

# **DSAC Module2**

## **(Data Process and Analysis)**

**2019.9**

KPC(한국생산성본부)

# 목차

2

Title	Contents	Labs(gg-?)
I. 데이터분석 개요 (Data Analysis Basics)	<ul style="list-style-type: none"><li>데이터분석 목적</li><li>데이터분석 특징</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>데이터분석 유형</li><li>데이터분석 프로세스</li></ul>	
2. 탐색적분석 (EDA: Exploratory Data Analysis)	<ul style="list-style-type: none"><li>탐색적 분석 정의</li><li>통계적분석</li><li>시각화 연습</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>탐색적 분석 예</li><li>Seaborn</li></ul>	17,18, 19,20,21,22,23,24
3. 데이터 전처리 (Data Preprocessing)	<ul style="list-style-type: none"><li>전처리 개요</li><li>스케일링</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>데이터 변환</li><li>전처리 실습</li></ul>	25,26
4. 클러스터링 (Clustering)	<ul style="list-style-type: none"><li>유사도</li><li>클러스터링 개요</li><li>DBSCAN</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>공간거리</li><li>클러스터링 예</li><li>클러스터링 비교</li></ul>	27,28
5. 선형회귀 (Linear Regression)	<ul style="list-style-type: none"><li>선형모델</li><li>선형회귀 예제</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>회귀 손실함수</li><li>규제화 (Regularization) 연습</li></ul>	29,30,31
6. 선형분류 (Linear Classification)	<ul style="list-style-type: none"><li>선형분류종류</li><li>결정경계</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>분류 손실함수</li><li>교차검증</li></ul>	32
7. 로지스틱 회귀 (Logistic Regression)	<ul style="list-style-type: none"><li>개념</li><li>다항로지스틱 회귀</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>성능 비교</li></ul>	33

# **데이터 분석**

# 데이터 수집

---

- 전체 과정에서 70~80%의 시간을 소모함
- 핵심 데이터를 확보했는지 여부
- 데이터 품질
- 잘못된 데이터 사용은 잘못된 결과를 도출

# 데이터 수집 기술

5

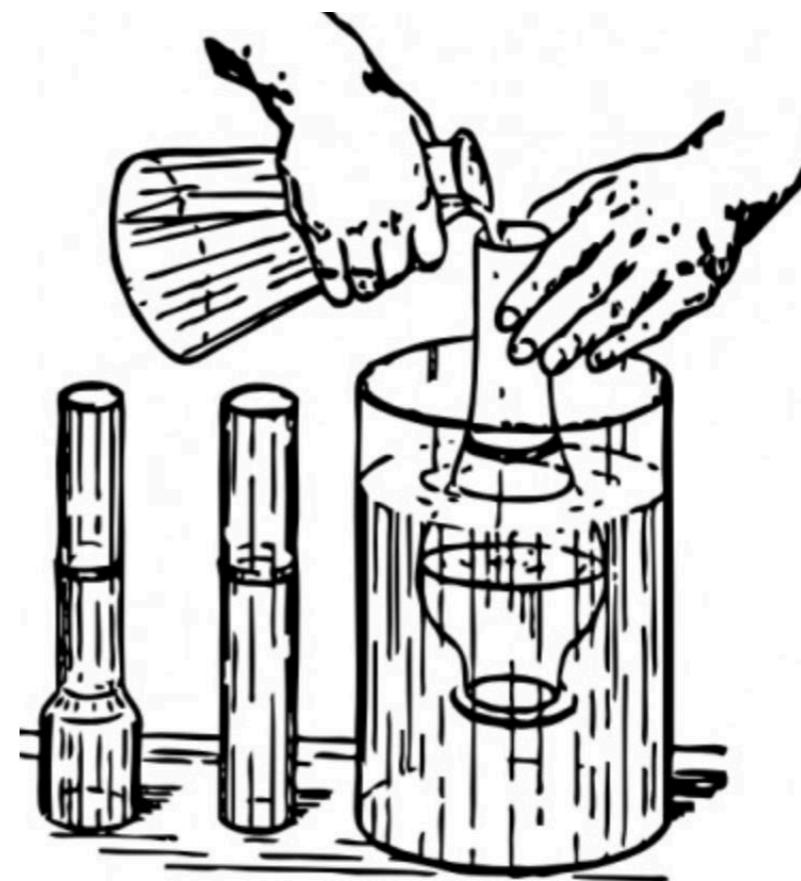
- 수집 가능 여부 (보유 기관의 데이터 정책)
- 수집 주기 (일회성, 한시간/하루/한달에 한번 등)
- 비용 (무료 또는 유상, 통신 비용 등)
- 데이터 포맷 변경, 호환성, 처리 비용
- 정답 데이터 셋 확보 여부
- 수집 아이디어...
- (ex)구글 – 사람들의 이동 장소, 때 등 정보 수집



# Data, Data, Data

---

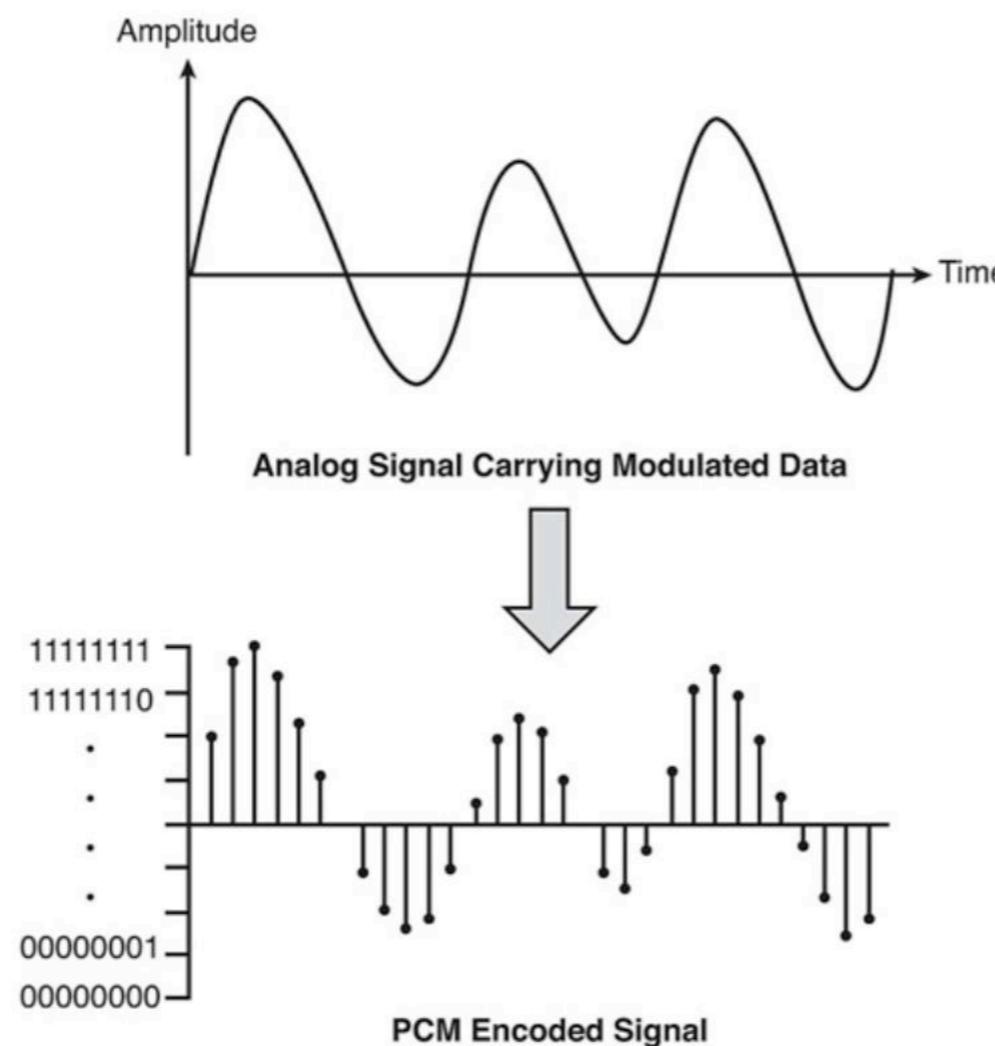
6



# 신호 샘플링

7

- 데이터 수집의 수준 결정
- 나이퀴스트의 샘플링 이론 (Nyquist sampling theorem)
  - 신호의 최고 주파수 시간의 두 배 속도로 샘플링



- 데이터분석 타입
  - descriptive – 설명적 분석
  - predictive – 예측 분석
  - recommendation - 추천

# Descriptive 분석 (통계적 분석)

---

9

- 고객, 비즈니스 프로세스, 성과, 데이터를 이해하는 것
- 예
  - market research,
  - funnel analysis (고객의 행동을 분석해 마케팅 효과 극대화)
  - dashboard reporting (한 눈에 볼 수 있도록 모든 차트나 그래프를 한꺼번에 보여줌)
  - exploratory data analysis (EDA) : (ex) boxplot
- 결과는 인사이트를 얻는 것
  - 비즈니스 인텔리전스

# Predictive 분석

---

10

- 새로운 샘플에 대한 미래 값을 예측하는 것
- 예
  - 날씨, 주가, 판매량 예측
  - 스팸 메일 예측, 질병 예측
  - 고객 세그멘테이션 예측
  - 사이버 공격의 위험 예측

- 최종적으로 의사결정을 돋는 것
  - 단순히 정보(인사이트)를 주는 것을 넘어서 최적의 추천
  - 다양한 설명 및 예측 모델을 종합적으로 활용
- 예
  - 약의 처방, 네비게이터, 검색엔진, 상품 추천
  - 자율차의 운행
  - 알파고와 같은 게임 플레이어,
  - 보험 사기청구 거절 등

# 데이터 타입

I2

형식	내용
정형 (structured)	<ul style="list-style-type: none"><li>데이터의 포맷이 정해져 있는 데이터</li><li>서식이 정해진 데이터(엑셀의 표 등)</li><li>CSV(comma separated value) 파일과 같이 포맷이 일정</li></ul>
비정형 (unstructured)	<ul style="list-style-type: none"><li>미리 정해진 포맷을 가지지 않는 데이터</li><li>블로그, 트위터 데이터 등 임의의 문장 등으로 구성</li><li>오디오나 비디오 데이터</li></ul>
반정형 (semi-structured)	<ul style="list-style-type: none"><li>데이터 내부에는 논리적인 형식을 가지고 있으나 외형상으로는 데이터 포맷이 정형 데이터처럼 완전하게 정의되어 있지는 않은 데이터</li><li>센서 데이터, 웹 사용 기록 등</li></ul>

- 데이터는 네가지 타입이 있다.
  - 문자형: "Hello World", "대한민국", ... (ex) string
  - 수치형: 1, 5, 10, 3.14, 0.9, ... (ex) int, float
  - 바이너리형: 0100100101010101... (ex) array or list
  - 논리형: True, True, False, True, ... (ex) boolean
- 수치형 데이터는 다시 범주형(categorical), 순서형(ordinal), 연속형(continuous)으로 나눌 수 있다.

- 범주형은 클래스를 구분하는 데이터이다.
  - 성별, 국가명, 요일, 사람 이름 등은 범주형 데이터이다.
  - 범주형은 대부분 문자로 표현되지만 편의상 숫자로 대체하여 표현하기도 한다. 예를 들어 월요일=1, 화요일=2, 수요일=3 등
- 순서가 의미를 가지는 데이터를 순서형 데이터라고 한다.
  - 여성의 옷 사이즈를 나타내는 44, 55, 66 같은 숫자, 달력의 1일, 2일, 3일 등이 순서형 데이터이다.
  - 순서형 데이터에서는 덧셈이나 뺄셈이 아무런 의미가 없다.
- 연속형 데이터는 숫자의 양이 어떤 의미를 가지는 데이터
  - 무게, 길이, 온도, 압력, 속도, 화폐 단위
  - 덧셈과 뺄셈의 결과가 계속 같은 연속형 데이터로서 의미를 갖는다.

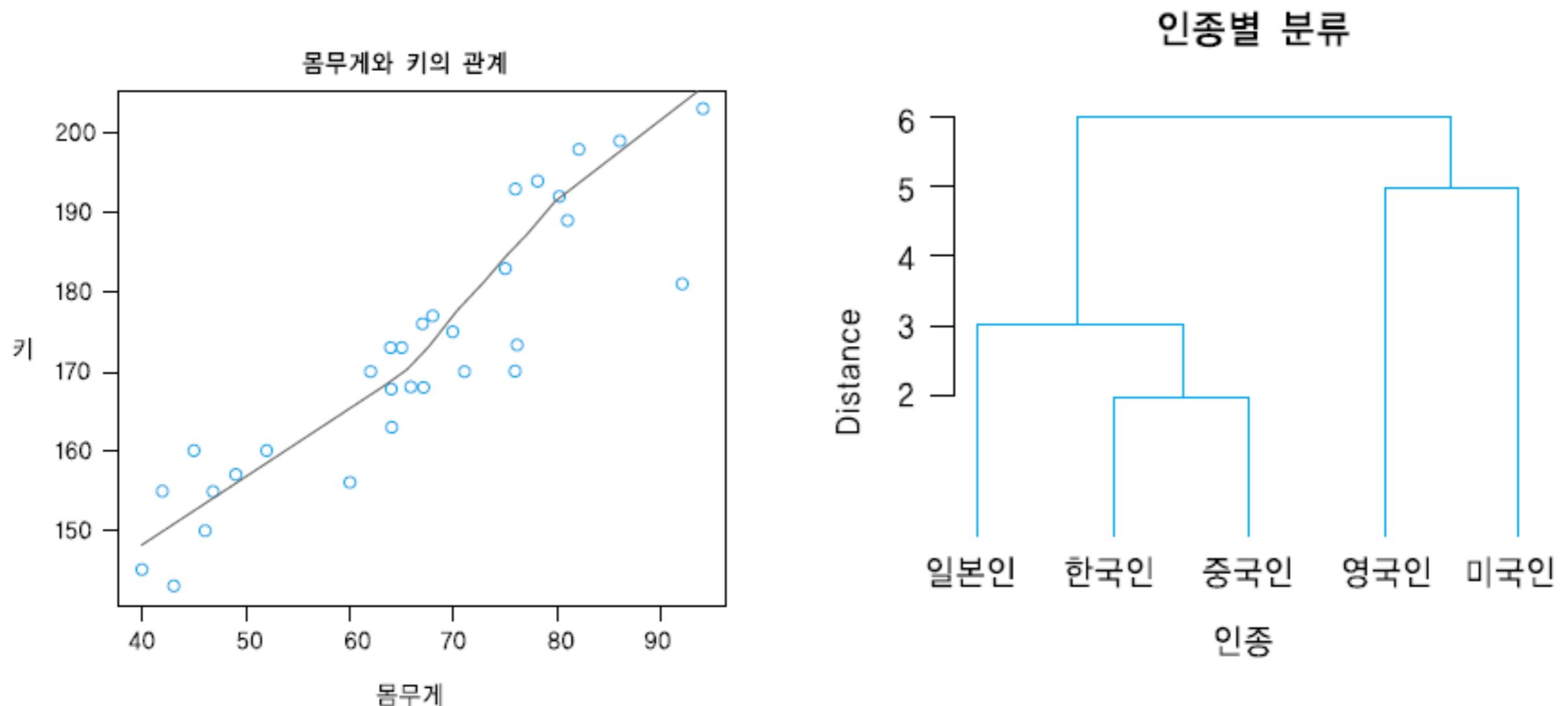
# **데이터 탐색과 시각화**

- 수집한 데이터의 전체적인 특성을 분석
  - Exploratory Data Analysis: EDA
- 본격적인 데이터 분석에 앞서 수집한 데이터가 분석에 적절한지 알아보는 과정
- 기본적인 통계적 특성 파악
  - 숫자형 데이터의 평균, 최대값, 최소값, 표준편차, 분산 등
  - 시각화 도구 이용

- 데이터 시각화(visualization)란 그래프, 도표, 도형 등을 이용하여 데이터의 특징을 파악하게 하는 것
- 숨어 있던 새로운 의미를 찾아낼 수 있음
- 데이터 탐색 뿐만 아니라 분석 결과를 고객에게 설명할 때에 도 필수
- 위치, 길이, 각도, 방향, 형태, 면적, 부피, 명암, 색상 정보를 활용

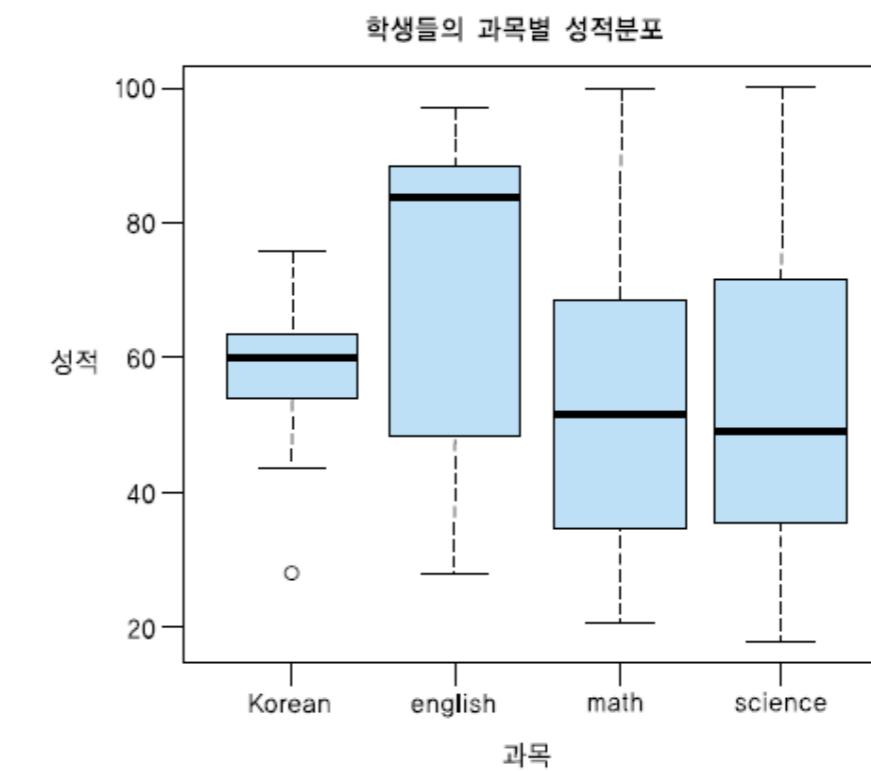
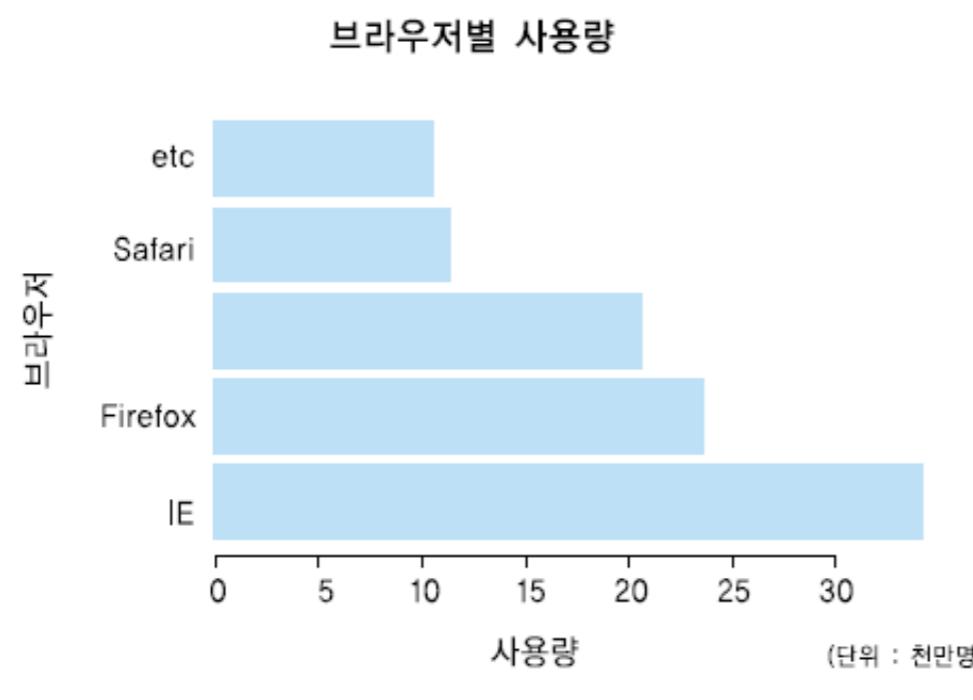
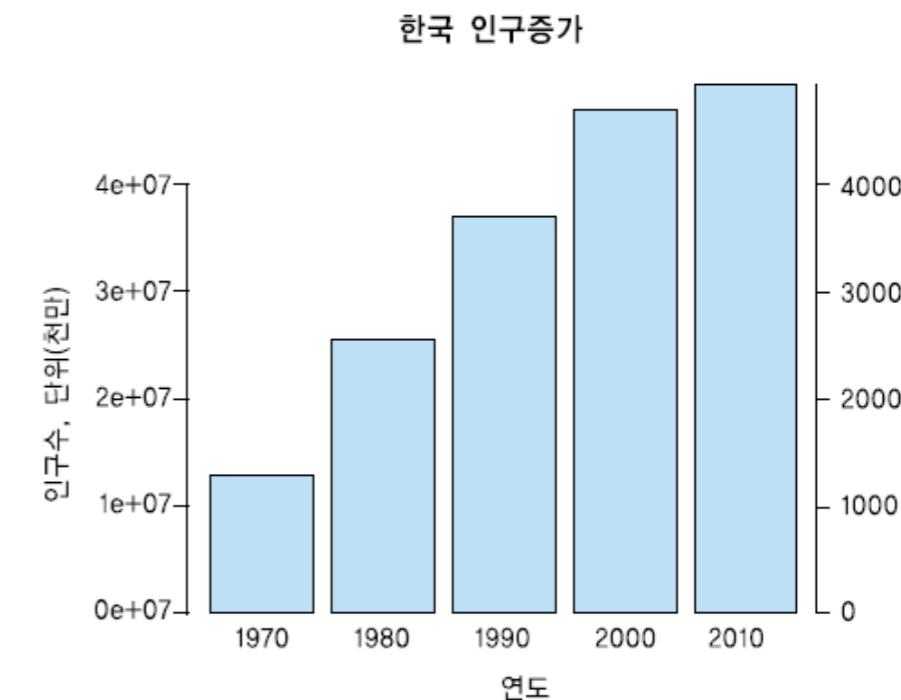
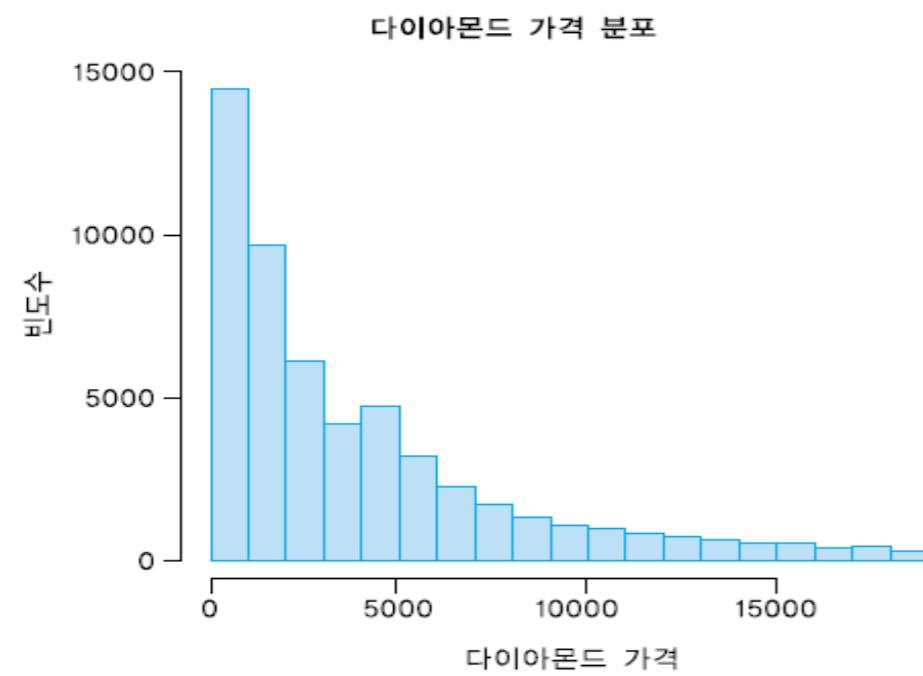
# 기본적 시각 모형 - 위치

- 산포도(scattering plot), 덴드로그램(dendrogram)

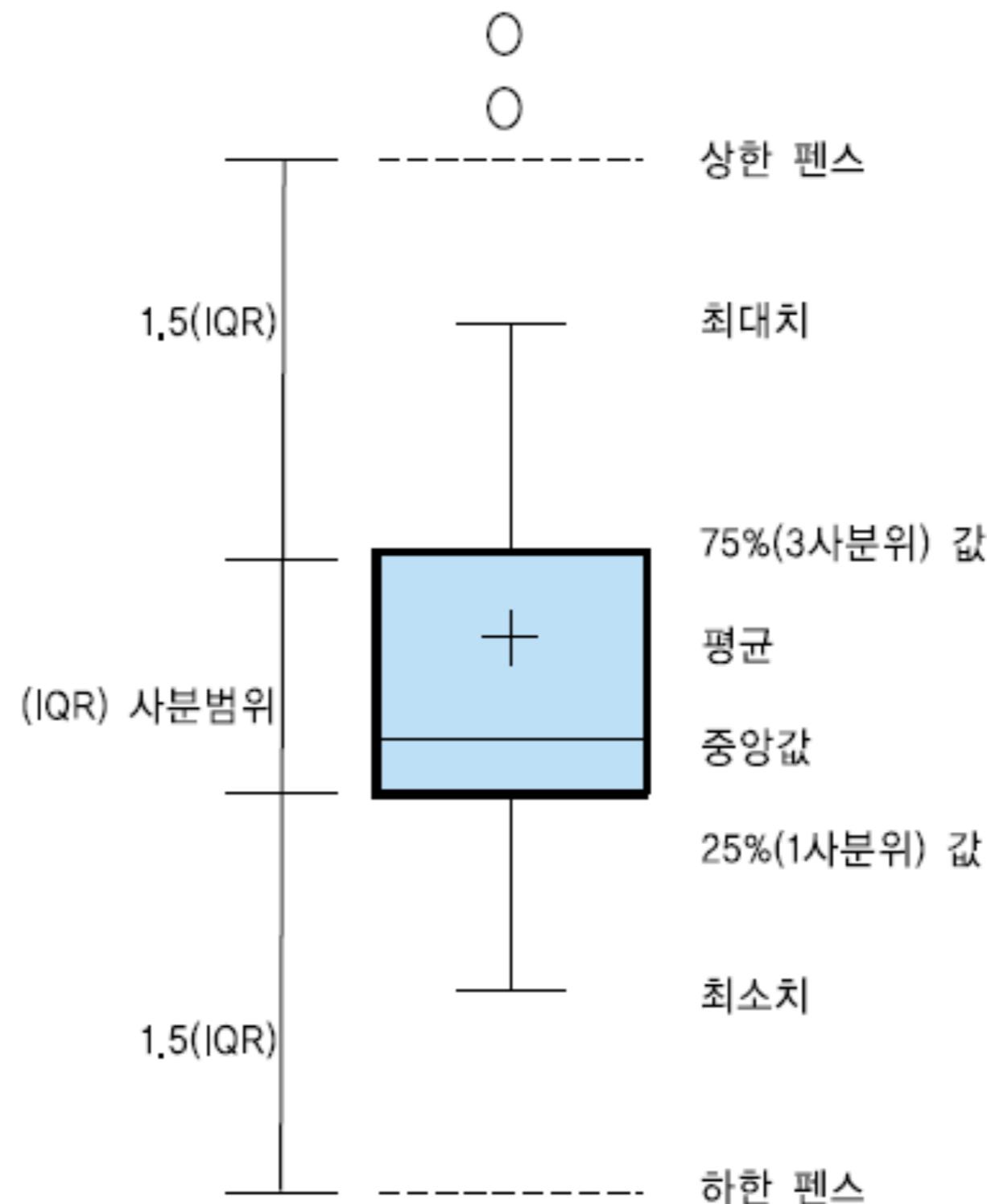


# 기본적 시각 모형 - 길이

- 히스토그램, 바플롯(막대그래프), 박스플롯

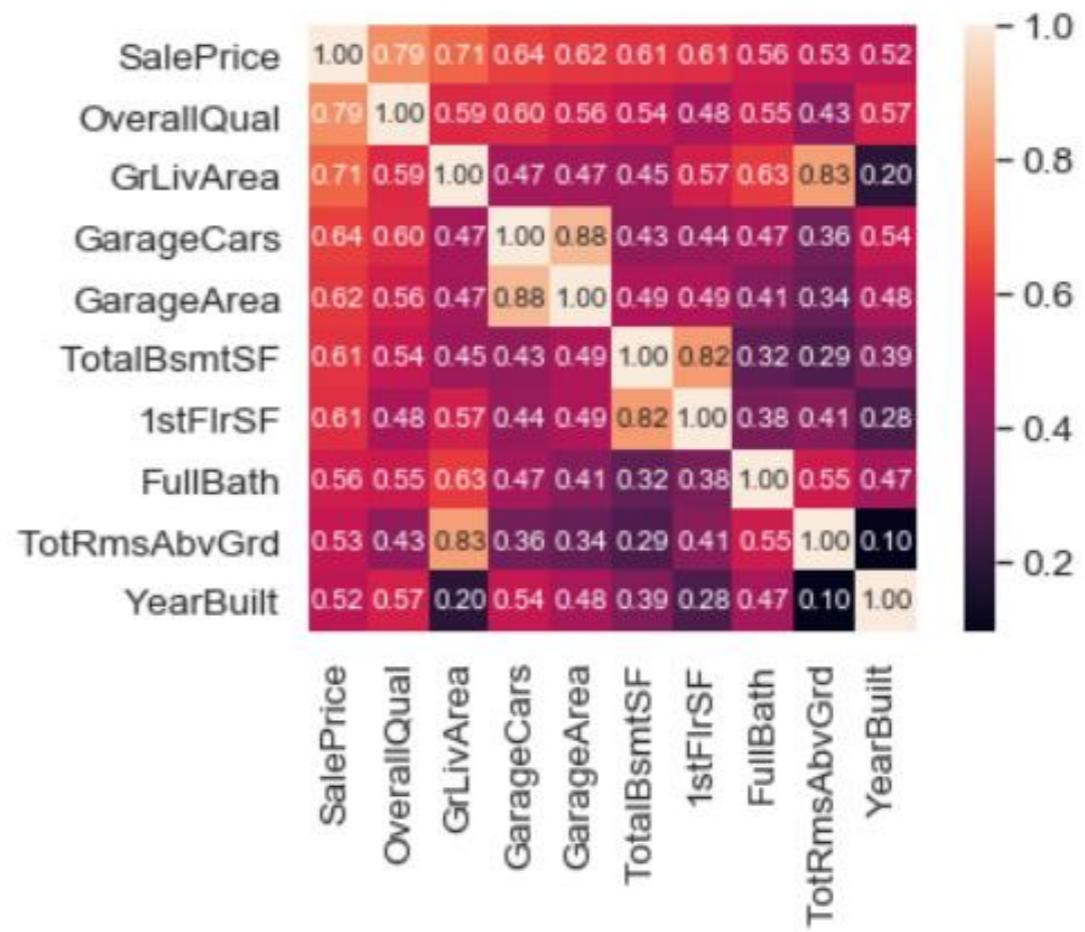
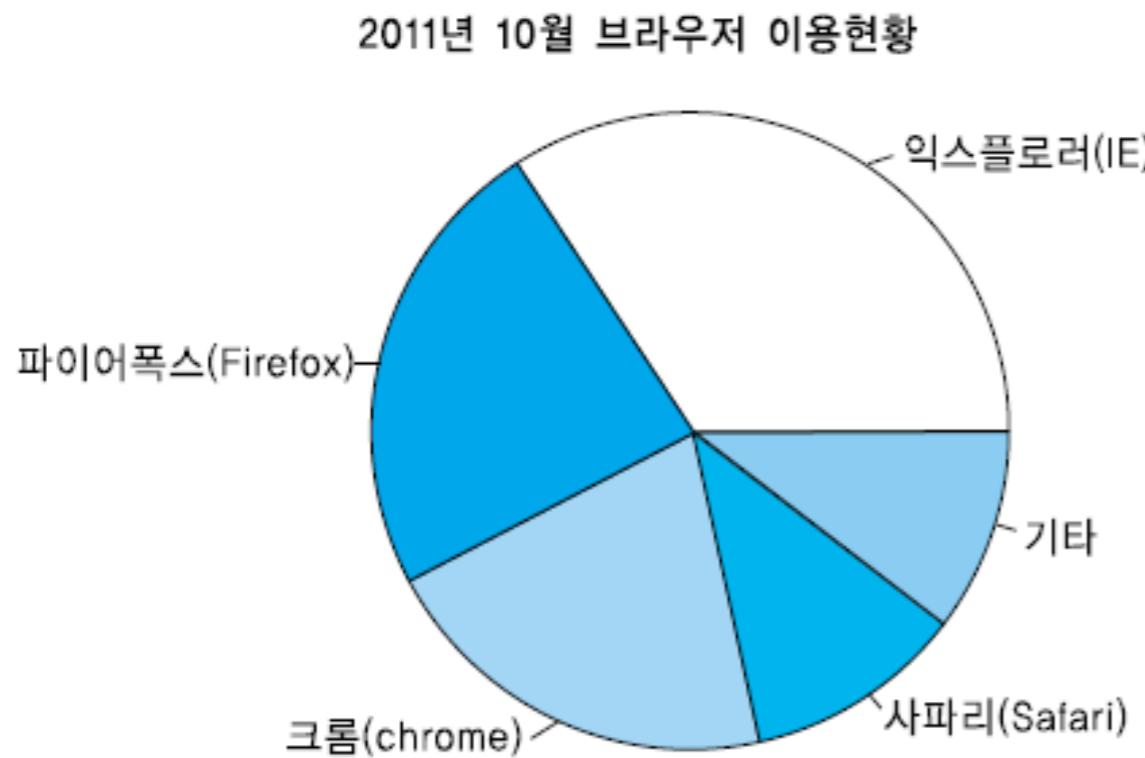


# 박스 플롯 boxplot()



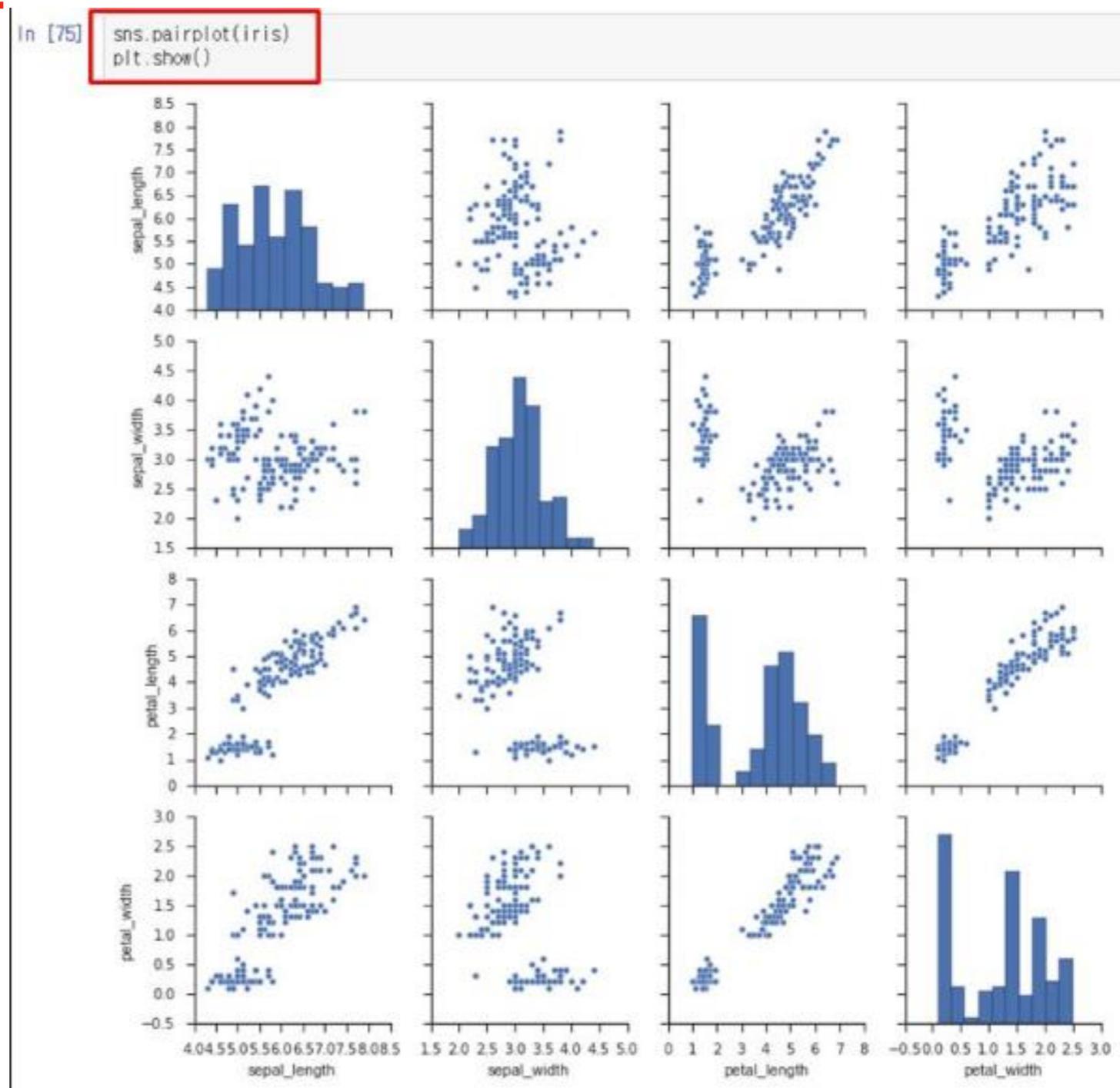
# 기본적 시각 모형 - 각도, 면적/부피

- Pie Chart(원그래프), Heatmap (히트맵)



# 기본적 시각 모형 – 각도, 면적/부피

- Pairplot (페어플롯)



# Labs

---

- gg-17 데이터탐색 with 전력사용 데이터
- gg-18 통계적분석-주택가격예측
- gg-19 seaborn-데이터로드
- gg-20 seaborn-환경설정
- gg-21 seaborn-특성
- gg-22 seaborn-바플롯
- gg-23 seaborn-스트립
- gg-24 seaborn-PairGrid

# 데이터 전처리

# 데이터 전처리(preprocessing)

---

25

- 수집한 데이터를 분석하기 좋게 변환하는 모든 작업으로 데이터 정제(Data Cleaning)라고도 함
- 분석 목적에 맞는지 데이터의 품질을 확인하고 필요하면 품질을 높이는 작업
- 데이터 품질
  - 신뢰성
  - 정확성
  - 적시성 (최신성) 등

# 데이터 전처리 종류

26

구분	처리 방법
결측치 처리 (missing value) 처리	<ul style="list-style-type: none"><li>• 결측치가 포함된 항목을 모두 버리는 방법 (버리는 항목의 비중이 크면 무시하기 어려움)</li><li>• 결측치를 적절한 값으로 대체 (평균값, 인접 값으로 추정, 0, 최소값, 특정 상수 등)</li><li>• 분석 단계로 결측치 처리를 넘김(NA로 표기)</li><li>• 별도의 범주형 변수를 정의하여 추적 가능하게 관리</li><li>• <code>dataframe.dropna()</code> <code>dataframe.fillna(0)</code> <code>dataframe.fillna(data.mean())</code></li></ul>
틀린값 처리 (invalid value) 처리	<ul style="list-style-type: none"><li>• 틀린 값이 포함된 항목을 모두 버리는 방법</li><li>• 틀린 값을 다른 적절한 값으로 대체</li><li>• 분석 단계로 틀린 값의 처리를 넘김</li><li>• (예) 키 3.7 미터, 양수가 있어야 할 곳에 음수, 등</li></ul>

# 데이터 전처리 종류

27

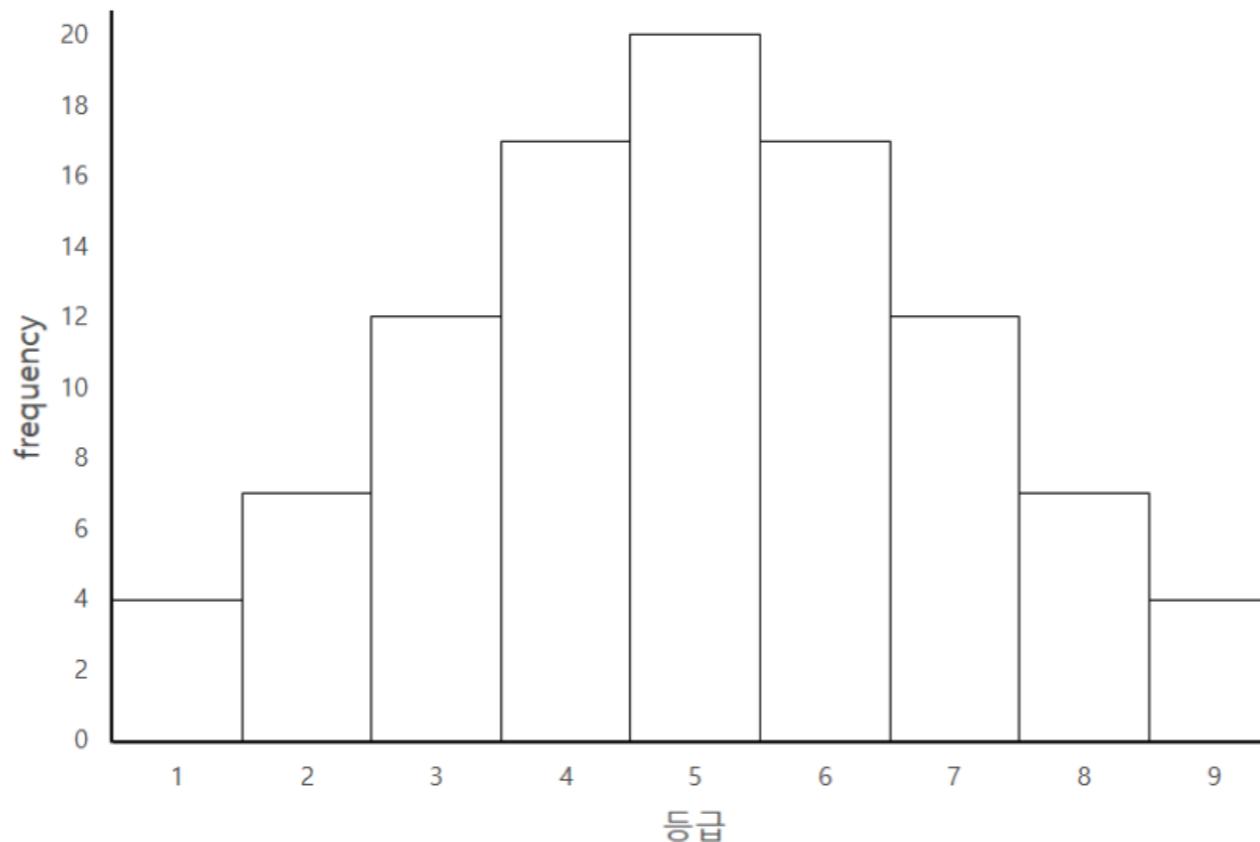
구분	처리 방법
이상치 처리 (outliers)	<ul style="list-style-type: none"><li>값이 일반적인 범위를 벗어나 특별한 값을 갖는 경우</li><li>데이터 분석 과정의 활동이므로 분석 단계로 넘김</li><li>도난 카드의 사용, 불법 보험료 청구 등의 탐지</li><li>(예) 키 2.0 미터 – 극히 드물지만 가능</li></ul>
데이터변환	<ul style="list-style-type: none"><li>범주형 데이터 변환</li><li>로그변환</li><li>역수변환</li><li>스케일링(min-Max Scaling, Standard Scaling, Robust Scaling)</li></ul>

- 데이터를 주어진 그대로 사용하지 않고 다른 형태로 바꾸어 사용하는 것이 필요한 경우가 많다.
  - 같은 성적을 나타내는데 A, B, C 등 학점으로 표현하거나 100점 만점으로 환산하기도 한다 (97, 94, 91 등).

