

Part. 01 Machine Learning의 개념과 종류

[Machine Learning의 개념

FASTCAMPUS ONLINE

머신러닝과 데이터분석 A-Z

강사. 이경택

I Machine Learning

커리큘럼

- Part1 : Machine Learning의 개념과 종류
- Part2: 회귀분석 통계학기초, 회귀분석, PCA
- Part3: Machine Learning알고리즘 KNN, LDA, SVM, DecisionTree, ANN
- Part4: Ensemble Learning Bagging, Boosting, RandomForest, Stacking
- Part5 : Clustering Kmeans, Hierachical, DBSCAN
- Part6: Class imbalanced problem Oversampling, Undersampling
- Part7 : 빅콘테스트 후기



■ "무엇(X)으로 무엇(Y)을 예측하고 싶다"

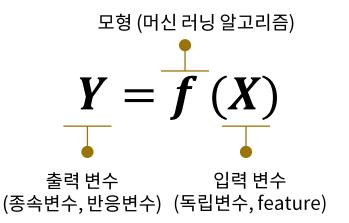
데이터(행렬)

| | | | | | 1 | |
|----|-----|-----|-----|-------|-----|------|
| 성별 | 7 | 몸무게 | 체지방 | BMI지수 | 폐활량 | 흡연여부 |
| 남 | 182 | 78 | 18 | 15 | 86 | Υ |
| 여 | 156 | 52 | 25 | 17 | 95 | N |
| 여 | 165 | 58 | 21 | 19 | 98 | N |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Χ



■ 기계 학습 또는 머신 러닝(영어: machine learning)은 인공 지능의 한 분야로, 컴퓨터가 학습할 수 있도록 하는 알고리즘과 기술을 개발하는 분야를 말한다 (위키피디아)



- 주어진 데이터를 통해서 입력변수와 출력변수간의 관계를 만드는 함수 f를 만드는 것
- 주어진 데이터 속에서 데이터의 특징을 찾아내는 함수 f를 만드는 것

Fast campus

Machine Learning으로 할 수 있는 것들

X: 고객들의 개인 정보 및 금융 관련 정보, Y: 대출 연체 여부 -> 대출 연체자 예측 탐지 모델, 대출 연체 관련 주요 feature 추출

X:게임 유저들의 게임 내 활동 정보, Y:게임 이탈 여부 / 어뷰징 여부 -> 이상 탐지 모델

X: 숫자 손 글씨 데이터, Y: 숫자 라벨(0~9) -> 숫자 이미지 분류 모델

X: 상품 구매 고객 특성 정보 -> 군집화를 통한 고객 특성에 따른 segmentation

X: 고객들의 상품 구매 내역 -> 매장내 상품 진열 위치 리뉴얼을 통한 매출 증대

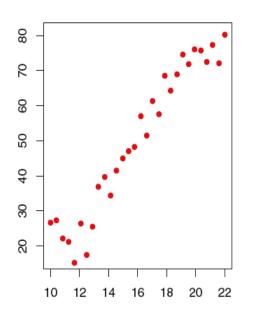
X: 쇼핑몰 페이지 검색 및 클릭 로그 기록 -> 맞춤 상품 추천 시스템

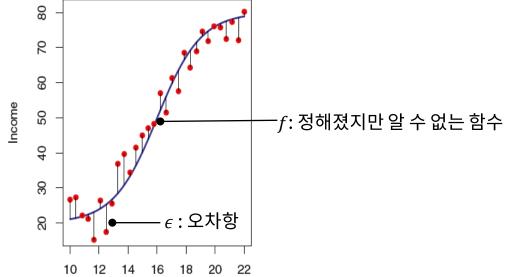
X: SNS데이터 및 뉴스 데이터 -> 소셜 및 사회 이슈 파악



- *f* 란 무엇인가 (회귀 분석인 경우)
 - f를 구하기 위해서 입력 변수와 출력 변수가 필요함
 - p개의 입력 변수 $X_1, X_2, ..., X_p$ 가 있고, 출력 변수 Y가 있을 때, $X = (X_1, X_2, ..., X_p)$ 라 하면 입력 변수와 출력 변수의 관계를 나타내는 식은 다음과 같음

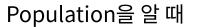
$$Y = f(X) + \epsilon$$

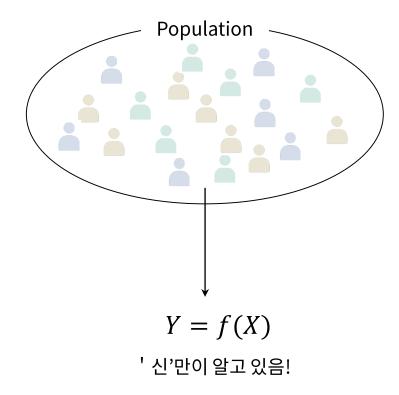






■ *f* 란 무엇인가 (회귀 분석인 경우)





Population을 모를 때

