인공지능 > 머신 러닝 > 딥러닝

심볼릭 AI < - 옛날 지배적인 패러다임 (체스 게임) : 잘 정의한다면 논리적인 문제해결가능

머신러닝 : 명시적인 규칙이나 프로그램 없이 데이터로부터 학습하는 능력을 갖는 것

딥러닝 : 머신러닝 중 신경망을 사용하는 것

What is Machine learning?

전통적   
데이터 -> 일반 프로그래밍(규칙) - > 답 (어느정도 output을 알고있음)

데이터 / 답 -> 머신러닝 -> 규칙 (미리 답을 정의해놓고 그 룰을 만들어냄)

머신러닝의 특징

트레이닝 과정이 필요 -> 고성능 하드웨어 / 대량의 데이터  
통계와는 다르게 대용량의 복잡한 데이터셋을 다룸

딥러닝   
엔진니어링측면에서 효율화 개선 -> 경험으로 바탕으로 아이디어를 증명하는 경향이 있음

머신러닝이 어디에 유용한가?

1. 이미지 분류
2. 뇌종양 스캔(의학)
3. 챗봇
4. 보이스
5. 추천 / 예측

Reinforcement Learning: Robots, Games, 자율주행

<딥러닝> Represation Learning

데이터로부터 층(깊이) 심층학습으로 핵심적인 특징을 새롭게 표현하는 과정 (다단계 처리학습)

목표 : 가중치의 정확한 값을 찾는 것 -> 가중치 -> 층(데이터변환) - > 예측

입력

손실함수(목적함수) -> 테스트와 예측값간의 차이를 점수로 표현   
이렇게 얻은 손실 점수를 옵티마이저 해서 가중치를 업데이트 -> 성능향상  
이러한 과정을 트레이닝 루프(Training Loop)

ML 분류

* 지도 / 비지도 / 준지도
* 강화

ML 사례(수식)

* X->Y , 함수개념
* 지도 / 비지도학습 개념

ML 사례(코드)

* Keras 설치 및 실행
* 코드리뷰(딥러닝 예제)

• 지도학습(Supervised learning)  
- x : 데이터 (미리 정답을 구축) y : 정답  
- x -> y 맵핑Function을 찾는 것  
- Classification(분류), Regression(회긔)

• 비지도학습(Unsupervised learning)  
- x : 데이터만 존재 (비슷한 정도만 제시, 목표값 없음)  
- 스스로 맞춤  
- 정답이 필요 없음   
- Clustering, Dimensionality reduction, Anomaly/Novelty detection

• 준지도학습(Semi-supervised learning)   
- 일부는 x와 Y를 모두 가지지만, 나머지는 X만 가진 상황  
- X의 수집은 쉽지만, Y는 수작업이 필요한 경우 유용함

• 강화학습(Reinforcement learning)  
 - 단계별 정책을 정함  
 - 묙표를 위한 단계 학습

다양한 기준에 따른 유형

* 오프라인 학습과 온라인 학습(리얼 타임)
* 결정론적(deterministic)학습과 스토캐스틱(stochastic)학습  
  - 결정론적에서는 같은 데이터를 가지고 다시 학습하면 같은 예측기가 만들어짐  
  - 스토캐스틱 학습은 학습 과정에서 난수를 사용하므로 같은 데이터로 다시 학습하면 다른 예측기가 만들어짐.
* 분별(discriminative)모델과 생성(generative)모델  
  - 분별 모델은 분류 예측에만 관심. 즉 P(y|x)의 추정에 관심  
  - 생성 모델은 P(x) 또는 P(x|y)를 추정

