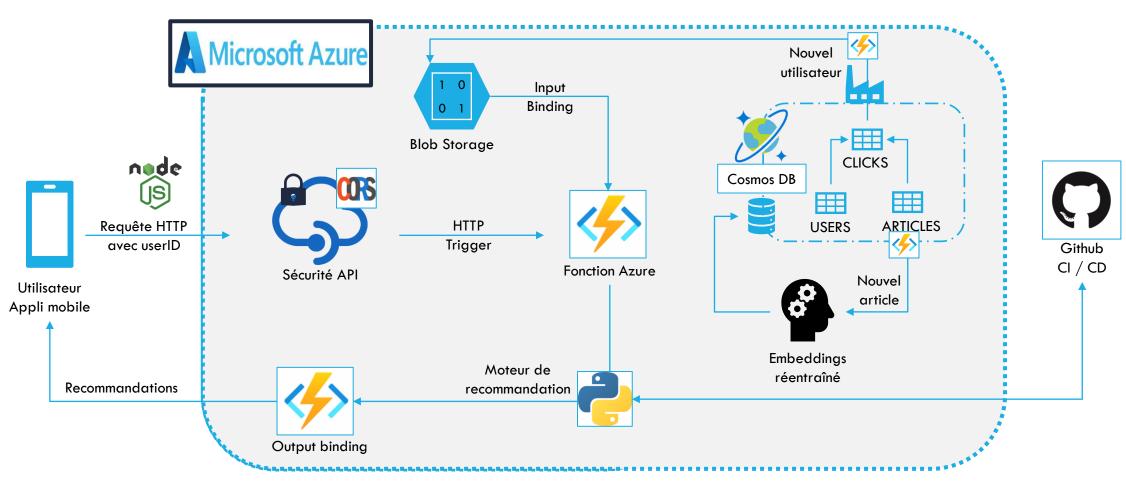
# FUNCTION APP & APPLICATION INSIGHTS: VISUALISATION GRAPHIQUE DES FLUX





### ARCHITECTURE 'SERVERLESS' CIBLE

HTTPS://AZURE.MICROSOFT.COM/FR-FR/FEATURES/DEVOPS-PROJECTS/

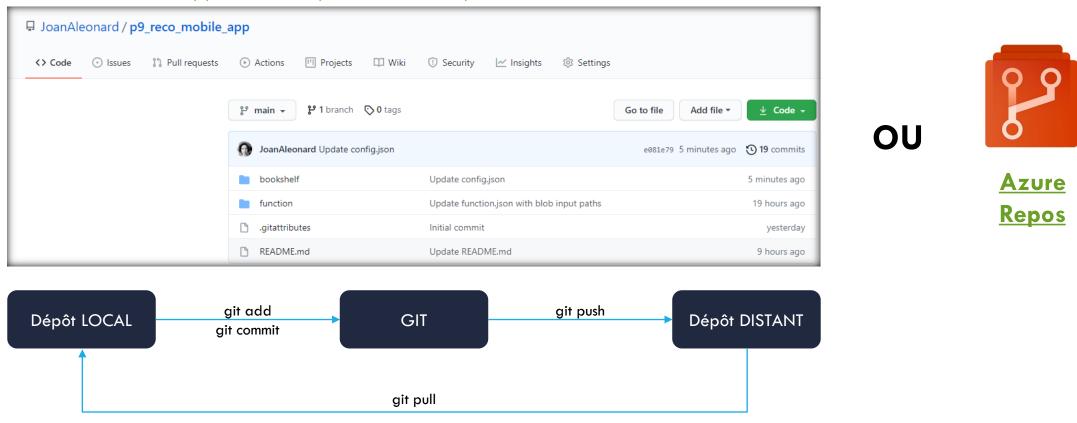




