### ノンコーディングで行う機械入門

#### Lesson 1 機械学習概要、ソフトウェアRapidMiner Studio概要と事例デモ・実習

Lesson 2 分類1:主要なアルゴリズム説明と応用事例デモ・実習

Lesson 3 分類2:データ前処理と後処理、教師データと

テストデータの分割による分類問題の実習

Lesson 4 分類3:交差検証、最適アルゴリズム探索の実習

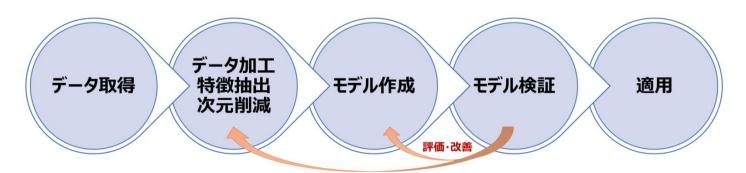
Lesson 5 回帰:主要なアルゴリズム説明と実習

Lesson 6 (応用)時系列データの機械学習

Lesson 7 (応用) Extensionによる機能拡張と画像の分類

Lesson 8 自ら学ぶ: RapidMiner のウェブサイトの活用

データ分析の進め方と留意点



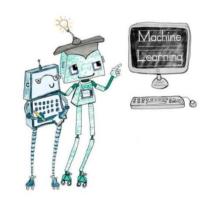
- 1. やりたいこと(目的変数)が明確であること 正常と異常の定義、判別したいものの定義、求めたい数値
- 2. データの質と量(説明変数)が十分であること 関係ないデータや間違い、欠損が少なく、統計処理に量も十分
- 3. 予測や判別ができたとして、対策が具体化できること 対策の内容、タイミング、体制、現場の希望を考慮

## 機械学習プロセス

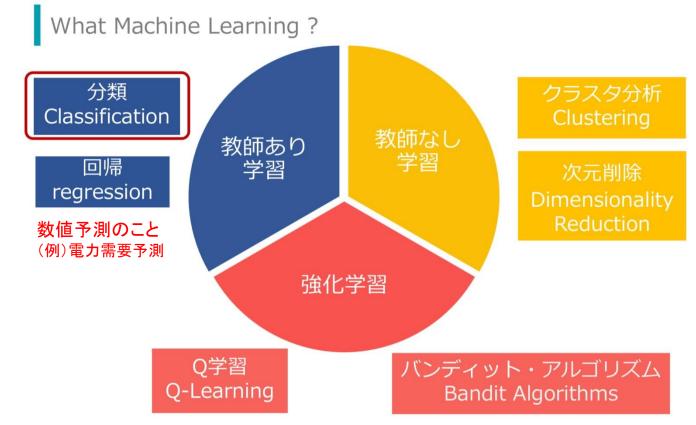


### What Machine Learning?

- ・AI:人口知能の中核技術であり、 コンピュータに人間のような問題解決能力を 獲得させるための技術の総称
- ・大量のデータ(ビッグデータ)から有用な知識を数式として掘り出すデータマイニングを目的として使用される
- ・扱うデータの種類によって、 「教師つき学習」「教師なし学習」「強化学習」 の3種類に分類できる