# 범주형으로 변환

29

- 수치 데이터의 개별 값 구분이 오히려 혼란스러울 때
- 나이 => 10대, 20대, 30대, 40대
- 연간 소득 => 고소득층, 중간층, 저소득층
- 내신 등급 분포 (등급 차이에 대한 느낌이 같도록 정한다)



- 예를 들어 요일을 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 등으로 표시한 경우 이 변수를 컴퓨터가 연산(덧셈이나 곱셈)을 할 수 있는 숫자로 인식해서는 안 된다.
- 이 숫자를 범주형(카테고리형)으로 분명하게 처리되어야 한다. 컴퓨터가 범주형(카테고리형) 변수를 분명히 인식하게 하는 방법이 필요하다
- one hot encoding
  - 하나로 하나의 특성(컬럼)만 1이 될 수 있고 다른 특성은 모두 0으로 코딩하는 방법
  - 판다스가 제공하는 `get_dummies()`를 사용하면 카테고리형 변수들을 원핫인코딩으로 만들어준다

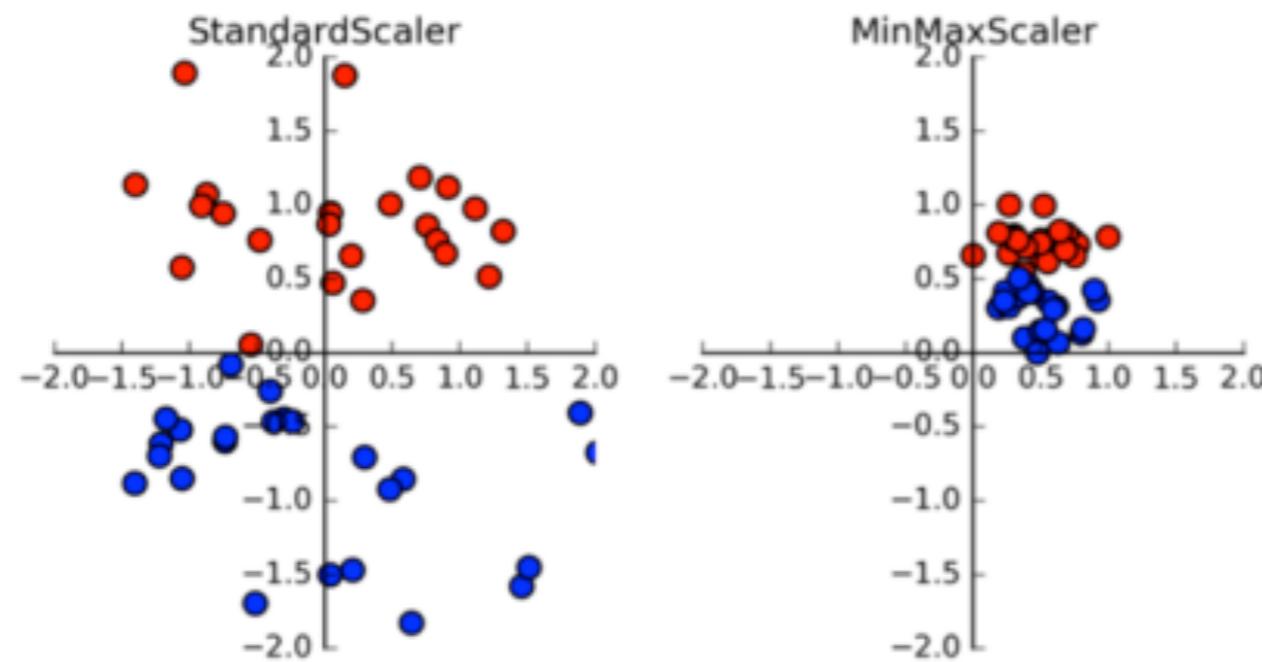
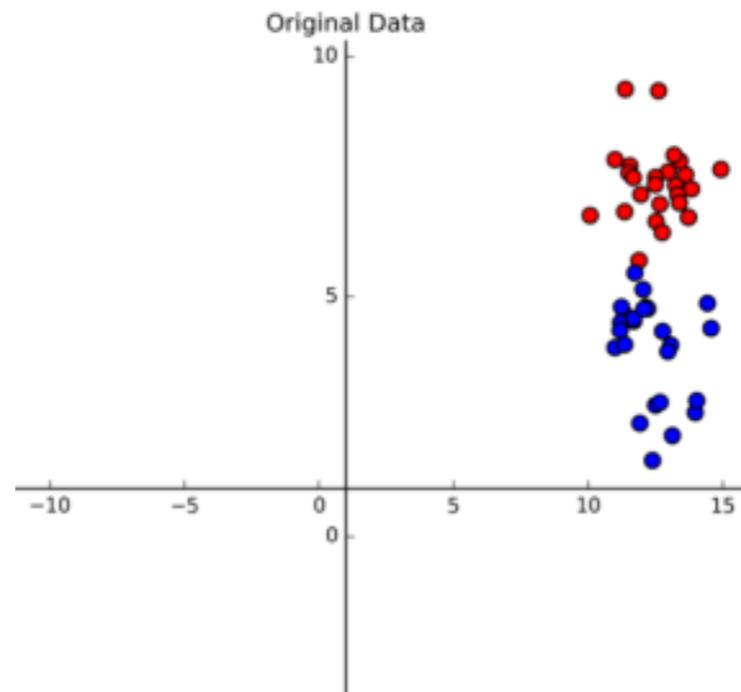
# 스케일링(Scaling)

31

- 원래 데이터가 갖는 값의 범위를 다르게 조정하는 작업
- 스케일링을 하는 이유는 여러 특성 변수의 중요도를 갖게 맞추기 위해서이다.
- **최소-최대 스케일링 (min-max scaling)**
  - 예를 들어 모든 시험은 100점 만점으로 환산해야 동일한 비중으로 취급되며, 어떤 과목은 50점 만점, 어떤 과목을 80점 만점이면 동일한 조건으로 특성이 반영되지 않는다.
  - 주어진 값의 최소값을 0으로 최대값을 1로 재조정하는 것
  - 파이썬에서는 MinMaxScaler() 함수를 사용
- 표준 스케일링 (standard scaling)
  - 데이터 분포를 평균은 0, 표준 편차는 1이 되도록 정규화 하는 방법
  - 파이썬에서 StandardScaler() 함수 사용
- Robust Scaler
  - IQR(inter-Quartile Range)에 대하여 스케일링 (Outliers에 robust)
  - 파이썬에서는 RobustScaler() 함수 사용

# 스케일링 비교

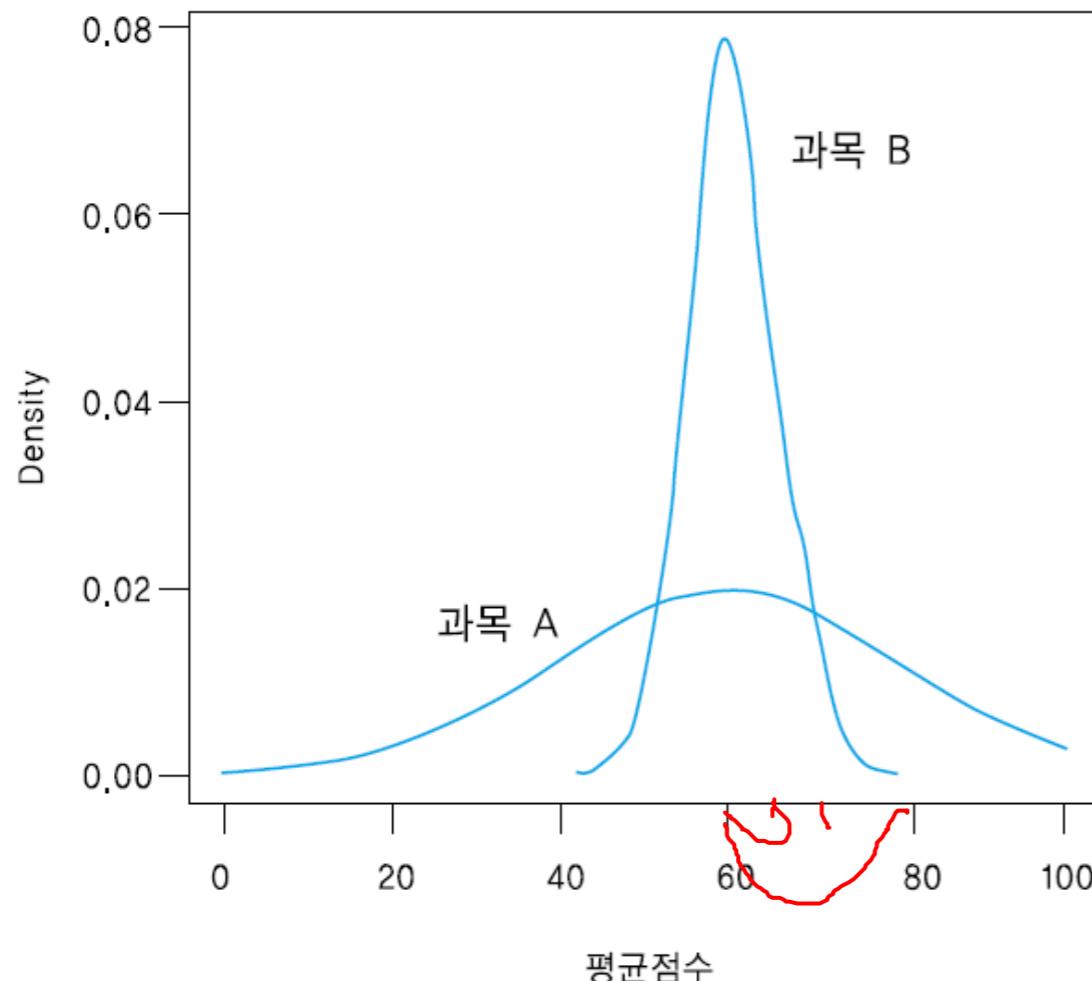
32



# 표준 스케일링 (표준 정규화)

33

- Who is better?



학생	과목 A	과목 B	평균
갑	90	80	85
을	80	90	85

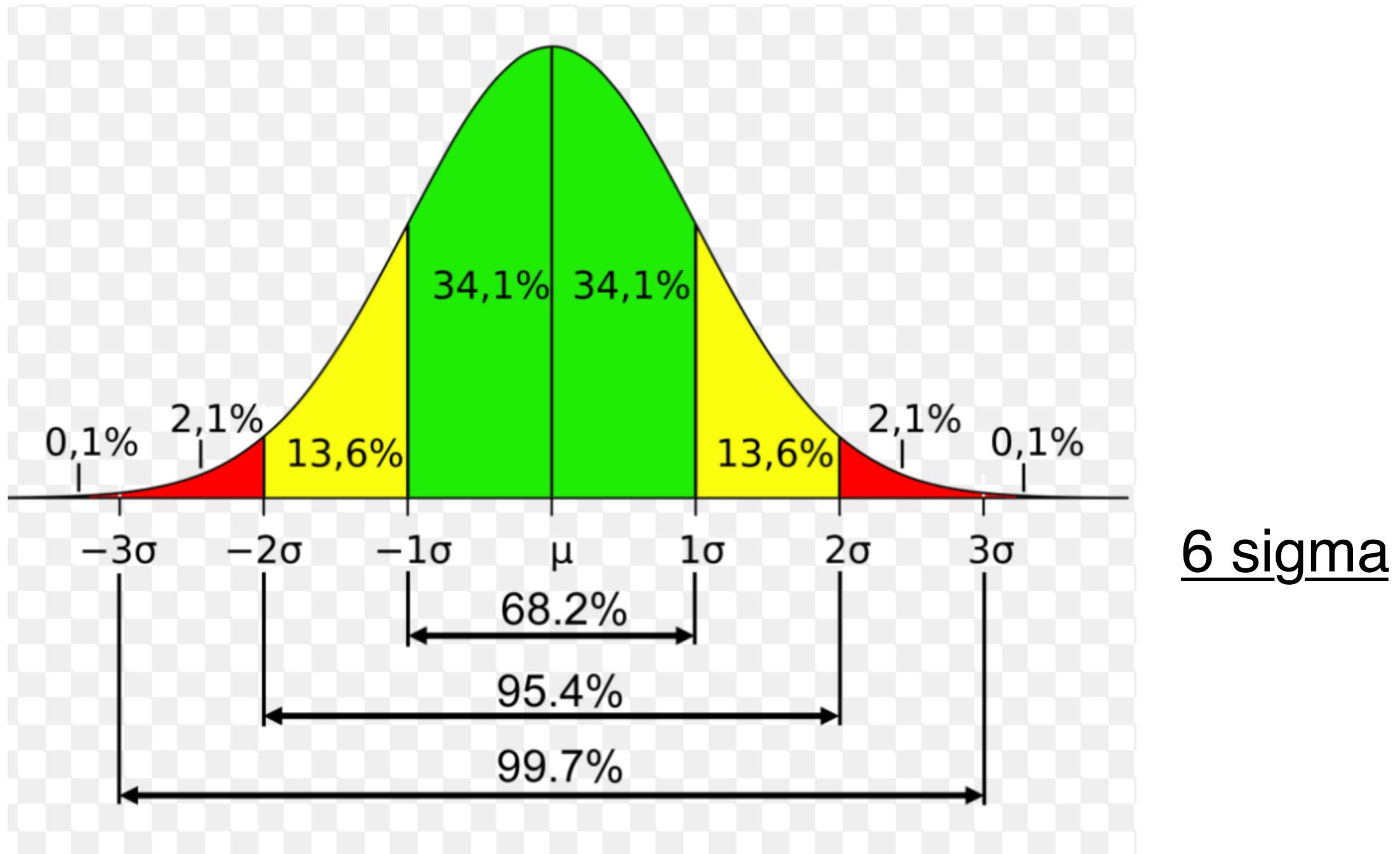
- 표준정규분포(Standard normalization, mean=0, sigma=1)로 변환
- Z-변환(Z-score Transform) 사용

$$z = \frac{x - u}{\sigma}$$

	학생	과목 A	과목 B	평균
변환 전	갑	90	80	85
	을	80	90	85
변환 후	갑	$(90 - 60) / 20$ $= 1.5$	$(80 - 60) / 5$ $= 4$	2.75
	을	$(80 - 60) / 20$ $= 1$	$(90 - 60) / 5$ $= 6$	3.50

# 정규 분포(Normal Distribution)

35

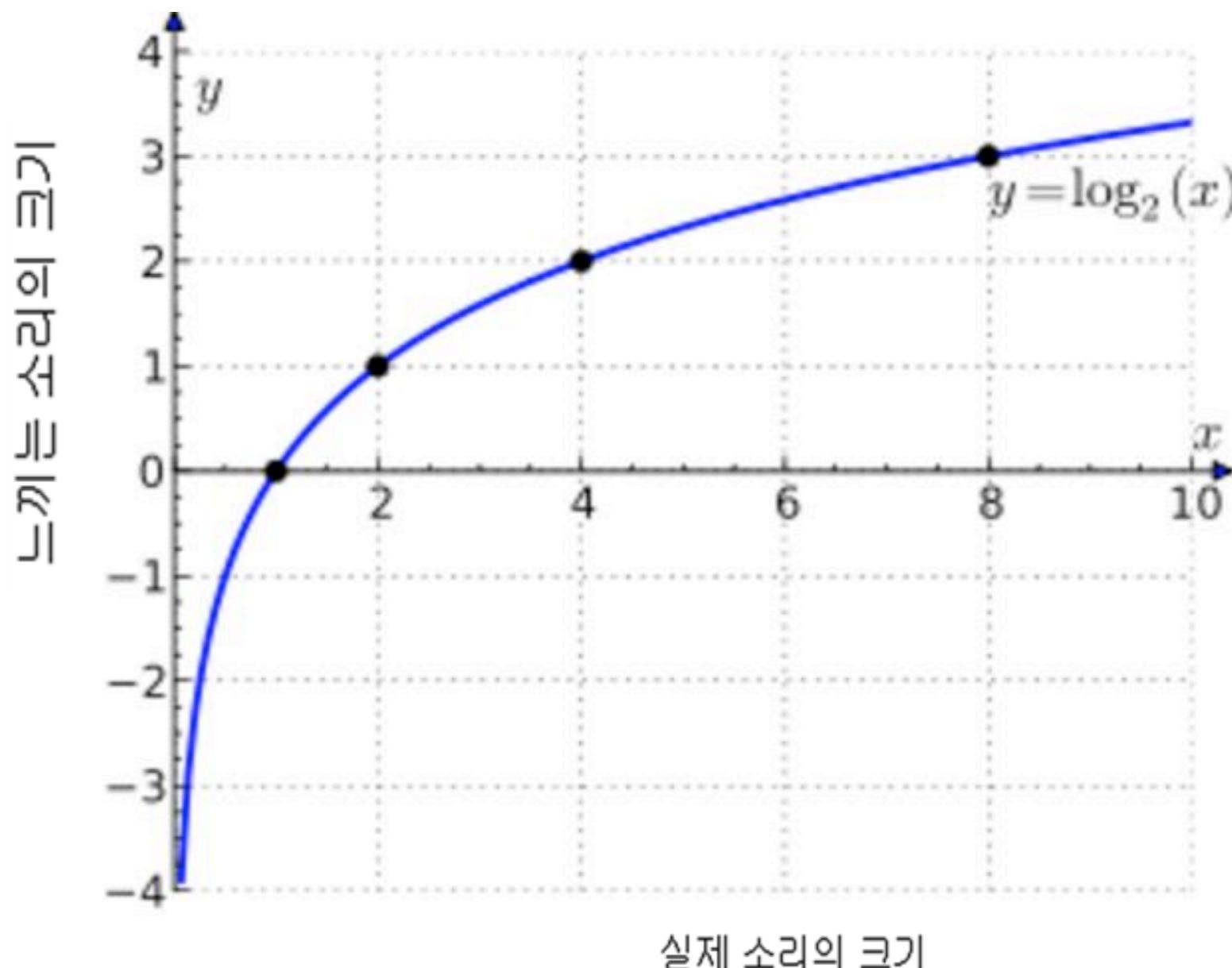


- 로그의 도입
  - 체감형 수치를 선형적으로 표현할 때 사용 - 사람이 자연적으로 느끼는 느낌의 양을 수학적 모델로 설명할 때 사용
  - 돈, 소리, 빛, 압력, 냄새 등 생물학적인 자극을 주는 경우
  - 같은 자극을 느끼려면 현재 보유한 양이 많을수록 이에 비례한 더 강한 자극이 필요하다는 것
  - 이를 수학적으로 표현하면 로그 함수가 됨
  - 현재 보유한 양이  $x$ 이고 이의 변화량, 즉 미분값이  $1/x$ 이 되려면 로그 함수를 얻음
  - 로그를 취한 이후의 값에 대해서 사람들이 변화량을 느끼는 것이 선형적이라는 특성

# 로그 함수

37

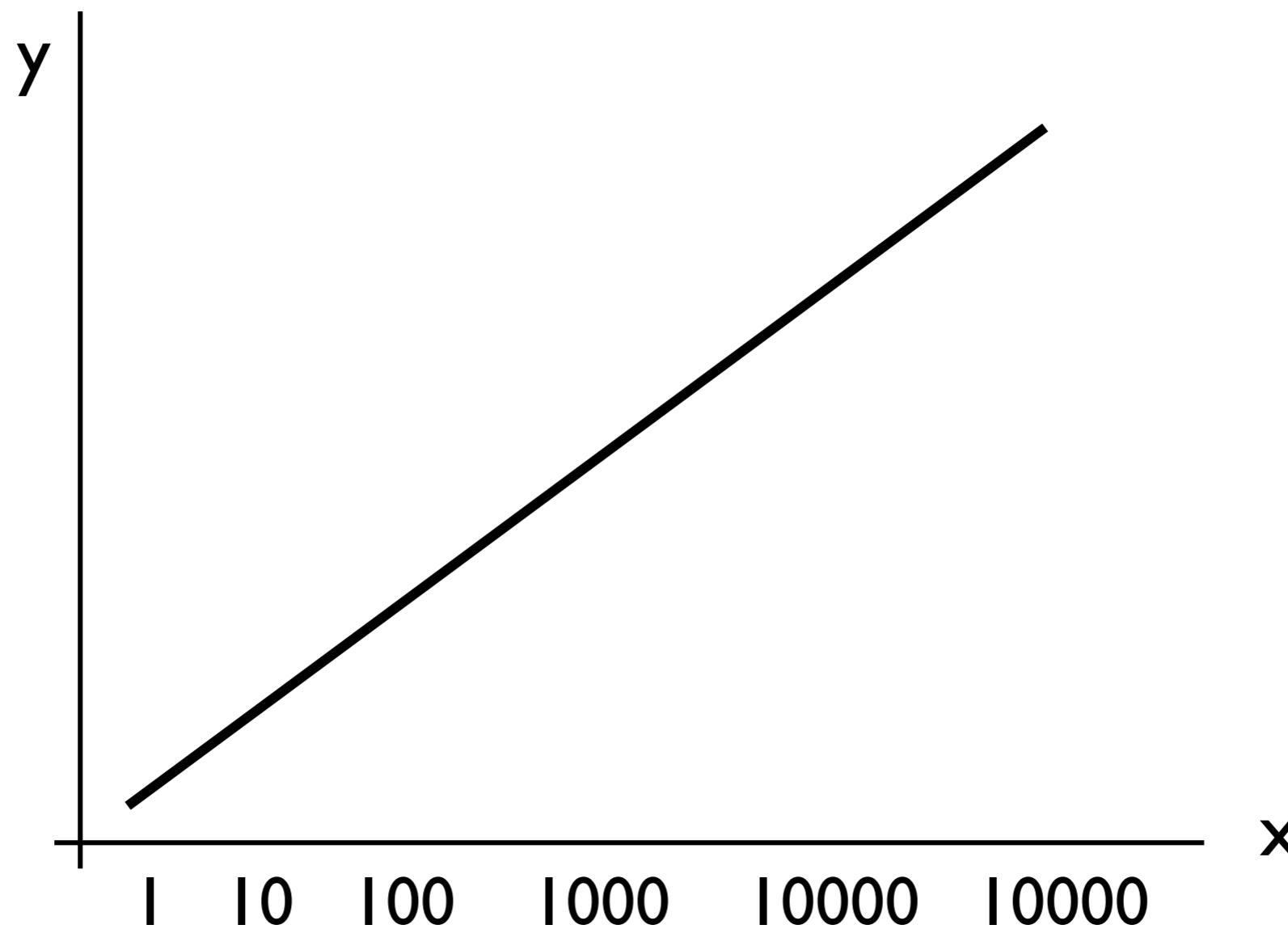
- $\log(x)$ 의 기울기(미분):  $1/x$



# 로그 스케일

38

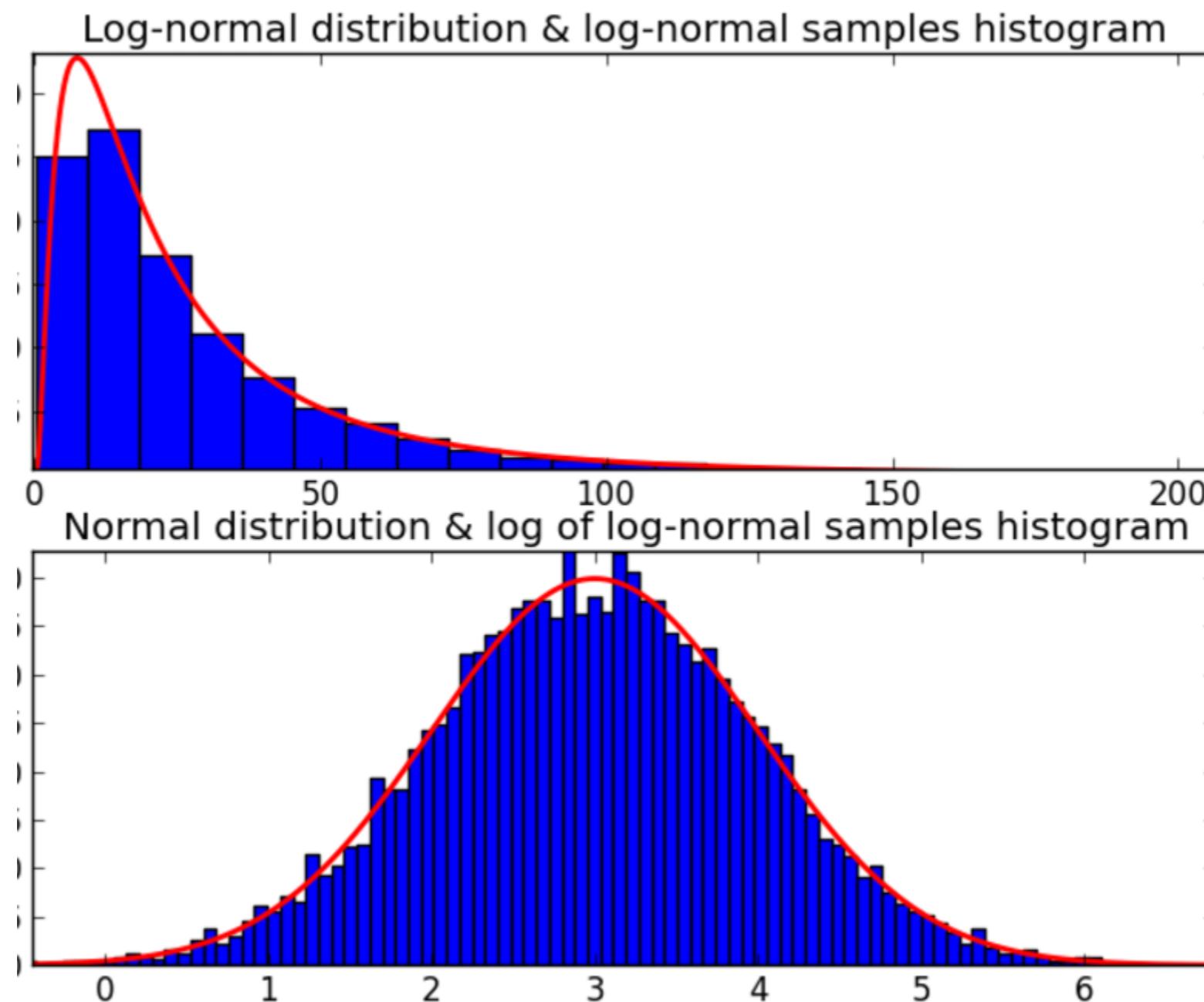
- 로그 스케일 입력에 대해 선형 특성을 갖는 경우



# 로그-노멀 분포

39

- (ex) 도시의 인구, 재산분포



- 역수를 사용하면 선형적인 특성을 가져 분석의 정확도가 높아지는 경우
- 자동차 마일리지(연료 1L로 가는 거리 Km)와 연비(100km 주행하는데 필요한 연료 L)는 모두 자동차의 성능을 나타내지만 서로 역수의 관계
- 측정 목적:
  - 같은 비용을 얼마나 멀리 갈 수 있는가?
  - 같은 거리를 여행하는데 비용이 얼마가 드는가?

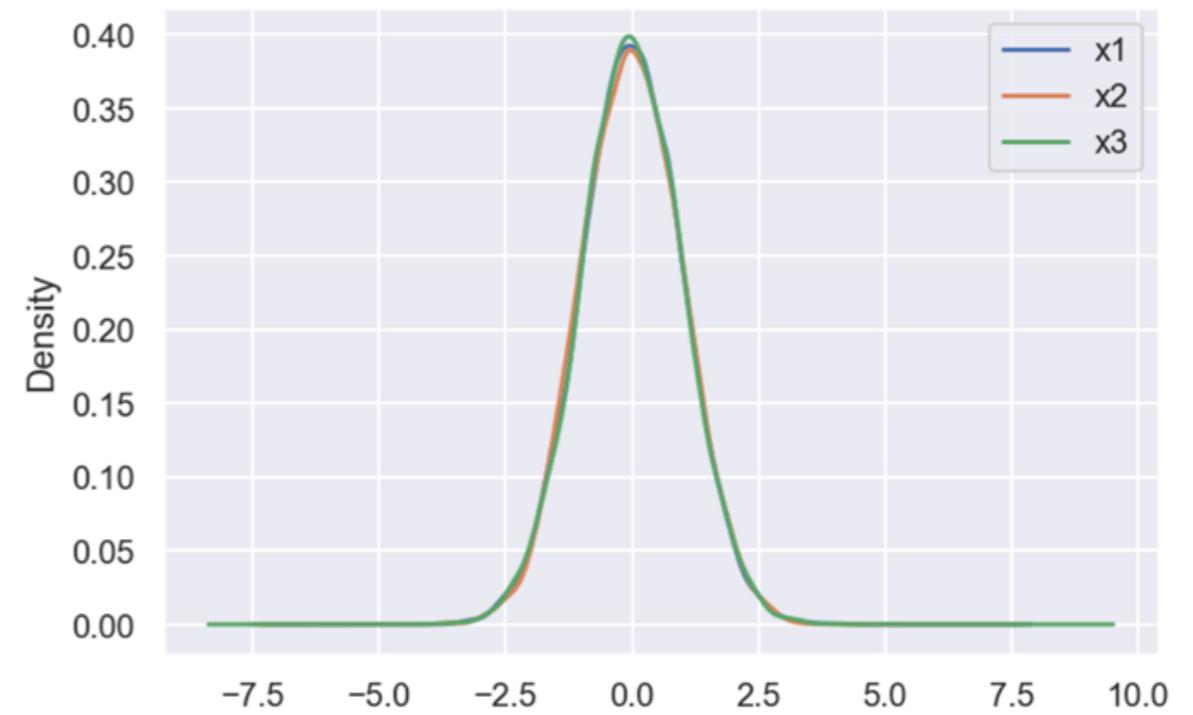
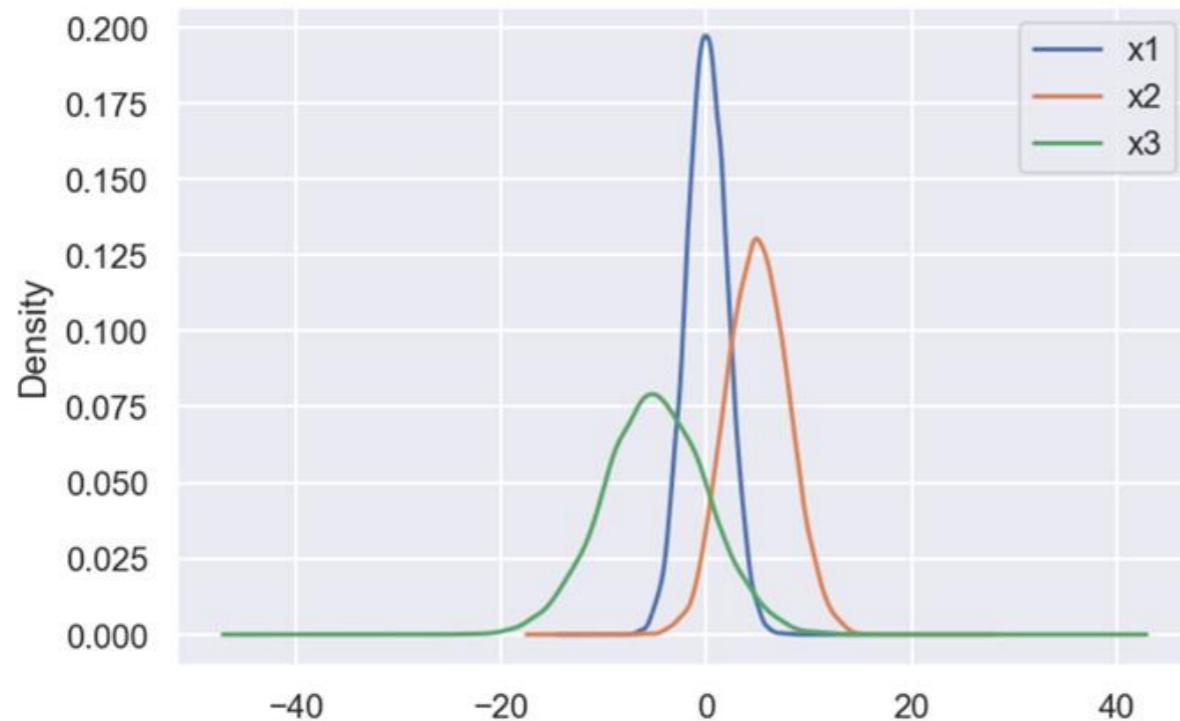
- 선택을 적절히 해야 한다

구분	내용
범주형으로 변환	<ul style="list-style-type: none"><li>수치 데이터가 아닌 것을 명시</li></ul>
Min-Max Scaler	<ul style="list-style-type: none"><li>수치 데이터의 범위가 다를 때</li></ul>
Standard Scaler (z-score 정규화)	<ul style="list-style-type: none"><li>일반 정규화에 표준 편차를 고려한 변환</li></ul>
Robust scaler	<ul style="list-style-type: none"><li>이상치에 강함</li></ul>
로그 변환	<ul style="list-style-type: none"><li>로그를 취하면 선형 특성을 가질 때 (또는 로그 정규 분포를 가질 때)</li></ul>
역수 변환	<ul style="list-style-type: none"><li>역수를 사용하면 선형적인 특성을 가질 때</li></ul>

# 정규화(Scaling)

42

- 표준정규화(Standard Scaler)