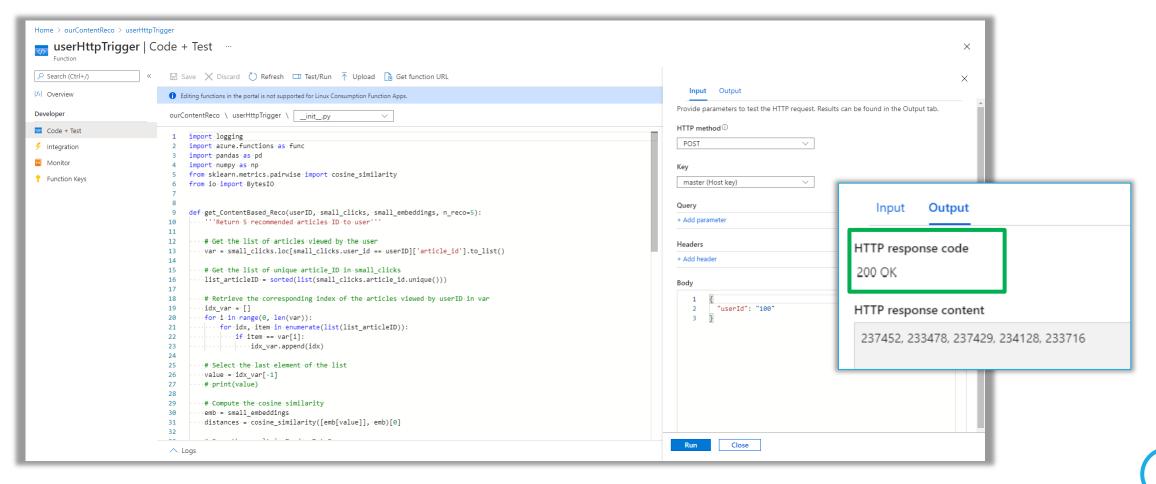
INTÉGRATION / DEV CONTINUS & DEMO

# GESTION DES VERSIONS POUR UN SYSTÈME IA DE BOUT-EN-BOUT

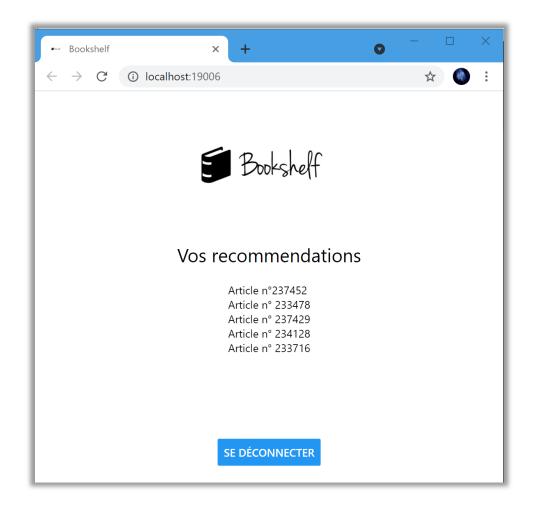
https://github.com/JoanAleonard/p9 reco mobile app



