

What You Want is What You Get:

User Profiling by Dynamic Ontology Learning

Proposta de Projeto

Orientador: G. Dias

1 Objetivos

A adaptatividade é cada vez mais importante no acto da procura de informação em PDAs e Smartphones. Várias conferências têm vindo a aparecer nesta área com um particular interesse da parte da Microsoft. A ideia deste projecto é de definir um modelo do utilizador baseado na sua interacção com um motor de busca. Assim, a partir das suas pesquisas e da atenção dada aos documentos devolvidos (tempo passado a ler, não abertura de um link, etc.), o sistema deverá apreender os pontos de interesse de cada utilizador e formalizar este interesse na forma de uma ontologia, chamada *user micro-world*. Estes pontos de interesse podem assim ser adequados aos resultados devolvidos pelos motores de busca de forma a que os resultados apresentados estejam o mais próximo possível dos interesses do utilizador.

O objectivo principal desta tese é a criação de *user micro-worlds* e a sua utilização no contexto do meta motor de busca VIPACCESS (<http://hultig.di.ubi.pt/vipaccess>) na sua vertente móvel, o VIPACCESS Mobile, desenvolvido no âmbito do Centro de Tecnologia da Linguagem Humana e Bioinformática. Em particular, os conceitos de *Formal Concept Analysis* (FCA) e *Pretopology* serão estudados.

O aluno será incluído no Centro de Tecnologia da Linguagem Humana e Bioinformática da UBI (<http://hultig.di.ubi.pt>) e trabalhará em estreita colaboração com alunos de doutoramento e pós-doutoramento. Este trabalho tem a colaboração da Universidade de Orléans (França) para a qual o aluno poderá deslocar-se para um curto período de tempo. Uma bolsa de iniciação científica para este efeito poderá ser equacionada conforme o desempenho do aluno.

2 Tarefas a Realizar

T1 Estudo Bibliográfico

T2 Definição da Metodologia

T3 Implementação

T4 Relatório

3 Cronograma

T1 1 mês

T2 1 mês

T3 3 mês

T4 1 mês

4 Requisitos Técnicos

O protótipo deverá ser implementado em PDA para o Windows Phone 7 da Microsoft. Em particular, o aluno irá trabalhar com o Visual Studio 2010 em ambiente C# e XAML na Framework .Net 4.0.

5 Requisitos Académicos

Inteligência Artificial e Interface Homem-Máquina.

6 Grau de Dificuldade

Muito Difícil.

7 Resultados esperados

- 1 metodologia.
- 1 protótipo.
- 1 relatório de projeto.

8 Contactos

Gaël Dias (ddg@di.ubi.pt)