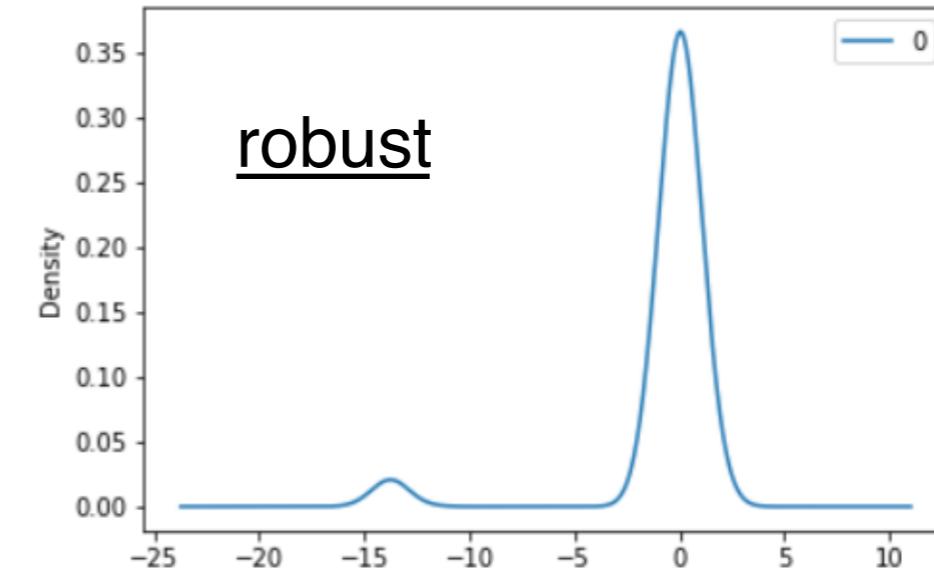
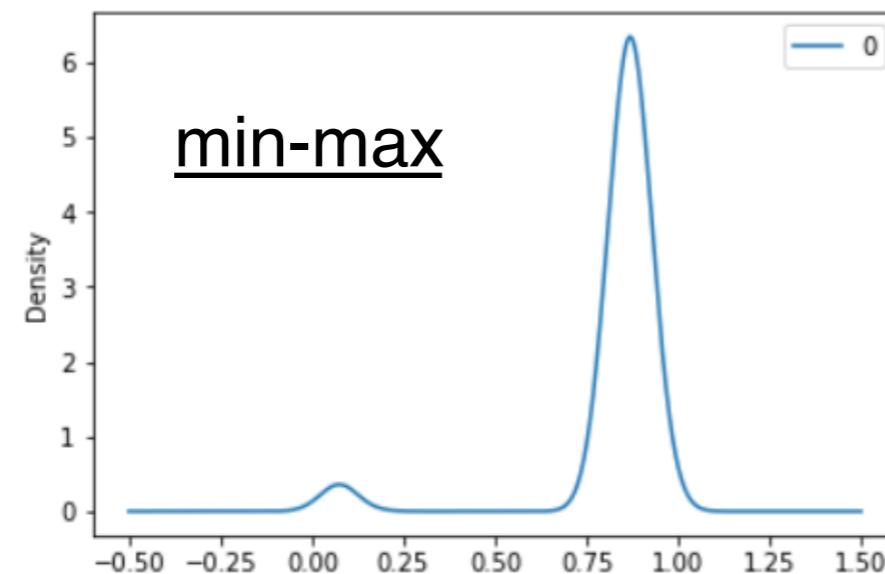
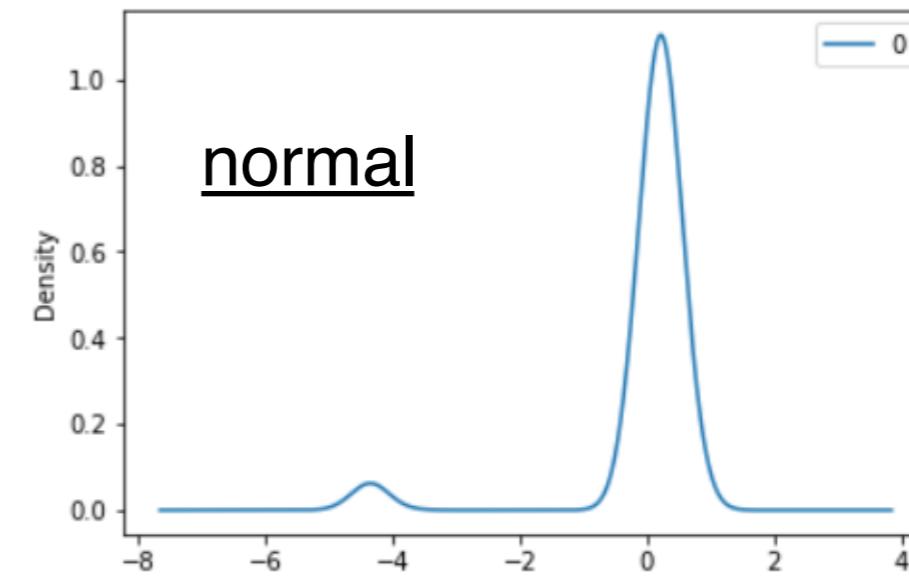
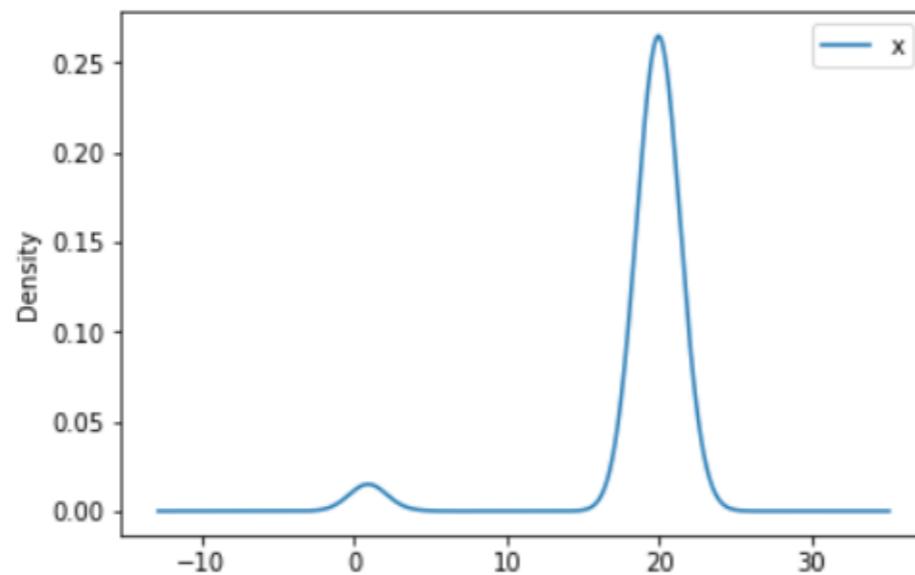


# 정규화(Scaling)

43

- (예제) Standard, Min-Max, Robust Scaler (data with outliers)

```
df = pd.DataFrame({ 'x' : np.concatenate([np.random.normal(20, 1, 1000),  
                                         np.random.normal(1, 1, 50)])  
})
```



# 텍스트 분석

- 텍스트 분석의 목적은 텍스트의 의미를 알아내는 것
  - 글의 목적
  - 글쓴이의 성향(찬성/반대)
  - 기분(기쁨/슬픔/우울함 등)
  - 제품 피드백 등
- 텍스트 자체는 대표적인 비정형 데이터
- 의미를 추출하려면 비정형 데이터에서 정형화된 정보를 먼저 얻어야 함
- 텍스트 구문을 분석하여 의미를 파악하고 이것을 정량적으로 측정함

- 트위터, 블로그, 페이스 북 등 SNS의 글을 분석하여 소비자들의 반응, 감성, 트렌드를 파악하거나 개인별 마케팅이나 상품 피드백을 분석하는데 사용된다.
- 이메일, 웹사이트 댓글, 신문기사, 콜센터 상담기록, 도서 등을 분석하여 글의 주요 내용을 파악하거나, 문서의 특징을 추출하거나, 유사한 글이나 저자를 찾는 작업 등을 수행한다.
- 참고문헌이나 본문 인용의 관계를 통해서 문서간의 연계성, 전문가들의 인적 네트워크 등을 파악하는데도 사용한다.
- 인공지능 스피커, 챗봇 등에서도 기본적으로 텍스트 분석이 필요하다

- 텍스트는 대표적인 비정형 데이터이다. 먼저 비정형 데이터인 글자로부터 정형화된 데이터인 수치 데이터를 얻어야 한다.
- 사람이 단어나 문장의 의미를 인식하듯이 컴퓨터가 단어 자체 의미를 직접 파악할 수는 없다
- 컴퓨터가 다루는 텍스트의 단위를 토큰이라고 하고 주어진 텍스트를 토큰으로 나누는 작업을 토큰화(tokenize)라고 한다.

- 데이터 분석에 주어진 전체 문서 집합을 말뭉치(corpus)라고 한다.
- 문서(document)란 코퍼스 내의 한 단위의 텍스트를 말한다. 예를 들어 하나의 블로그는 문서이고 분석할 대상 블로그가 1천개이면 이 1천개 블로그 집합이 말뭉치이다.
- 코퍼스에서 의미 있는 단어를 추출하는 작업을 파싱(parsing)이라고 한다.

- 먼저 토큰화의 단위를 단어(word)로 할지 아니면 글자(character) 단위로 할지를 정해야 한다.
- 단어를 어근(stem)으로 변환하면 어미 변화를 무시하거나 조사를 무시하게 되어 텍스트에 들어 있던 정보를 잃게 된다.
- 글자 단위로 토큰화를 하면 어근으로 변환할 때 정보를 잃는 문제를 피할 수 있다.
- 영어는 알파벳이 26글자이므로 음절단위의 토큰의 수가 매우 적다. 한글은 음절단위로 나누면 음절의 수가 수천 가지가 될 것이다.

- 토큰화 단위에는 크게 세 가지가 있다.
  - 단어(word) 단위
  - 글자(character) 단위
  - n-gram 단위
- n-gram이란 n개의 연속된 단어를 하나로 취급하는 방법이다.
- 예를 들어 “러시아 월드컵”이라는 표현을 “러시아”와 “월드컵” 두 개의 독립된 단어로만 취급하지 않고 두 단어로 구성된 하나의 토큰으로 취급한다.
  - n=2 경우를 bi-gram이라고도 부른다
  - 단어의 갯수가 늘어난 효과를 얻는다

# 토큰화 – (n-gram)

---

51

텍스트: “어제 러시아에 갔다가 러시아 월드컵을 관람했다”

단어토큰: {"어제", "러시아", "갔다", "러시아", "월드컵", "관람"}

2-gram 토큰: {"어제 러시아", "러시아 갔다", "갔다 러시아", "러시아 월드컵", "월드컵 관람"}

- n-gram을 허용하면 토큰화 대상의 수가 매우 크게 증가한다. 이론적으로는 10만개의 단어를 두 개 붙여서 나올 수 있는 경우의 수는 10만의 자승이 된다.
- 실제로는 빈도수가 최소한 몇 개 이상인 것만을 다룬다.
- 토큰화 한 결과를 수치로 만드는 방법
  - 원핫(one-hot) 엔코딩
  - BOW(단어모음)
  - 단어벡터(Word Vector) 방법

# 원핫(one-hot) 엔코딩

53

- 토큰에 고유 번호를 배정하고 모든 고유번호 위치의 한 컬럼만 1, 나머지 컬럼은 0인 벡터로 표시하는 방법

텍스트: “어제 러시아에 갔다가 러시아 월드컵을 관람했다”

토큰 사전: {"어제":0, "러시아":1, "갔다":2, "월드컵":3, "관람":4}

원핫 코딩:

어제 = [1, 0, 0, 0, 0]

러시아 = [0, 1, 0, 0, 0]

갔다 = [0, 0, 1, 0, 0]

월드컵 = [0, 0, 0, 1, 0]

관람 = [0, 0, 0, 0, 1]

# BOW(Bag of Word, 단어모음)

54

- 원핫 코딩 방식으로 단어(토큰)을 표현하면, 단어의 수가 적을 때에는 문제가 안되지만 예를 들어 단어가 모두 10만개이면 모든 단어가 항목이 10만개인 (0과 1로 구성된) 벡터로 표시된다.
- 만일 주어진 텍스트가 20개의 단어로 구성되어 있다면,  $20 \times 100,000$ 개 크기의 벡터가 필요하다.
- 텍스트 분석은 “문장”을 단위로 하는 경우가 많으므로 한 문장을 하나의 벡터로 만드는 방법이 단어모음(BOW) 방식이다.
  - 한 문장을 단어 사전 크기의 벡터로 표현하고 그 문장에 들어 있는 단어의 컬럼만 1로, 단어가 없는 컬럼은 모두 0으로 표현한다.
- 먼저 단어 사전을 만들고 각 문장에 어떤 단어가 들어 있는지 조사하여 해당 컬럼만 1로, 나머지는 0으로 코딩한다

- 단어 사전: {"어제":0, "오늘":1, "미국":2, "러시아":3, "갔다":4, "축구":5, "월드컵":6, "올림픽":7, "관람":8, "나는":9, ..., "중국":4999 }
- Text\_1: “어제 러시아에 갔다가 러시아 월드컵을 관람했다” 를 BOW로 표현하면

문장번호	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...	4998	4999
Text_1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0
Text_2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Text_3	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Text_4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
...														
Text_50	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0

# 문서-단어 행렬 (document-term matrix) 56

- 앞에서는 문장 단위로 어떤 단어들이 있는지를 BOW로 만드는 방법을 소개했다. 이를 확장하여 문서(document) 단위로 어떤 단어들이 있는지를 표현하는 것을 문서-단어 (document-term) 행렬이라고 한다.
  - 같은 단어가 여러 번 등장하면 1 이상의 값을 갖는다

문서번호	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...	4998	4999
Doc_1	1	2	3	1	4	0	2	0	1	3	0	0	0	0
Doc_2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0
Doc_3	0	0	0	1	0	0	0	0	3	0	0	0	0	1
Doc_4	4	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4	0	1	0
...														
Doc_100	0	2	0	0	0	0	0	1	4	0	1	0	0	0

- TfIdf(Term Frequency-Inverse Document Frequency)
- Tf(term frequency)란 단어가 각 문서에서 발생한 빈도이다
- 그 단어가 등장한 '문서'의 빈도를 document frequency (df)라고 한다
- 적은 문서에서 발견될수록 가치 있는 정보라고 할 수 있다
- 많은 문서에 등장하는 단어일수록 일반적인 단어이며 이러한 공통적인 단어는 tf가 크다고 하여도 비중을 낮추어야 분석이 제대로 이루어질 수 있다.
- 따라서 단어가 특정 문서에만 나타나는 희소성을 반영하기 위해서 idf(df의 역수)를 tf에 곱한 값을 tf 대신 사용한다

# tf-idf (example)

58

- From [http://www.datasciencecourse.org/notes/free\\_text/](http://www.datasciencecourse.org/notes/free_text/)
  - Doc1 = "The goal of this lecture is to explain the basics of free text processing"
  - Doc2 = "The bag of words model is one such approach"
  - Doc3 = "Text processing via bag of words"

$$X = \begin{bmatrix} \text{the} & \text{is} & \text{of} & \text{goal} & \text{lecture} & \text{bag} & \text{words} & \text{via} & \text{text} & \text{approach} \\ 2 & 1 & 2 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 \\ 1 & 1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & \dots \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 1 & 1 & 0 \end{bmatrix} \begin{array}{l} \text{Document 1} \\ \text{Document 2} \\ \text{Document 3} \end{array}$$

# tf-idf (example)

---

59

- Term frequency
  - Counts of each word in a document
  - $tf_{i,j}$  = frequency of word  $j$  in document  $i$
- Inverse document frequency
  - Term frequencies tend to be “overloaded” with very common words (“the”, “is”, “of”, etc)
  - Idea if inverse document frequency weight words negatively in proportion to how often they occur in the entire set of documents

$$idf_j = \log \left( \frac{\# \text{ documents}}{\# \text{ documents with word } j} \right)$$

# tf-idf (example)

60

$$X = \begin{bmatrix} \text{the} & \text{is} & \text{of} & \text{goal} & \text{lecture} & \text{bag} & \text{words} & \text{via} & \text{text} & \text{approach} \\ 2 & 1 & 2 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 \\ 1 & 1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 1 & 1 & 0 \end{bmatrix} \begin{array}{l} \text{Document 1} \\ \text{Document 2} \\ \text{Document 3} \end{array}$$

$$\text{idf}_{\text{of}} = \log \left( \frac{3}{3} \right) = 0$$

$$\text{idf}_{\text{is}} = \log \left( \frac{3}{2} \right) = 0.405$$

$$\text{idf}_{\text{goal}} = \log \left( \frac{3}{1} \right) = 1.098$$

# tf-idf (example)

61

- Term frequency inverse document frequency =  $\text{tf}_{ij} \cdot \text{idf}_j$
- Just replace the entries in the  $X$  matrix with their TFIDF score.

$$X = \begin{bmatrix} \text{the} & \text{is} & \text{of} & \text{goal} \\ 0.8 & 0.4 & 0 & 1.1 \\ 0.4 & 0.4 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \dots$$

# Labs

---

- gg-25 범주형데이터코딩
- gg-26 데이터변환

# **머신러닝 개요**

- 인공지능 구현하는 방법은 다양
- 머신 러닝 기반의 AI가 2000년대 이후 급속히 발전
- 딥러닝: 신경망을 기반으로 하는 머신러닝 기술
  - 마치 사람이 많은 정보에 접하면서 학습하듯이 컴퓨터도 데이터를 보고 학습하는 방법
  - 음성인식, 자동차 번호판 인식, 언어 번역, 채팅 대화, 글쓰기, 작곡 등 여러 분야에서 좋은 성과를 낸다

- 머신러닝:
  - 정답과 오답을 계속 가르쳐 주면 모델의 정확도가 높아짐
  - 많은 데이터를 사용하여 컴퓨터 성능이 점차 발전(학습)하는 것

- 예전에는 컴퓨터는 프로그래머가 코딩한 대로만 동작
  - 계산을 빨리 하든지,
  - 이미지를 처리하든지,
  - 정해진 알고리즘대로 빠르고 정확하게 동작하는 일
- 머신러닝에서는 컴퓨터가 데이터를 보면서 점차 성능을 향상시킨다.
- 컴퓨터가 데이터를 보고 스스로 기능을 향상시키는 방법을 찾아낸 것

- 머신러닝을 사용하는 목적 즉, 머신러닝으로 문제를 해결하는 유형
  - 설명(description)
    - ▶ 클러스터링 (Clustering, 군집)
    - ▶ 비지도 학습 (Unsupervised Learning) – based on input only
  - 예측
    - ▶ 회귀(regression)
    - ▶ 분류(classification)
    - ▶ 지도학습 (Supervised Learning) – based on input/output
  - 추천(recommendation)
  - 연관분석
  - 강화학습

- 지도학습은 정답을 예측하는데 사용된다.
- 정답은 목적(target) 변수, 레이블이라고도 한다
- 예측은 분류와 회귀로 나누어진다.
- **분류**
  - **분류(classification)**란 어떤 항목(item)이 어느 그룹에 속하는지를 판별하는 기능을 말한다.
  - 두 가지 카테고리를 나누는 작업을 이진 분류(binary classification)라고 하고 세 개 이상의 클래스를 나누는 작업을 다중 분류(multiclass classification)라고 한다.
- **회귀**
  - 수치를 예측하는 것을 **회귀(Regression)**라고 한다.

- 비지도 학습이란 정답이 없이 데이터로부터 중요한 의미를 찾아내는 머신러닝 기법이다.
  - **군집화**: 유사항 항목들을 같은 그룹으로 묶는다.
  - **데이터 변환**: 데이터를 분석하기 좋게 다른 형태로 변환한다
  - **주성분분석(PCA)**: 머신러닝에 사용할 특성의 수를 줄인다.
  - **차원축소**: 데이터의 속성을 명확하게 시각화하기 위해서 고차원의 특성 값을 2차원이나 3차원으로 차원을 축소하는 작업

- 어떤 사건이 다른 사건과 얼마나 자주 동시에 발생하는지 파악
- 자주 발생하는 패턴 찾기(상품의 연관성, 취향의 연관성 등 분석)
- 같이 구매한 상품 분석(market basket analysis, 장바구니 분석)
- 상품의 진열 배치 및 상품 프로모션(쿠폰 발행 등)에 활용

- 강화학습(reinforcement learning)은 머신러닝 모델이 어느 방향으로 만들어져야 하는지 **방향성**만 알려주는 학습 방법
  - 입력 샘플마다 정답을 있어 답을 알려주는 것이 아니지만 시간이 흐르면서 모델이 바람직한 방향으로 가고 있는지를 알려줄 수 있고 이를 통해서 학습하는 방법
- 강화학습에서는 일정 기간 동안의 행동(action)에 대해 보상(reward)을 해줌으로써 잘 하고 있는지, 잘 못하고 있는지 를 알려주며 학습을 시킨다.
  - 예를 들어 로봇이 혼자 그네를 타는 방법, 전자 게임을 하는 방법, 바둑을 두는 방법의 학습에 사용된다.
  - 2017년에 우리나라 이세돌을 이긴 알파고(Alpha Go) 바둑 프로그램

# 머신러닝 알고리즘

72

	머신러닝 유형	알고리즘
지도학습	분류	kNN, 베이즈, 결정 트리, 랜덤포레스트, 로지스틱회귀, 그라디언트부스팅, 신경망
	회귀	선형회귀분석, SVM, 신경망
비지도학습	<u>군집화</u>	K-Means, DBSCAN
	데이터 변환	스케일링, 정규화, 로그변환
	<u>차원축소</u>	PCA, 시각화

# 머신러닝 모델 구축 절차

73

- 해결할 문제에 적합한 머신러닝 모델 선택
  - 선형모델, 결정트리, 신경망, SVM, 랜덤포레스트 등
- 훈련 데이터로 모델을 학습
- 모델이 과대적합 (Over fitting)되었는지 또는 과소적합 (Under fitting) 인지를 검증
  - 과대적합이면 모델을 더 일반화 해야 하고, 과소적합이면 모델을 더 상세하게 설계해야 한다.
- 모델을 실제 테스트 데이터에 적용하고 성능을 평가

# **머신러닝 동작**

- 머신러닝은 모델(model)을 사용한다
  - 스팸 메일을 찾아내는 모델,
  - 누가 게임에서 이길지 예측하는 모델,
  - 내일 날씨를 예측하는 모델
- 과학에서는 어떤 현상을 설명하는 모델로 수식을 주로 사용
  - 모든 질량을 가진 모든 물체는 서로 끌어당긴다는 만유인력 법칙은 두 물체의 질량에 각각 비례하고, 두 물체의 거리의 자승에 반비례하는 수식으로 표현된
- 머신러닝, AI 모델은 데이터 기반의 모델을 사용한다

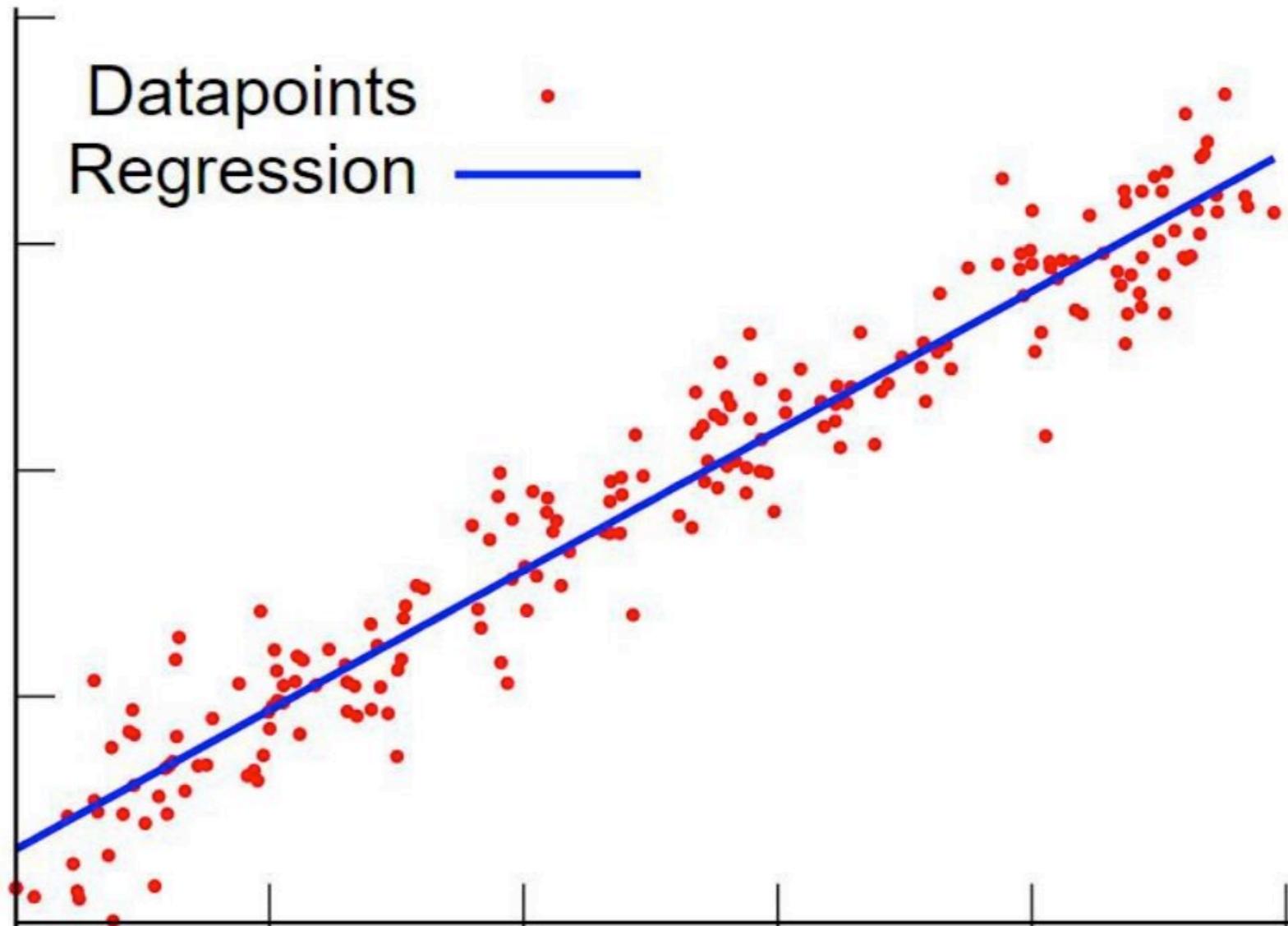
# 모델의 가치

76

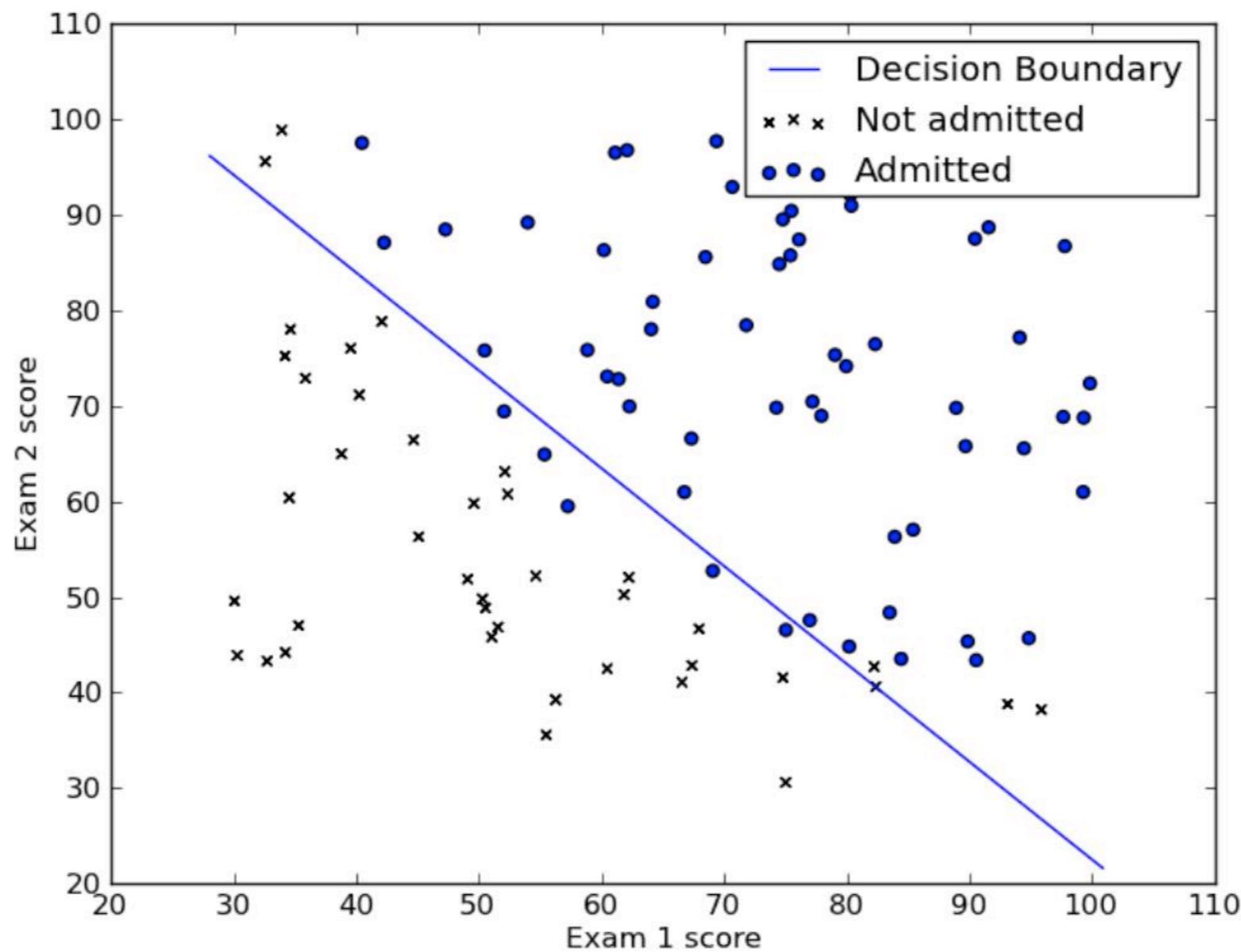
- 와인 품질 =  $12.145 + (0.00117 \times \text{겨울철 강수량})$   
 $+ (0.064 \times \text{재배철 평균기온}) - (0.00386 \times \text{수확기 강수량})$



- 선형 회귀(regression)  $y = wX + b$



- 선형 분류(classification)  $ay + bx > c$



# 모델의 특징

79

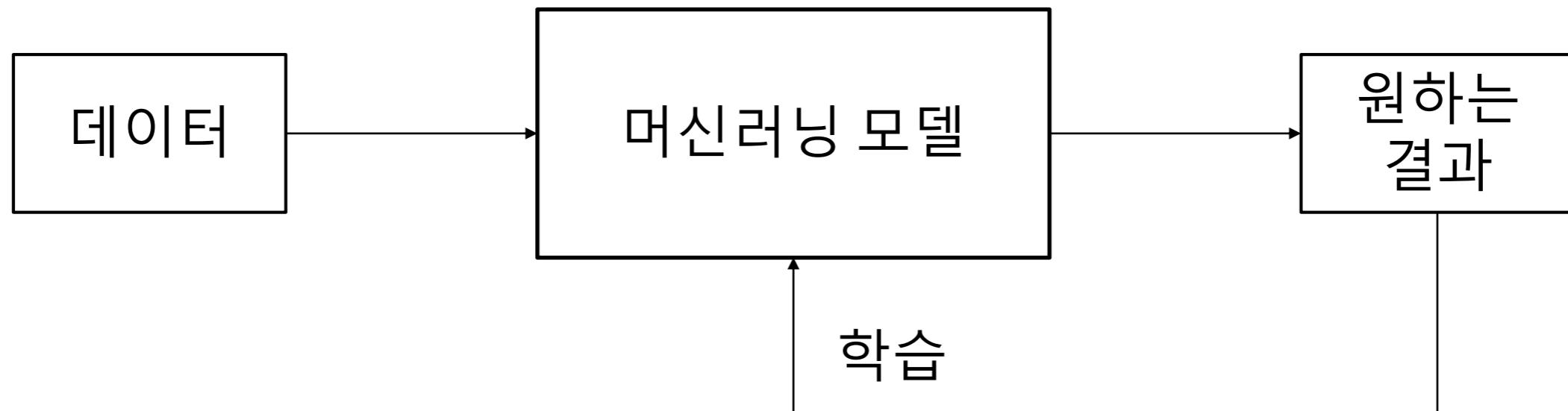
- 머신러닝에서는 데이터에 기반한 모델을 사용 (학습)
- 현실 세계의 많은 현상은 수식으로 간단히 모델링하기 어렵고 과학적으로 증명할 수는 없다.
- 그러나 성능이 꽤 유용



- 모델 구조: 모델의 동작을 규정하는 방법
- 모델 파라미터: 모델이 잘 동작하도록 정한 가중치 등 계수
  - 예: 머리카락 길이
  - 모델의 구조는 프로그래머가 선택
  - 적절한 파라미터를 찾는 것은 머신러닝 프로그램이 학습하여 찾는다

# 머신러닝 기본 동작

81



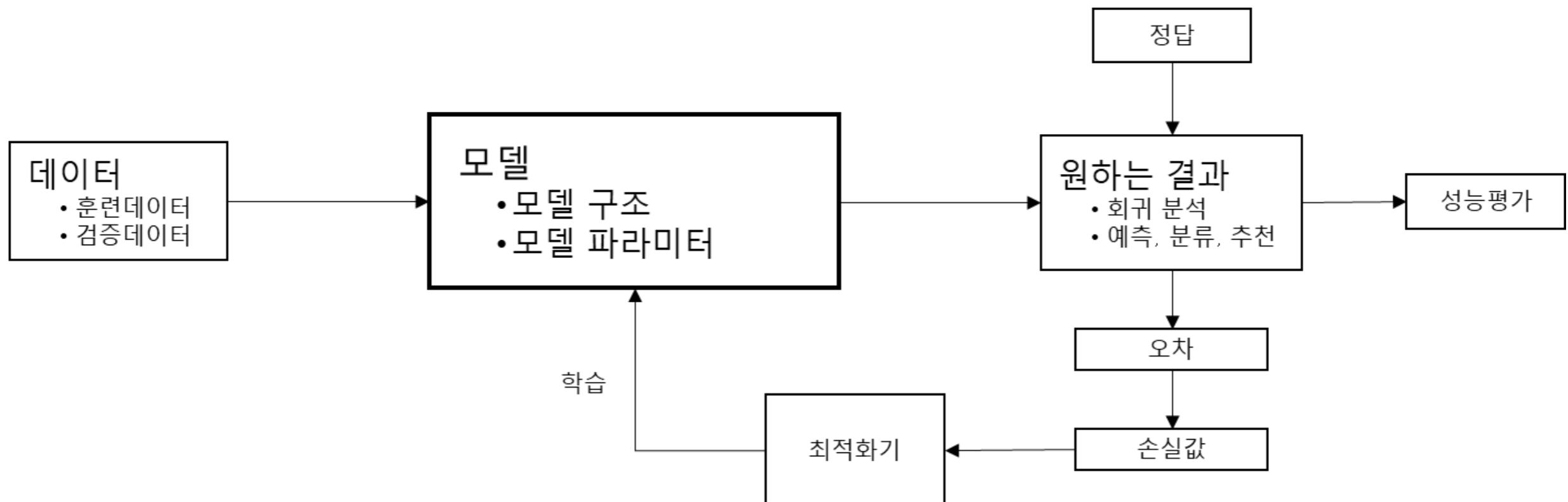
- 모델의 예측값과 실제 값과의 차이, 즉 오차로부터 손실함수 (loss function)을 계산한다
- 이 손실함수를 줄이는 방향으로 모델을 최적화 (학습) 한다
- 회귀분석에서 많이 사용하는 손실함수로는 오차 자승의 합의 평균치(MSE: Mean Square Error)

$$MSE = \sum_{k=1}^N (y - \hat{y})^2$$

- N: 배치 크기
- 배치 크기 같은 설정 환경 변수를 하이퍼파라미터라고 한다.
  - 하이퍼파라미터는 사람이 선택하는 변수이며, 기계 학습으로 자동으로 갱신되는 변수는 “파라미터”라고 한다.

# 오차, 손실함수, 최적화, 파라미터

83



- 모델이 데이터를 이용하여 학습하는 과정을 훈련 (training)이라고 한다.
- 최적화 알고리즘에 의해서 파라미터(가중치 등)를 계속 갱신하여 모델의 예측값이 실제값에 수렴하도록 하는 것
- 엔트로피가 낮아지는 방향으로 (순도 혹은 데이터의 동질성이 높아지는 방향으로) 결정
- 검증(Validation)
  - 훈련된 모델이 잘 동작하는지 확인하는 과정

# 모델의 성능 (Performance)

85

- 모델의 성능을 평가하는 척도 필요
- 분류에서는 정확도(accuracy)를 성능 척도로 주로 사용
  - (참고) 분류에서 손실함수로 크로스 엔트로피를 주로 사용한다
- **손실함수(Loss Function)**와 **성능지표(Performance)**의 차이점
  - **손실함수**를 정하는 목적은 모델을 훈련시킬 때의 기준으로 삼기 위해서이다. 모델은 손실함수를 최소화 하는 방향으로 학습한다.
  - **모델의 성능지표**는 이렇게 만든 모델이 궁극적으로 얼마나 잘 동작하는지를 평가하는 척도이다.