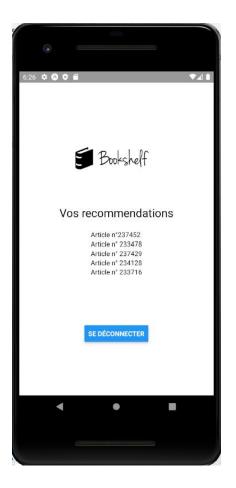
# TEST/RUN SUR AZURE PORTAL: USER 100



# TEST SUR NAVIGATEUR & APPLI MOBILE: USER 100







## DÉMONSTRATION





# SYNTHÈSE

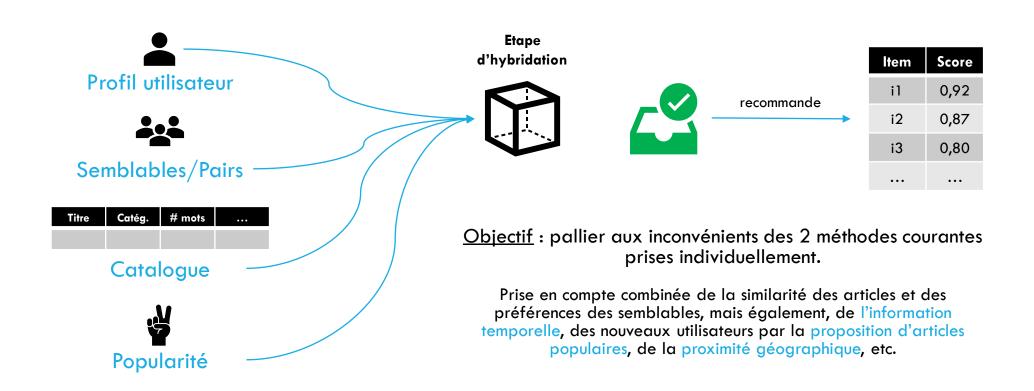
### CONCLUSION

- ☐ Dans ce projet, nous avons pu:
  - O Tester des modèles de recommandations ;
  - O Déployer un modèle avec Azure Functions en serverless;
  - o Intégrer un modèle dans l'application mobile Bookshelf.
- Il n'est pas évident d'évaluer la pertinence des algorithmes tant les méthodes de mesure du feedback utilisateur ne sont pas explicites (une question à réfléchir en interne ?) : nous sommes intéressés de voir les méthodes d'évaluation pratiquées dans la vie réelle.
- □ Nous pourrons petit à petit améliorer le modèle et notre architecture, en prenant en compte :
  - Les nouveaux articles et utilisateurs ;
  - La date de publication des articles comme paramètre de filtrage;
  - La proximité géographique, etc.

### NEXT STEPS: OPTIMISATION POSSIBLE

### Création d'un modèle hybride

= combinaison de plusieurs approches







## ANNEXES

## OBJECTIFS DES SYSTÈMES DE RECOMMANDATION

- Pour l'utilisateur :
  - Réduire l'effort de l'utilisateur quant à la recherche d'articles qui peuvent l'intéresser (même ceux auxquels il n'aurait pas pensé);
  - Promouvoir des articles non populaires ; découvrir des articles difficiles à trouver ;
- Pour le propriétaire du système :
  - Accroître la satisfaction de l'utilisateur pour les fidéliser;
  - O Augmenter le temps passé par l'utilisateur sur le système et potentiellement, les ventes ;

<u>Note</u> : certains objectifs doivent être priorisés selon les besoins métier auxquels le système doit répondre.

## COLLECTE DE DONNÉES UTILISATEUR

Il existe 2 façons de collecter les données permettant de modéliser l'intérêt de l'utilisateur pour des articles :

- La collecte explicite des données, qui consiste à impliquer l'utilisateur en lui demandant par exemple de donner une notation à un article, de mettre un 'like' à une publication, etc. ; ces données sont difficiles à récolter car la démarche peut être fastidieuse pour l'utilisateur ou elle est perçue comme une atteinte à la vie privée ;
- La collecte implicite des données, qui consiste à capturer des interactions de l'utilisateur avec le système, tels que l'historique de navigation ou de recherche, les clics, la durée de consultation, les téléchargements, la plateforme utilisée (ordi, mobile), etc.; ces données sont faciles à récolter dans la mesure où la méthode respecte la vie privée (consentement explicite), mais elles ne disent pas si un article déplaît à un utilisateur ou si l'article consulté concerne l'utilisateur lui-même ou une tierce personne.

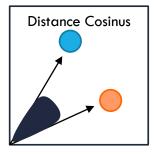


#### Cosinus de l'angle entre 2 vecteurs.

2 vecteurs de même orientation ont une similarité cosinus de 1, tandis que 2 vecteurs diamétralement opposés ont une similarité cosinus de -1

- La similarité cosinus est une mesure d'orientation : seule la direction des vecteurs est prise en compte.
- La grandeur ou magnitude des vecteurs n'est pas considéré : par exemple, les différences d'échelle de notation entre différents utilisateurs;

$$D(x,y) = cos(\theta) = \frac{x \cdot y}{\|x\| \|y\|}$$



 On crée une matrice de similarité entre les articles afin de déterminer leur proximité.

articles						
	1					
Ş		1				
articles			1			
٥				1		
					1	

 Les N articles les plus proches (avec les similarités les plus proches de 1) seront recommandés.

