

## **СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЛІЗОВАНОЇ РЕКОМЕНДАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ ВИБОРУ АНІМЕ-КОНТЕНТУ**

**Бубнов А.І., Нікуліна О.М.**

*Національний технічний університет  
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

У сучасному цифровому середовищі користувачі щоденно стикаються з проблемою надмірного вибору контенту. Особливо актуальною ця проблема є у сфері перегляду аніме, де кількість доступних тайтлів перевищує десятки тисяч і постійно зростає. Без надійного механізму фільтрації та персоналізованої навігації, нові глядачі часто не знають, з чого почати, а досвідчені – що подивитися далі. Це призводить до втрати часу, перегляду нерелевантного контенту та зниження задоволення від перегляду. У відповідь на це було поставлено мету дослідження – створення мобільного додатку з рекомендаційною системою, яка допомагає кожному користувачу знайти саме те аніме, яке йому до вподоби.

У ході дослідження було розглянуто основні підходи до побудови рекомендаційних систем, зокрема: фільтрацію на основі контенту (content-based filtering), колаборативну фільтрацію (collaborative filtering) та гібридні методи. В межах розробки MVP-прототипу було обрано підхід контентної фільтрації із застосуванням алгоритму машинного навчання – методу k-ближчих сусідів (k-Nearest Neighbors, k-NN). Цей підхід дозволяє знаходити тайтли, схожі на ті, які вже були оцінені користувачем, виходячи з їх жанру, формату, студії, року випуску та інших атрибутів.

Система отримує дані через інтеграцію з API платформи MyAnimeList, що є однією з найбільших у світі баз даних аніме. Зовнішні дані обробляються і зберігаються у внутрішній структурованій базі, після чого проходять попередню обробку для покращення кластеризації. Особлива увага приділялася реалізації зручного функціоналу для користувача: авторизація, анкетування при реєстрації, додавання тайтлів до особистих списків («Улюблене», «Не сподобалось», «Планую переглянути»), пошук за жанрами, форматом, роком випуску, можливість оцінювання і коментування.

Очікувані результати розробки включають:

підвищення релевантності запропонованого контенту завдяки персоналізованим рекомендаціям;

скорочення часу на вибір нового аніме;

покращення взаємодії користувача з додатком і формування лояльного ком'юніті;

популяризацію аніме як культурного феномену через покращення першого досвіду перегляду.

Подальша робота передбачає тестування системи на великій вибірці користувачів, збір зворотного зв'язку та удосконалення моделей персоналізації.