

작품(주제)에 대한 요약 (계속)	
운영개념	<p>인공지능 : 딥러닝 기반 (python)</p> <p>서버 : 인공지능 및 가치망 서버, 어플을 운영하기 위한 서버 (C#, mssql server)</p> <p>데이터베이스 : 기보 저장 및 회원정보 저장(mssql)</p>
기타 개발시 고려사항	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 기존 제품들과의 차별성이 잘 드러나도록 준비하고 개발한다</li> <li>2. 인공지능을 활용해 대국이나 기보를 분석할 때 정확하고 좋은 성능이 나올 수 있도록 할 수 있는 방법에 대해 생각해본다.</li> </ol>
선행기술 조사 분석	<p>&lt;특허&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 딥러닝에 기초하여 바둑 게임 서비스를 제공하는 방법 및 장치 (엔에이치엔 주식회사)</li> <li>2. 1020943770000 (2020.03.23) 비지도학습 이상탐지를 위한 모델 선택 시스템 및 그 방법</li> <li>3. 1020200137119 (2020.10.21) 기계학습, 자연어처리 및 패턴기반 참조 라이브러리 기반 탐색 언어학습 시스템에 관한 방법</li> </ol> <p>&lt;논문&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search (Google, Google Deepmind)</li> <li>2. 한국컴퓨터정보학회 Vol.25 No.7 [2020] 조병선 자연어처리와 기계학습을 이용한 요구사항 분석기술 비교 연구</li> <li>3. 한국디지털정책학회 Vol.17 No.3 [2019] 최성자 비지도학습 머신러닝에 기반한 베타파 상관관계 분석모델</li> <li>4. 알파고제로 네이처 논문 : <a href="https://www.nature.com/articles/nature24270">https://www.nature.com/articles/nature24270</a></li> <li>5. 인간의 지식 없이 바둑을 마스터하기(알파고제로) <a href="https://deepmind.com/research/publications/2019/mastering-game-go-without-human-knowledge">https://deepmind.com/research/publications/2019/mastering-game-go-without-human-knowledge</a></li> </ol> <p>&lt;상용 제품&gt;</p> <p>타이젬 바둑 : <a href="http://www.tygem.com/">http://www.tygem.com/</a></p> <p>오로 바둑 : <a href="https://www.cyberoro.com/">https://www.cyberoro.com/</a></p> <p>한큐 바둑 : <a href="https://baduk.hangame.com/">https://baduk.hangame.com/</a></p> <p>한게임 바둑 : <a href="https://baduk.hangame.com/">https://baduk.hangame.com/</a></p>
Key Words (5개) : 인공지능, 바둑, 기보 데이터 분석, 기계 학습, 딥러닝	
지도 교수	