- 회귀에서는 손실함수로 MSE를 주로 사용한다.
- 그런데 MSE 값은 성능 지표로 사용하기에는 부족하다.
  - 예를 들어 키를 예측하였는데 MSE 값이 5.7cm이 나왔다고 하면 이 것의 성능이 얼마나 우수한지 다른 경우와 비교하기 어렵다.
  - 몸무게를 예측하였는데 MSE값이 3.8kg이라면 얼마나 우수한 것인가?
- 회귀분석에서는 **Coefficient of Determination (R-squared)**를 주로 사용한다

$$R^2 \equiv 1 - \frac{SS_{\text{res}}}{SS_{\text{tot}}}$$

$$SS_{\text{res}} = \sum_i (y_i - f_i)^2 = \sum_i e_i^2$$
$$SS_{\text{tot}} = \sum_i (y_i - \bar{y})^2$$

- 평균으로 예측 경우  $\rightarrow 0$
- 모든 예측이 정확하면  $\rightarrow SS_{\text{res}}=0, R^2=1$
- 모든 예측을 평균으로 하면  $\rightarrow R^2=1-1=0$
- $R^2 < 0 \rightarrow$  예측을 평균보다도 못한 경우

# 대표적인 손실함수와 성능지표

87

	손실함수	성능지표
정의	손실함수를 줄이는 방향으로 모델이 학습을 함	성능을 높이는 것이 머신러닝을 사용하는 목적임
회귀 모델	MSE (오차 자승의 평균)	$R^2$
분류 모델	크로스 엔트로피	정확도, 정밀도, 재현률, F1점수

- 일반적으로 모델이 정교하고 복잡할수록 성능은 좋아지지만 모델을 만들거나 적용하는데 시간이 오래 걸린다.
  - 학습 시간 – 모델을 만드는데 걸리는 시간
  - 동작 속도 – 모델을 적용하는데 걸리는 시간

# 클러스터링

- ◆ 유사도 (Similarity)
- ◆ need “**Scaling**” as a preprocessing step
- ◆ K-Means
- ◆ 병합군집(agglomerative clustering)
- ◆ DBSCAN

# 유사도(Similarity)

---

90

- 항목간의 유사한 정도를 수치로 나타낸 것
- 분류나 예측에서 필요
- 메일이 스팸에 가까운지 아니면 정상 메일에 가까운지
- 추천에서 두 아이템 또는 사람이 서로 얼마나 가까운지

# 유사도 측정

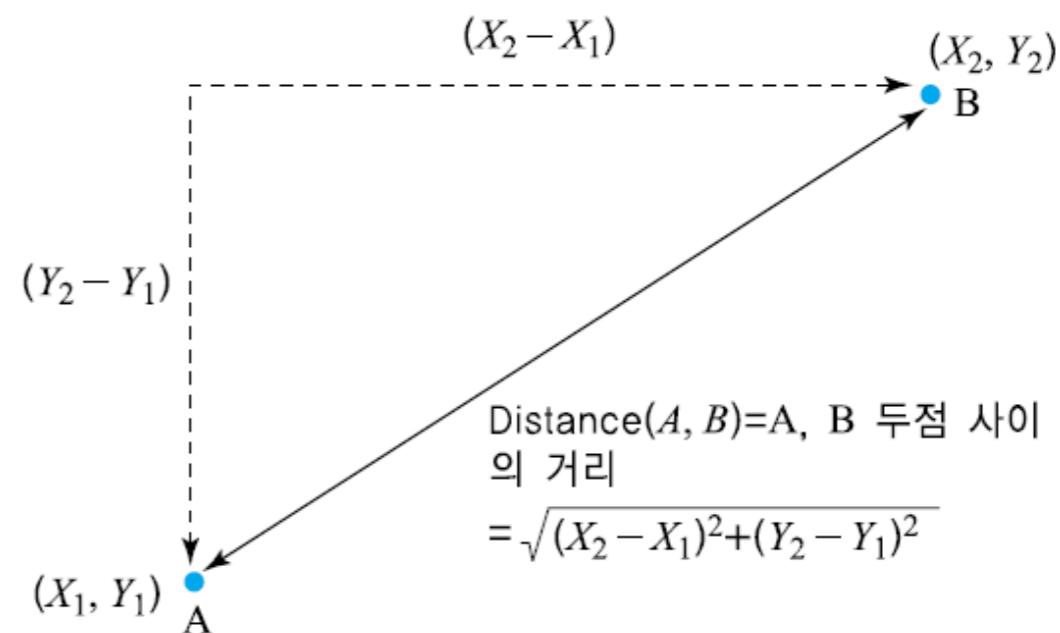
91

- A, B, C 중 누가 서로 가까울까?
  - 상대적인 차이를 보통 사용 (z 변환(표준 스케일링))

구분	키	몸무게	나이
A	174cm	70kg	21세
B	170cm	61kg	27세
C	162cm	73kg	29세

- 유사도 결과에 따라 데이터 분석 결과가 달라짐
- 분석 경험과 도메인에 대한 이해 필요함
- 최적의 분석 결과가 나오도록 유사도를 변경해 가면서 반복 수행 필요함
- 유사도  $s(\text{similarity})$ 는  $0 \leq s \leq 1$  (1에 가까울수록 유사도 높음)
- 유사도의 상대 개념으로 거리( $\text{distance}$ ) 사용
  - 유사도와 거리의 관계:  $d = 1 - s$

- 기하학의 공간(space) 상의 거리 - 유클리디언 (Euclidian) 거리

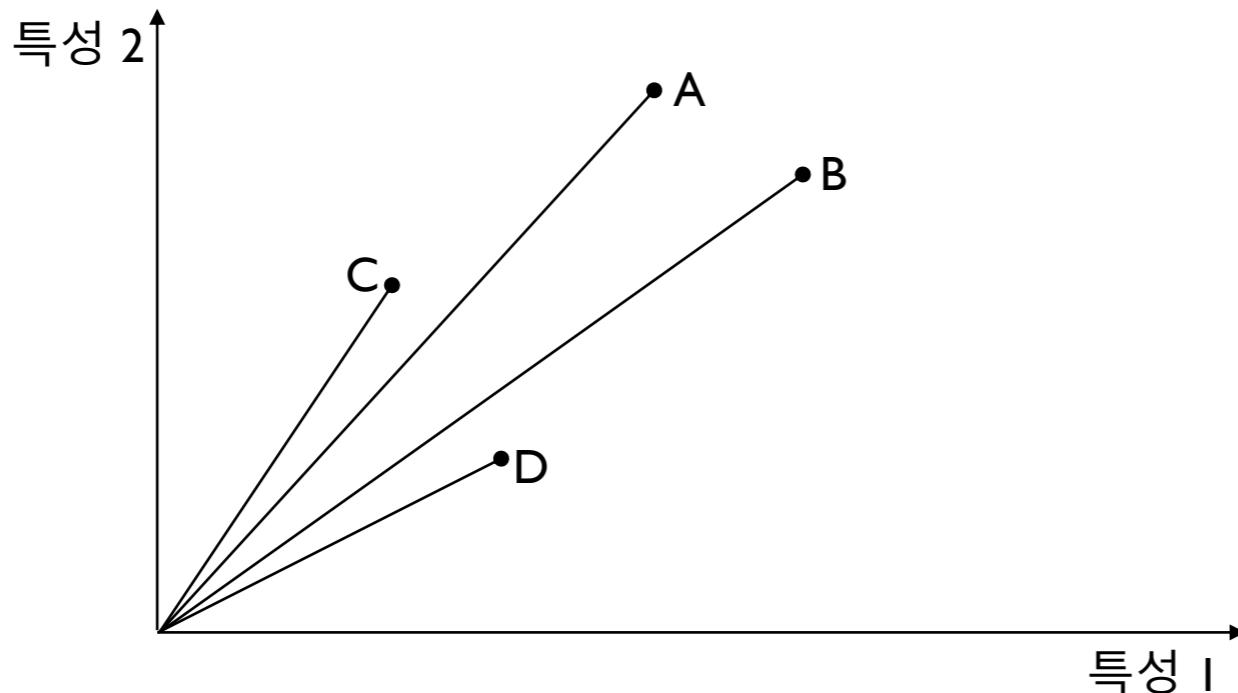


- $n$  차원 :  $\sqrt{(p_1 - q_1)^2 + (p_2 - q_2)^2 + \dots + (p_n - q_n)^2} = \sqrt{\sum_{i=1}^n (p_i - q_i)^2}$

# 코사인(cosine) 유사도 – 방향성, 취향

94

- 공간상의 두 점이 만드는 각도를 기준으로 유사도를 측정하는 방법 (-1 ~ +1 사이의 값을 갖는다)
- 공간상 거리가 멀어도 두 점이 가리키는 방향이 같으면 서로 비슷하다고 보는 것



$$s_{\cos}(x, y) = \frac{X \cdot Y}{|X||Y|}$$

- A와 C가 가깝고 B와 D가 가깝다고 정의

# 자카드(Jaccard) 유사도

95

- 비슷한 취향의 사람을 찾을 때 사용 - 영화, 도서, 음악 추천 등
- 영화 보는 취향에 따른 유사도 측정
- 지난 1년 동안 국내에 개봉된 영화가 500편
  - A와 B가 본 영화 중 겹치는 영화가 5편,  $5/500 = 0.01$
  - A와 C가 본 영화 중 겹치는 영화가 10편,  $10/500 = 0.02$
  - 즉,  $0.01 < 0.02$ 이므로 A와 C가 더 가깝다고 할 수 있음
  - 위와 같은 계산 방법이 적절한가?

- 어떤 두 항목이 겹치는 부분의 절대량만을 보지 않고, 두 항목의 공통 부분이 얼마나 많은지를 고려하여 이에 대한 상대적인 값을 유사도로 사용해야 함

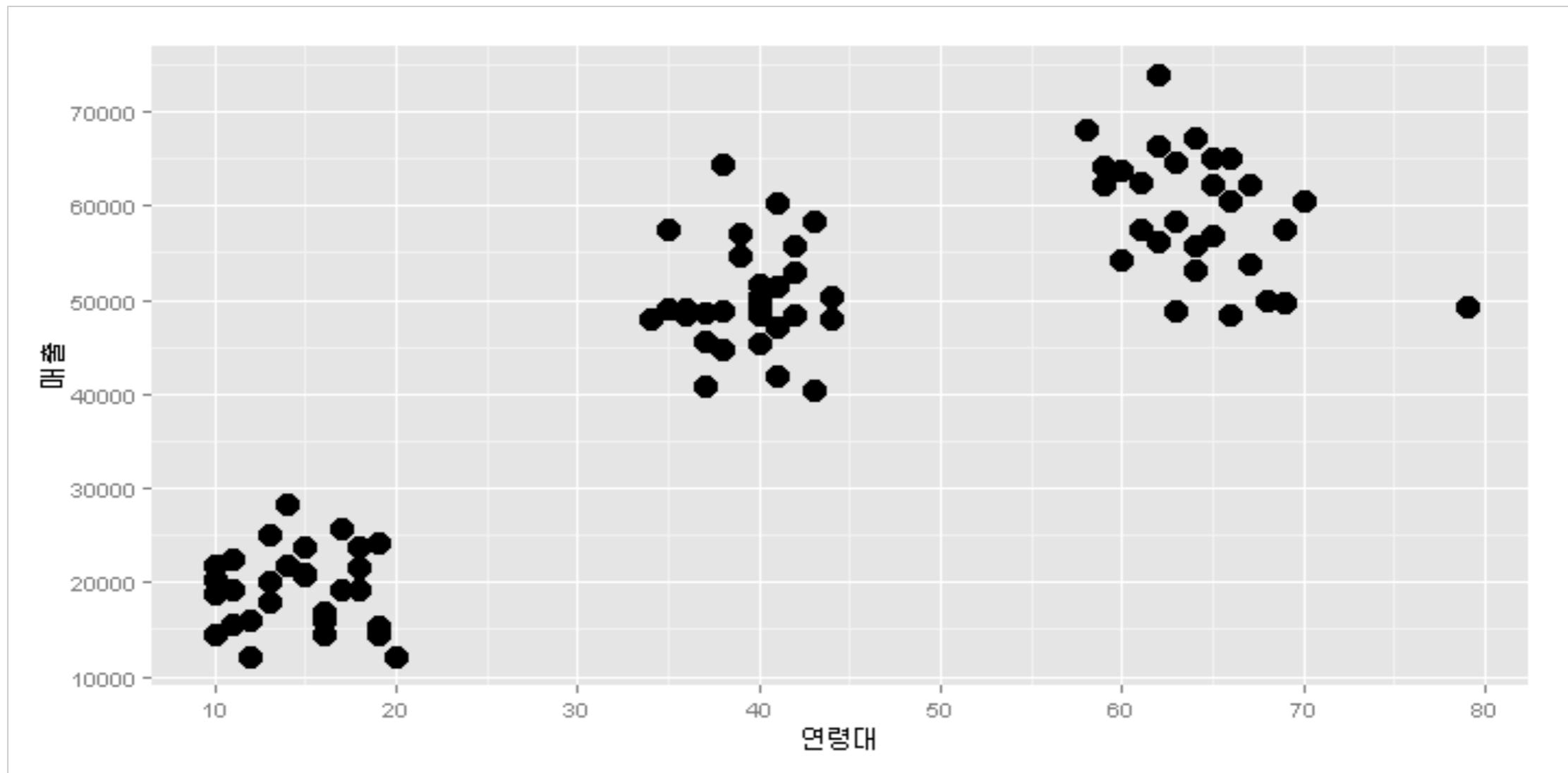
$$S_{Jaccard}(X, Y) = \frac{|X \cap Y|}{|X \cup Y|}$$

- A, B, C가 각각 지난해 본 영화의 총 개수가 20편, 50편, 200편
- $J(A,B) = 5 / (20+50-5) = 0.076$
- $J(A,C) = 10 / (20+200-10) = 0.047$
- 즉,  $0.076 > 0.047$ 이므로 A와 B가 더 가깝다고 할 수 있음

# 클러스터링 (clustering)

97

- 성격이 비슷한 항목들을 그룹으로 묶는 작업  
(예: 아래의 경우 고객을 몇 개의 그룹으로 나누는게 좋을까?)

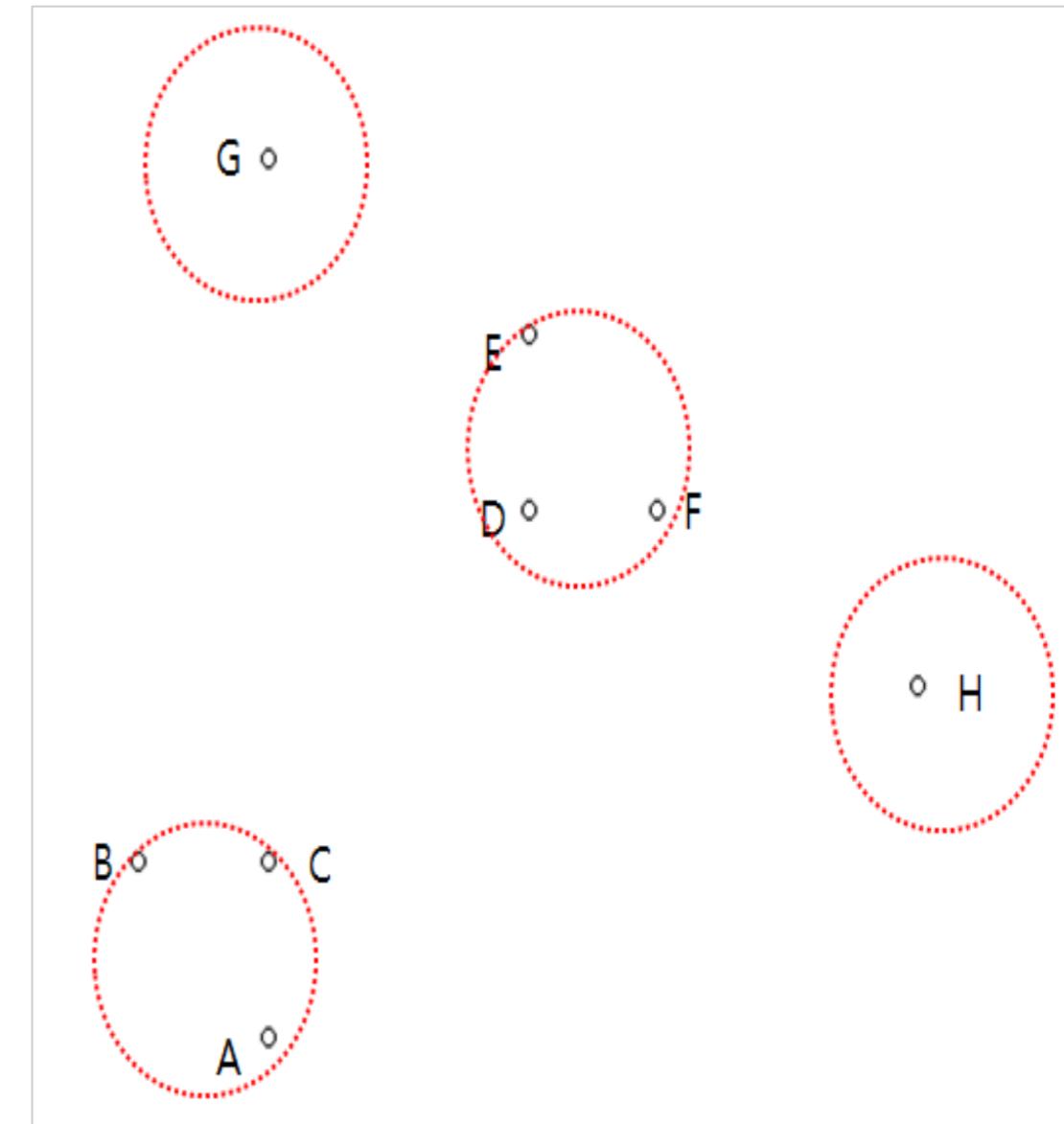
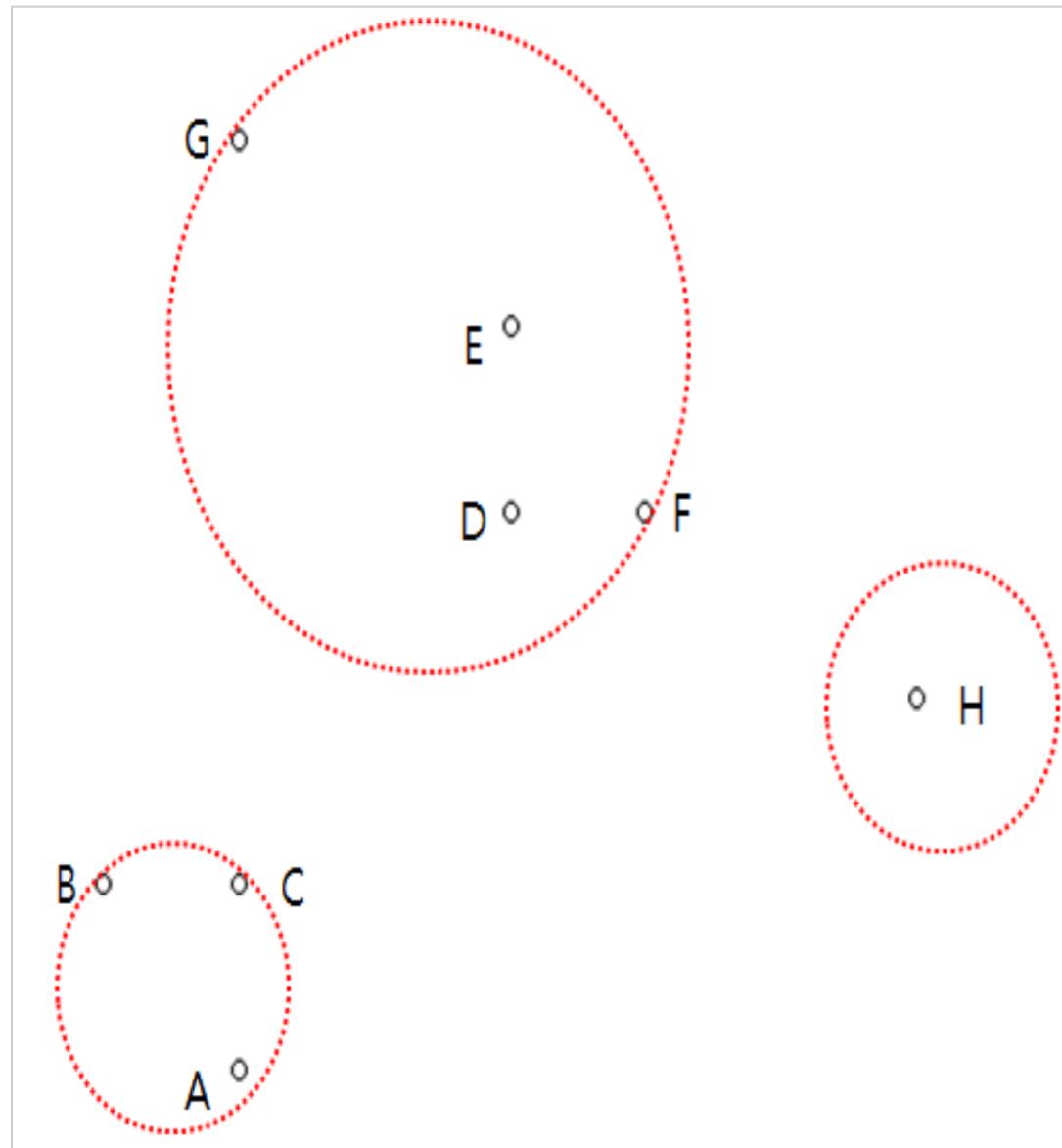


- 조건
  - 같은 그룹 내의 항목들은 서로 속성이 비슷함 (**유사도**가 큼)
  - 다른 그룹에 속한 항목과는 속성이 서로 다름 (유사도가 작음)
- 비정상 패턴 (이상치) 식별에도 사용된다
  - (ex) 컴퓨터 시스템에 침입한 해커의 행동

# 클러스터 수, k

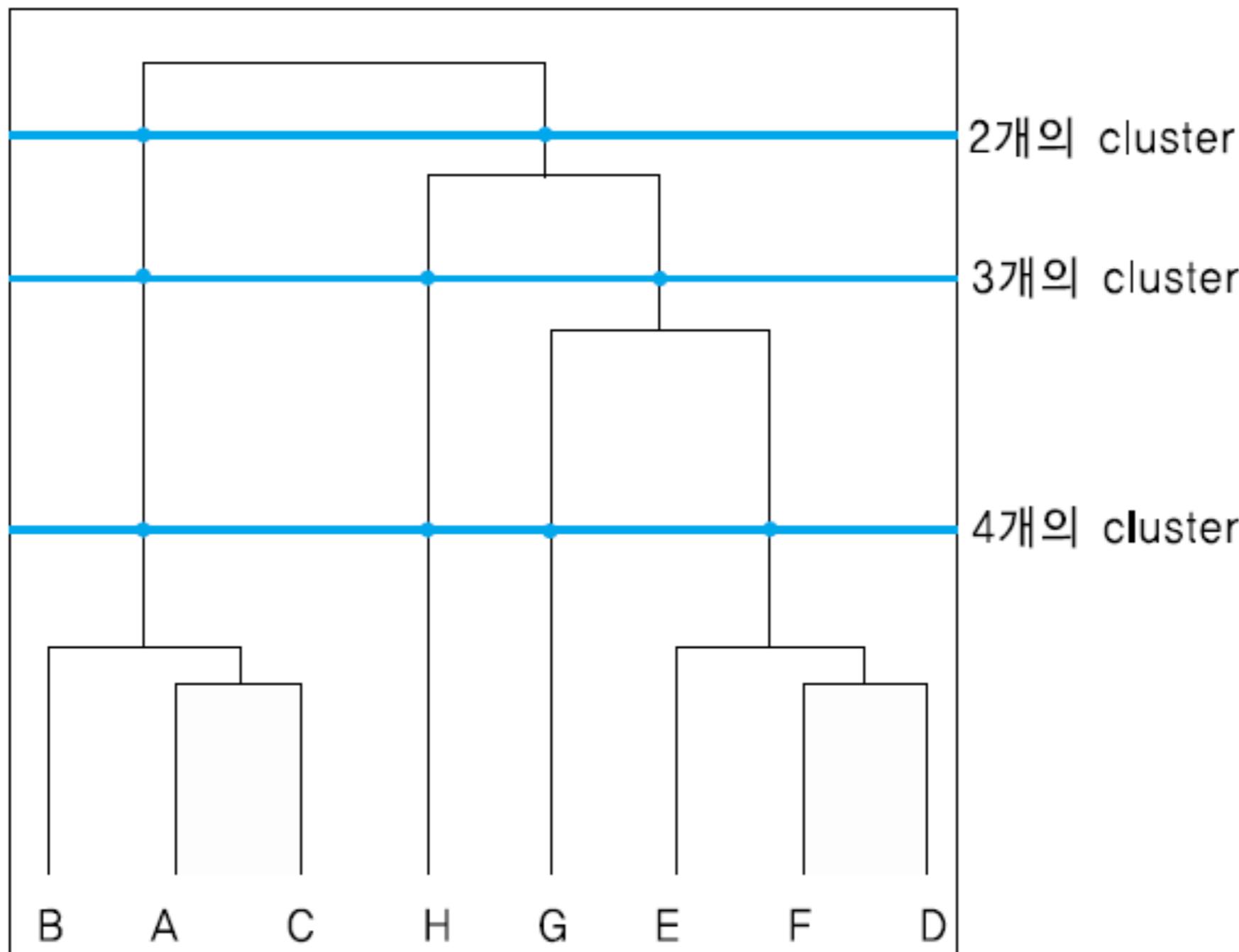
99

- 군집화에서 가장 중요한 작업으로 적정한 군집의 수(k)를 먼저 찾아야 함.



# 덴드로그램(dendrogram)

100



# K-Means 알고리즘

101

- 공간상에 임의의  $k$  개의 임의의 초기 지점을 클러스터 중점으로(cluster center) 정함
- 클러스터 중점을 중심으로 거리가 가까운 항목을 선택하여 클러스터 공간을 나눔
- 각 클러스터에 포함된 항목들의 평균 위치를 구해 이를 새로운 클러스터 중점(centroid)으로 변경
- 새로 설정된 센트로이드를 중심으로 경계를 다시 그림
  - 각 항목들이 소속된 클러스터가 바뀔 수 있음
- 변경된 항목들을 가지고 클러스터 중심을 다시 계산
- 더 이상 클러스터의 모양이 바뀌지 않을 때까지 반복 수행함
  - KMeans() 사용

# Mean-Shift 알고리즘

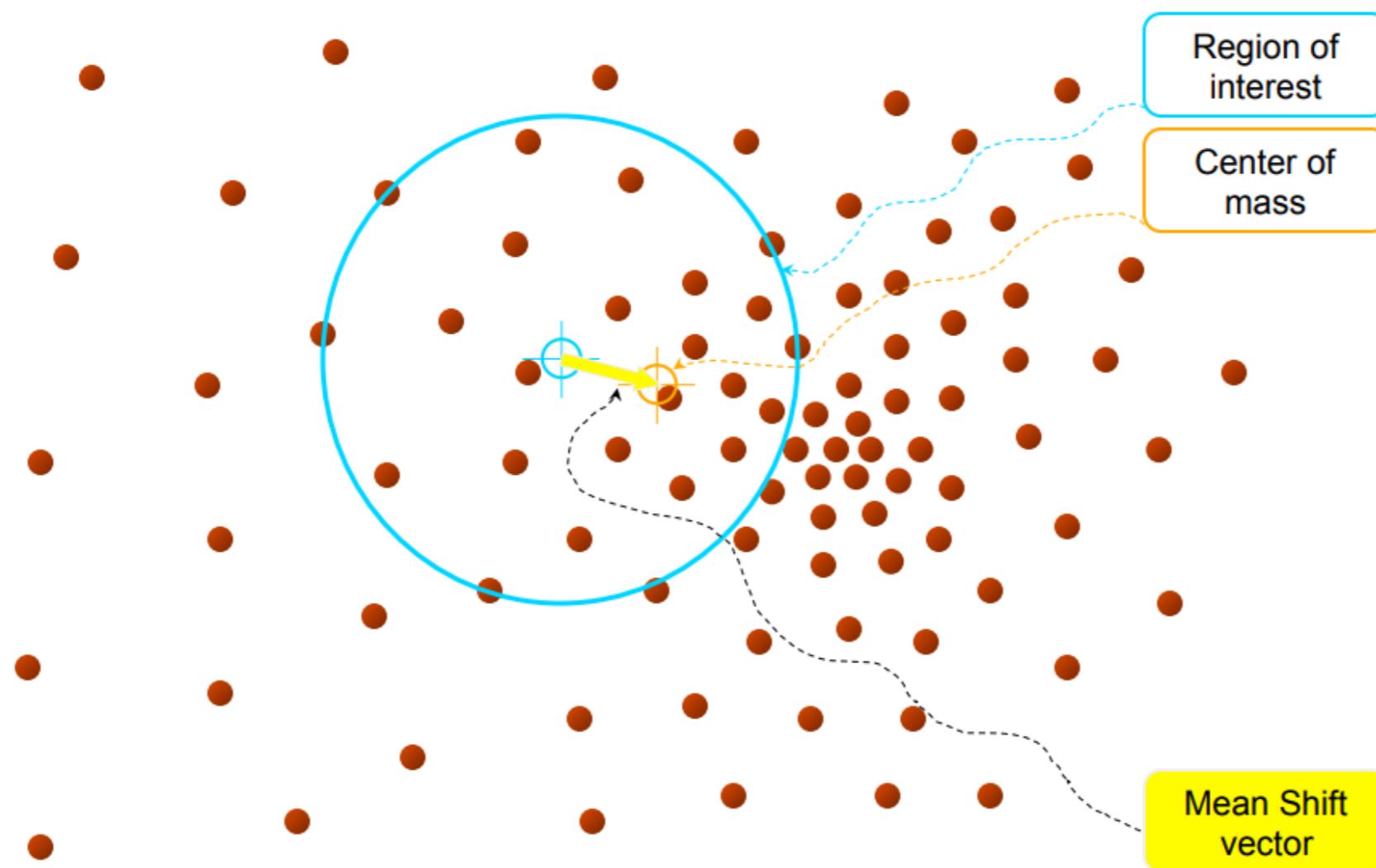
102

- 데이터의 분포에 가정을 하지 않는 non-parametric 클러스터링 기법 (clustering 수(k)를 주지 않는다)
- 어떤 데이터 분포의 peak 또는 무게중심을 찾는 방법으로, 현재 자신의 주변에서 가장 데이터가 밀집된 방향으로 이동.
- 즉, 중심점(centroid, local maxima)를 찾아 군집의 개수(k)가 정해짐.
- 모든 학습 데이터에 개별적으로 윈도우를 정하고, 각 윈도우의 중심점을 계산하여 중심점의 위치를 계속 갱신함.  
모든 학습 데이터에 개별적으로 윈도우를 정하고, 각 윈도우의 중심점을 계산하여 중심점의 위치를 계속 갱신함.
- 계산량이 많고, local minima 에 빠질 위험이 있음.
- MeanShift() 사용
- Mode-seeking 알고리즘
  1. 현재위치에서 반경  $r$  이내에 들어오는 데이터를 구한다.
  2. 이들의 무게중심을 구해 현재 위치를 이동시킨다.
  3. 1-2 과정을 위치변화가 없을 때까지 (수렴할 때까지) 반복한다.

# Mean-Shift 알고리즘

103

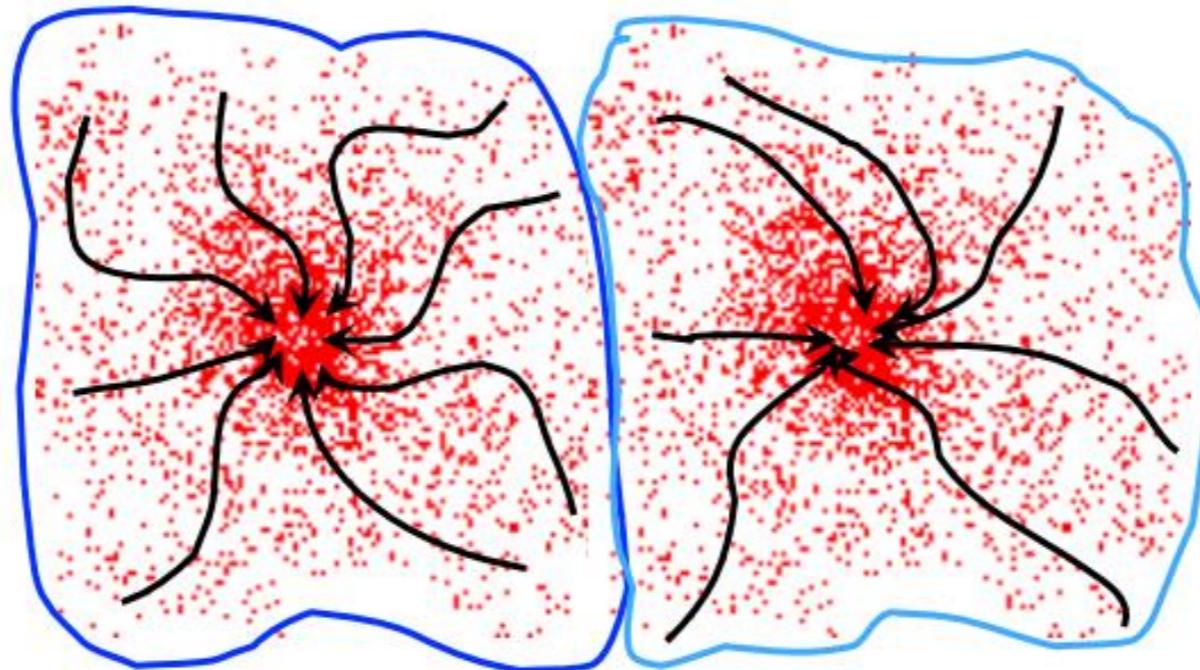
- (ex) from the slide by Y.Ukrainitz & B.Sarel at Stanford University



# Mean-Shift 알고리즘

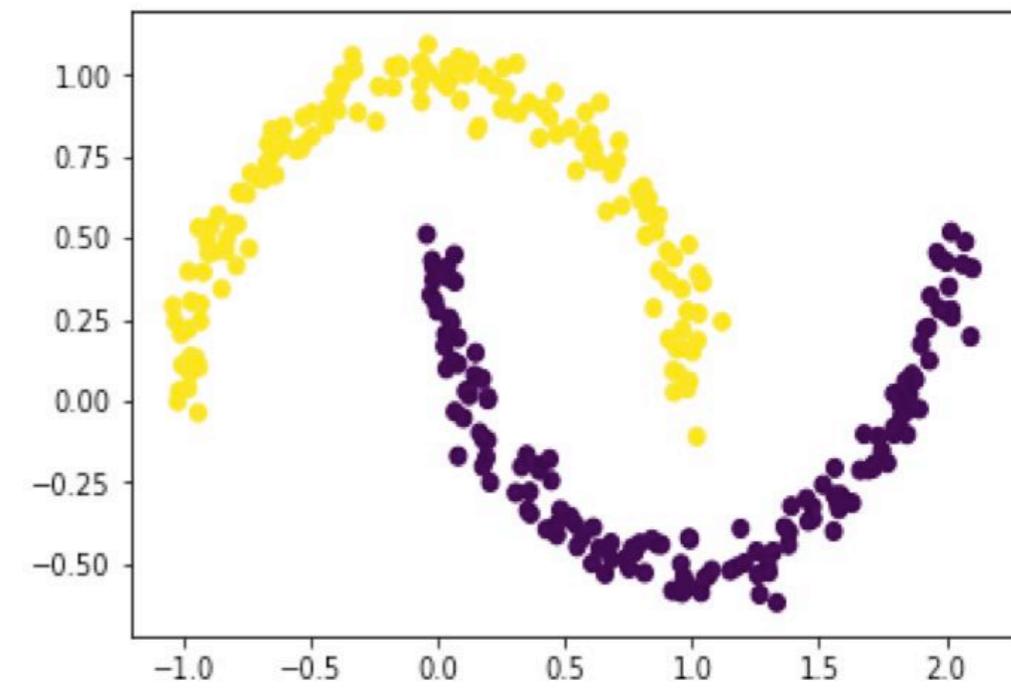
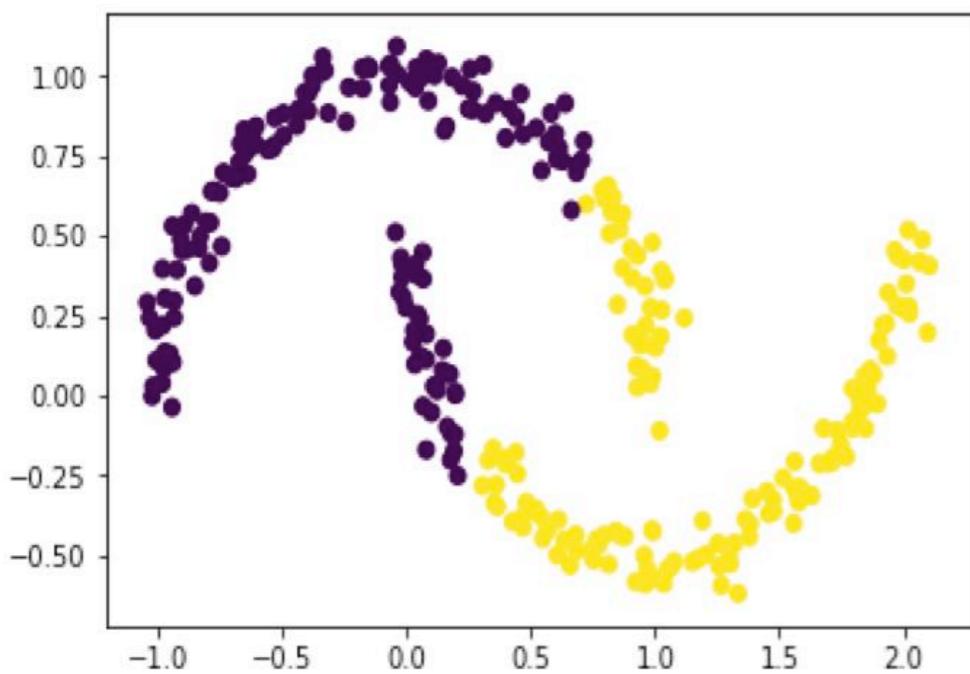
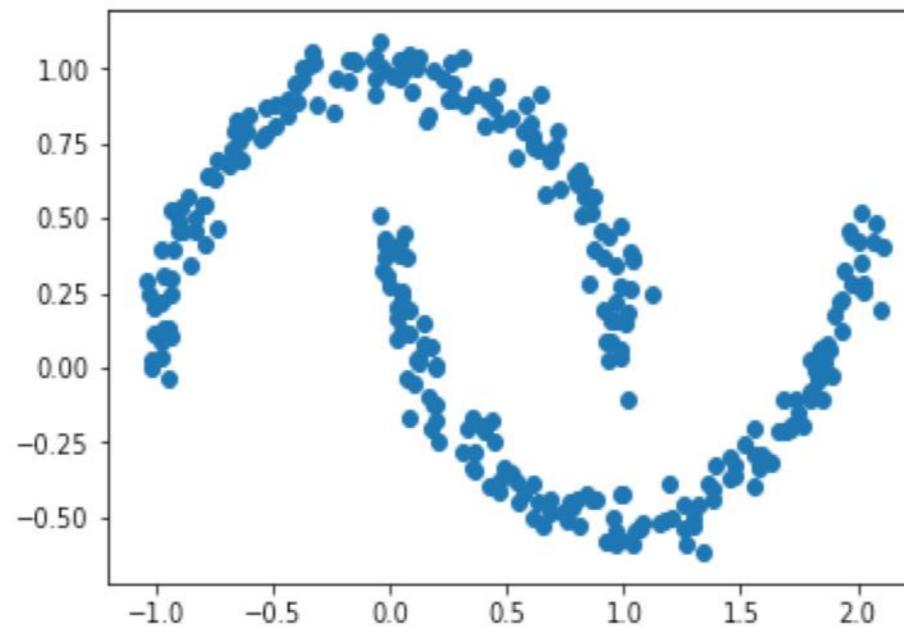
104

- (ex) from the slide by Y.Ukrainitz & B.Sarel at Stanford University
  - Cluster: all data points in the attraction basin of a mode
  - Attraction basin: the region for which all trajectories lead to the same mode



