

2022-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서 (14주차)

이름	정재경	학과(전공)	컴퓨터공학과		
학번	17011584	학년	3		
연락처	01021714774	e-Mail	therealjamesjung@gmail.com		
과목명	자기주도창의전공 II	분반	004	신청학점	6
	자기주도창의전공 III		004		
학습기간	22.12.01 ~ 22.12.06	학습주차	8	학습시간	20
창의과제	AI 기반 리그오브레전드 실시간 승률 예측 시스템				
금주 학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 논문 참고하여 AI 모델 튜닝 및 Scoring Metric 개발 - PyTorch의 TorchScript를 활용하여 모델 저장 후 백엔드 Socket API에 랜덤으로 승률을 전송했던 부분을 모델로 대치 				
학습내용	<ul style="list-style-type: none"> - PyTorch의 TorchScript를 활용하여 .pt파일의 PyTorch 모델 저장 - 관련 논문을 참고하여 모델을 평가할 수 있는 Scoring Metric 개발 - 모델 학습 내용 기록 및 파라미터 튜닝 				
참고자료 및 문헌	https://pytorch.org/docs/stable/generated/torch.nn.GRU.html http://koreascience.or.kr/article/CFKO201924664106356.pdf				
학습방법	공식문서, 기술 블로그 참고 및 학습, 논문 참고				
학습성과 및 목표달성도	<ul style="list-style-type: none"> - 1초에 대한 승률 예측값을 연산할 때 CPU 계산으로도 1초단위 계산이 가능했으므로 따로 AI용 GPU 인스턴스 및 컨테이너를 사용하지 않고, 백엔드 소켓API에 직접 구현 $error_t^{game} \begin{cases} 1 - p_t^{game} & y_{game} \geq 0.5 \\ p_t^{game} & y_{game} < 0.5 \end{cases} \quad error_t^{avg} = \frac{\sum error_t^{game}}{total\ number\ of\ games}$ <ul style="list-style-type: none"> - 논문을 참고하여 우리의 데이터셋에 맞는 Scoring Metric 개발 및 그에 맞춘 모델 튜닝 진행 				
내주 계획	- 학술제 및 각종 발표 준비, 문서화 진행				

2022년 12월 07일

지도교수

(인)