### PART 1 머신러닝

1.4 머신러닝 시스템의 종류

1.4.1 지도학습과 비지도학습

핸즈온 머신러닝 2판 - 오렐리안 제롱

화학소재솔루션센터 김민근



### 머신러닝 시스템의 종류

- <mark>사람의 감독하에 훈련</mark>하는 것인지 그렇지 않은 것 인지
  - ▶지도, 비지도, 준지도, 강화 학습
- <mark>실시간으로 점진적인 학습</mark>을 하는지 아닌지
  - > 온라인 학습과 배치 학습
- 단순하게 알고 있는 데이터 포인트와 새 데이터 포인트를 비교하는 것인지 아니면 과학자들이 하는 것처럼 훈련 데이터셋에서 패턴을 발견하여 예측모델을 만드는지
  - ▶사례 기반 학습과 모델 기반 학습

그림 1-5 지도 학습에서 레이블된 훈련 세트(예를 들면 스팸 분류)



ex) 심층 신경망 모델을 사용한 실 시간 스팸메일 필터 >> <mark>온라인</mark>, <mark>모델 기반</mark>, <mark>지도</mark> 학습 시스템



### 머신러닝 학습방법

강화학습 학습방법 지도학습 비지도학습

준지도학습

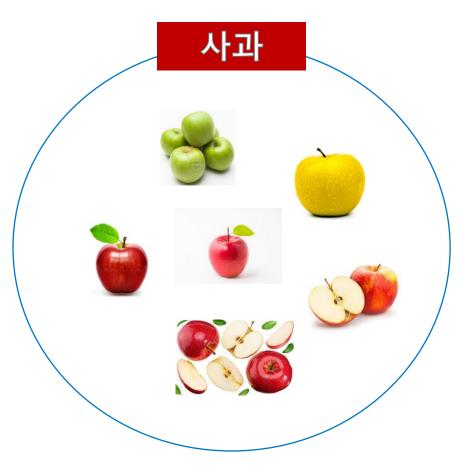


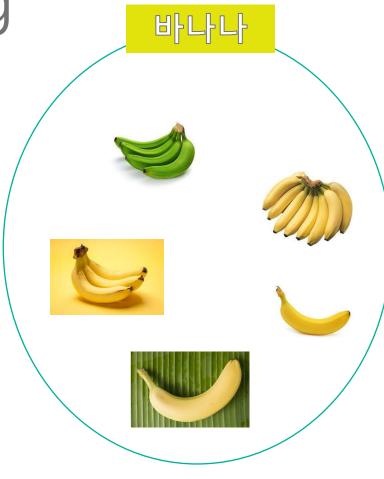
정답이 있는 데이터로 인공지능을 학습시키는 방법

#### 지도학습

레이블(label) 원하는 답 사과, 바나나

원인 > 결과 사진(정보) > 이름







정답이 있는 데이터로 인공지능을 학습시키는 방법





#### 지도학습

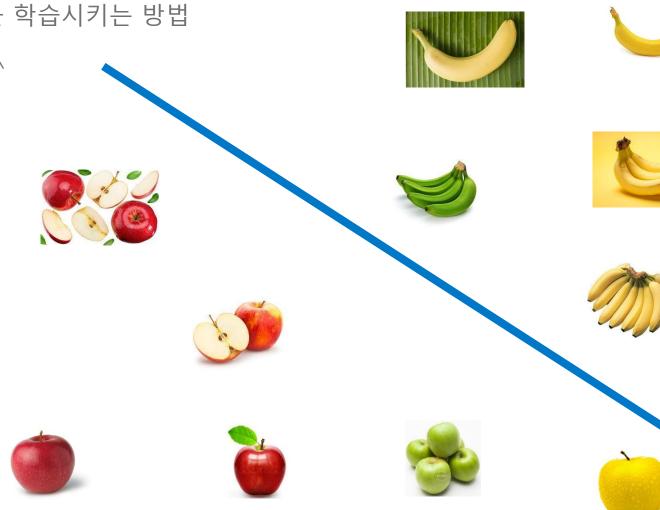
특성(feature)

모양: 둥근 ~ 길죽 색깔: 빨강 ~ 노랑

분류(classification)









