



Team6 Project Summary

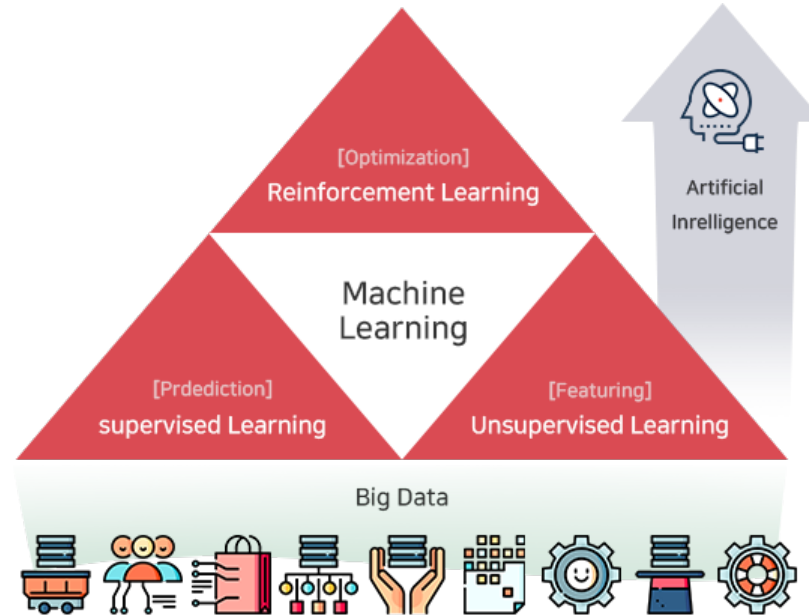


Reinforcement learning

Concept

- ✓ 머신러닝 기법중 최적화 분석용
- ✓ 미래의 가치를 극대화하기 위해 의사결정을 스스로 학습하는 방법
- ✓ 지도학습과 달리 Target은 성과(Reward)이고 예측 값은 정책 혹은 수행 전략(Action)
- ✓ 비즈니스 상황에 맞는 State, Reward, Environment, Action 등의 최적화된 설계가

중요



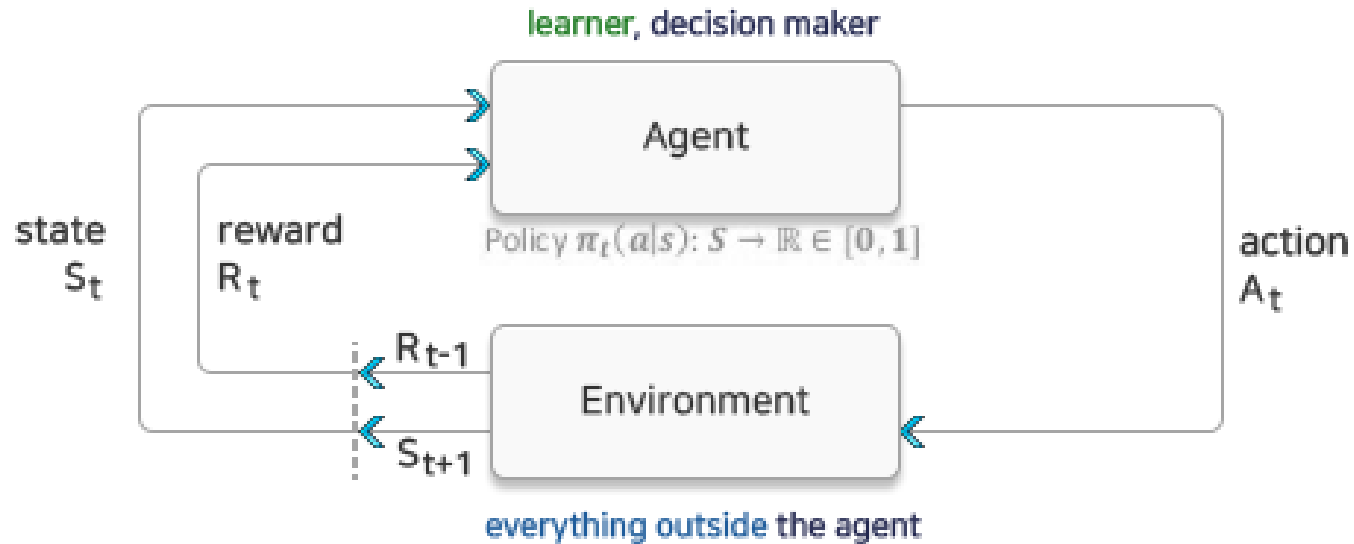
Definintion

강화 학습(Reinforcement Learning)은 기계 학습이 다루는 문제들 중 하나로 어떤 환경 안에서 정의된 에이전트가 현재의 상태를 인식하여, 선택 가능한 행동들 중 보상을 최대화하는 행동 혹은 행동 순서를 선택하는 방법

Definintion

- ✓ 에이전트(Agent) : 상태를 관찰, 행동을 선택, 목표지향
- ✓ 환경(Environment) : 에이전트를 제외한 나머지 (물리적으로 정의하기 힘들)
- ✓ 상태(State) : 현재 상황을 나타내는 정보
- ✓ 행동(Action) : 현재 상황에서 에이전트가 하는 것
- ✓ 보상(Reward) : 행동의 좋고 나쁨을 알려주는 정보

Definition



Application- Game



<https://youtu.be/exXD6wJLJ6s>

Application—Robot



<https://youtu.be/fRj34o4hN4I>

Final Goal

강화학습 전반에 대한 공부 + 실습



공부를 바탕으로 간단한 게임에 적용하여 “알파런” 과 비슷한 모델 만들기



EOD



Reference

<https://blog.lgcns.com/1697>

<http://www.agilesoda.com/kr/ai/aiTrends>