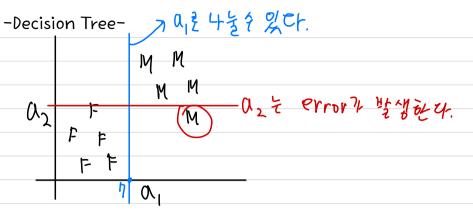
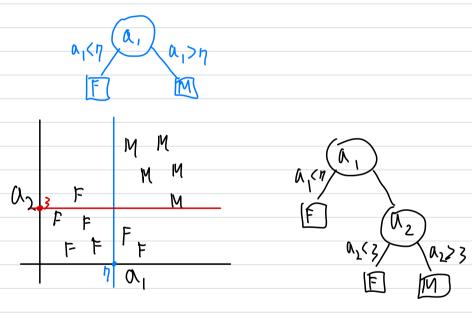
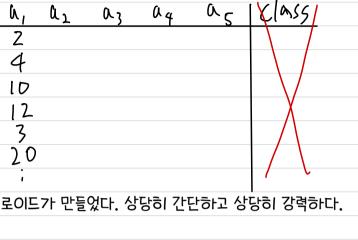
전통적 방식 computing : 문제 -> possible, but practically impossible -> 절차적으로 표현하기가 힘든 상황 대안 방식 computing 인공지능: 탐색을 통한 문제해결, 지식표현과 논리적 추론, 학습 기계학습(machine learning): - Supervised Learning(지도학습) - Unsupervised Learning(비지도학습) - Reinforcement Learning(강화학습) 지도학습, 비지도 학습: 과거의 경험인 데이터를 사용한다. 강화학습: trial and error -> 경험에 의한 학습 지도 -> 분류 (class) -> Decision Tree 비지도 -> 군집 -> K-mean 알고리즘 -> 연관 -> Aprimi 알고리즘 강화학습 -Decision Treelinear model 데이터 이것도 모델 feature Attri bute М U, Cluss 6, MM 20 25 Q, M 55 65 Μ P ٥,



엔트로피를 사용하여 al, a2 둘중 무엇을 먼저 사용하여 나눌지를 결정한다.



-군집화: K-means 알고리즘-



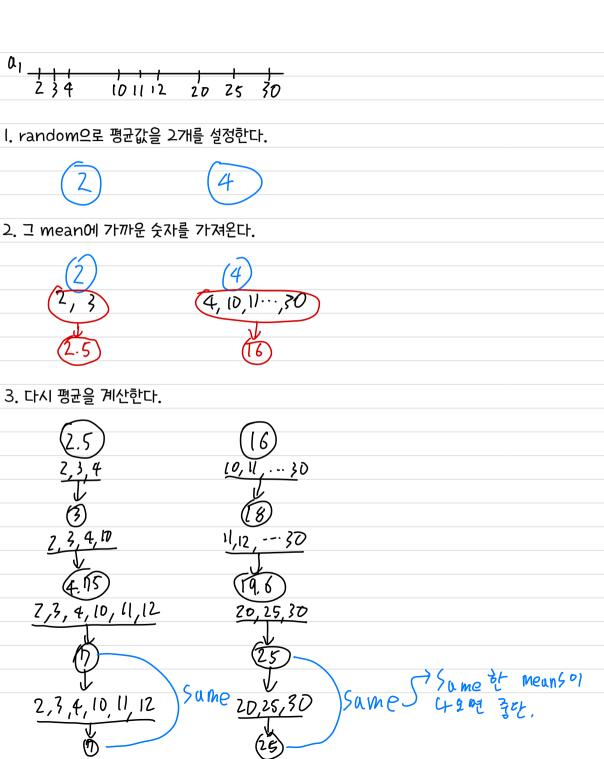
k=2라면?

이 알고리즘은, 학습방법을 사용,

몇개의 클러스터가 적절할까?

처음에는 랜덤으로 클러스터를 시작하는데.

점차 반복(iterative하게)하면서 효율적인 클러스터를 (학습하여) 만들어 나간다.



2차원은 어떠한가?



어느것이 중심으로 부터 가까운지 여부가 cluster의 여부가 결정된다. 이 알고리즘의 문제는 random한 초기 mean값에 의해 cluster의 성능, 결과가 달라진다는 것이다

- 연관분석 A-priori 알고리즘 -

이 알고리즘은 경영에서의 장바구니 분석에서 시작되었다.

예를 들어, A와 F가 같이 잘 팔리더라.

그러면 A와 F를 같이 진열하던가, 같이 사면 세일을 해준다던가 등등

	9781	見せ2	물건3	3 9730
41	l	0	0)
£2	- 0))	D
;	•	;	٠	•
tu	$ \mathcal{O} $	\circ	(

여러번 같이 발생한 것을 찾고 싶은 것이다.

Transaction Item -> Frequent Item set -> Association Rules

자주 발생한 빈도 minimum support이상 발생하면 '자주'라고 표현 ex)2000만번 이상 (가운트)

Transaction Items - \rightarrow Frequent Item sets {1, 3} 1{1,2,3} minimum support: 2 2{1,4} 3{1,3} 4{2,5,6}

 $\overrightarrow{\hspace{0.1cm}}$ Association Rules

문제는 알고리즘 관점에서 complexity가 너무 크다. : $O(2^n)$ 는 번 minimum support가 넘는지를 봐야한다.

그걸 또 n번 계산해야 한다.

$$= O\left(n \cdot \frac{m(m'1)}{2}\right)$$

$$= \sum_{i=1}^{m} mC_{i} \cdot n = 2^{m-1} \times n$$

장바구니들에서 이런 아이템이 같이 팔려요! = 문서들에서 같이 발생하는 단어가 있어요! 와 같은 의미이다.

왜 이 문제가 어려운가?

같이 발생한다는 것을 알아내면?

: 검색 알고리즘에서 사람들이 연관된 단어들을 검색창에 즉시즉시 띄워주는 것이다.

같이 몰려다니는 웨페이지들을 생각해보자. : 같이 연관된 페이지들을 추천해주는 것이다.