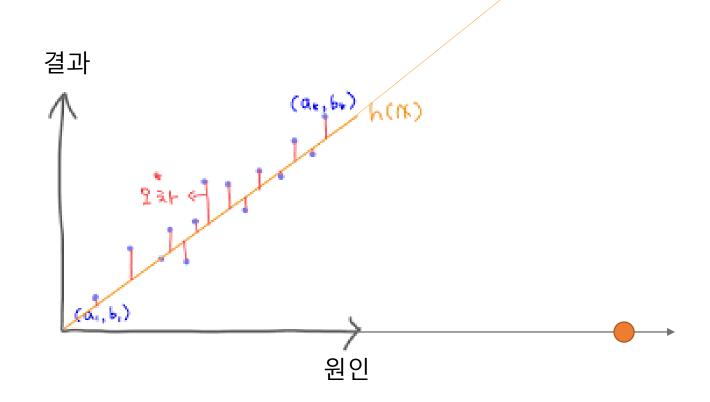
정답이 있는 데이터로 인공지능을 학습시키는 방법

#### 호/귀(regression)

#### 지도학습

- k-최근접 이웃k-nearest neighbors
- 선형회귀 linear regression
- 로지스틱 회귀 logistic regression
- 서포트 벡터 머신 support vector machine
- 결정 트리와 랜덤 포레스트 decision tree & random forest
- 신경망neural networks





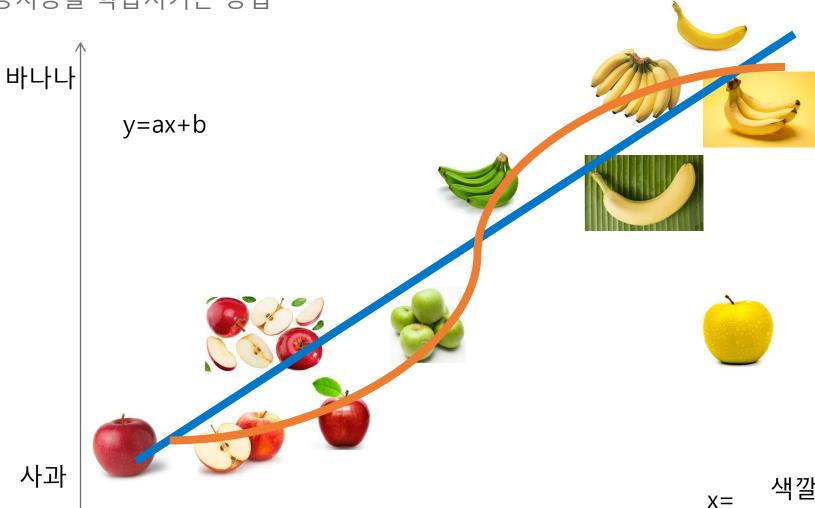
정답이 있는 데이터로 인공지능을 학습시키는 방법

#### 회귀(regression)

#### 지도학습

- k-최근접 이웃 k-nearest neighbors
- 선형회귀 linear regression
- 로지스틱 회귀 logistic regression
- 서포트 벡터 머신 support vector machine
- 결정 트리와 랜덤 포레스트 decision tree & random forest
- 신경망 neural networks

KRICT한국화학연구원



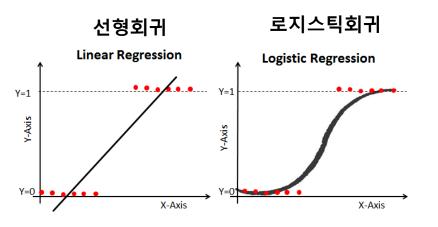
사과

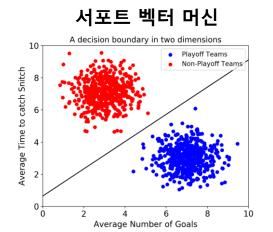
정답이 있는 데이터로 인공지능을 학습시키는 방법

#### 지도학습

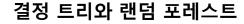
- k-최근접 이웃k-nearest neighbors
- 선형회귀 linear regression
- 로지스틱 회귀 logistic regression
- 서포트 벡터 머신 support vector machine
- 결정 트리와 랜덤 포레스트 decision tree & random forest
- 신경망neural networks