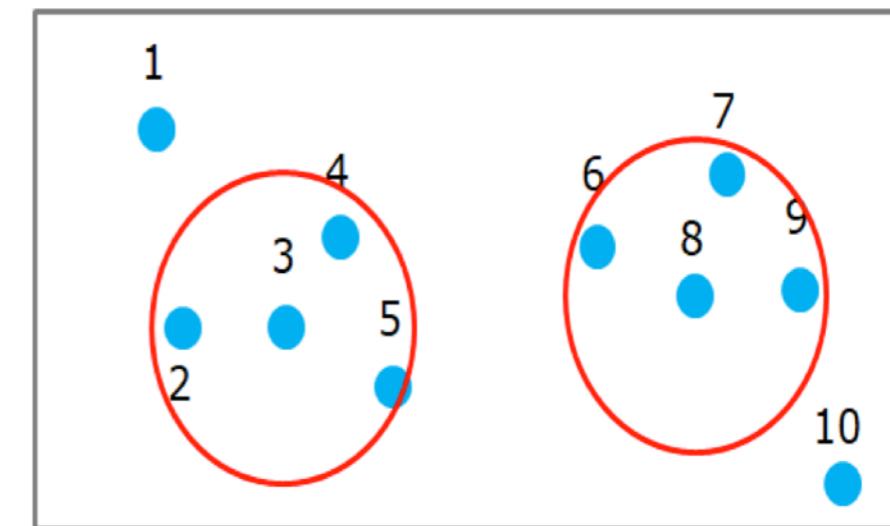
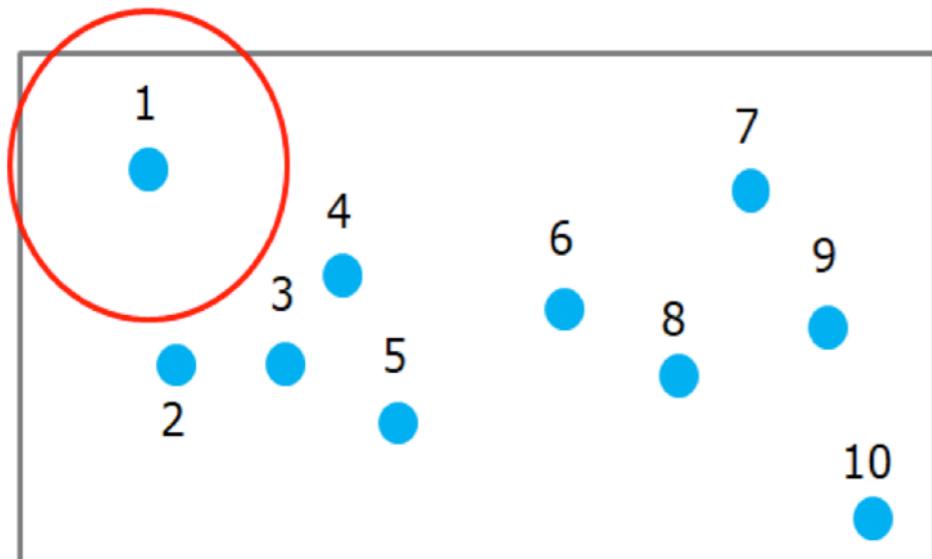
# Two Moons 데이터

105

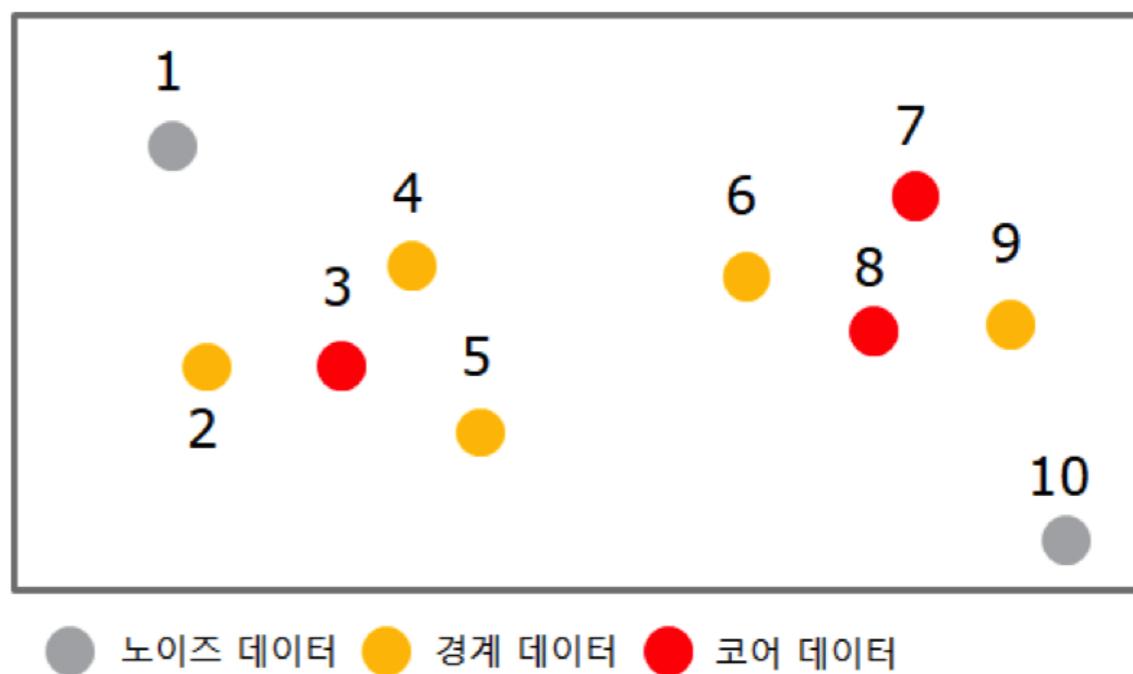
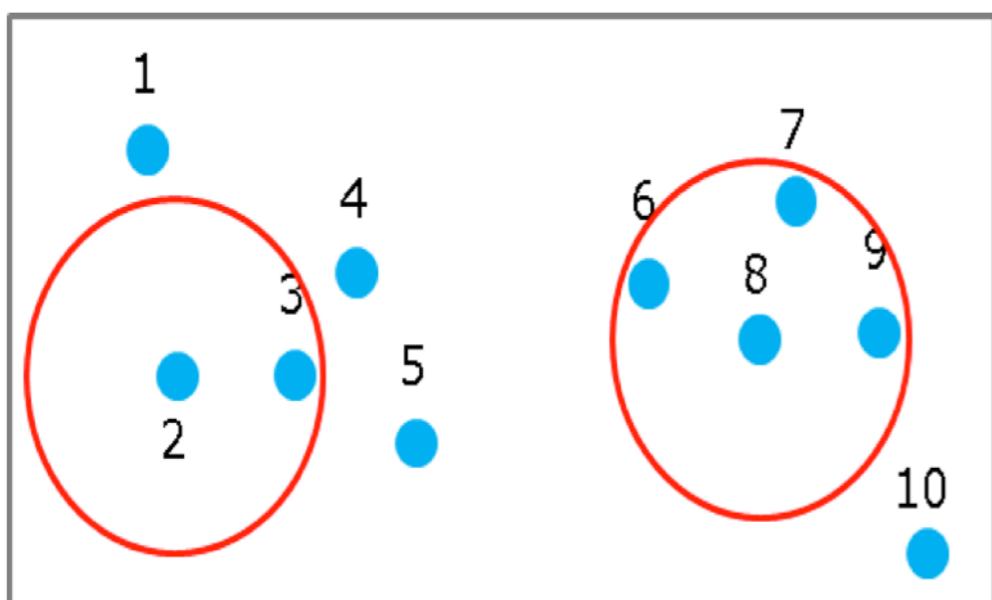


- Density based Spatial Clustering of Applications with Noise  
(one of the most common clustering algorithms)
- 밀도기반 클러스터링 알고리즘이다.
- k-means처럼 단순히 거리만을 기준으로 군집화를 하는 것이 아니라 “가까이 있는 샘플들은 같은 군집에 속한다”는 원칙으로 군집을 차례로 넓혀가는 방식이다.
- 샘플들의 몰려 있는 정도 즉, 밀도가 높은 부분을 중심으로 인접한 샘플들을 포함시켜 나간다.
- 한 점을 기준점으로 반경  $r$ 내에 점이  $n$ 개 이상 있으면 하나의 군집으로 인식하는 방식이다.

- 1번 데이터를 중심으로 보면 반지름  $r$ 인 원 안에 군집이 되기 위한 최소기준인 (예를 들어  $n=4$ 라면) 샘플이 없다.
- 이 데이터는 노이즈 데이터(noise point)가 되며 클러스터에서 제외한다.
- 3번과 8번 데이터를 중심으로 보면 원 안에 4개의 점이 있으며 이러한 데이터를 코어 데이터(core point)라고 한다.
  - 코어 데이터들은 스스로 클러스터를 형성할 수 있다.



- 2번 데이터는 최소 기준인 4개의 데이터를 포함하지는 못하지만 코어 데이터인 3번을 포함한다. 이런 데이터를 경계 데이터(border point)라고 하며 인접한 군집에 포함시킨다.
- 정해진 반지름  $r$ 인 원을 이용해 코어 데이터, 경계 데이터, 노이즈 데이터들을 분류하면 아래와 같다.
- 두 개의 클러스터와 두 개의 노이즈를 구분했다.
- 코어데이터가 다른 코어의 일부가 되면 하나의 군집으로 연결.



# Labs

---

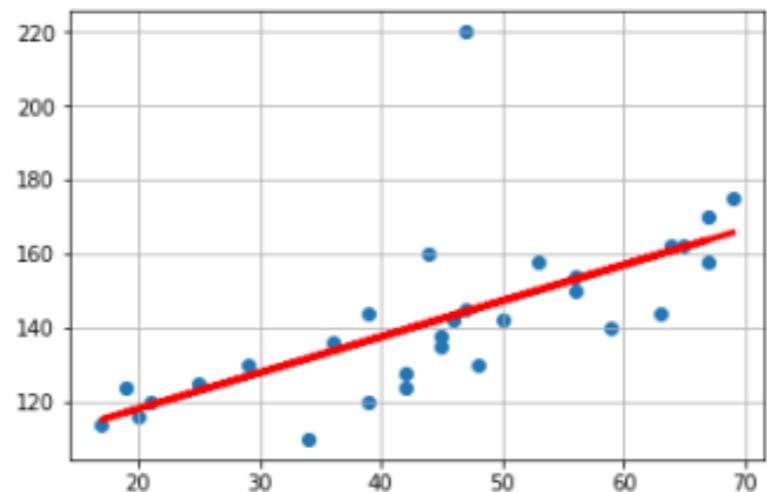
- gg-27 전력클러스터링
- gg-28 클러스터링비교

# 회귀

# 선형 회귀

III

- (예) 나이와 혈압의 관계



$$y = ax + b$$

- 다중 선형회귀(multiple linear regression)

$$y = \beta_0 + \beta_1 x_1 + \beta_2 x_2 + \dots + \beta_p x_p$$

- 손실함수로 RMSE 또는 MSE를 주로 사용

$$\text{RMSE}(X, h) = \sqrt{\frac{1}{m} \sum_{i=1}^m (h(X^{(i)}) - y^{(i)})^2}$$

# 변수: Feature, Target(Label)

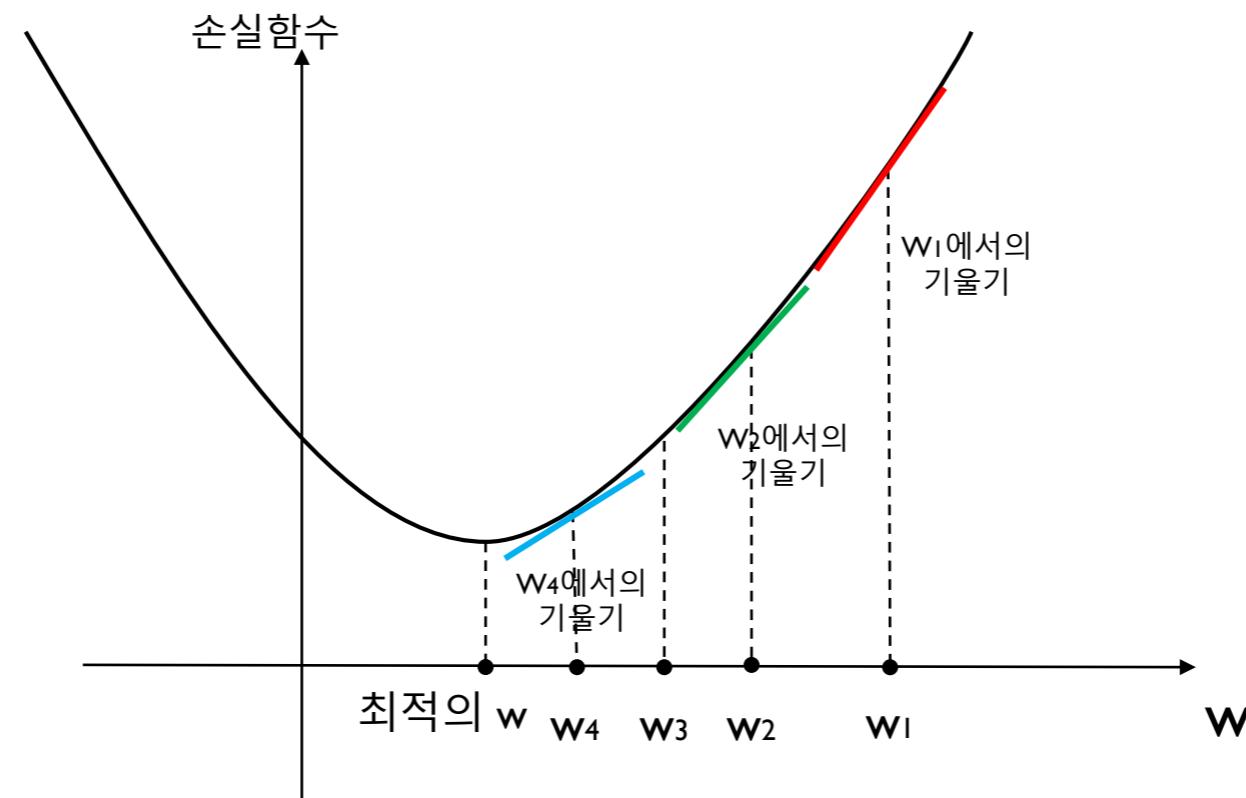
---

112

- 독립변수:  $x_1, x_2, x_3, \dots, x_p$ 
  - Predictor, **Feature**, 설명변수(explanatory variable) 이라고 함.
- 종속변수:  $y$ 
  - 목적변수(**target**), outcome 변수, response 변수, 또는 **Label** 이라고 함

- 가장 일반적인 최적화 알고리즘: 경사하강법 (Gradient Descent)
- 손실함수를 계수에 관한 그래프로 그렸을 때 최소값으로 빨리 도달하기 위해서는 현재 위치에서의 기울기(미분값)에 비례하여 반대방향으로 이동하는 방식

$$W_i = W_{i-1} - \eta \text{Grad}(i)$$



# 학습률 (Learning Rate)

114

- 학습률: 계수를 업데이트 하는 속도를 조정하는 변수
  - 학습률이 너무 작으면 수렴하는데 시간이 오래 걸리지만 최저점에 도달했을 때 흔들림 없이 안정적인 값을 얻게 되고,
  - 학습률을 너무 크게 정하면 학습하는 속도는 빠르나 자칫하면 최저점으로 수렴하지 못하고 발산하거나 수렴하더라도 흔들리는 오차가 남아있을 수 있다.
- 학습 스케줄(learning schedule) 기법
  - 초기에는 학습률을 크게 정하고 (학습률을 빠르게 학고) 오차가 줄어들면 학습률을 줄여서 안정상태(steady state)의 오차를 줄이는 방법

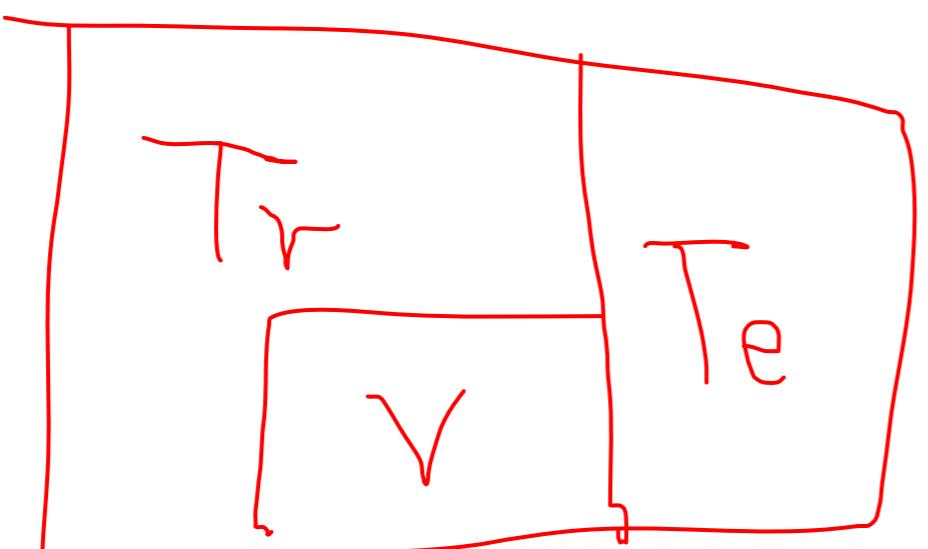
- 경사하강법을 적용하려면 특성 변수들을 모두 동일한 방식으로 스케일링해야 한다.
- 특성 값마다 크기의 편차가 크면 특정 변수에 너무 종속되어 동작할 수 있고 이로 인해 수렴속도가 직선이 되지 않고 오래 걸릴 수가 있다.
- Local minimum 에 머무를 수 있음.
- 배치 사이즈가 커지면 시간이 오래 걸림.

- 배치(Batch) GD (or Mini Batch GD)
  - 일반적으로 배치 GD방식을 많이 사용하는데, 적절한 크기 (10~ 1,000)의 배치단위로 입력 신호를 나누어 경사하강법을 적용하는 방식이다.
- SGD (확률적 경사하강법: Stochastic GD)
  - 한 번에 한 샘플씩 랜덤하게 골라서 훈련에 사용하는 방법이다.
  - 즉 샘플을 하나만 보고 계수를 조정한다. 계산량이 적어 동작속도가 빠르고, 랜덤한 방향으로 학습을 하므로 전역 최소치 (global minimum)를 찾을 가능성이 높아진다.
  - 매 샘플이 너무 랜덤하여 방향성을 잃고 수렴하는데 시간이 오래 걸릴 가능성도 있다. 노이즈가 심함.
  - In Python, use different Loss function and penalty
    - ▶ SGDClassifier() for classification
    - ▶ SGDRegressor() for regression

# 데이터의 대표성

117

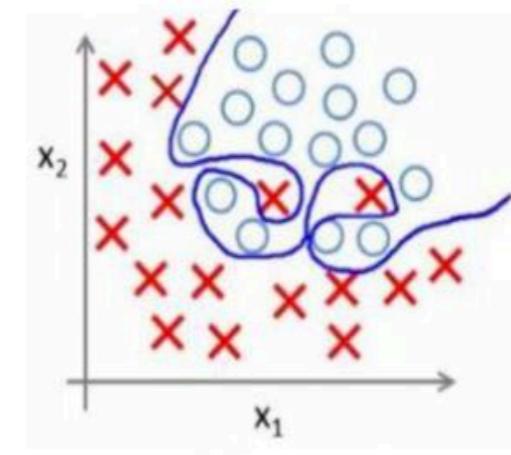
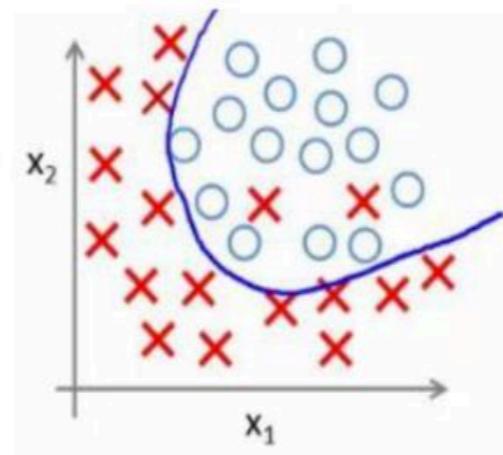
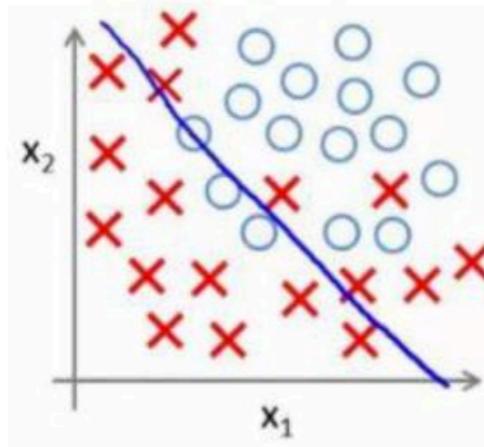
- 훈련 데이터가 미래에 나타날 가능성이 있는 모든 데이터의 특징을 반영하도록 구성해야 한다.
  - 예: 지리적, 인종적, 나이별, 소득별, 성별 등 균일성 유지
- **훈련, 검증, 테스트** 샘플 데이터가 전체 데이터의 특징을 계속 유지할 수 있어야 함



# 과대적합 (over fitting)

118

- 모델이 훈련 데이터에 대해서만 잘 동작하도록 훈련되어 새로운 데이터에 대해서는 오히려 잘 동작하지 못하는 것
- 과대적합된 모델은 훈련 데이터에 대해서는 매우 우수한 성능을 보이지만 일반성이 떨어진다.
- 머신러닝에서는 과대적합을 피해서 일반적으로 잘 동작하게 모델을 만드는 것이 매우 중요하다.
  - 이를 모델의 일반화(generalization)라고 한다.



# 규제화 (Regularization)

119

- 과대적합이 발생하는 원인은 훈련 데이터가 너무 적어서 모델이 학습을 충분히 할 수 없는 경우에 발생한다.
- 과대적합을 줄이려면 훈련 데이터를 많이 확보하여 다양한 경우를 대비하여 일반적인 모델을 만들어야 한다.
- 만일 학습할 데이터가 부족하다면 모델 구조를 단순하게 만 들어야 한다.
- 이렇게 모델이 일반성을 갖도록 모델의 기능을 제한하는 것을 모델에 제약을 가한다고 하여 규제화(regularization)라고 한다.
  - Data augmentation
  - L1, L2 Regularization
  - Early stopping
  - Dropout: neural net

# 과소적합 (under fitting)

---

|20

- 모델이 너무 간단하여 성능이 미흡한 경우
- 과소적합을 피하려면 좀 더 상세한 모델 구조를 사용해야 한다.
- 머신러닝에서는 과대적합과 과소적합을 모두 피해야 하며 최적의 예측을 수행하는 모델을 만드는 것이 중요하다.

# 회귀 성능 평가 지표

|21

- 회귀 분석에서 학습에 사용하는 손실함수로 RMSE (또는 MSE)를 사용한다고 했다.
- MSE 값을 보면 오차의 절대적인 크기를 알 수는 있으나 성능 평가에는 사용하기가 어렵다.
- 회귀분석에서는 성능 평가 지표로  $R^2$  를 주로 사용한다

$$R^2 = 1 - \frac{\sum_{i=1}^n (y_i - \hat{y}_i)^2}{\sum_{i=1}^n (y_i - \bar{y}_i)^2}$$

$y_i$ 는 실제 값,  $\hat{y}_i$ 는 예측한 값,  $\bar{y}_i$ 는 샘플의 평균 값

- 모델을 일반화 하는 방법으로, 손실함수로 MSE 항목과 함께 계수의 크기 자체도 줄이도록 하는 방법을 도입한 것

$$J(W) = MSE(W) + \alpha \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n W_i^2$$

- 계수의 자승의 합을 손실함수에 추가하였다.
  - 계수 자체가 가능하면 작은 값이 되기를 원한다는 것이다.
  - 알파는 이 축 항목의 비중을 얼마나 크게 할지를 정하는 하이퍼파라미터이다.
- 이는 여러 계수들을 가능한 골고루 반영하라는 의미를 갖는다. 왜냐하면 계수의 자승의 합을 줄이려면 각 계수의 크기를 줄여야 전체 자승의 합이 최소화되기 때문이다.

- 그러나 릿지 규제를 너무 강하게 하면 MSE 항은 무시되고 모든 계수의 값이 동일하게 된다.
- 릿지 규제는 선형회귀에서만 사용되는 것이 아니라 SVM, 신경망 등 다른 머신러닝 모델에서도 사용될 수 있다.
- 릿지 규제는 L2 규제라고도 부른다

- 라소 규제에서는 모든 계수의 절대치들의 합을 추가로 더하는 방법이다 (자승을 취하지 않음).

$$J(W) = MSE(W) + \alpha \sum_{i=1}^n |W_i|$$

- 릿지 규제와 유사한 것처럼 보이지만 사실은 반대의 효과를 얻는다.
- 릿지 규제에서는 특별히 비중이 큰 계수를 지양하고, 가능한 여러 가중치를 골고루 반영하는 효과를 얻었다.
- 라쏘 규제를 적용하면 절대값이 작은 (영향력이 적은) 계수가 먼저 사라지는 효과를 얻는다.
- 라쏘 규제는 L1 규제라고도 부른다

- 릿지 규제와 라쏘 규제가 동시에 필요한 경우가 있다.
- 특정 계수가 크게 영향을 주는 것도 피하고 싶고(L2 규제), 동시에 영향력이 적은 계수의 수를 줄이는 것이 필요할 수가 있다(L1 규제).
- 아래에서 알파는 일반화의 정도를 조정하는 하이퍼파라미터이고 감마는 L2와 L1 규제의 반영 비중을 조절하는 하이퍼파라미터이다.

$$J(\theta) = MSE(\theta) + \gamma \alpha \sum_{i=1}^n |\theta_i| + \frac{1-\gamma}{2} \alpha \sum_{i=1}^n \theta_i^2$$

# Labs

---

- gg-29 선형회귀
- gg-30 회귀직선
- gg-31 선형회귀특성

# 분류

# 분류의 손실함수(Loss Function)

| 28

- 분류에서는 손실함수로 MSE를 사용할 수 없다.
- 대신, 분류에서 정확도(accuracy)를 손실함수로 사용할 수 있다
  - 예를 들어 남녀 각각 50명씩 100명에 대해 남녀 분류를 시도하였으나 96명을 맞추고 4명을 틀렸다면 정확도는 0.96이다.
  - 그러나 정확도를 손실함수로 사용하는데에는 다음과 같은 문제가 있다.



## 카테고리 분포 불균형 시 문제

- 남자가 95명, 여자가 5명이 있는 그룹에서 남자는 1명을 잘 못 분류하고 여자는 3명을 잘 못 분류했다고 하면, 정확도는 여전히 0.96이다
- 손실을 제대로 측정하지 못한다
- 이를 보완하기 위해서 **크로스 엔트로피(cross entropy)**를 사용한다.



# 크로스 엔트로피(Cross Entropy)

|29

$$CE = \sum_i p_i \log\left(\frac{1}{p_i}\right)$$

정답의 불확실성

- $p_i$ 는 어떤 사건이 일어날 실제 확률이고,  $p_i'$  는 예측한 확률이다
- 남녀가 50명씩 같은 경우

$$CE = -0.5 \times \log\left(\frac{49}{50}\right) - 0.5 \times \log\left(\frac{47}{50}\right) = 0.02687$$

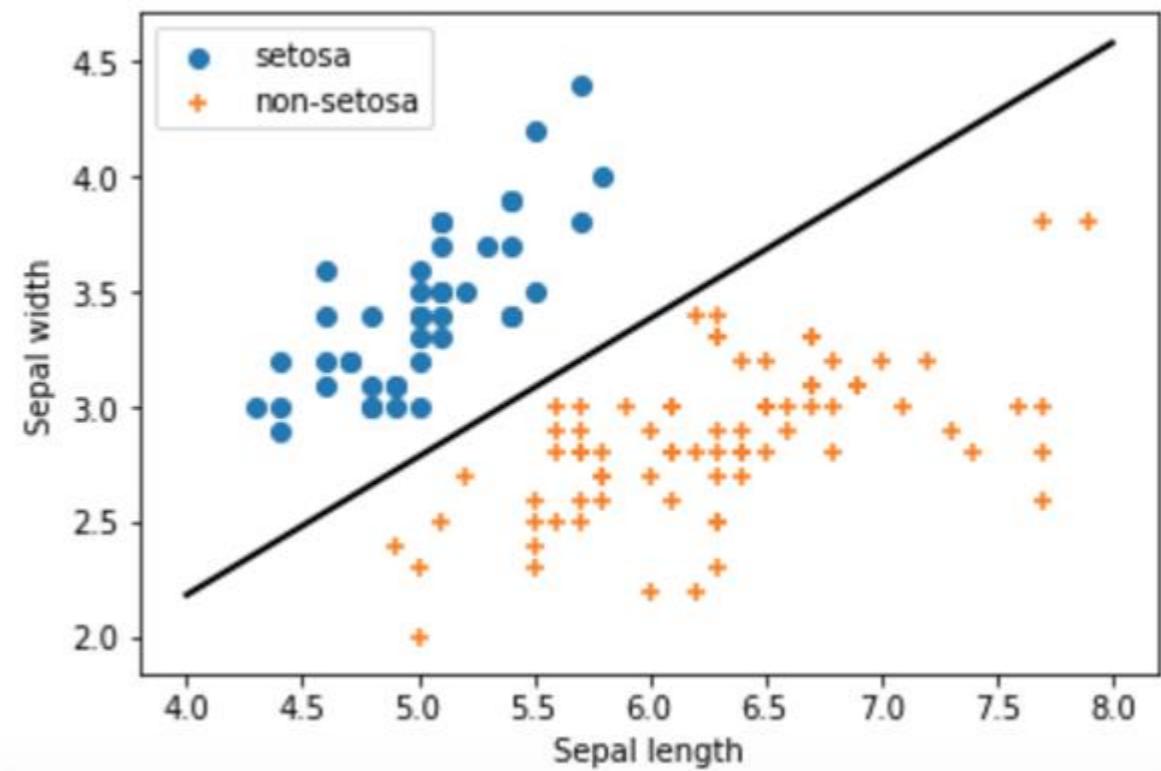
- 남자가 95명 여자가 5명인 경우

$$CE = -0.95 \times \log\left(\frac{94}{95}\right) - 0.05 \times \log\left(\frac{2}{5}\right) = 0.17609$$

- 선형분류에서의 결정경계

$$ax + by + c > 0$$

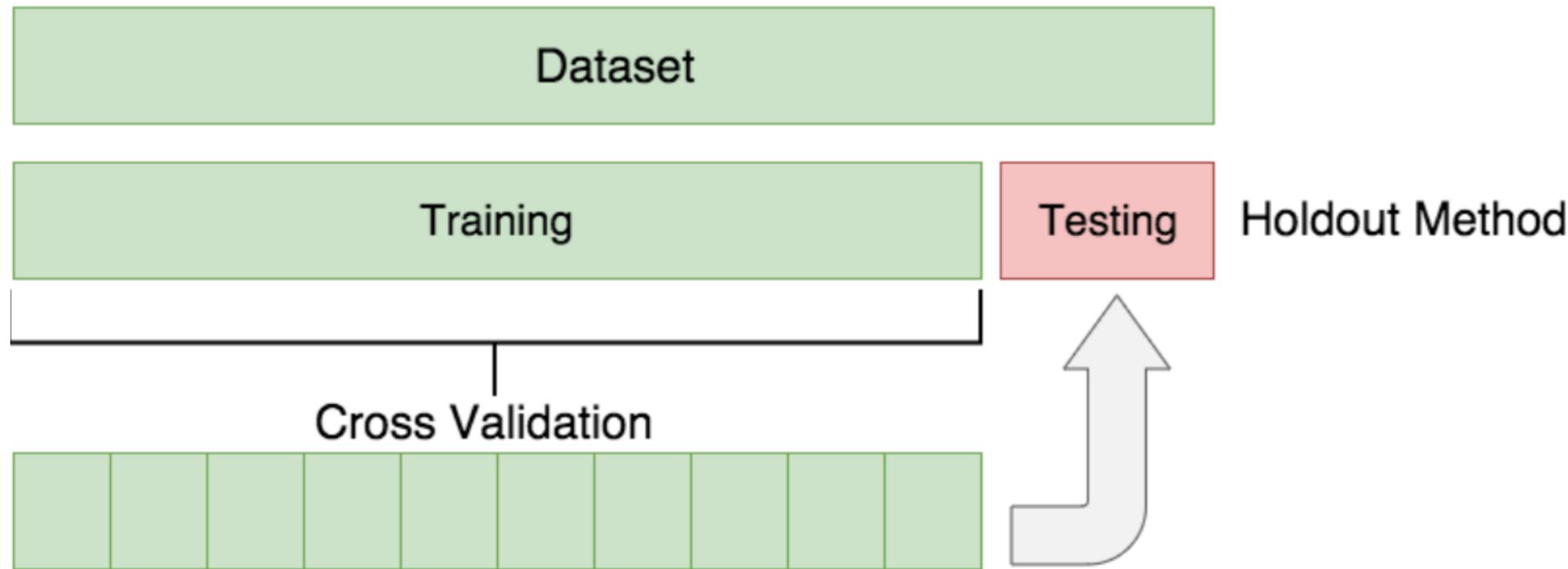
$$y > (-a/b)x - c/b$$



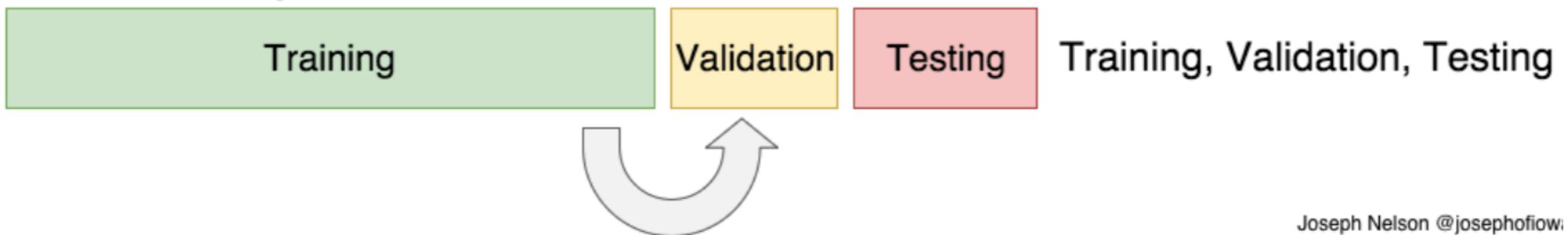
- 모델 동작이 얼마나 우수한지를 검증할 때는 훈련 데이터로 해서는 안되며 훈련에 사용하지 않은, 새로운 검증 데이터 (validation data)를 사용해야 한다.
- 보통 검증 데이터를 따로 제공하지 않으므로 훈련에 사용할 데이터의 일부를 검증용으로 미리 확보해야 한다.
- 훈련에 사용하지 않고 남겨 두었다가 모델이 제대로 동작하는지 테스트할 때 사용하는 데이터를 hold-out 데이터라고 한다.

# 훈련, 검증, 테스트 데이터

132



Data Permitting:



Joseph Nelson @josephoflow

- **훈련(Training)** 데이터 – 모델 파라미터를 훈련하는데 사용
- **검증(Validation)** 데이터 – 과대적합이나 과소적합을 검사하고 최적 모델 구조(하이퍼파라미터 등)를 찾는데 사용
- **테스트(Test)** 데이터 – 모델의 성능을 최종적으로 테스트하는데 사용

# K-fold 교차검증

| 34



# K-fold 교차검증

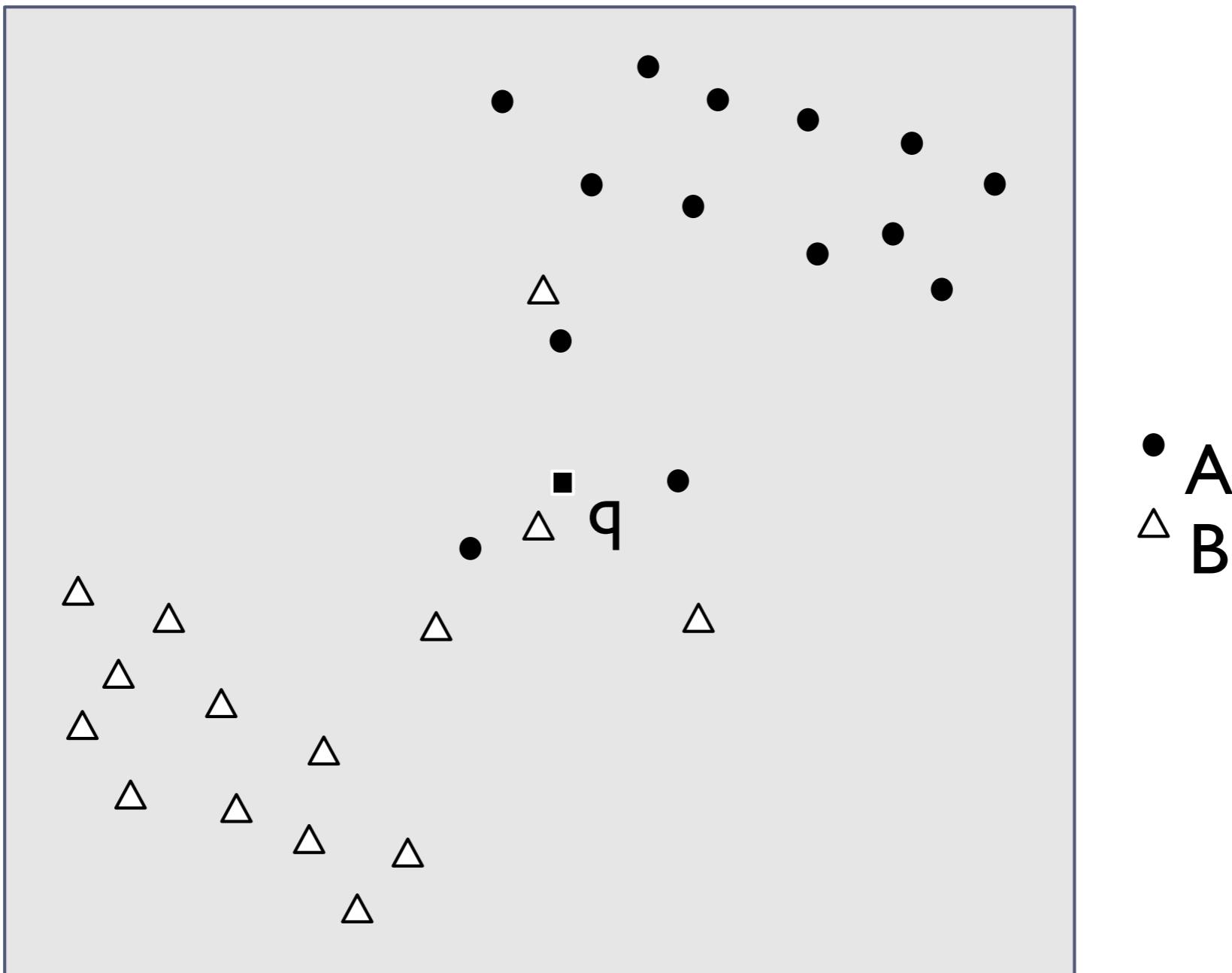
135

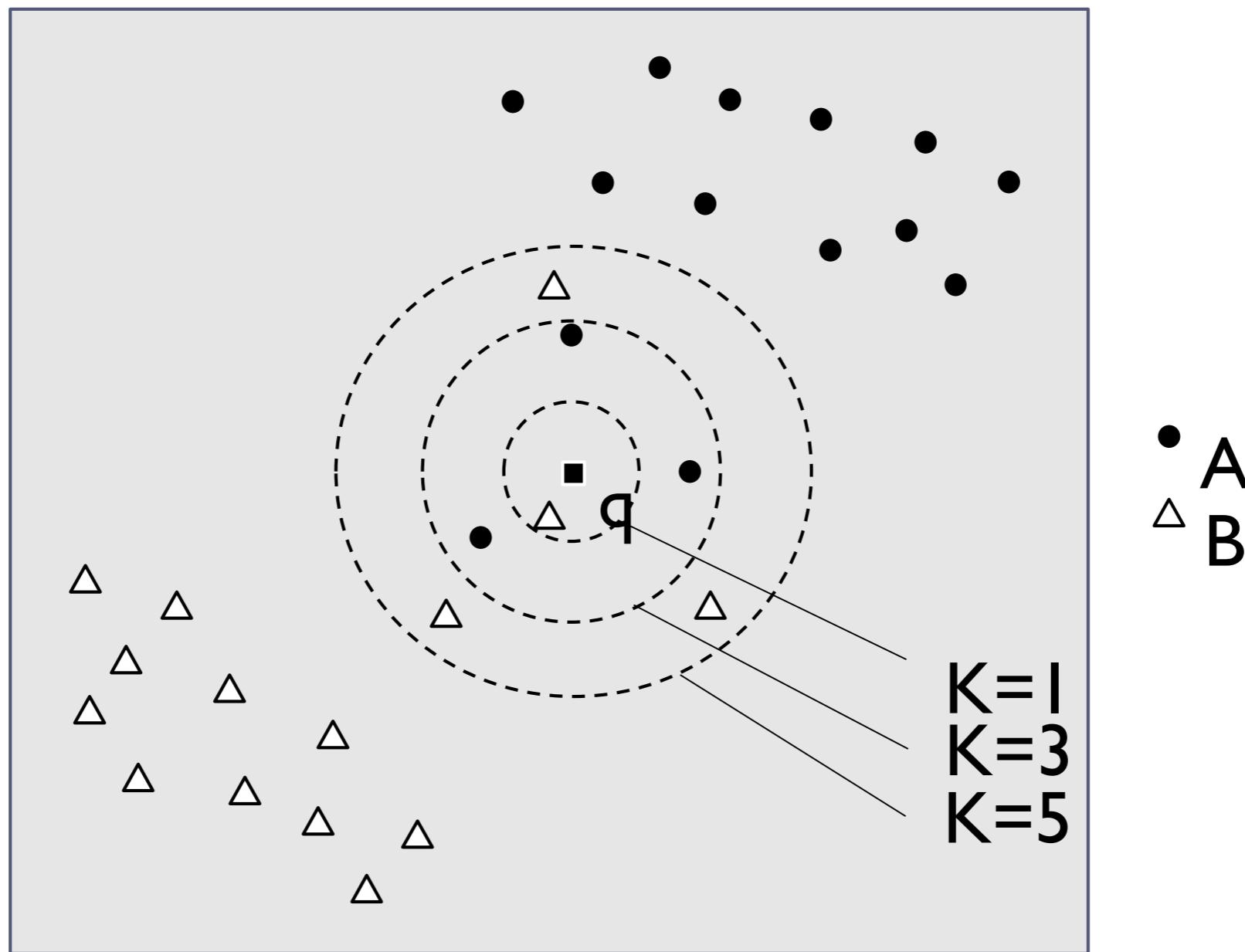
- 주어진 데이터 전체를 골고루 검증용으로 사용하여 모델의 동작을 보다 정교하게 확인하기 위함. 보통 K는 5~10을 주로 사용
- 사이킷런에서는 `cross_val_score()` 함수가 교차검증을 자동으로 수행하고 성능도 평가한다.
- 교차검증에서 주의할 것은 K개의 점수가 골고루 나오면 안정적인 모델이지만 만일 K개의 점수의 편차가 크면 모델이 불안정하다고 볼 수 있음. 검증 데이터를 어떤 부분을 택하는가에 따라서 모델의 성능 차이가 크게 나는 것은 모델이 불안정하다는 뜻.
- 교차검증을 수행하는 목적은 만든 모델이 잘 동작하는지 성능을 검증하는 것이 목적이지 모델 자체를 잘 학습시키는 것은 아니라 는 것을 주의해야 한다.
- 즉, 모델을 학습시키는 것은 모델선택, 알고리즘 선택, `fit` 등 별도의 작업에서 이루어지고 선택된 모델이 여러 가지 데이터 조건에도 잘 동작하는지 일반성을 갖는지를 확인하기 위해서 교차 검증을 하는 것이다.