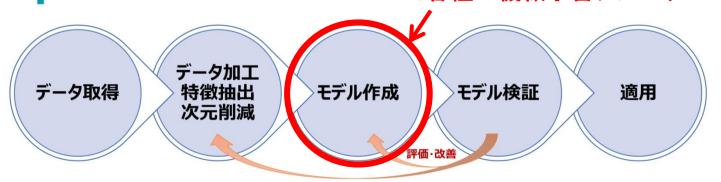


勉強会ではまず 分類をしっかり やります





データ分析の進め方と留意点 ここで各種の機械学習アルゴリズムを使う



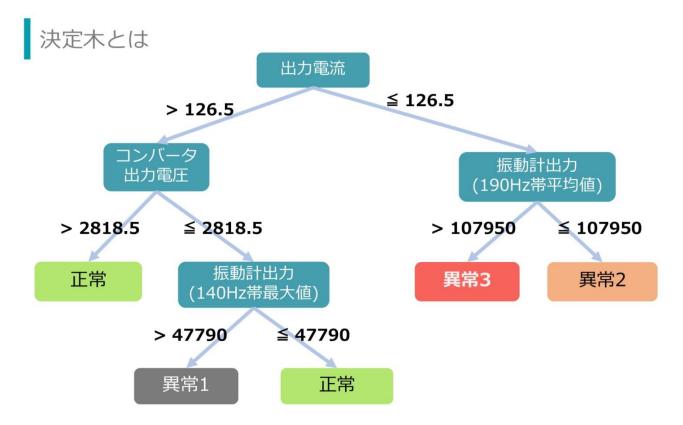
- 1. やりたいこと(目的変数)が明確であること 正常と異常の定義、判別したいものの定義、求めたい数値
- 2. データの質と量(説明変数)が十分であること 関係ないデータや間違い、欠損が少なく、統計処理に量も十分
- 3. 予測や判別ができたとして、対策が具体化できること 対策の内容、タイミング、体制、現場の希望を考慮

### 機械学習のアルゴリズム

- 線形回帰
- K近傍法
- 本日はこのアルゴリズム だけ使います。
- Gradient Boosting Machine
- ロジスティック回帰
- Support Vector Machine
- Neural Network
- Deep Learning etc…



## 決定木について





## 決定木について

#### 決定木とは

#### 説明変数が2つだとすると、

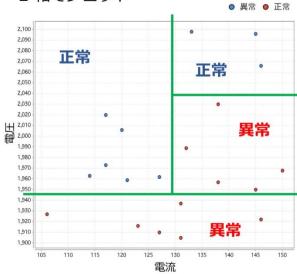
電流	電圧	異常
117	2020	0
138	2030	1
146	2066	0
150	1968	1
117	1973	0
132	1989	1
133	2098	0
106	1927	1
131	1937	1
120	2006	0
127	1962	0
138	1957	1
114	1963	0
145	1950	1
:	:	:

説明変数

目的変数 0: 正常

1: 異常

#### 2 軸でプロット



グラフに水平もしくは垂直の 直線を引く作業に等しい



### 機械学習デモ+実習

#### 今回使用するデータ

統計学者ロナルド・フィッシャーが測定したアヤメの花の データセット。3種の花にどのような違いがあるだろうか? その違いから、3種の花を分類することはできるだろうか?



**Iris-Versicolor** (バージカラー)



Iris-Setosa (サトサ)



Iris-Virginica (バージニカ)

変数A1: sepal length がく片の長さ(cm)

変数A2: sepal width がく片の幅(cm)

変数A3: petal length 花弁の長さ(cm)

変数A4: petal width

花弁の幅(cm)