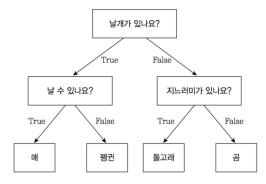




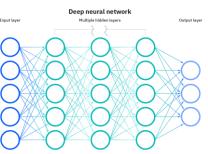


k-최근접 이웃









삶이 미리 정보(정답)를 주며 가르치지 않아도 정답이 없는 데이터 속에서 스스로 학습할 수 있는 학습

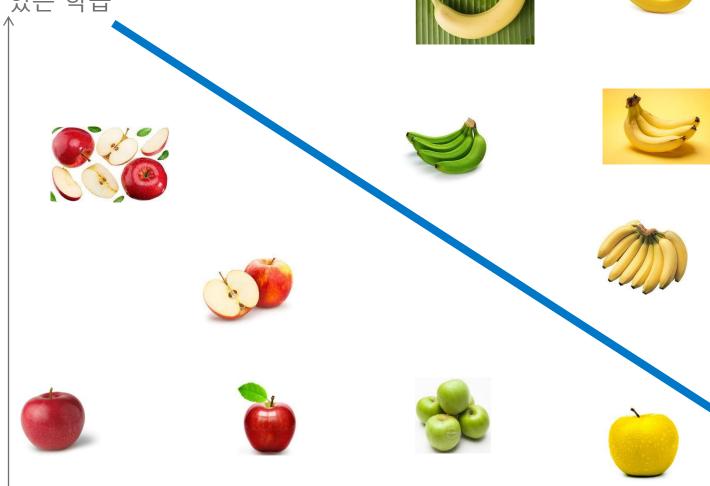
형태





비지도학습

숨겨진 관계, 패턴 등 발견 색상, 형태

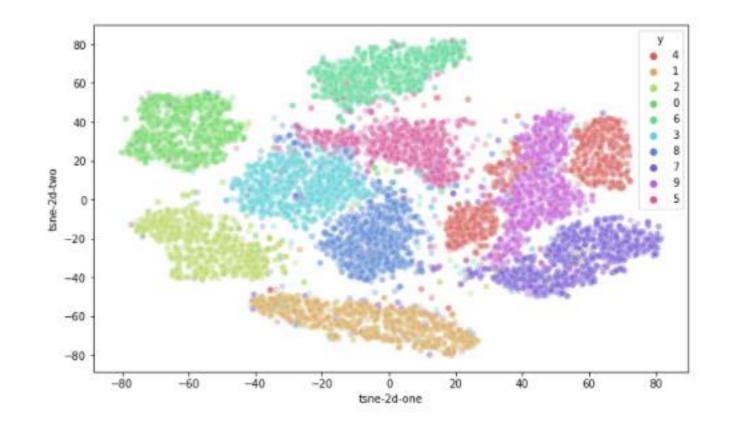




삶이 미리 정보(정답)를 주며 가르치지 않아도 정답이 없는 데이터 속에서 스스로 학습할 수 있는 비지도 학습

#### 비지도학습

- 군집
- 이상치 탐지와 특이치 탐지
- 시각화와 차원 축소
- 연관 규칙 학습



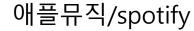


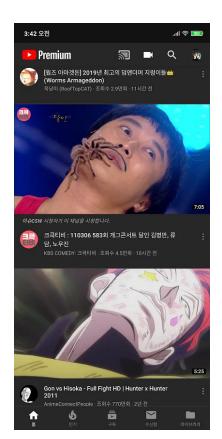
비슷한 군집의 데이터 >> 동영상 알고리즘, 맞춤 광고











유튜브

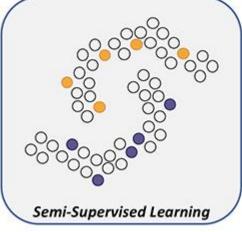


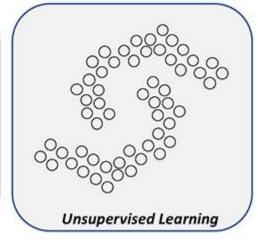
# 준지도학습: Semi-supervised learning

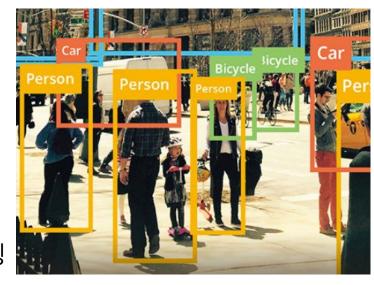
지도학습+비지도학습

준지도학습











### 강화학습: Reinforcement learning

강화학습





Agent 환경(environment)을 관찰해서 행동(action) ■ 보상(reward) +100

● 정책(policy)

벌점(penalty)-100