# k-NN(k-nearest neighbor) 알고리즘

136

- 주어진 샘플의 특성 값을 보고 가장 가까운 특성을 가지는 이웃(neighbor)을 k개 선택하고 이들 레이블의 평균치로 이 샘플이 속할 **분류**를 예측하는 방식
- kNN은 직관적으로 이해하기 쉬운 분류 알고리즘으로서 추천 시스템에서 많이 사용된다
  - 적절한 추천을 하기 위해서 추천을 요청한 사람의 성향을 특성들로 파악하고 그 사람과 가장 성향이 유사한 k명의 사람들이 좋아하는 품목을 추천하는 방식을 사용한다.
- kNN알고리즘을 협업 필터링(collaborative filtering)이라고도 부른다.

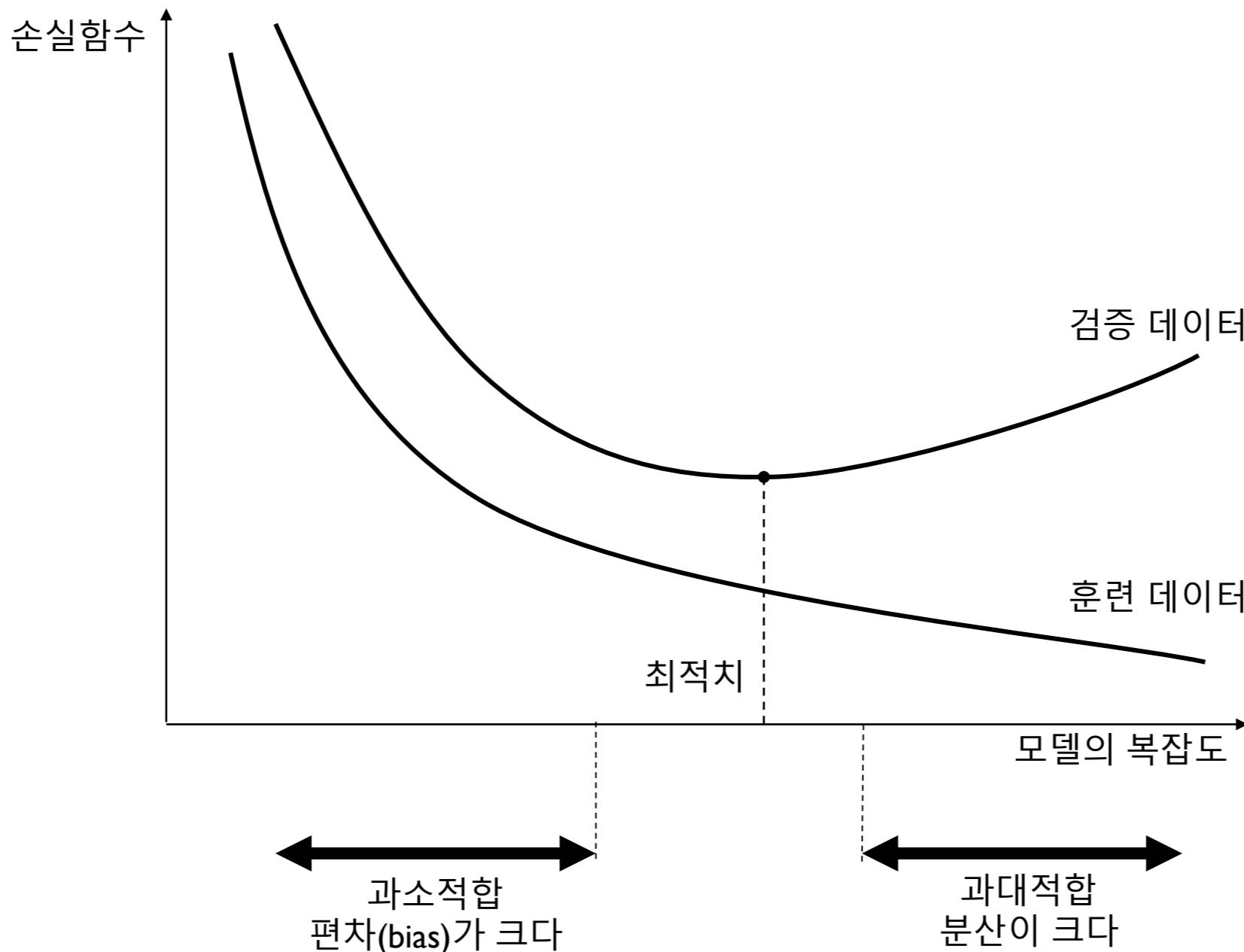




- k 값을 너무 작게 잡으면 주변 데이터에 너무 예민하게 반응하고 k 값을 너무 크게 잡으면 주변에 너무 많은 데이터의 평균치를 사용하므로 분류가 무뎌진다.
- 극단적으로  $k=N$  (전체 샘플 수)로 잡으면 항상 전체 데이터의 평균치 값을 예측하게 된다.
  - 영화 추천에서  $k=N$ 으로 한다면 이는 평균적으로 가장 많은 사람들 이 본 영화 즉, 종합 베스트셀러를 추천하는 것과 같다.
- k값을 작게 잡으면 노이즈에 민감하나 정확도는 올라가고 k를 크게 잡을수록 노이즈에 강하나 정밀한 예측이 어렵다.
- kNN의 단점은 훈련시간이 거의 없는 것에 비해 분류를 처리하는 시간, 즉 알고리즘을 수행하는 시간이 길다는 것이다. (확보한 샘플들을 모두 비교해서 어떤 그룹에 가까운지 새롭게 계산- 즉, 샘플이 추가될 때마다 이웃이 달라짐)
- 어떤 변수가 더 중요한지 파악이 어려움.

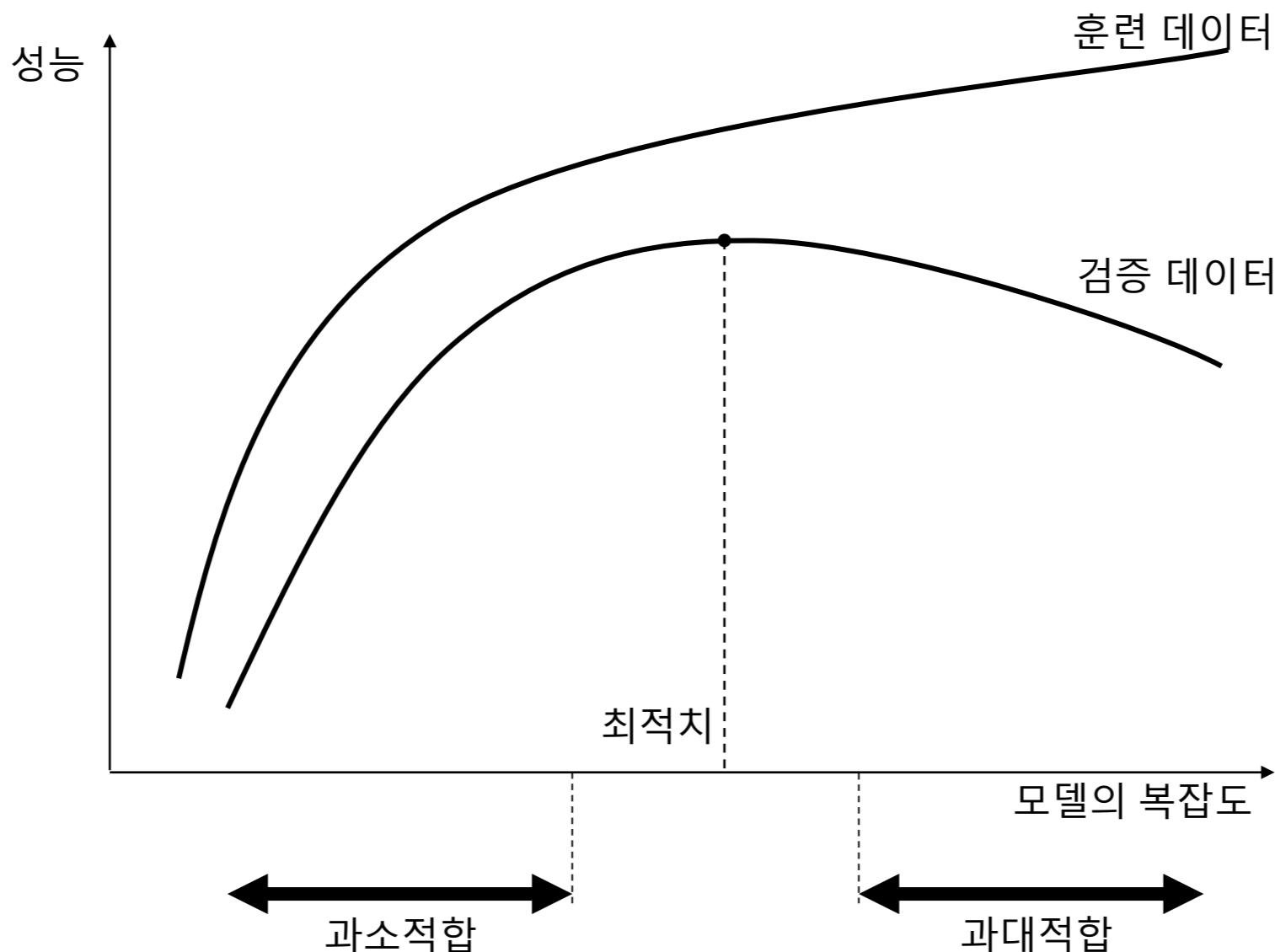
# 과대적합 과소적합 판단 - 손실함수

140



# 과대적합 과소적합 판단 - 성능

|4|



# 다중 분류 (Multinomial Classification)

| 42

- 분류 알고리즘은 기본적으로 이진 분류를 수행한다.
- 사이킷 런의 이진 분류 함수들을 다중 분류에 사용할 수 있는데 이는 내부적으로 이진 분류를 확장해서 수행한다.
  - One-versus-Rest (OvR) - 이진 분류 알고리즘을 여러번 적용하면 다중 분류를 수행할 수 있다.
- 분류 결과만 알려면 `predict()`를 사용하면 된다. 그러나 다중 클래스 각각에 해당할 점수 또는 확률을 알려면 `decision_function()` 또는 `predict_proba()`를 사용한다
  - `decision_function()`: using distance to the separating hyperplane
  - `pred_prob()`: (soft) classifier outputting probability of instance being in each class

# 결정 트리

# 결정 트리(Decision Tree)

| 44

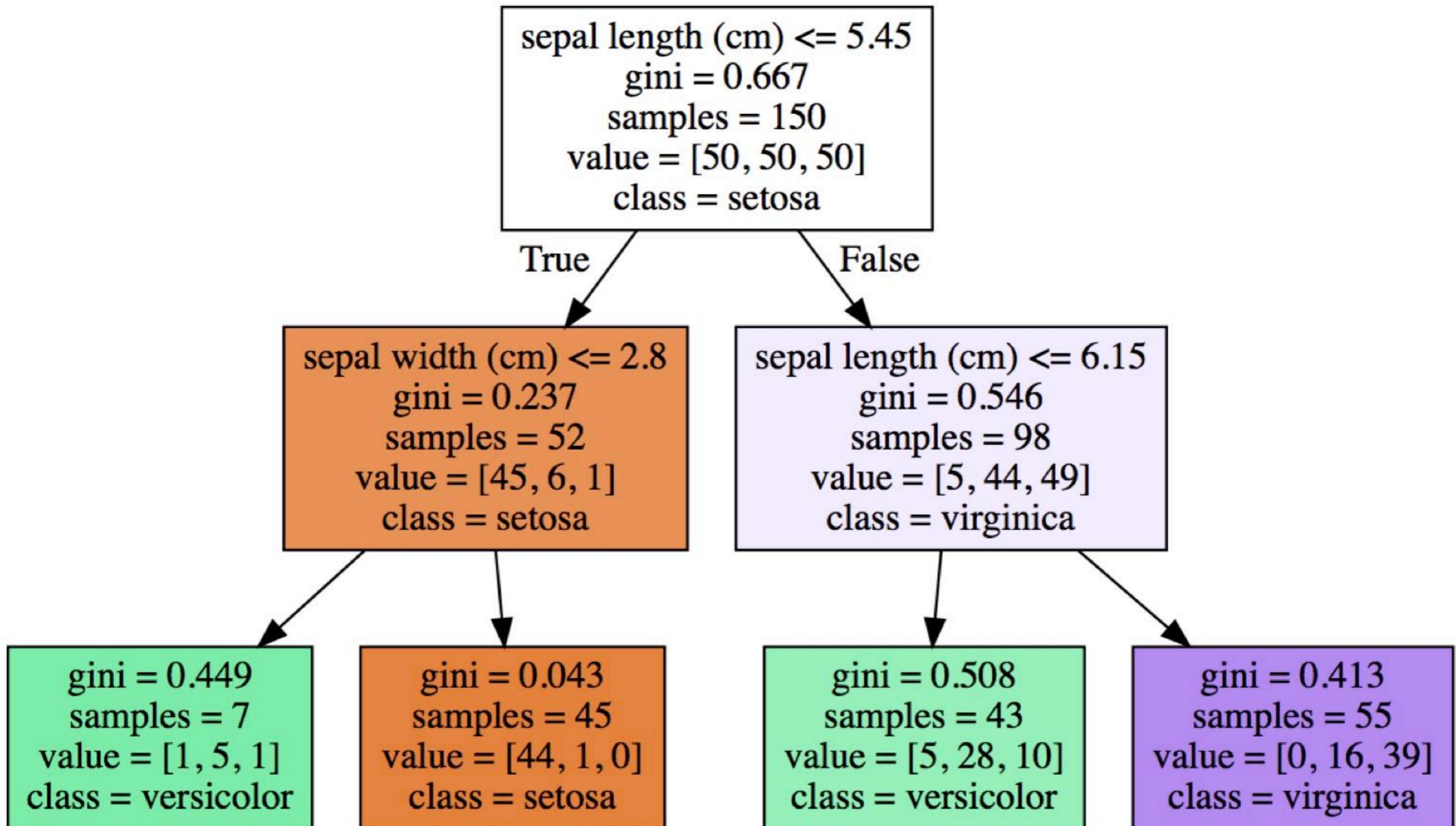
- 분류 기법 적용에서 가장 많이 사용하는 방법
- 분류 작업을 수행하기 위해 한번에 한 특성 변수씩 해석
- 결정 트리 모델을 사용하면 동작을 설명하기 수월함
  - 대출 거부 사유
  - 신용도가 낮은 이유
  - 불합격 사유 등

- 선형회귀 모델은 특성들을 대상으로 곱셈과 덧셈과 같은 연산을 하고 그 값을 기준으로 회귀나 분류를 예측했다.
- 결정 트리(decision tree)는 이와 달리 각 특성을 독립적으로 하나씩 검토하여 분류 작업을 수행한다.
  - 마치 스무고개 하여 예측을 하듯이 동작 한 번에 한 특성을 따져보는 방법이다.
- 결정 트리는 주로 분류와 회귀에 모두 사용된다.
  - 예를 들어 분류용 모델은 `DecisionTreeClassifier()`가 있고 회귀분석 모델로는 `DecisionTreeRegressor()`가 제공된다.

- 결정 트리에서 핵심이 되는 부분은 가장 효과적인 분류를 위해서 먼저 어떤 변수를 가지고 판별을 할지 결정하는 것이다.
- 이 판별은 트리를 내려가면서 계속되어야 하는데 매 단계마다 어떤 변수를 기준으로 분류를 하는 것이 가장 효과적인지를 찾아야 한다.
- 여기서 그룹을 효과적으로 “잘 나누는 것”의 기준은 그룹을 나눈 후에 생성되는 하위 그룹들에 가능하면 같은 종류의 아이템들이 모이는지를 기준으로 삼는다.
- 한 그룹에 같은 종류의 아이템이 많이 모일수록 순수(pure)하다고 하는데, 만일 나누어진 하위 그룹이 100% 같은 항목들로만 구성되면, 순도(purity)가 100%라고 한다.
- 최적 결정트리 학습은 NP-Complete

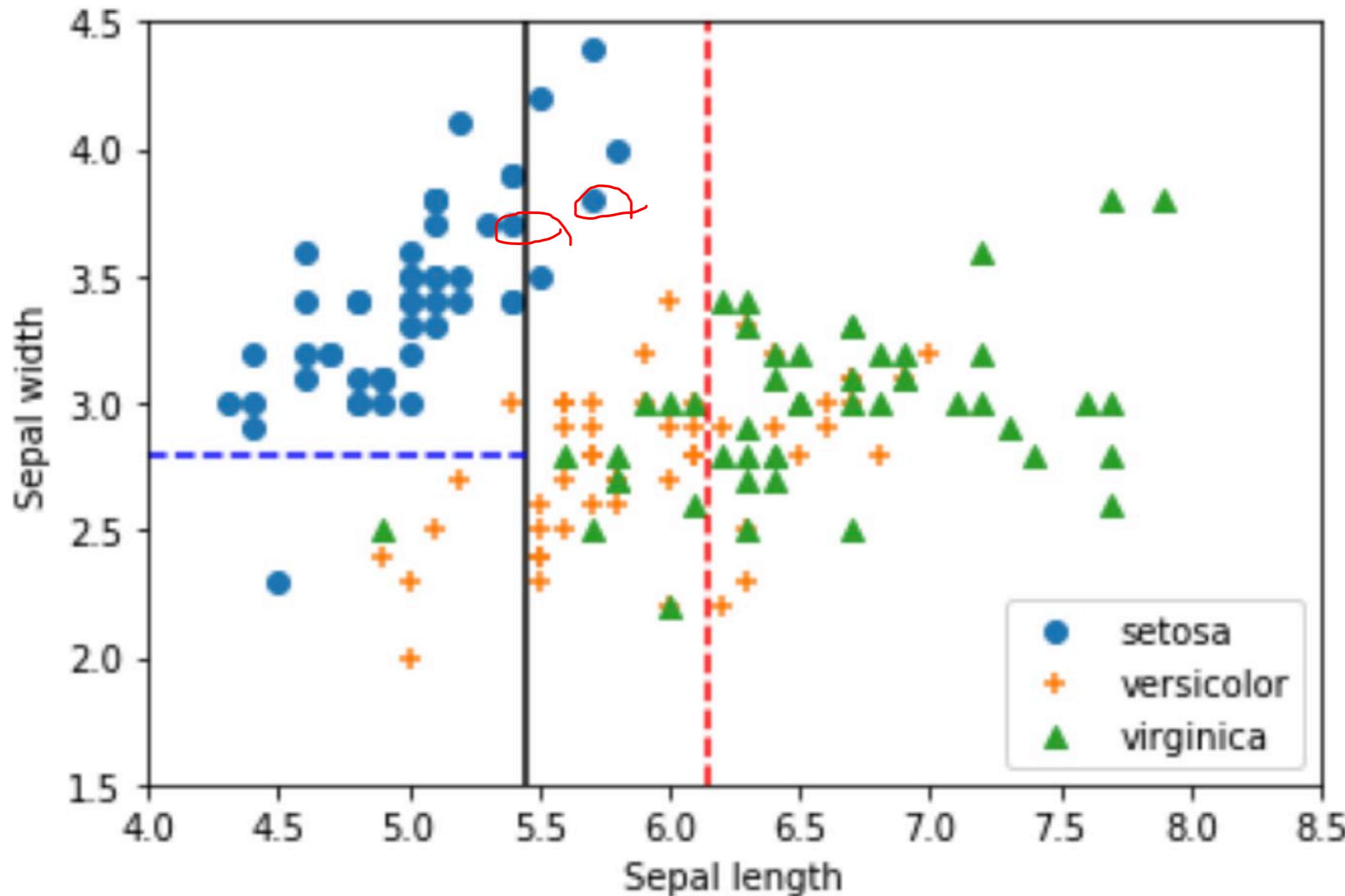
# 결정 트리 예 – iris dataset

147



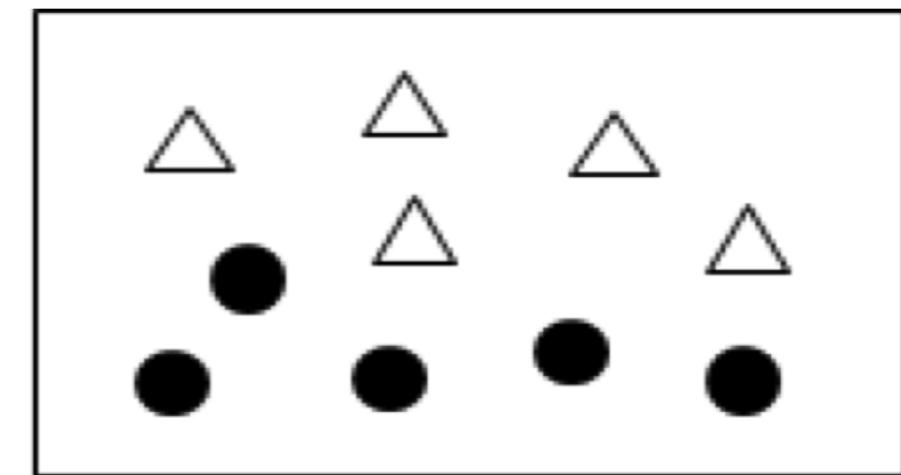
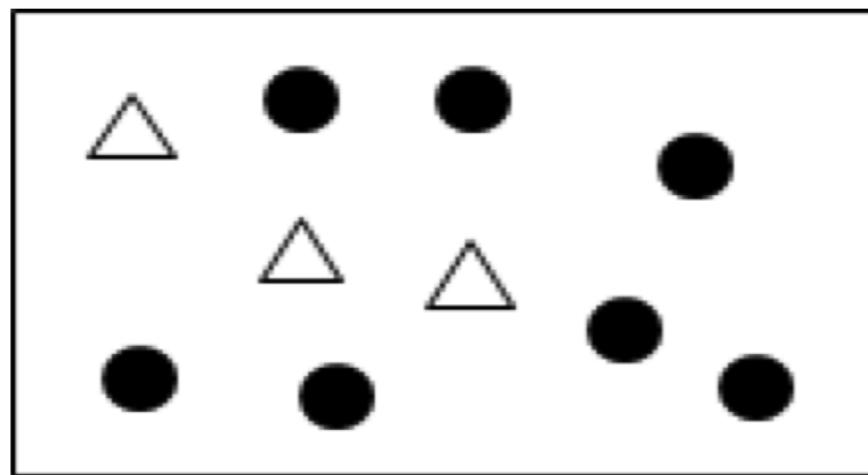
# 결정 트리 예

148



- 결정 트리는 나누어지는 그룹의 순도가 가장 높아지도록 그룹을 나누어야 한다.
- 그룹의 순도를 표현하는 데 **지니(Gini)** 계수 또는 **엔트로피(entropy)**가 주로 사용된다.
- Gini** 계수는 다음과 같이 정의된다.
  - 엔트로피(Entropy) 처럼 Log 를 씌우지 않고 확률값 그 자체를 사용 (불확실성이 가장 클때 0.5, 예측가능성이 가장 클때 0)

$$Gini = 1 - \sum_{k=1}^m p_k^2$$



$$\text{좌측 박스: 지니}(7:3) = 1 - \left[ \left( \frac{7}{10} \right)^2 + \left( \frac{3}{10} \right)^2 \right] = 1 - (0.49 + 0.09) = 0.42$$

$$\text{우측 박스: 지니}(5:5) = 1 - \left[ \left( \frac{5}{10} \right)^2 + \left( \frac{5}{10} \right)^2 \right] = 1 - (0.25 + 0.25) = 0.5$$

(\*) Worst: 0.5  
Best: Gini=0 (all in one class)

- 결정 트리를 계속 만들어 상세하게 분류를 하면 언젠가는 훈련 데이터에 대해서 100% 순도의 분류가 가능하다
- 이는 과대적합된 것이므로 테스트 데이터에 대해서는 성능이 오히려 떨어지게 된다.
- 결정 트리 모델은 트리를 만드는 깊이를 제한하지 않으면 과대적합할 위험이 높으므로 주의해야 한다.
- 한편 트리의 깊이를 적절한 값보다 너무 작게 제한하면 과소적합이 된다.

# 트리 종료 조건- 하이퍼 파라미터

152

- **max\_depth**: 트리의 최대 깊이 (이보다 깊은 트리를 만들지 않는다)
- **max\_leaf\_nodes**: 리프 노드의 최대 수 (리프 노드를 이보다 많이 만들지 않는다)
- **min\_samples\_split**: 분할하기 위한 최소 샘플수 (이보다 작으면 분할하지 않는다)
- **min\_samples\_leaf**: 리프 노드에 포함될 최소 샘플수 (이보다 작은 노드는 만들지 않는다)
- **max\_features**: 최대 특성수 (분할할 때 이보다 적은 수의 특성만 사용한다)

- 엔트로피(entropy)도 지니와 유사하게 순도를 나타내는데 사용된다.
- 한 노드(그룹)에 여러 클래스가 골고루 균일하게 섞여 있을 때는 엔트로피가 가장 높고, 동종의 클래스로 모여 있을수록 엔트로피가 낮다.
- 엔트로피의 정의는 아래와 같으며 앞과 같은 분류시의 엔트로피를 구하면 아래와 같다.

$$\text{Entropy} = - \sum_{k=1}^m p_k \log_2 (p_k)$$

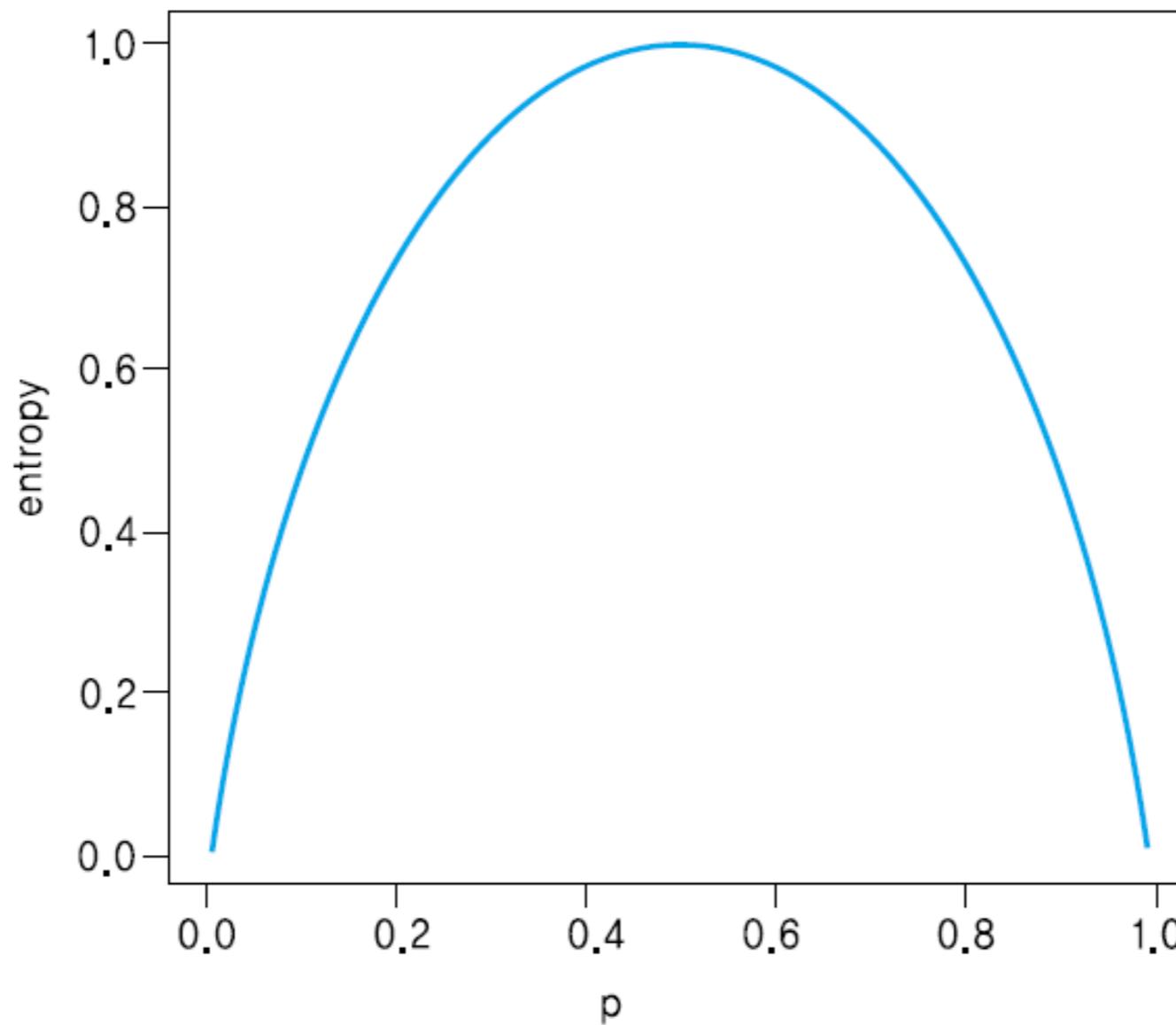
$$\text{엔트로피}(7:3) = -[0.7 * \log_2(0.7) + 0.3 * \log_2(0.3)] = -[(-0.36) + (-0.52)] = -(-0.88) = 0.88$$

$$\text{엔트로피}(5:5) = -[0.5 * \log_2(0.5) + 0.5 * \log_2(0.5)] = -[(-0.5) + (-0.5)] = -(-1) = 1$$

- 데이터(이벤트)가 포함하고 있는 정보의 총 기대치, 정보의 가치
- 정보량을 표현하기 위해 해당 사건이 발생할 확률 (probability)을 사용
- 사건이 발생 확률이 1이라면 정보가 주는 가치가 없고, 사건 발생 확률이 낮을수록 정보가 주는 가치가 높음
- 정보량은 일어날 확률의 역수에 비례
- 정보량 =  $\log\left(\frac{1}{p}\right)$

- 정보량의 기대치란 어떤 사건이 갖는 가치와 그 사건이 발생 할 확률의 곱 - 이를 **엔트로피(entropy)**라고 함
- 엔트로피(정보량의 기대치)  
 $= p \log(1/p) = -p \log(p)$

- 바이너리 사건의 경우 엔트로피는  $p$ 가 0.5 일 때 가장 높음
- 즉, 불확실성이 가장 높을 때 엔트로피가 가장 높음



- 결정 트리 모델을 만든 후에, 어떤 특성이 결정 트리를 생성할 때 중요한 역할을 했는지 비중을 파악할 수 있다.
- 이 결과를 보고 중요하지 않은 특성은 향후에 제외하기도 한다.
- 내부 변수 *feature\_importances\_*에서 확인할 수 있다.

- 테스트 샘플이 속할 가장 확률이 높은 클래스 하나만 알려주는 것이 아니라, 이 샘플이 각 클래스에 속할 확률을 각각 알려주는 것이 가능하다.
- 예를 들어 소프트 투표(soft voting)를 도입하면 보다 정확한 다중 분류를 수행할 수 있다.
- 각 클래스에 속할 확률을 구하려면 *predict\_proba()* 함수를 사용한다.

- 결정 트리는 거의 모든 종류의 분류에서 사용할 수 있는 범용 모델이다. 결정 트리의 가장 큰 장점은 알고리즘의 동작을 쉽게 남에게 설명할 수 있다는 것이다.
- 훈련데이터가 바뀌면 모델의 구조가 달라지는 단점이 있다.
- 결정 트리의 또 다른 장점은 특성 변수의 **스케일링이 필요 없다는 것이다**. 트리 모델에서는 변수간의 연산이 없기 때문이다.
  - 각 노드에서는 한 번에 한 특성을 검토하여 어떤 기준으로 트리를 나누면 순도가 올라 가는지만 점검하면 되므로 다른 특성 값과의 관계를 계산할 필요가 없다.

# **랜덤 포레스트**

# 랜덤 포레스트(Random Forest)

|61

- 비교적 간단한 구조의 결정 트리들을 수십~수백개를 랜덤하게 만들고 각 결정 트리의 동작 결과의 평균치를 구하는 방법
- 이렇게 여러 개의 모델을 만들고 평균을 구하는 방식을 **앙상블(ensemble) 방법**이라고 하며 하나의 모델만 만드는 것보다 좋은 성능을 보인다.
- 주어진 훈련 데이터를 모두 한 번에 사용해서 하나의 최상의 트리 모델을 만드는 방식이 아니라, 데이터의 일부 또는 속성의 일부만 랜덤하게 채택하여 결정 트리를 다양하게 만들고 그 결과의 평균치를 취하는 방식이다.
- 나무(tree)가 많이 모였다는 의미로 숲(forest)라는 용어를 사용했다.

- 샘플도 랜덤하게 선택하고, 속성도 랜덤하게 선택하여 다수의 결정 트리를 만들고 이의 평균을 구하면 단일 결정 트리를 사용하는 것보다 안정적이고 우수한 성능을 낸다.
- 성능이 우수한 하나의 모델을 사용하는 것보다, 각각의 성능이 최상이 아니지만 다수의 모델을 사용하고 평균치를 구하는 방식이 더 우수하다
  - 이를 대중의 지혜, 큰 수의 법칙 등으로 설명하기도 한다.
- 랜덤 포레스트의 단점은 모델의 동작을 한가지 트리를 선택하여 설명하기가 어렵다는 것이다.
- 또한 계산량이 많아진다.

- 양상블 기법에서는 여러 개의 작은 모델의 평균 값을 구하거나 투표를 통하여 최적의 값을 찾는 절차가 필요하다. 이는 랜덤 포레스트 뿐 아니라, 다양한 양상블 기법에서 공통으로 필요하다.
- 먼저 여러 모델의 결과를 가지고 최적의 타겟 변수를 찾아내기 위해서 투표가 필요한 경우가 많은데 투표에는 직접 투표와 간접 투표가 있다.

# 간접 투표(soft voting)

| 64

- Hard Voting: 여러 개 분류기의 결과를 집계하여 가장 많은 표를 얻는 쪽으로 예측: Q (1 : 2)
- Soft Voting: 각 분류기의 예측 결과를 평균하여 확률이 가장 높은 쪽으로 예측: P (0.533 : 0.456)

	P일 확률	Q일 확률	판정결과 (직접투표)
세부 모델 A	<b>0.9</b>	0.1	P
세부 모델 B	0.4	<b>0.6</b>	Q
세부 모델 C	0.3	<b>0.7</b>	Q
확률의 평균 (간접 투표)	$(1.6)/3 = \textbf{0.533}$	$(1.4)/3 = 0.456$	<b>P or Q</b>

- 배깅이란 bootstrap aggregation의 줄인 말이며 전체 훈련 데이터에서 “중복을 허용”하여 데이터를 샘플링을 하는 방법이다.
  - 중복을 허용하므로 같은 데이터가 중복되어 선택될 수 있다.
  - **bootstrap resampling**의 줄임말로 부트스트래핑이라고도 부른다.
- 배깅과 달리 주어진 원래 데이터에서 중복을 허용하지 않고, 즉, 한 번 샘플링 된 것은 다음 샘플링에서 제외하는 방식은 **페이스팅(pasting)**이라고 한다.
- 배깅을 수행하면 학습에 선택되지 않는 샘플은 평균 37%가 되는데 이 샘플을 oob(out of bag) 샘플이라고 한다. 이 oob 데이터는 훈련에 사용되지 않았으므로 검증에 사용하기에 좋다
  - 결정 트리 구조에 배깅을 적용한 방식이 랜덤 포레스트 모델이다.