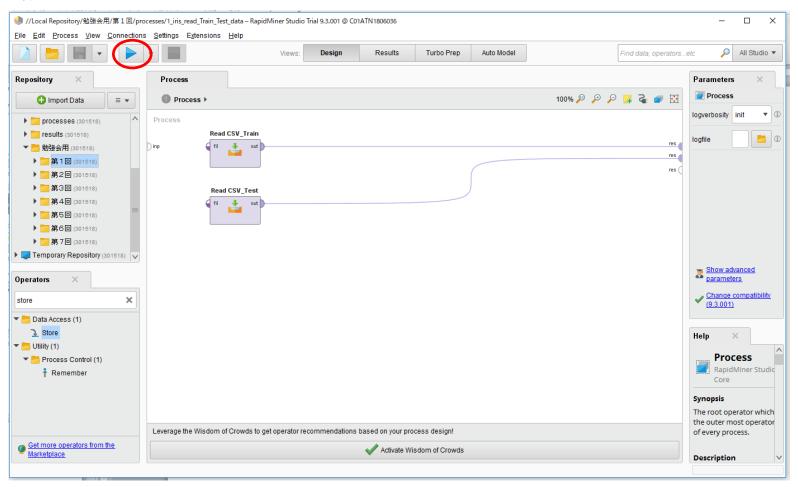


## 機械学習デモ+実習

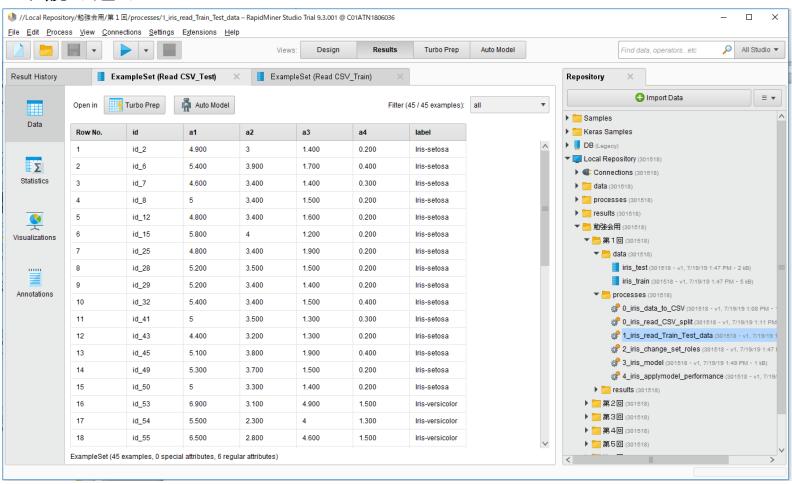
今回準備したデータファイル

Iris\_original.csv → オリジナルデータセット iris\_train.csv → モデル学習用データ Iris\_test.csv → 予測用データ