## MOINDRES CARRÉS ALTERNÉS

(ALS = ALTERNATED LEAST SQUARES)

- Avec la factorisation matricielle, on décompose une matrice de grande taille pour la transformer en 2 matrices de dimension inférieure, et dont le produit est égal à la matrice d'origine : c'est une réduction de dimension, où nous révélons chaque utilisateur comme un vecteur de ses préférences et, en même temps, chaque article comme un vecteur de ce qu'il représente.
- Les dimensions sont appelées caractéristiques latentes ou cachées, et nous les apprenons à partir des données à notre disposition. La méthode des moindres carrés alternés nous permet de manière itérative d'arriver à la meilleure approximation de R, en alternant entre l'optimisation de U et la fixation de V.

### Matrice originale R de taille $u \times i$

(creuse ou clairsemée)

	Item 1	Item 2	Item 3	•••	ltem n
User 1					
User 2					
User 3					
•••					
User n					·



**Matrice User U** - taille  $u \times f$  (f étant des facteurs latents)

	factor 1	factor 2
User 1		
User 2		
User 3		
User 4		
User 5		
User 6		
User 7		
•••		
User n		

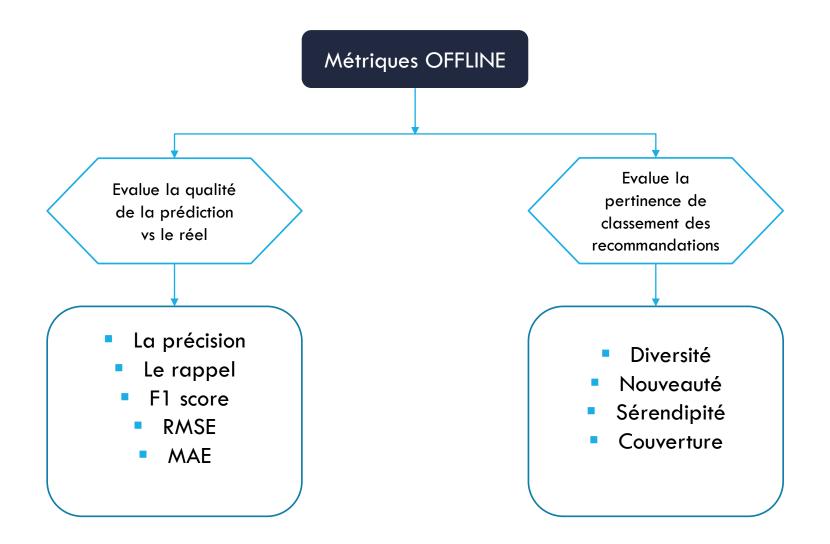
**Matrice Item V** - taille  $f \times i$  (f étant des facteurs latents)



	Item 1	Item 2	Item 3	•••	ltem n
factor 1					
factor 2					

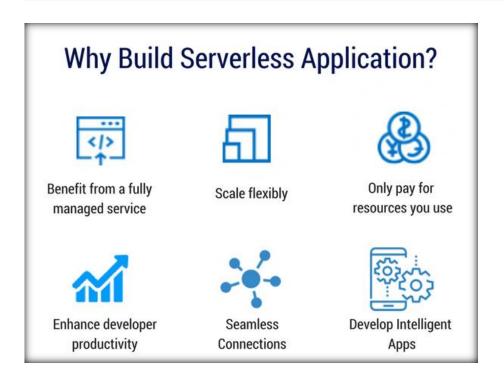
Le produit scalaire (vecteur utilisateur x transposition des vecteurs item) donne un score de recommandation.

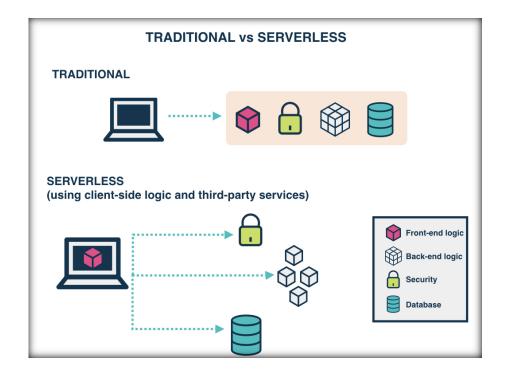
### EVALUATION DES MODÈLES



### QUELQUES NOTIONS SUR LE SERVERLESS

- Allocation dynamique des ressources nécessaires à l'exécution d'un code sans l'obligation de maintenir en interne la disponibilité, la scalabilité et la sécurité des serveurs.
- Le code est généralement sous la forme d'une fonction, dont le déclencheur peut être une requête http, des évènements de base de données, des alertes de surveillance, etc.