- 양상블 방법 중에 부스팅 알고리즘이 있다.
- 랜덤 포레스트와 달리, 간단한 결정 트리를 다수 만들어 각각 독립적으로 실행한 후에 이들을 평균하는 것이 아니라,
  - 앞의 모델을 보고 성능을 점차 개선하는 방식으로 동작한다.
  - 부스팅에는 아다부스트와 그라디언트 부스트가 널리 사용된다.
- 아다부스트(adaptive boosting)에서는 앞에서 사용한 세부 모델에서 과소적합했던 샘플, 즉 분류에 실패한 샘플의 가중치를 높여주는 것이다.
  - 즉, 소외되었던 샘플을 주목하여 학습을 다시 시키는 방식이다.

# Labs

---

- gg-32 선형분류

# **로지스틱 회귀**

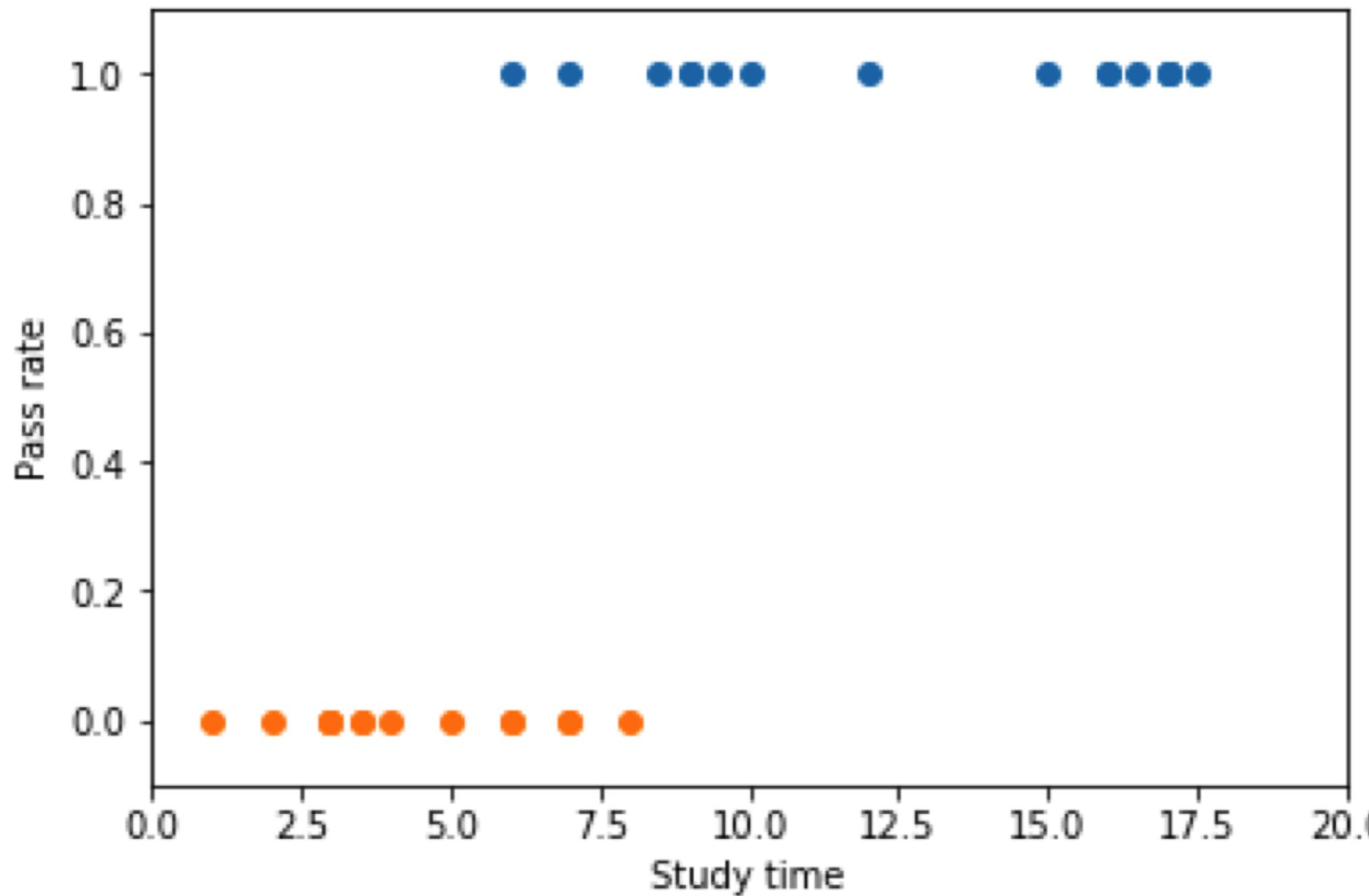
# 로지스틱 회귀분석(logistic regression)

---

- 임의의 범위를 갖는 값으로부터 0과 1사이의 값을 예측하거나 이진 분류에 사용하는 알고리즘이다.
- 로지스틱 회귀분석은 보통 독립 변수와 종속 변수의 관계를 S형 커브로 매핑함(선형 회귀분석 사용이 불가한 경우)
- 신용도 판단, 연간 구매량 기준 우수 고객 여부 판단, 평가 지표 기준 합격 여부 판단, 건강 지표에 따른 건강 여부, 팀의 승리/패배 여부 예측 등 여러 경우에 사용함

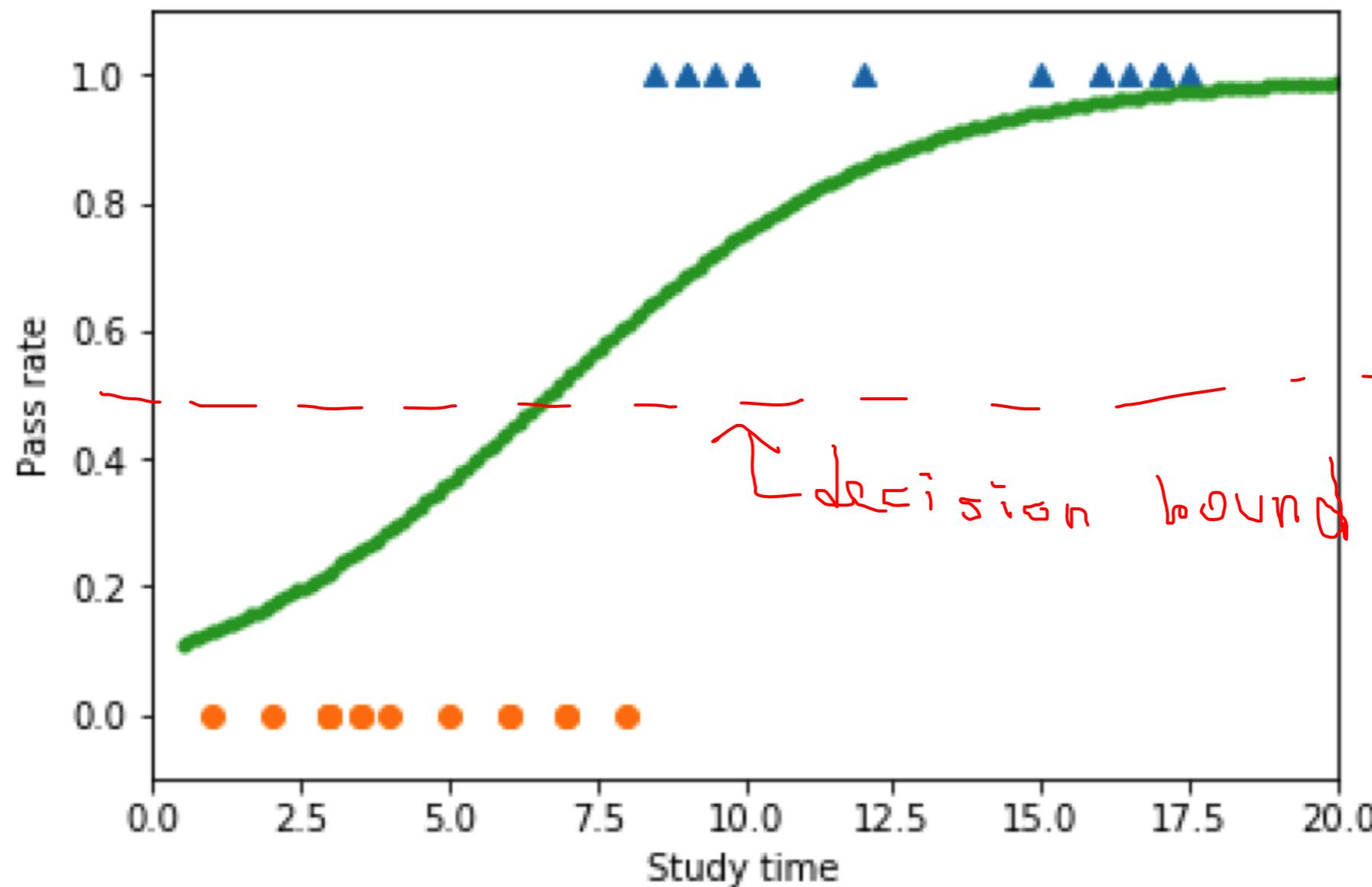
# 공부시간과 합격 여부

170



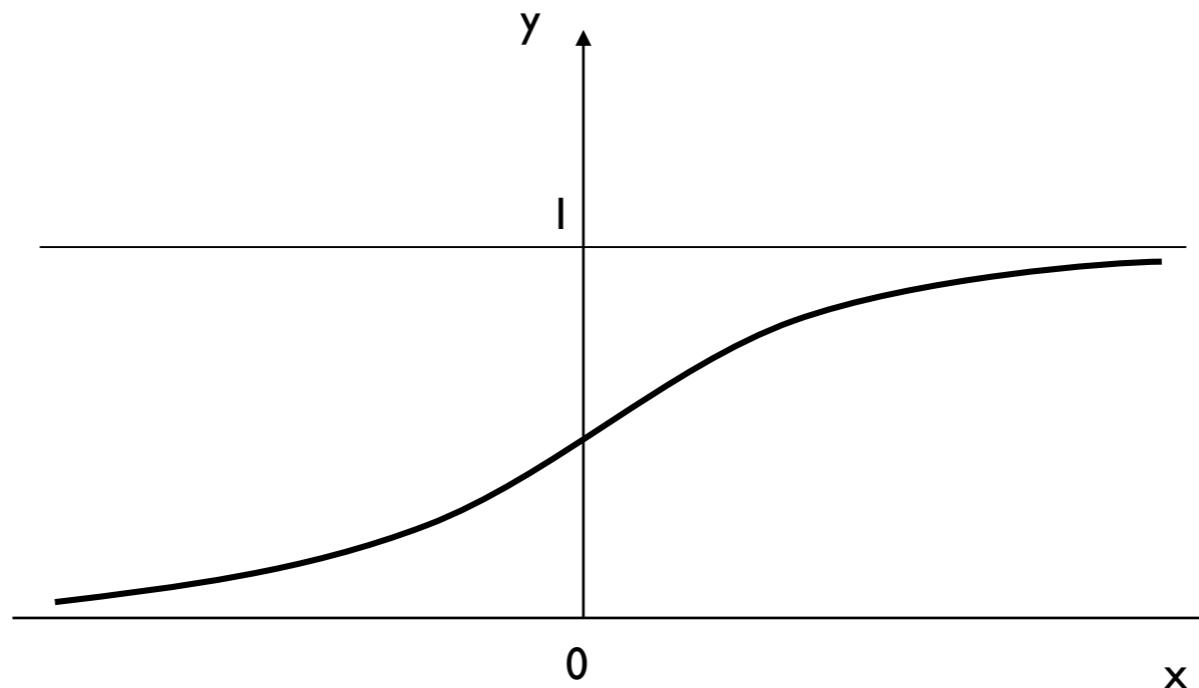
# 로지스틱 회귀 모델링

171



# 시그모이드 함수

172



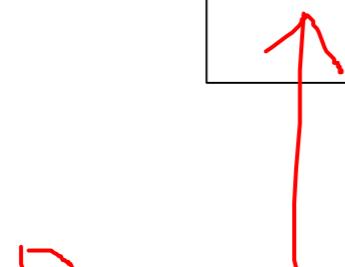
$$p = \frac{1}{1+e^{-y}}$$

$$p = \frac{1}{1+e^{-(ax+b)}}$$

a: 기울기 결정  
b: 중간축의 위치

- 앞에서는 이진 분류, 즉 합격/불합격 등 두 개의 레이블을 가진 경우에 로지스틱 회귀를 사용하는 예를 소개했다.
- 그런데 2개가 아니라 3개 이상의 클래스 중에 하나를 예측해야 하는 경우는 **다항 로지스틱 회귀**(multinomial logistic regression)를 이용한다.
- 또는, **소프트맥스 (softmax)** 함수를 사용한다

$$\sigma(j) = \frac{\exp(\mathbf{w}_j^\top \mathbf{x})}{\sum_{k=1}^K \exp(\mathbf{w}_k^\top \mathbf{x})} = \frac{\exp(z_j)}{\sum_{k=1}^K \exp(z_k)}$$

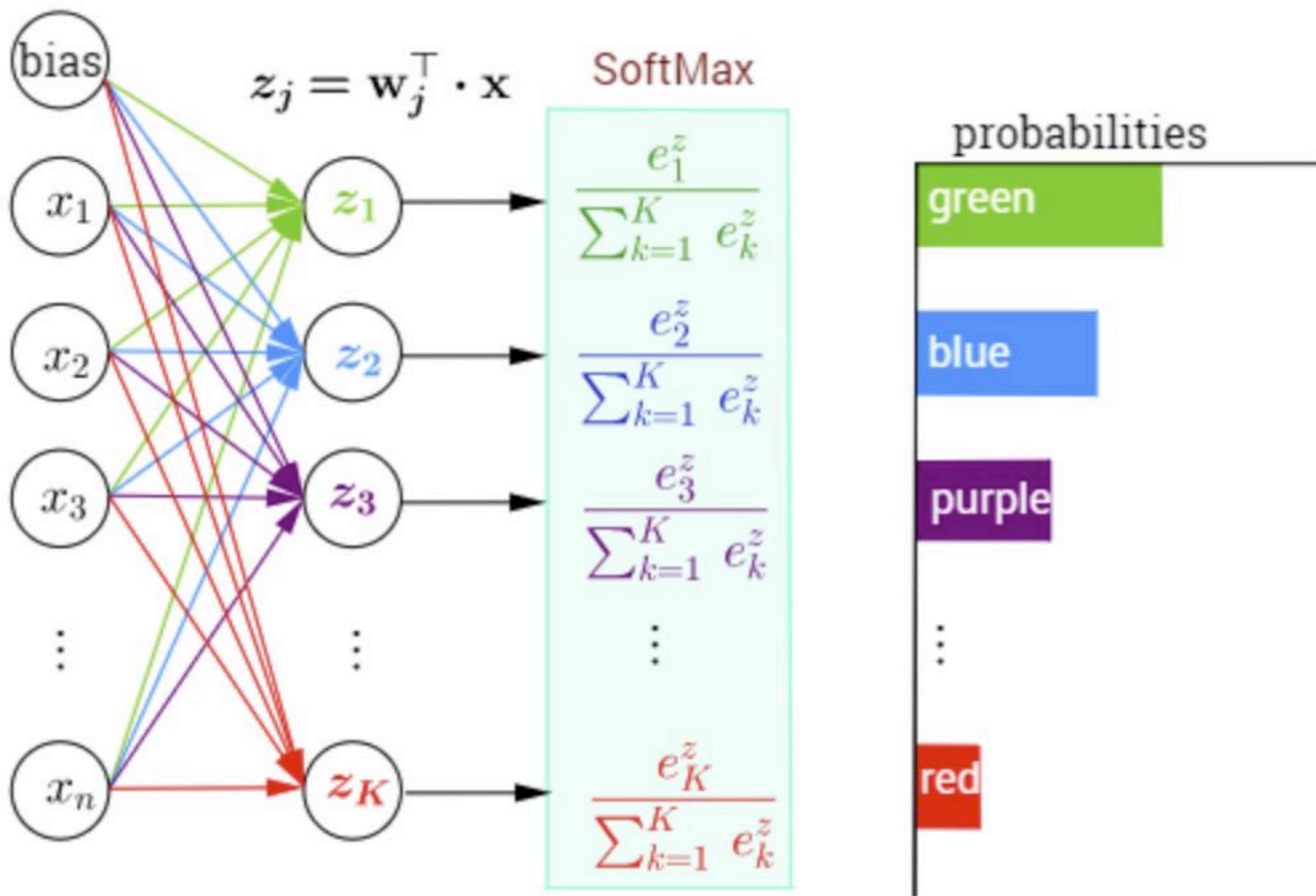


P(class = j)

# 소프트 맥스

174

- 상대적인 점수 비교를 확률처럼 0~1 사이 값으로 매핑



# Labs

---

- gg-33 로지스틱회귀

**Module2는 여기까지입니다.**

# 모델 성능

- 분석 모델이 얼마나 잘 동작하는지의 성능 평가 기준 필요
  - 예측의 정확도
  - 동작 속도
- 데이터 분석 프로젝트의 종료 기준으로 사전 정의

# 컨퓨전 매트릭스(confusion matrix)

179

- 컨퓨전 매트릭스란 분류의 결과가 잘 맞았는지를 평가하는 채점표와 유사
- 결과 값이 P(Positive)또는 N(Negative) 둘 중 하나만 가질 수 있는 binary 예측의 경우를 설명하는 일반적인 용어
- Positive는 찾고자 하는 현상(ex. 암에 걸린 사실, 결함 등)이 나타난 것인지를 구분하는 것일 뿐, 긍정적인 결과를 찾았다는 뜻은 아님

실제 \ 예측	P로 예측	N로 예측
실제로 P	True positive (TP)	False negative (FN)
실제로 N	False positive (FP)	True negative (TN)

## 용어의 의미 예시

- True positive (TP)
  - ▶ 암/결함이라고 예측했는데 실제로 암에 걸린 경우
- False positive (FP)
  - ▶ 암/결함이라고 예측했는데 실제는 암에 걸리지 않은 경우
- False negative (FN)
  - ▶ 암/결함이 아니라고 예측했는데 실제는 암인 경우
- True negative (TN)
  - ▶ 암/결함이 아니라고 예측했는데 실제로도 암이 아닌 경우

첫 번째 단어: 예측 평가	두 번째 단어: 추정 내용
True: 예측이 맞음	Positive: positive로 예측
False: 예측이 틀림	Negative: negative로 예측

- 정확도(accuracy): 정확하게 예측한 비율을 의미
  - $\text{accuracy} = (\text{TP} + \text{TN}) / \text{전체 경우의 수}(N)$

실제 \ 예측	암이라고 예측	암이 아니라고 예측	합계
실제 암환자	6 (TP)	4 (FN)	10
실제로 암환자 아님	2 (FP)	188 (TN)	190
합계	8	192	200

- 암진단 정확도 =  $(6 + 188)/200 = 194/200 = 0.97 \Rightarrow 97\%$
- 오류율 =  $1 - \text{accuracy} = 0.03 \Rightarrow$  오진율은 3%
- 리콜(recall): 관심 대상을 얼마나 잘 찾아내는가
  - $\text{recall} = \text{TP} / (\text{TP} + \text{FN})$
  - 실제 암 환자 발견률 =  $6 / (6+4) = 0.6 \Rightarrow 60\%$
- 정밀도(precision): 예측의 정확도
  - $\text{precision} = \text{TP} / (\text{TP} + \text{FP}) = 6 / (6+2) = 0.75 \Rightarrow 75\%$

- recall과 precision의 두 가지 지표를 동시에 높이는 것은 어려움, F1은 이러한 두 요소를 동시에 반영한 새로운 지표임
- **F1은 recall과 precision의 조화평균(harmonic Mean).**
- $F1 = 2 \times \text{precision} \times \text{recall} / (\text{precision} + \text{recall})$
- 두 지표의 값이 각각 0.5와 0.7일 때
  - 산술 평균  $c=(a+b)/2=(0.5)+(0.7)/2=0.6$
  - 조화 평균  $c=2ab/(a+b)=0.7/1.2=0.58$
- 두 지표의 값이 각각 0.9와 0.3일 때
  - 산술 평균  $c=(a+b)/2=(0.9)+(0.3)/2=0.6$
  - 조화 평균  $c=2ab/(a+b)=0.54/1.2=0.45$

$$\text{조화 평균: } \frac{1}{c} = \frac{\left(\frac{1}{a} + \frac{1}{b}\right)}{2}$$

$$c = \frac{2ab}{a+b}$$

# 분류 순서 평가

184

- 알고리즘을 좀 더 세밀하게 평가하기 위해 분류결과뿐만 아니라 **분류한 순서를** 평가하는 방법.

환자번호	성별	점수	순위	실제 값
7	F	0.98	1	N
125	M	0.96	2	C
4	F	0.95	3	N
199	M	0.86	4	C
2	F	0.84	5	N
200	M	0.82	6	C
176	M	0.81	7	C
73	M	0.80	8	N
82	M	0.79	9	C
3	F	0.77	10	N
123	F	0.76	11	N
		...		C
43	F	0.48	198	N
93	M	0.42	199	N
120	F	0.40	200	N

# ROC(Receiver Operating Characteristic) 185

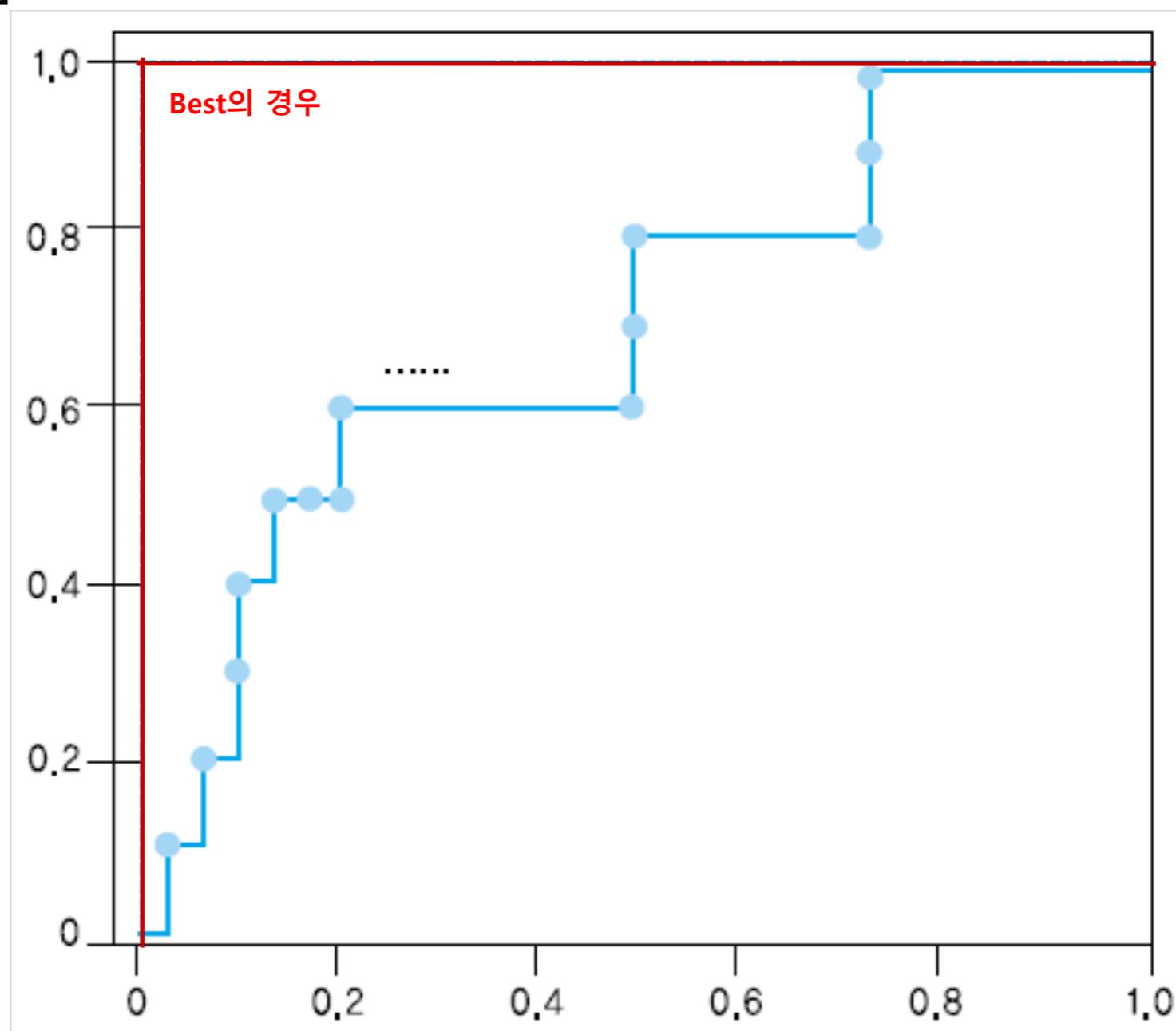
---

- 예측 결과를 순서대로 제시한 것이 실제 값과 얼마나 순서에 따라 잘 맞는지는 검증하는 2차원 그래프
- ROC 커브는 (0,0)점에서 시작하여 한 행씩 진행하면서 정답을 맞추었으면 y축 위로 한 칸 이동, 정답을 맞추지 못했으면 x축 방향으로 한 칸 이동. 종점은 (1, 1) 지점
- 그래프의 x 축으로는 예측 오류가 날 때마다 이동하고, y축으로는 정답을 맞출 때마다 이동
- x축은 예측이 틀린 것을 나타내므로 false positive rate, y축은 예측이 맞은 것을 나타내므로 true positive rate를 나타냄 (120명 모두를 암환자라고 진단했다고 보고 생각하는 것이 편함)

# ROC 그래프 예시

| 186

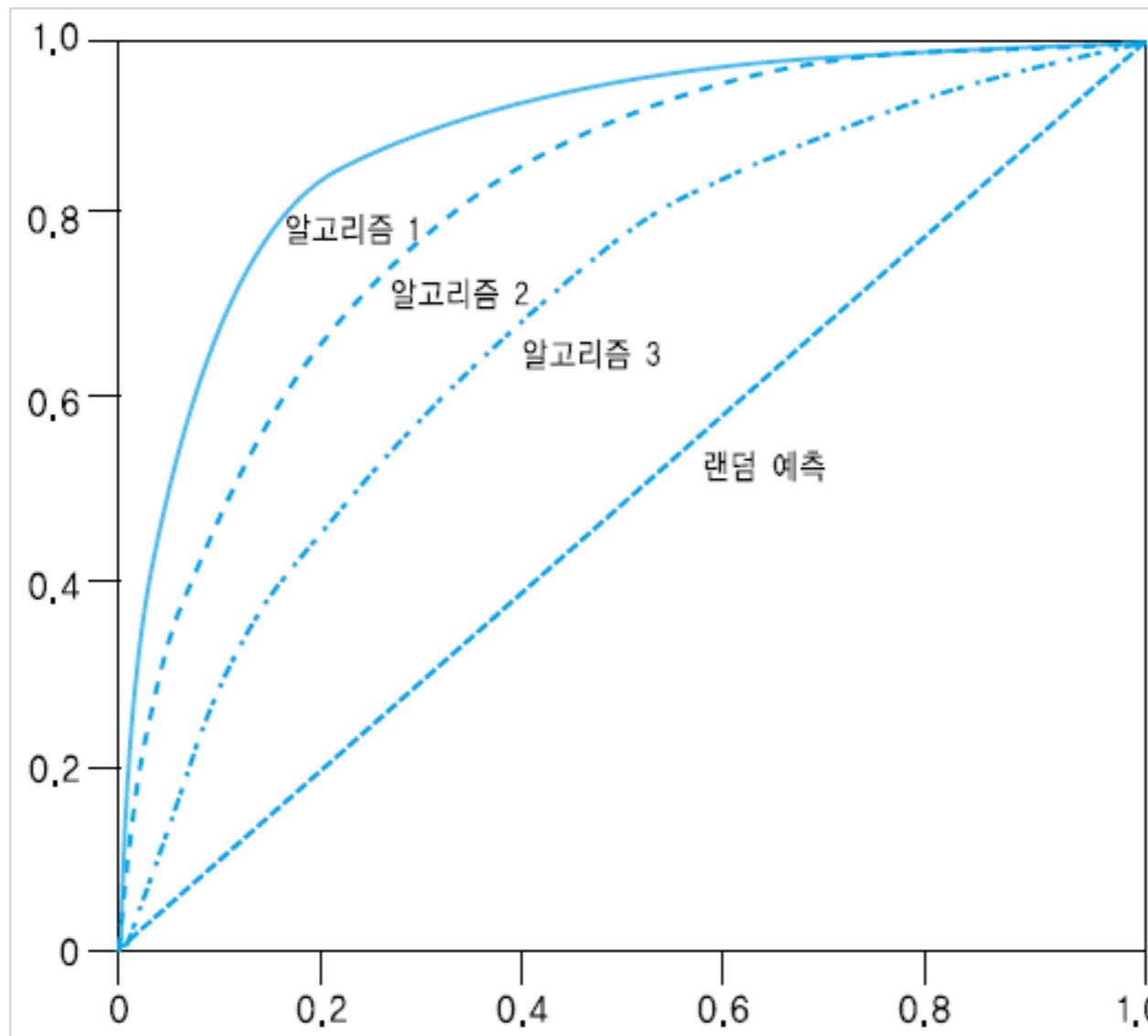
- 각 데이터 항목에 대해 계단형 그래프가 만들어짐
- 만일 의사의 예측 정확도가 높다면, 그래프가 초반에 위로 올라갈 것임



# AUC(Area Under Curve)

187

- 예측 알고리즘의 성능을 간단히 수치로 나타내기 위해서 ROC 그래프의 면적을 계산하는 방법을 사용
- 우수한 알고리즘일수록 초반에 y축 상단 방향으로 이동함으로 ROC 커브의 면적이 넓어짐



- 분류의 결과가 어떤 이득(benefit)과 비용(cost)을 발생하는지를 따져보고 의사결정을 돋는 것이 데이터 분석의 목적이다.
- 분류 확률을 높이는 것 자체가 중요한 것이 아니라 분류 결과의 기대치를 구해봐야 한다. 암 진단의 경우 분류 결과에 따라 발생 할 수 있는 이득과 비용은 다음과 같이 생각해볼 수 있다
  - 1) 암이라고 예측했는데 실제로 암에 걸린 경우 - 환자는 치료를 계속 받고 병원은 수익을 낸다
  - 2) 암이라고 예측했는데 실제는 암에 걸리지 않은 경우 - 환자는 정밀검사를 받겠지만 암이 아닌 것에 안도한다
  - 3) 암이 아니라고 예측했는데 실제는 암인 경우 - 환자가 항의를 할 것이고 손해배상을 청구할 수도 있다
  - 4) 암이 아니라고 예측했는데 실제로도 암이 아닌 경우 - 환자는 진료가 정확하다고 믿고 다음에도 이 병원을 찾는다

- 1)의 경우 수익이 발생하며 이를 편의상 200만원이라고 하자 (E1),
- 2)의 경우 병원은 약간의 손실이 생기며 이를 -3만원이라고 하자(E2),
- 3)의 경우는 병원에 큰 손실이 생기며 이를 -500만원이라고 하자(E3),
- 4)의 경우 환자를 더 유치하므로 평균 이득이 2만원이라고 하자(E4)
- 이제 각 경우의 발생 확률과 각 이득 또는 비용을 곱하여 더하면 총 기대치를 구할 수 있으며 이를 계산하면 다음과 같다.

# 비용 최소화 (병원 사례)

190

## ■ 확률

실제 \ 예측	암이라고 예측	암이 아니라고 예측
실제 암환자	$p1 = 6/200=0.03$	$p3 = 4/200=0.02$
실제로는 암 없음	$p2 = 2/200=0.01$	$p4 = 188/200=0.94$

## ■ 기대치

실제 \ 예측	암이라고 예측	암이 아니라고 예측
실제 암환자	$E1 = 200\text{만원}$	$E3 = -500\text{만원}$
실제로는 암 없음	$E2 = -3\text{만원}$	$E4 = 2\text{만원}$

# 비용 최소화 (병원 사례)

191

- 전체 기대치는 위 두 테이블을 항목별로 곱한 후 더하면 된다.

$$\begin{aligned}\text{전체 기대치} &= p_1E_1 + p_2E_2 + p_3E_3 + p_4E_4 \\ &= (0.03 * 200) + (0.01 * (-3)) + (0.02 * (-500)) + (0.94 * 2) = -7.55 \text{만원}\end{aligned}$$

- 위의 의사는 암환자 진단 결과로 추가 수익을 내는 것이 아니라 오히려 병원에 손실을 발생시키고 있다.
- 이렇게 손실이 발생한 이유는 무엇일까? 실제는 암인데 암이 아니라고 잘 못 판정한 경우(즉, FN)의 댓가가 평균 -500만원으로 크기 때문이다.
  - 이 비용을 줄이려면  $p_3$  확률을 줄이도록 노력해야 한다. 조금만 의심이 들어도 모두 “암 같은데요”라고 판정해 주면 FN을 줄일 수 있다.
  - 500만원 비용보다 -3만원 손실이 훨씬 적기 때문이다.

# 비용 최소화 (병원 사례)

192

## ■ 보수적인 의사

실제 \ 예측	암이라고 예측	암이 아니라고 예측
실제 암환자	10	0
실제로는 암 없음	90	100

실제 \ 예측	암이라고 예측	암이 아니라고 예측
실제 암환자	$p1 = 10/200=0.05$	$p3 = 0/200=0$
실제로는 암 없음	$p2 = 90/200=0.45$	$p4 = 100/200=0.5$

- 이 의사는 병원의 손실을 줄이고 이익이 나게 했다. 그러나 암 진단을 남발해서 실제로는 암이 없는 환자 90명이 재검사를 받게 되었다.

$$\begin{aligned} \text{전체 기대치} &= p1E1 + p2E2 + p3E3 + p4E4 \\ &= (0.05*200) + (0.45*(-3)) + 0 + (0.5*2) = 9.65\text{만원} \end{aligned}$$

# 비용 최소화 (병원 사례)

193

- 이 의사의 진단 능력을 종합해 보면, 정확도(accuracy)는 200명 중 110명( $10+100$ )을 맞추었으므로 55%로 나쁜 편이다.
- 그러나 10명의 암환자를 모두 찾아냈으므로 재현률은  $10/10 = 100\%$ 가 된다. 앞의 의사의 경우 재현률(recall)이 60%였으므로 암환자를 찾아내는 비율이 매우 높아졌다
  - 오진으로 인해 병원이 지출할 비용도 줄여주었다.
- 그러나 정밀도(precision)는  $10 / (10+90) = 5\%$ 이며 이는 앞의 의사의 75%에서 크게 감소했다. 즉, 암이라고 진단해도 그 중에 5%만 암이고 나머지는 과잉 진단이다.
  - 과잉 진단은 장기적으로 병원과 의사의 신뢰도를 떨어뜨리게 된다.
- 판정 기준은 병원의 철학과 전체 비용에 따라 다르게 설정될 것이다.

# 다중 분류 (Multinomial Classification)

194

- 분류 알고리즘은 기본적으로 이진 분류를 수행한다.
- 사이킷 런의 이진 분류 함수들을 다중 분류에 사용할 수 있는데 이는 내부적으로 이진 분류를 확장해서 수행한다.
  - One-versus-Rest (OvR) - 이진 분류 알고리즘을 여러번 적용하면 다중 분류를 수행할 수 있다.
- 분류 결과만 알려면 `predict()`를 사용하면 된다. 그러나 다중 클래스 각각에 해당할 점수 또는 확률을 알려면 `decision_function()` 또는 `predict_proba()`를 사용한다
  - `decision_function()`: using distance to the separating hyperplane
  - `pred_prob()`: (soft) classifier outputting probability of instance being in each class

# 하이퍼파라미터 최적화

- 최적의 머신러닝 모델을 만드는 과정은 모델을 설계하고, 학습하고, 하이퍼파라미터 최적화 세 단계로 구성된다.
  - 모델 구조(알고리즘) 선택
  - 파라미터 학습
  - 모델 최적화 - 하이퍼 파라미터 선택
- 그런데 최적의 성능을 내는 모델을 완성하려면 모델의 구조를 구성하는 하이퍼파라미터의 최적값을 찾아야 한다.
- 이 과정에서 과대적합과 과소적합을 피하면서 성능평가지표를 최대로 하는 하이퍼 파라미터를 찾는다.

- 모델을 구성하는 환경 변수들을 하이퍼 파라미터라고 하는데, kNN 알고리즘에서 k값, 선형회귀에서 계수의 개수, 결정트리에서 트리의 깊이, 랜덤포레스트에서 특성 선택비율, SVC에서 규제화 변수 등을 말한다.
- 과대적합 등을 피하면서 즉, 모델을 일반화하면서 높은 성능을 내는지를 검증하는데 사용하는 데이터가 검증 데이터이다.
- 테스트 데이터는 모델을 최종적으로 만든 다음에 오로지 성능을 “평가”하기 위해서 사용되는 데이터인 반면, 검증 데이터는 모델을 만드는 “과정”에서 하이퍼 파라미터를 최적화하는데 사용된다.
- 검증에서는 대부분 교차검증을 수행한다.

- 하이퍼 파라미터가 가질 수 있는 전체 범위를 몇 개의 구간으로 나누어 일일이 하나씩 점검해보는 방식이다.
  - 예를 들어, SVC 모델을 사용할 때 gamma 변수와 C 변수의 값을 각각 5 가지, 4가지로 나누고 총  $4 \times 5 = 20$  가지 경우를 시도한다.
  - 최고의 score를 얻는 gamma와 C 값을 찾는다.
- 하이퍼 파라미터 예시
  - kNN: k값
  - 결정 트리: 트리의 깊이, 분류 조건, 분류를 위한 최소 샘플수
  - SVM: 커널 타입, 커널 계수, 규제화 파라미터(감마, C)
  - 랜덤포레스트: 트리수, 사용할 특성수, 분리 조건, 분류할 최소 샘플수
  - 그라디언트 부스팅: 트리수, 학습률, 트리깊이, 분할할 조건, 분류할 최소 샘플 수

- 과대적합을 피하기 위해서 수행하는 규제화용 파라미터도 하이퍼 파라미터이다.
  - 커널 SVM에서 감마 파라미터를 조절했었다. 신경망에서는 드롭아웃 등이다.
- GridSearchCV() 함수를 사용하면 그리드 탐색을 하며 동시에 교차검증을 수행하여 예상되는 성능을 측정하기에 편리하다.
  - GridSearchCV()로 생성한 모델 객체는 fit, predict, score 함수를 제공하며 fit을 호출할 때, 여러 파라미터 조합에 대해서 교차검증을 수행한다.

