[인공지능] 지도학습, 비지도학습, 강화학습

머신러닝의 학습 방법은 크게 3가지로 분류할 수 있다.

* 지도학습
* 비지도학습
* 강화학습
* 지도학습(Supervised Learning)

지도학습은 정답을 알고 학습하는 것을 의미합니다. 다시 말하면 입력 값(x)과 입력 값에 대한 레이블 즉, 정답(y)\*을 포함하는 훈련용 데이터를 이용하여 학습하고 그 학습된 결과를 바탕으로 미지의 데이터에 대해 미래 값을 예측하는 것을 말합니다.

\* 정답에 해당하는 값을 목적변수 또는 레이블이라고 부른다.

* 지도학습 종류

1. 회귀(Classification)

회귀는 수치 값을 의미하며 관찰된 연속형 변수들에 대해 두 변수 사이의 모형을 구한 뒤 적합도를 측정해 내는 분석 즉, 수치를 예측하는 것을 의미한다.

예를 들어 경제 지표를 예측하거나 사회학 연구, 마케팅 등에 많이 활용되며 회귀 분석의 알고리즘으로는 선형 회귀, KNN, SVM, 로지스틱 회귀, 랜덤 포레스트, 신경망 등이 있다.

1. 분류(Regression)

분류는 카테고리 변수를 의미하며 어떤 항목이 어느 그룹에 속하는지를 판별하는 것을 의미한다. 크게 이진 분류와 다중 분류로 나눌 수 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| 이진 분류 | 두 가지 카테고리를 나누는 작업 |
| 다중 분류 | 세 가지 이상의 카테고리를 나누는 작업 |

예를 들어 스팸매일의 분류나 우수 고객 분류 등의 다양한 분류 작업을 할 수 있다.

* 비지도학습(Unsupervised Learning)

비지도학습은 지도학습과 달리 정답(label)은 없고 입력 데이터만 있는 훈련용 데이터(training data)를 이용한 학습을 통해 정답을 찾는 것이 아닌 입력 데이터의 패턴, 특성 등을 발견하는 방법을 의미한다.

* 강화학습(Reinforcement Learning)

기법 : 군집화(유사한 항목들을 같은 그룹으로 묶는다) / 시각화(데이터의 속성을 명확하게 시각화하기 위해서 고차원의 특성 값들을 2차원이나 3차원으로 차원을 축소하는 작업) / 데이터 변환(데이터를 분석하기 좋게 다른 형태로 변환) / 주성분 분석(PCA)(머신 러닝에 사용할 특성의 수를 줄인다)

연관 분석 : 어떤 사건이 다른 사건과 얼마나 자주 동시에 발생하는지 파악, 자주 발생하는 패턴 찾기(상품의 연관성, 취향의 연관성 등 분석), 같이 구매한 상품 분석, 상품으 진ㄴ열 배치 및 상품 프로모션(쿠폰 발행 등)에 활용

강화 학습 : 일정 기간 동안의 행동에 대해 보상을 해줌으로써 어느 방향으로 학습해야 하는지 방향성만 알려주는 학습 방법 / 시간이 흐르면서 모델이 바람직한 방향으로 가고 있는지를 알려줄 수 있고 이를 통해 학습하는 방법

응용 예) 게임의 경우 입력시마다 답을 주지는 못하지만 게임을 이기고 있는지 지고 있는지를 알려줌, 알파고(강화학습 사용)

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명