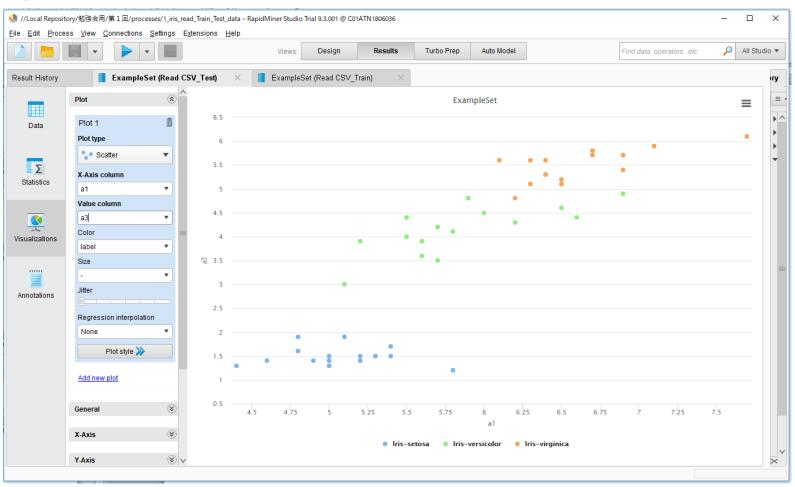
#### 1. データ読み込み



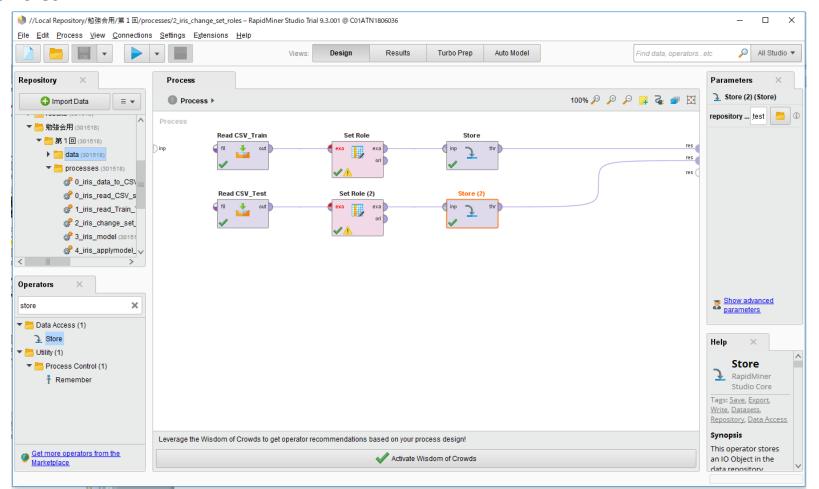
#### 1. データ読み込み



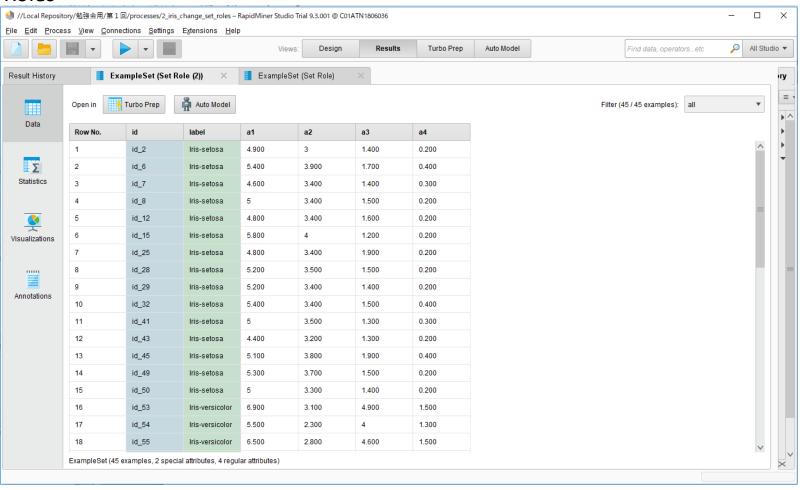
#### 1. データ読み込み



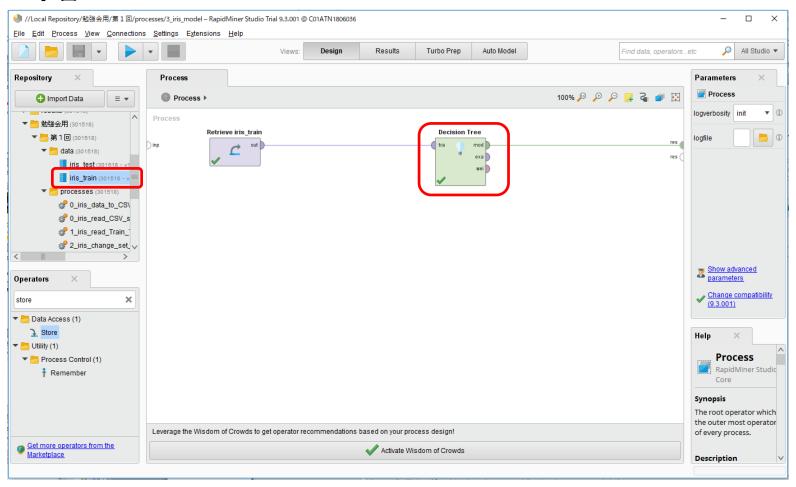
#### 2. Set Roles



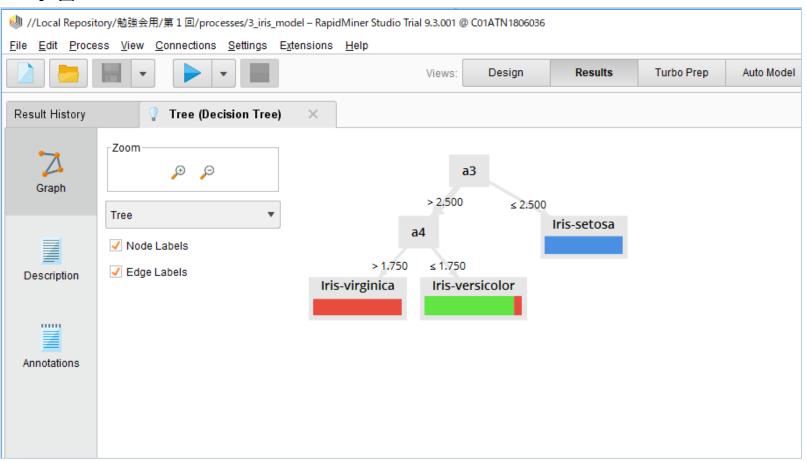
#### 2. Set Roles



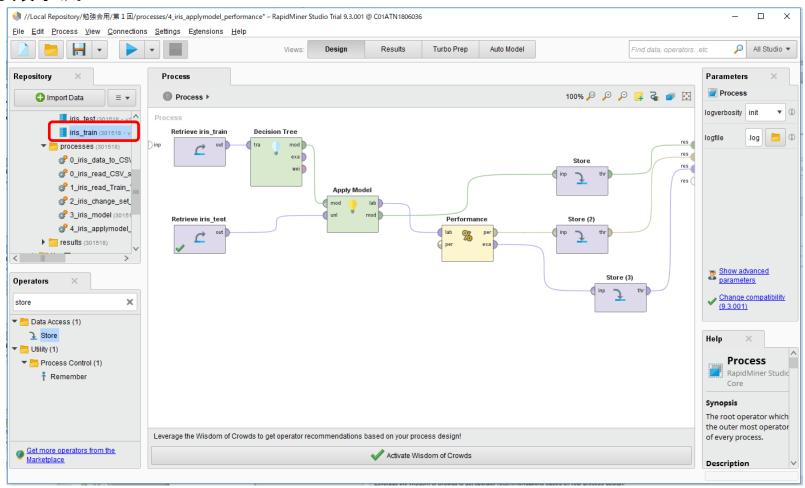
#### 3. モデル学習



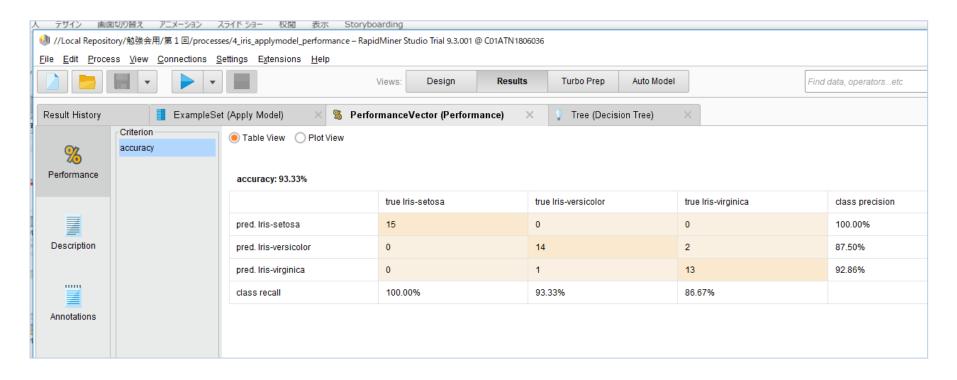
#### 3. モデル学習



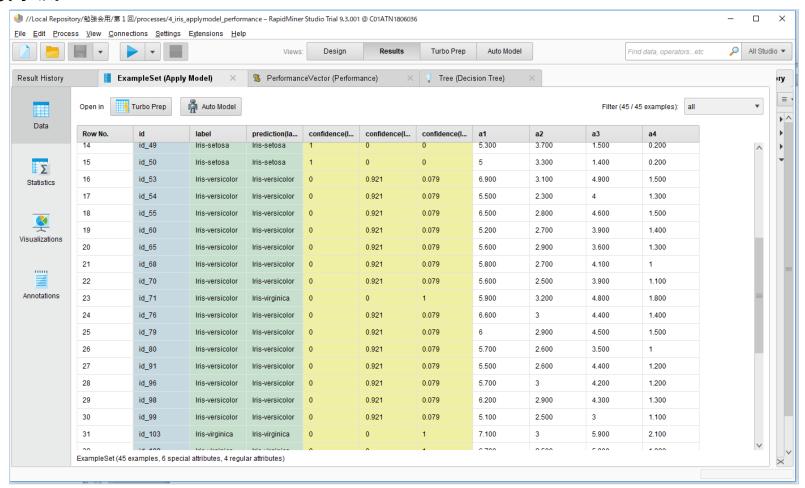
#### 4. 分類予測



#### 4. 分類予測



#### 4. 分類予測



#### (参考情報) 決定木は今最も注目されているアルゴリズムの原型

今最も注目されているアルゴリズムに「LightGBM = light gradient boosting machine」といって、Microsoftがスポンサーになって開発されているアルゴリズムがあります。

Kaggleという機械学習の腕を競うサイトのコンペで、このアルゴリズムは上位入賞者の約半数に使われています。人工知能=ディープラーニングと思っている人は、人工知能はブラックボックスなので気持ちが悪いとか、使いたくないとか言う人が多いのですが、Tree系アルゴリズム(決定木を基にしたアルゴリズム)は数学的に明快で、決してブラックボックスではありません。(しかし、性能を上げるために複雑化していて、決定木ほど視覚的にシンプルに表示することは出来ませんが...)