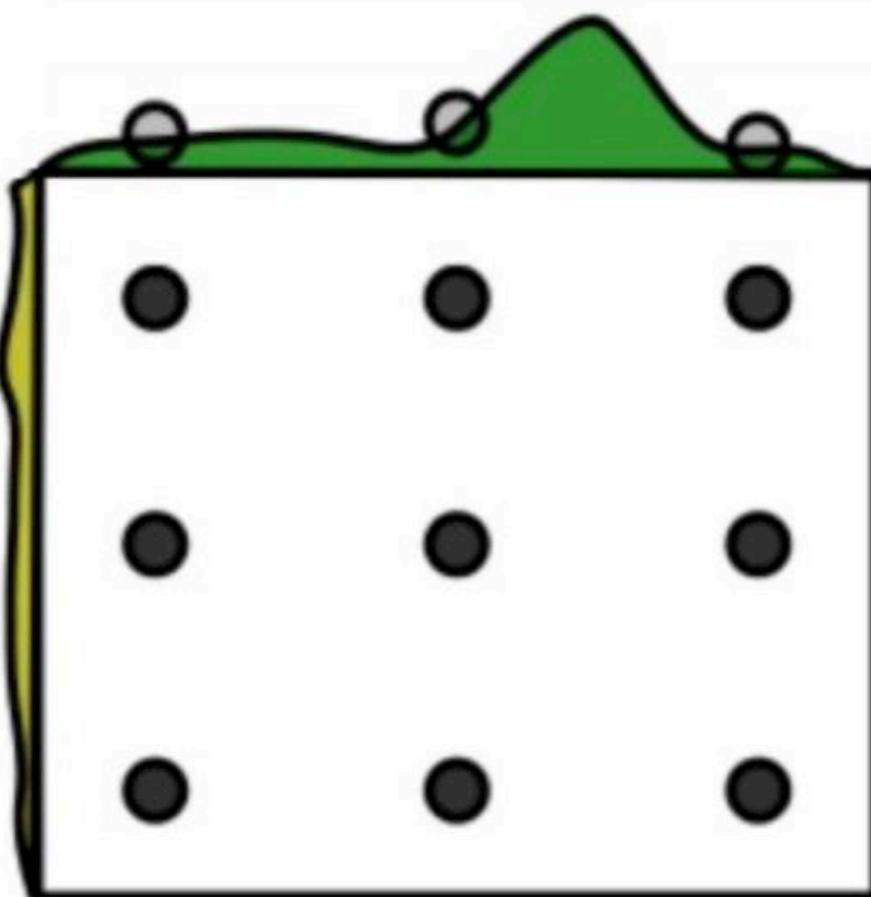
- 그리드 탐색은 단순하나 여러 경우의 수를 모두 탐색하는데 시간도 오래 걸리고 최적의 값을 놓치는 경우가 있다.
  - 격자 모양의 파라미터 조합의 값 사이에 실제로 최적의 하이퍼 파라미터 값이 있었다면 이를 찾아낼 방법이 없다.
- 랜덤 탐색은 두 단계로 이루어진다.
  - 일정한 범위 내에서 랜덤하게 하이퍼 파라미터를 선택하여 성능을 실험하여 대체로 어떤 영역에서 성능이 좋은지를 찾는다.
  - 다음에는 이 영역을 중심으로 세밀하게 탐색을 한다.
  - RandomizedSearchCV()함수를 사용한다.

# 랜덤 탐색의 특징

201

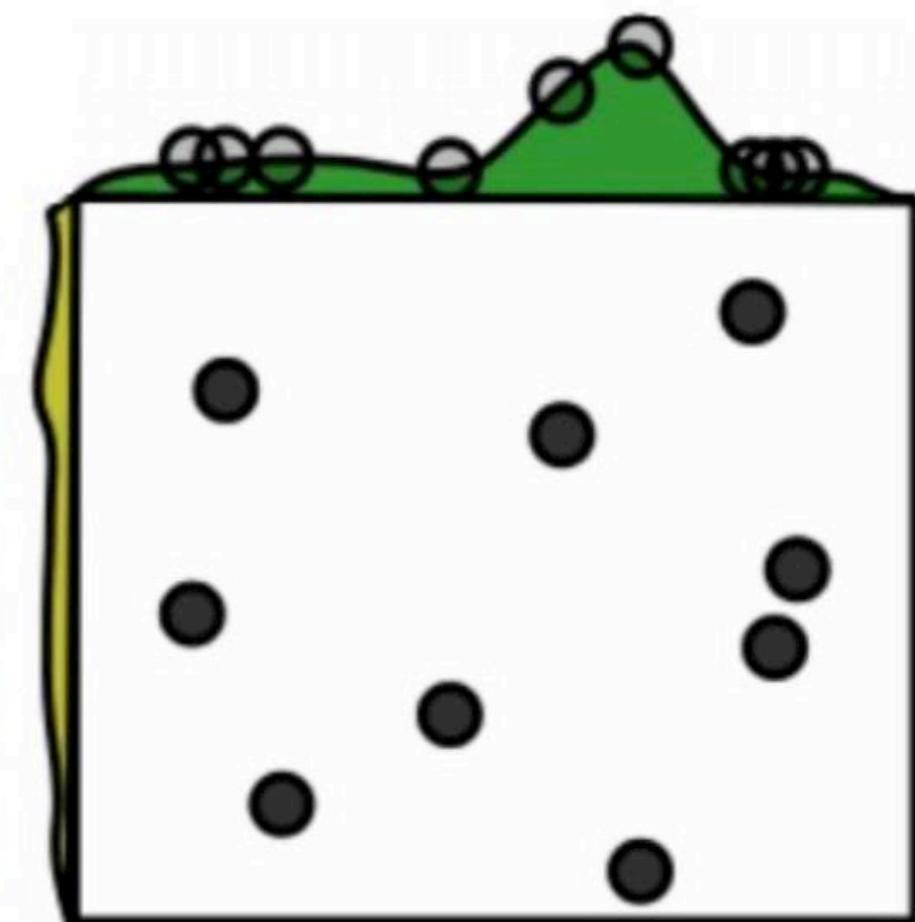
Grid Layout

Unimportant parameter



Random Layout

Unimportant parameter

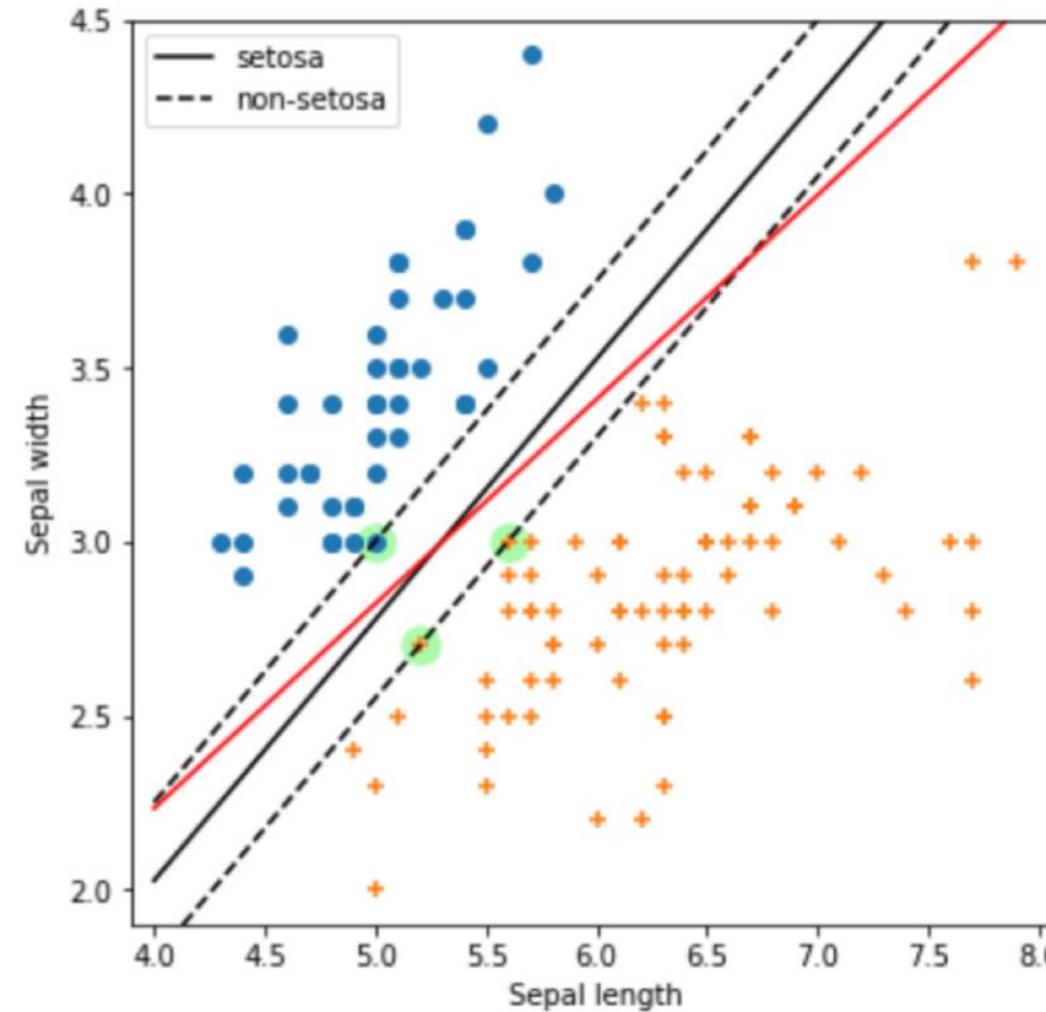
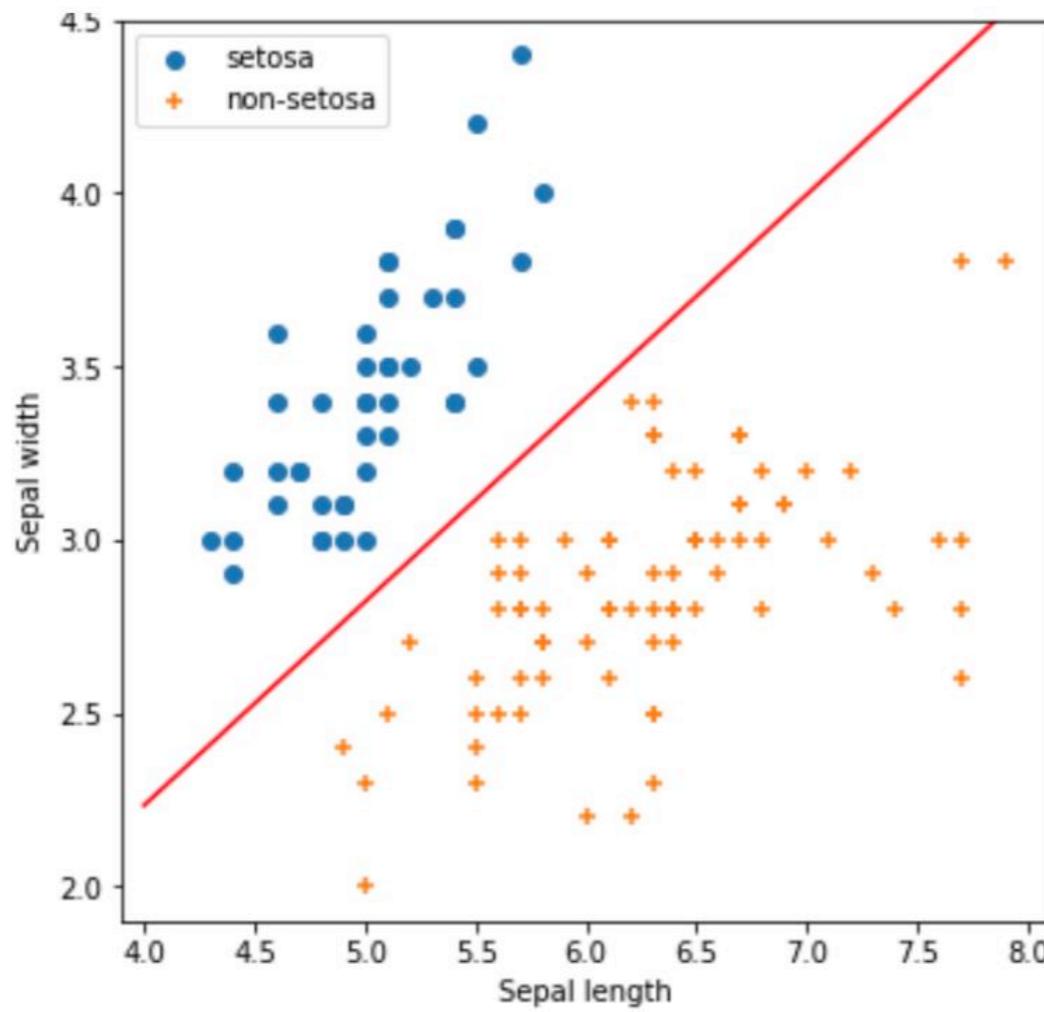


# **SVM**

# SVM (Support Vector Machine)

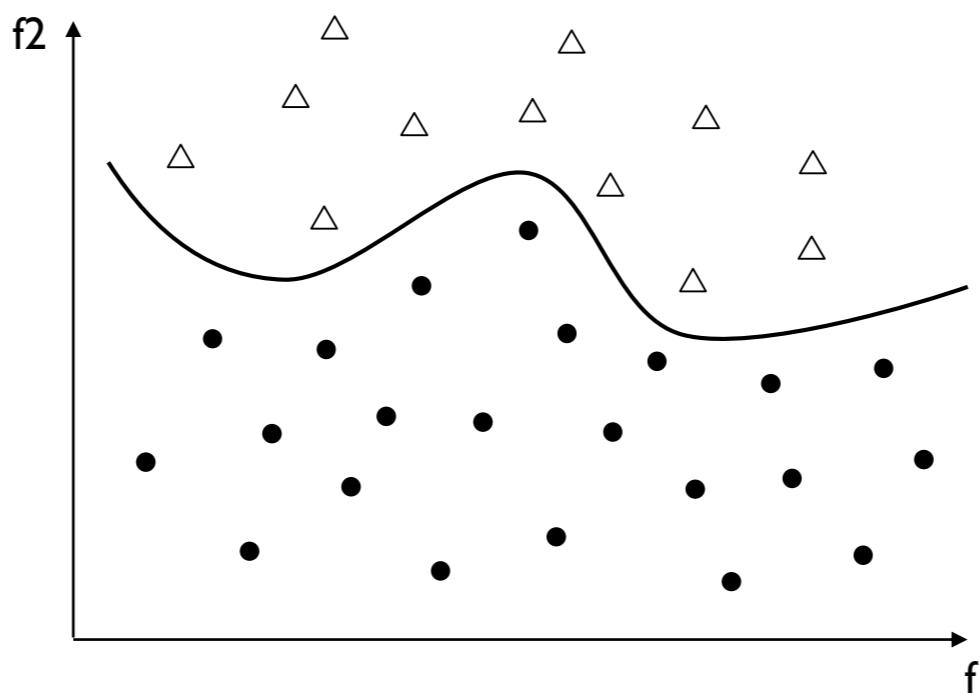
203

- 선형 모델의 성능을 개선하였다.
- 분류시에 경계면을 가능한 일반화 하는 것이다.
- 샘플들을 단순히 나누기만 하는 것이 아니라 가능한 거리를 멀리 나눌 수 있는 경계면을 찾는 작업을 한다.



- 선형 분류 직선이 분류를 수행하는데 문제가 없어 보인다. 그러나 이러한 경계면은 새로운 샘플 데이터에 대해서는 잘 동작하지 않을 것이다.
- 두께가 없는 선으로 경계를 만드는 것이 아니라 우측 그림의 점선으로 이루어진 두께가 있는 굽은 경계면을 만들고 그 두꺼운 경계면의 중앙을 지나는 선을 선택
- 더 일반적인, 안정적인 경계선을 얻을 수 있으며 과대적합을 피하게 된다.
- (주의) SVM은 선형 모델과 마찬가지로 속성에 계수를 곱하고 덧셈을 하는 연산에 기반하므로 여러 속성을 함께 사용하려면 반드시 스케일링을 해야 한다.

- 특성을 그대로 사용하지 않고 이의 2승, 3승, 4승 등 고차원의 속성을 내부적으로 만들어서 사용하는 방식



# **베이즈 알고리즘**

# 베이스(Bayes) 이론

---

- 독립적인 두 사건 A와 B가 있을 때
- 사건 A가 발생했다는 조건에서 사건 B가 발생할 확률

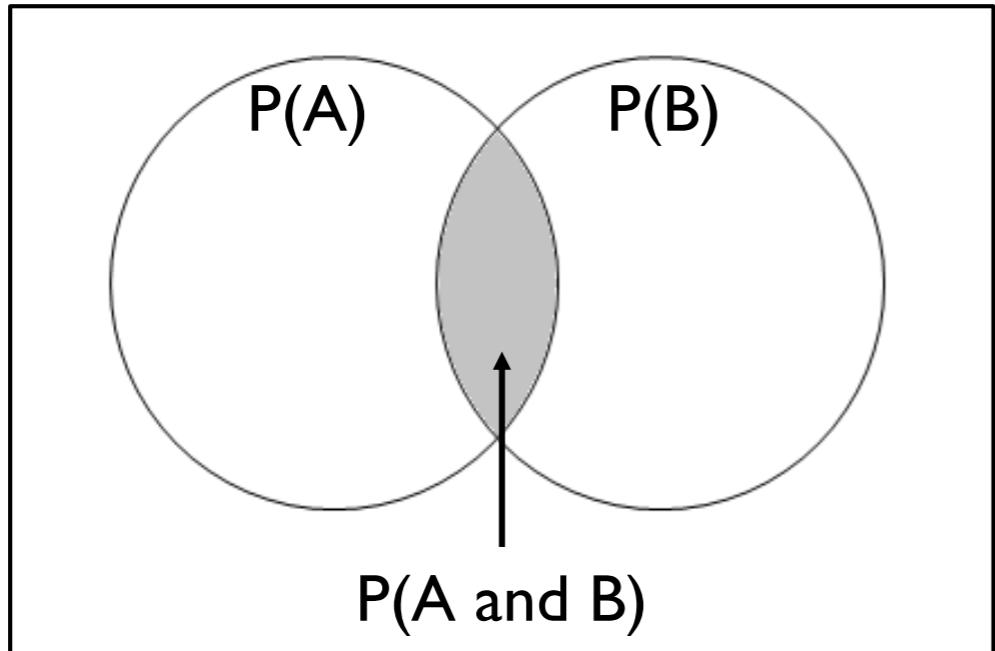
$$P(B|A) = \frac{P(A|B)P(B)}{P(A)} = \frac{P(A,B)}{P(A)}$$

- 사건 B가 발생했다는 조건에서 사건 A가 발생할 확률

$$P(A|B) = \frac{P(B|A)P(A)}{P(B)} = \frac{P(A,B)}{P(B)}$$

- $P(A,B)$ 로 정리하면  $P(B|A)P(A) = P(A|B)P(B)$ 
  - 수식에서 3개의 확률을 알면 나머지 하나는 구할 수 있음

- 은조건부 확률 이론을 이용하여 새로운 사건의 조건부 확률을 예측하는 방법
  - 베이즈 이론은 단순하지만 매우 강력한 이론이다.



$$P(B|A) = \frac{P(A,B)}{P(A)}$$

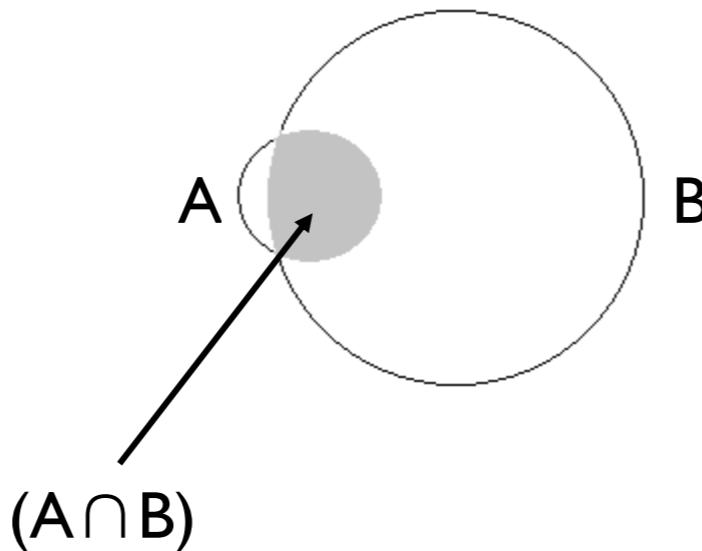
$$P(A|B) = \frac{P(A,B)}{P(B)}$$

$$P(B|A)P(A) = P(A|B)P(B)$$

- 세 개의 확률을 알면 나머지 한 가지 확률을 구할 수 있다.

# 베이스 이론의 예

- 사건 A는 피부암에 걸릴 확률을 나타내고 사건 B는 붉은 반점이 생길 확률이라고 하자. 그리고 피부암에 걸리면 붉은 반점이 생길 확률이 0.99라고 하자.
  - 피부암 발생 확률  $P(A) = 0.0001$  (1만명 중에 1명)
  - 붉은 반점이 나타난 확률  $P(B) = 0.01$  (1만명 중에 100명)
- 붉은 반점이 나타났다는 조건하에 내가 피부암일 확률  
$$P(A|B) = P(B|A)P(A)/P(B) = (0.99)*(0.0001)/0.01 = 0.01$$



- 베이즈 알고리즘은 이와 같이 미리 파악한 사전 확률들을 기초로 어떤 새로운 사건의 조건부 확률을 예측하게 해준다
  - 주는 간결하지만 명확한 동작을 한다
- 베이즈 알고리즘은 의학분야에서 널리 사용되며 (여러 증상을 보고 병을 진단할 때 등),
- 스팸메일 검출에도 사용된다

- 수신한 메일이 스팸인 사건을 A라고 하자. 메일이 스팸일 확률이 0.01이라고 하면 즉 100통의 메일 중에 하나가 스팸이면,
  - $P(A) = 0.01$  이다
- “쿠폰”이라는 단어 하나만 보고 스팸인지 아닌지를 판단하는 간단한 알고리즘을 생각해 보자. 메일에 “쿠폰”이 들어 있을 확률이 과거 통계로부터 평균 0.003이라고 하자.
- 전체 메일중에 ‘쿠폰’ 단어가 들어있는 사건을 B라고 하면
  - $P(B) = 0.003$ 이다.
- 전체 스팸 중에 쿠폰을 포함한 메일이 10%였다고 하면 이는 다음과 같이 표현된다.

$$P(B|A) = 0.1$$

- 이제 새로운 메일이 하나 도착했는데 여기에 “쿠폰” 단어가 포함되어 있다면 이 메일이 스팸일 확률은 얼마일까?
- 베이즈 이론에 따라 이 값을 다음과 같이 구할 수 있다.

$$\begin{aligned} P(A|B) &= P(B|A)P(A)/P(B) \\ &= (0.1)(0.01)/(0.003) \\ &= 0.333 \end{aligned}$$

# 스팸 메일 필터링

213

		“쿠폰”		
		있음	없음	합
스팸	1	9	10	
정상 메일	2	988	990	
합	3	997	1000	

- 문석 대상인 1000 개의 메일 중에 스팸의 송 수가 10개 이고 따라서 스팸 메일이 발생할 확률은  $P(A)=0.01$ 이다.
- 모든 메일 중에 “쿠폰” 단어가 들어간 메일은 총 3개이므로  $P(B)=0.003$ 이다.
- 스팸 메일 10개만을 놓고 볼 때 쿠폰 단어가 들어간 것은 1개이고 9개에는 쿠폰 단어가 없었다. 즉, 10%의 스팸 메일에 쿠폰이 들어 있었다.
- 새로운 메일에 쿠폰이라는 단어가 들어 있었다. 이 메일이 스팸일 확률은  
$$P(A|B) = (1)/(1+2) = 1/3 = 0.3333$$

- 과거에 스팸에 자주 들어 있었던 단어들, 예를 들면 할인, 급매, 비아그라, 판매, 당첨 등과 같은 단어들을 동시에 고려한다면 스팸을 찾아낼 확률이 높아질 것이다.
- 그런데 여러 개의 사건이 결합된 경우 조건부 확률 식은 매우 복잡해진다. 왜냐하면 각 단어의 발생들 간에도 서로 조건부 확률이 있을 것이고 이들을 고려하는 알고리즘은 구현하기가 매우 복잡해진다.
- 예를 들어 '쿠폰'과 '할인'이라는 단어는 서로 독립적인 사건이 아니며 같이 발생할 확률이 높다.
- 이렇게 복잡해지는 문제를 단순화 한 알고리즘으로 베이즈 이론을 단순화하며 확장한 나이브 베이즈 (Naive Bayes, NB) 알고리즘이 널리 사용된다.

- 나이브(naive)라는 단어를 사용한 이유는, 분류에 고려한 여러 특성변수들의 서로 독립적이라는 “순진한” 가정을 하기 때문이다.
- 이들 단어의 발생이 독립적이지 않지만 서로 독립이라고 가정하여도 상대적인 확률을 구하는 것은 가능하다.
- 나이브 베이즈로 추정한 값은 0~1 사이의 값을 갖지만 이는 수학적으로 정확한 확률값을 구한 것이 아니라 상대적인 점수(score)를 구한 것이다.
- 일정한 점수 이상의 메일을 스팸으로 처리하고 오차가 발생하면 조정하는 방식으로 학습하면 되기 때문이다.
- NB 알고리즘은 동작이 매우 단순하고 처리속도도 빠르며 평소의 통계를 기반으로 확률 값만 구해두면 된다.
- NB 알고리즘은 특정 단어가 들어 있는지를 파악해야 하는 블로그 분석이나 트위터 분석 등 텍스트 분석에서 널리 사용되며 거의 모든 데이터 분석에서 사용할 수 있다.

# **단어 임베딩**

- 앞에서 소개한 세 가지 텍스트 코딩 방식인 원핫 인코딩, BOW(단어모음), 문서-단어 행렬방식은 단어마다 고유번호를 배정하여 사용하였다.
- 그러나 이 고유 번호 숫자에는 아무런 의미가 들어 있지 못하며 단지 인덱스의 성격만 갖는다.
- 단어를 인덱싱이 아니라, 의미 있는 숫자들의 집합, 즉, 벡터로 표현하는 방법이 단어 임베딩 (Word Embedding)이다.

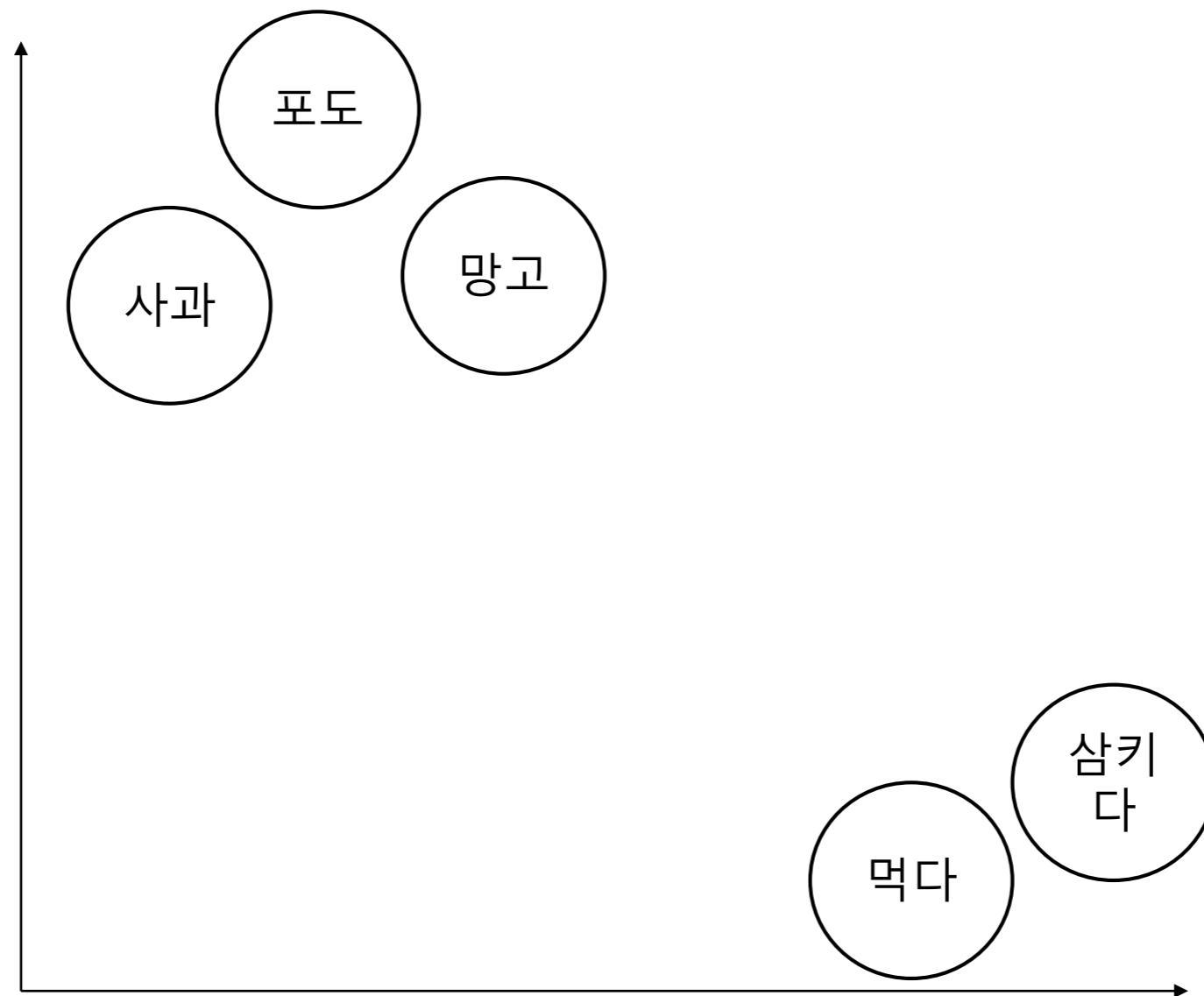
- 단어 벡터란, 각 단어를 50~300개 정도의 차원으로 구성된 벡터로 표현하는 방법이다.

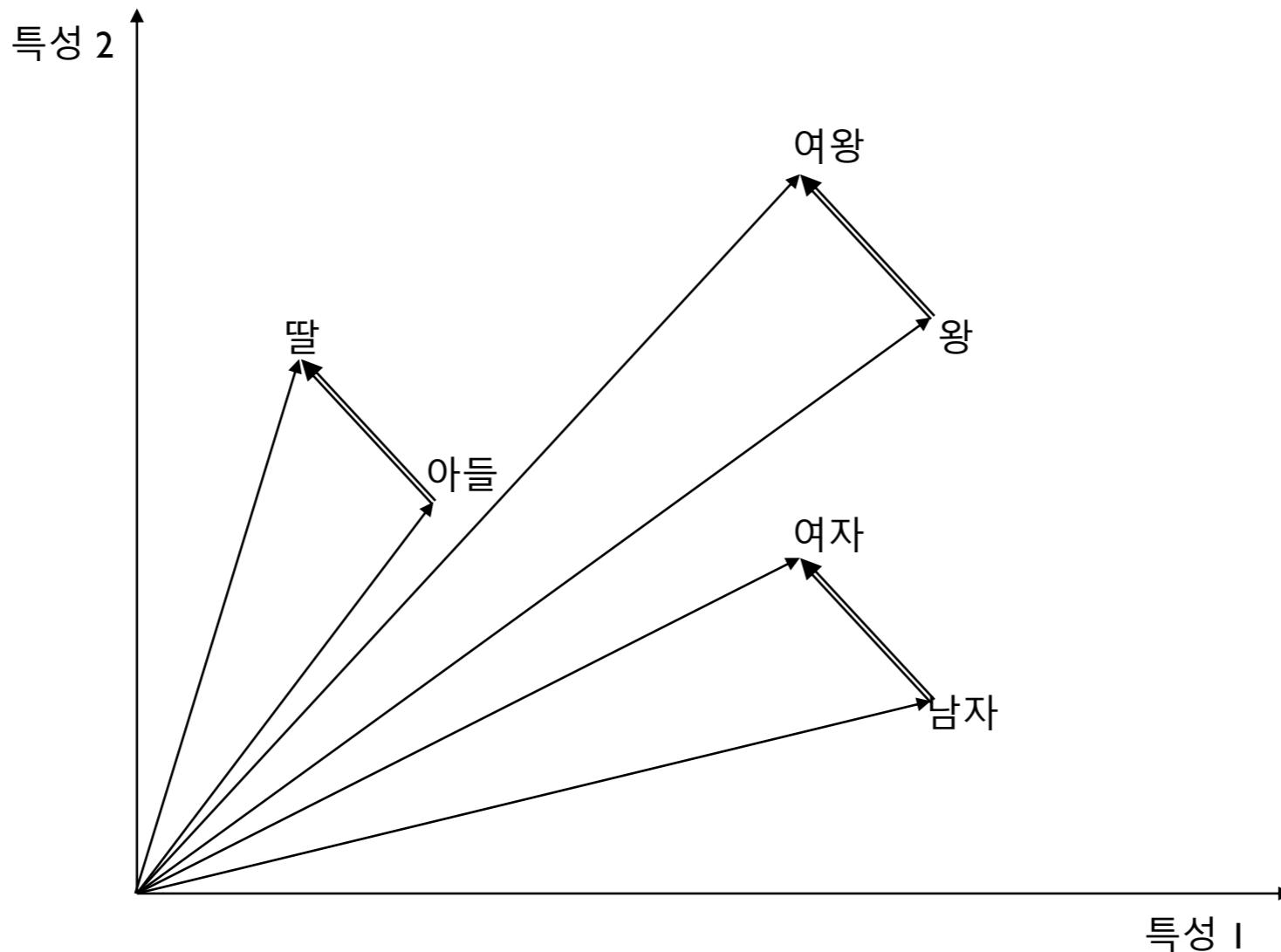
학교 = [0.23, 0.58, 0.97, ... , 0.87, 0.95]

바다 = [0.45, 0.37, 0.81, ... , 0.22, 0.64]

- 단어 벡터를 사용하면 각 단어들 사이의 “거리”를 계산할 수가 있고 이 고차원 가상 공간에서의 거리를 기반으로 유의어 반대어 등을 찾아낼 수가 있다.
  - 특정 벡터 성분은 동물의 성별을 구분하거나, 단수와 복수를 구분하거나, 동사와 명사를 구분할 수도 있다.
  - 그러나 각 벡터 값의 의미는 알 수 없다

- 단어 벡터는 대형 말뭉치로부터 학습을 시킨다. 말뭉치의 문장들을 계속 입력하여 학습을 시키면 단어 벡터를 얻는다.





- 이미 만들어져 있는 단어 벡터를 가져다 사용할 수도 있다.
- 2014년 스탠포드에서 만든 Global Vectors for Word Representations
  - 위키피디아 데이터로부터 학습을 하여 40만개 단어를 100차원으로 임베딩했다.
  - [nlp.stanford.edu/projects/glove](http://nlp.stanford.edu/projects/glove)에서 다운로드받을 수 있다.

- 문서-단어 행렬을 이용하여 네이버 영화 평점 데이터를 이용한 감성분석 방법을 소개하겠다.
- 데이터는 Naver sentiment movie corpus v1.0 ([github.com/e9t/nsmc/](https://github.com/e9t/nsmc/))를 사용한다.
  - 이 데이터에는 영화 리뷰 20만 건이 저장되어 있다. 각 평가 데이터는 0과 1로 레이블링 되어 있는데 0은 부정, 1은 긍정 리뷰를 나타낸다.
- 한글 자연처 처리를 위해서 konlpy 패키지에서 제공하는 Twitter 문서 분석 라이브러리를 사용하겠다.

- 단어벡터 만드는 과정을 소개하겠다.
- 가장 널리 사용되는 라이브러리는 Gensim이다.  
pip install gensim

```
from gensim.models.word2vec import Word2Vec
model = Word2Vec(sentense_list, min_count=1)
model.most_similar(positive="조선")
##  
[('일본', 0.9953970909118652),  
 ('관련', 0.9941188097000122),  
 ('인물', 0.9938454031944275),  
 ('러시아', 0.9931197166442871),  
 ('주요', 0.9918481111526489),  
 ('대원군', 0.9915156960487366),  
 ...]
```

- 두 개의 문자열이 얼마나 다른지를 나타내는 편집거리를 이용하여 단어의 유사도를 나타낼 수 있다.
- 한 단어에서 글자를 추가, 제거, 변경함으로써 다른 단어로 바꿀 때 필요한 최소한의 편집 행동의 횟수로 결정한다.
- NLTK 라이브러리를 활용하여 두 문장의 편집거리를 계산한다.

- 영어에서는 단어들이 대부분 스페이스로 구분되므로 단어를 구분하는 것이 어렵지 않다.
- 그러나 한글은 스페이스로 나눠진 단어가 조사를 포함하거나 복합명사인 경우 등이 있어 품사를 구분하는 작업이 영어처럼 간단하지 않다.
- 한글 문장을 처리하려면 단어를 다시 더 작은 단위인 형태소로 나누는 절차가 필요하며 이를 형태소 분석(morphological analysis)이라고 한다.
- KoNLPy 라이브러리의 Twitter 형태소분석기를 사용한다

- 문서의 주제(카테고리)를 구분하는 것으로 미리 카테고리가 정해져 있지 않으므로 비지도 학습에 해당된다.
- 관련된 단어나 문서의 집합을 찾는 방법이 필요한데 잠재 디리클레 할당, LDA(Latent Dirichlet Allocation) 방법을 주로 사용
  - 관련성이 높은 단어들이 발생하면 같은 토픽으로 분류한다.
- 한 문서에는 여러 토픽이 복합적으로 존재할 수 있다. 각 토픽의 비중은 다를 수 있다.
- DLA에서는 문서의 각 토픽들이 디리클레 분포를 따른다고 가정하고 각 문서를 각 토픽에 “할당”하는 방식으로 동작한다.
  - 문서마다 토픽이 어떻게 분포되어 있는지, 그리고 토픽마다 단어의 분포가 어떤지 파악.
  - 토픽에 따라 단어의 분포를 결정하고 그중 가장 높은 확률의 단어를 선택한다.

- LDA는 말뭉치로부터 대표적인 토픽을 먼저 선정하고 해당 토픽으로부터 단어들을 뽑아서 문서를 생성한다.
- 반대로 보면 주어진 문서에 등장한 단어들이 어떤 토픽에서 뽑혔고 그 토픽의 확률이 어떻게 분포하였는지를 추론해 내는 것이 LDA의 학습 과정이다.
- 말뭉치의 단어가 어떤 토픽에 해당하는지 명시적으로 표시되어 있지 않기 때문에 학습을 통해 '잠재적'인 정보를 추출해야 한다.

- 여기서는 LDA를 이용하는 예로서, 뉴스기사를 사용하여 토픽 모델링을 수행하는 예를 설명하겠다.
- 먼저 여러 문서에서 자주 나타나는 공통 단어를 제거하고 상위 10000개의 단어를 선택하여 BOW 모델을 생성한다.
- LDA 분석으로 얻은 결과는 주제를 구별하는데 도움을 주지만 비지도 학습이기 때문에 완벽한 정답은 아니다.
  - 주제에 할당된 문서를 확인하여 평가하고 검증하는 과정은 사람이 해주어야 한다.