# FACTURATION AZURE FUNCTIONS: CONSOMMATION

https://azure.microsoft.com/fr-fr/pricing/details/functions/

#### Consommation

L'offre de consommation Azure Functions est facturée en fonction des exécutions et de la consommation de ressources par seconde. La tarification du plan Consommation inclut une allocation mensuelle gratuite de 1 millions de requêtes et 400 000 Go de consommation de ressources par mois par abonnement avec tarification à l'utilisation pour toutes les applications de fonction de l'abonnement en question. L'offre Premium Azure Functions fournit de meilleures performances. De plus, elle est facturée à la seconde en fonction du nombre de vCPU-s et de Go-s consommés par vos fonctions Premium. Les clients peuvent également exécuter Functions dans le cadre de leur plan App Service au tarif normal.

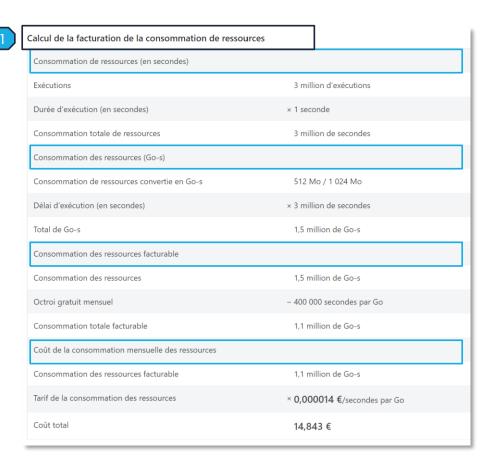
Mesure	Tarif	Attribution gratuite (par mois)
Délai d'exécution*	<b>0,000014</b> €/secondes par Go	400 000 secondes par Go
Nombre total d'exécutions*	<b>0,169</b> € par million d'exécutions	1 million d'exécutions

\*Les octrois gratuits ne sont valables que pour les abonnements payants basés sur la consommation

**Remarque :** un compte de stockage est créé par défaut avec chaque application Functions. Le compte de stockage n'est pas inclus dans l'octroi gratuit. Des <u>tarifs de stockage</u> et des <u>frais de mise en réseau</u> Standard sont facturés séparément selon le cas.

# EXEMPLES DE FACTURATION: CONSOMMATION

Pour une fonction avec une consommation de mémoire constatée de 512 Mo, qui s'exécute 3 000 000 fois par mois et dont la durée d'exécution est de 1 seconde. La facturation mensuelle est calculée comme suit :



Exécutions facturables	
Nombre total d'exécutions mensuelles	3 million d'exécutions
Exécutions mensuelles gratuites	– 1 million d'exécutions
Exécutions facturables par mois	2 million d'exécutions
Coût des exécutions mensuelles	
Exécutions facturables par mois	2 million d'exécutions
Prix par million d'exécutions	× 0,169 €

Calcul de la facturation de la consommation totale	
Coût mensuel total	
Coût de la consommation mensuelle des ressources	14,843 €
Coût des exécutions mensuelles	+ 0,338 €
Coût mensuel total	15,18 €

## RÉFÉRENCES

- https://interstices.info/les-systemes-de-recommandation-categorisation/
- https://ichi.pro/fr/9-mesures-de-distance-en-science-des-donnees-159983401462266
- https://serverless-stack.com/chapters/fr/what-is-serverless.html
- https://docs.microsoft.com/fr-fr/azure/azure-functions/create-first-function-vs-code-python



Ce document a été produit dans le cadre de la soutenance du projet n°9 du parcours Ingénieur IA d'OpenClassrooms : « Réalisez une application mobile de recommandation de contenu »

Mentor : Thierno DIOP Evaluateur : Yoann BOJ

