

Система выявления предпочтений людей  
и предоставления релевантного контента,  
с применением нейроинтерфейса



## Научно-техническая задача

Создание программно-аппаратного комплекса изучающего потребительские предпочтения, ориентируясь на мозговую активность человека.

Суть: транслируем пользователю контент, анализируем его реакцию с помощью встроенного в наушники электроэнцефалографа и корректируем выдачу контента или производим иные действия.

## Применение технологии

### Развлечения



Choosemusic.me позволяет экономить время пользователя на формирование листов предпочтений и дает музыку под текущее настроение.

а так же:

**Тренировки** (мотивация спортсменов, подгоняющая или расслабляющая в зависимости от плана тренировки)

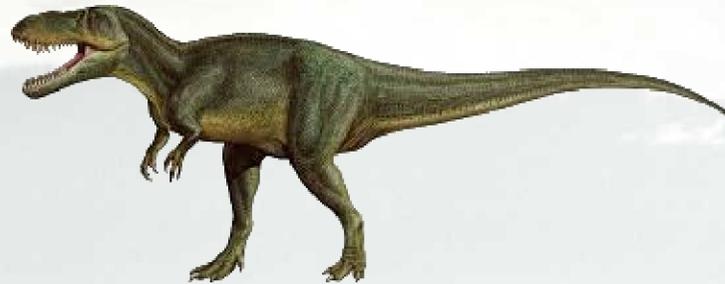
**Обучение** (система корректировки графика обучения учащегося онлайн)

**Спецслужбы** (выявление объектов на фото и видео при просмотре человеком — подсознательная реакция)

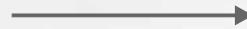
**Медицина** ( Для стабилизации психики путем подбора соответствующей музыки. Для инвалидов: удобство переключения без нажатия кнопок)

Начнем с музыкального сервиса, как наиболее массового и платежеспособного сегмента. Повторим историю активного развития компьютеров, которое началось с момента когда они стали персональными

## Традиционные методы



Методы предложений:  
Новинки  
Классификаторы  
Популярность  
Случайно  
По социальным связям



Обратная связь:  
Заставляем работать пользователя  
(оценка нравится, плейлисты)



Коллаборативная фильтрация



А мы напрямую узнаем о чем думает пользователь



Choosemusic.ME

Сервис представляет собой базу данных музыкальных композиций, доступных пользователям через интернет с помощью приложения для операционной системы компьютера или мобильного устройства.

Посредством подключенной гарнитуры мысленаушников пользователь получает звук и передаёт нейросигналы.

А мы анализируем реакцию и выдаем музыку соответствующую текущему настроению.

## Система подбора композиций с учетом личных предпочтений и текущего настроения



## План работ

- Формирование моделей состояний человека и интерпретация сигналов для выявления модели.
  - Разработка методики быстрого обучения.
  - Создание механизма категоризации треков по общим психофизическим состояниям человека.
  - Разработка многофакторной модели реакции на прослушиваемую музыку. Учет погрешностей от внешних раздражителей.
  - Построение прототипа мысленаушников. Затем разработка портативной коммерческой версии.
  - Сбор статистически пользователей и корректировка моделей и алгоритмов.
- 
- A person is running on a beach, splashing through the water. The background shows a vast ocean under a bright, cloudy sky. The person is in the foreground, moving from left to right, with their body partially submerged in the shallow water. The waves are breaking around them, creating white foam. The overall scene is dynamic and energetic.

## Объем рынка

В США доходы от подписки стриминговых сервисов, таких как Spotify и Rhapsody, и коммерческих радиостанций достигли в 2014 году \$1,87 млрд

Бесплатный стриминг, существующий за счет рекламы, вырос до \$295 млн,

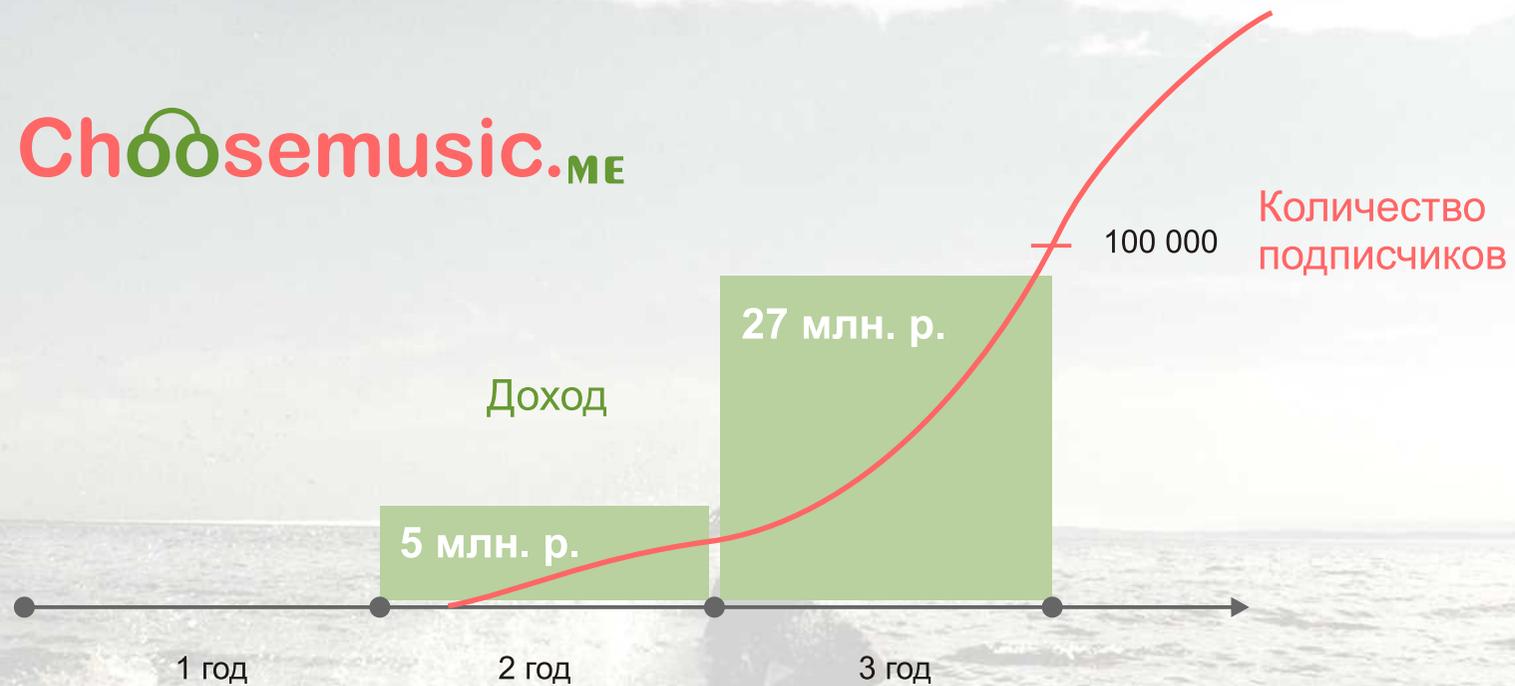
Выручка платных радиосервисов, которые делают отчисления за музыку агентству, выросла значительно — с \$590 млн до \$773 млн



## Коммерциализация

Продаем подписки на пользование сервисом (умеренно оптимистичный прогноз).

Choosemusic.ME



Цена подписки от 70-150 руб/мес

Чистая прибыль от 20-25%

Вопросы?

Клют Иван

+7 921 711 3460

ivan@klut.ru

<http://choosemusic.me/>

