

進捗報告

石井 颯

富山県立大学 情報システム工学科

2025 年 8 月 26 日

今の感情に沿ったプレイリスト

2/4

パーソナライズ: ユーザー個人の音楽の好みを学習し、推薦を最適化。

リアルタイム性: 刻々と変化する感情に、リアルタイムで応答。

問題

ユーザー負担の大きさ: 複数のスクリプトを手動で実行する必要があり、一般ユーザーが使える「アプリケーション」ではなかった。

画一的な推薦: 事前に生成された固定プレイリストであり、誰に対しても同じ曲が推薦され、パーソナライズされていなかった。

単純化された感情モデル: 多様な感情を「ネガティブ強度」という単一の指標に集約しており、感情の機微を捉えきれていなかった。

これから

4/4

楽曲推薦の質、リアルタイムで好みを反映する精度の向上