

"互联网+"时代

大数据技术编金

中国·深圳 | 2015.11.28-29

解码数据未来

社交数据在征信领域的应用探索

刘黎春 SNG, 腾讯

- · 社交征信背景
- 腾讯社交网络数据
- 个体用户画像研究
- 社团圈子研究
- 模型建设及应用



社交征信背景



传统征信相关机构

数据的采集和提供

• 独特的数据源

• 初步的数据挖掘

征信解决方案的应用

银行

• P2P贷款机构

征信公司

征信使用方

数据公司

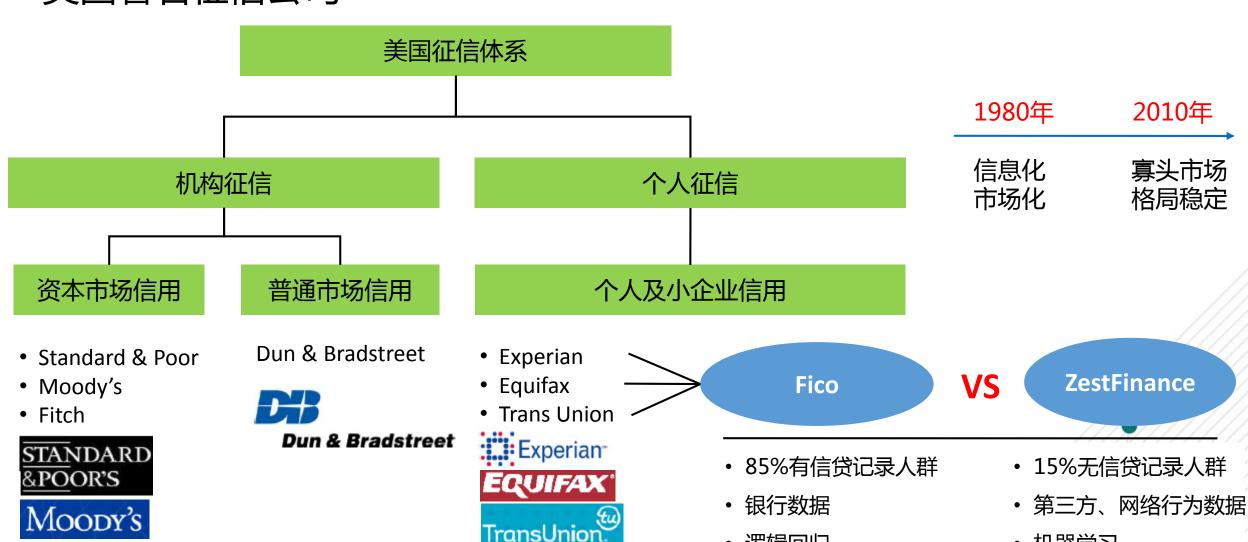
数据整合和挖掘

- 多维度的数据源整合
- 征信模型建设、服务提供
- 征信解决方案提供



FitchRatings

美国著名征信公司



• 逻辑回归

• 15-50个变量

• 机器学习

• 几千上万个变量

国内征信发展历程

- 2006年3月, 央行设立征信中心
- 2013年3月,首部征信行业法规 《征信管理条例》开始实施,12月 央行制定的《征信机构管理》正式 施行
- 1991年,深圳贷款证制度正式颁布执行
- 1991年、1995年, 央行总行分两次向全国组织推行贷款证
- 1994年,邓白氏进入中国
- 1988年,第一家信用评级公司"上海远东资信"成立

平台化尝试

- ・央行推行贷款证
- 各地建设征信体 系

• 央行在2015年1月5日印发了 《关于做好个人征信业务准备工作 的通知》,要求八家机构做好个人 征信业务的准备工作

平台化形成

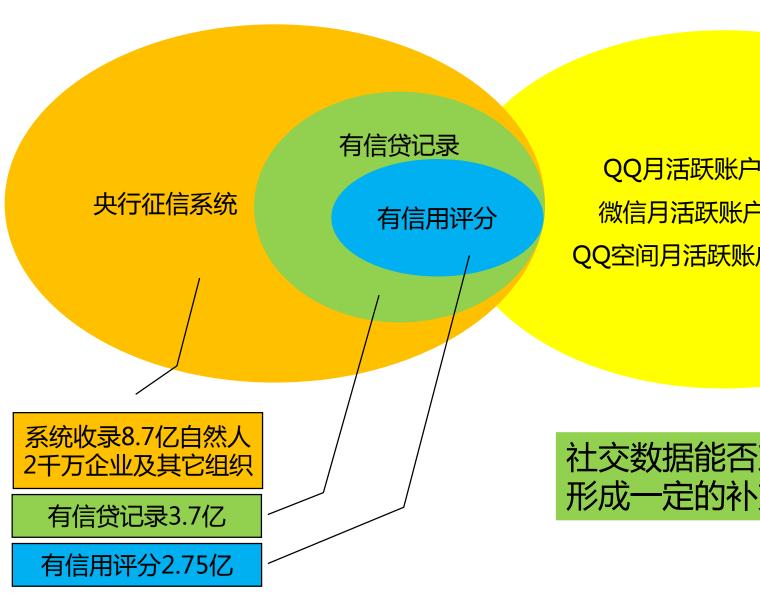
- ・央行主导
- 系统建立
- 条例规范建设
- ・征信民企成立

市场化阶段

- 互联网金融爆发
- ▼ 78家企业征信机构 备案完成
- 8家机构获批开展 个人征信准备工作
- ・芝麻信用
- ・腾讯征信
- 拉卡拉信用
- 深圳前海征信中心
- 中诚信
- 中智诚征信
- 北京华道征信

起步阶段

- ・规模小
- ・业务少



QQ月活跃账户数8.6亿 微信月活跃账户数6.5亿 QQ空间月活跃账户数6.53亿

社交数据能否对央行征信 形成一定的补充?



社交数据能不能用来做征信?



社交数据与信用评级有关系吗?

交易数据天然具备金融属性,社交数据有吗?

社交数据非结构化程度高,怎么挖掘并有效使用?



腾讯社交网络数据





传统征信分析维度



QQ社交数据现状 人口属性 年龄 性别 • 地域 ・家乡 移动互联网 关系链 • LBS • QQ群 • 手机APP ・ QQ关系链 • 移动设备 数据现状 社交&音乐 游戏 • 说说 • 端游 • 相册 • 页游 • QQ音乐 手游 增值业务 · QQ会员 黄钻 绿钻 • QQ秀

- · QQ
 - 月活跃8.6亿
 - · 最高同时在线2.39亿
- ·QQ空间
 - 月活跃6.53亿



社交征信SWOT分析

- 覆盖人群广,数据维度多
- 大规模实时数据处理能力
- 算法模型积累较多
- 社交网络数据难以模拟,在反欺诈方面有天然优势

- 缺乏信贷相关核心数据
- 数据类型多,处理难度大
- 缺乏统一的数据标准和规范
- 数据孤岛现象严重
- 账号复杂,一人多号情况多。



- 互联网金融爆发式增长,征信需求越来越大
- 大量的用户没有被央行征信系统覆盖,空间大

- 行业对社交征信的认可
- 互联网业务变化快,数据稳定性挑战较大。

 定性挑战较大

个体用户画像研究



用户画像主要挑战

1. 如何充分利用腾讯各种丰富的数据资源及之间的联系



2. 如何使用户画像适应各种不同的应用场景











3. 如何高效的处理海量的用户数据(超过10亿的QQ用户, 超过千亿级别的各类日志数据)



用户画像解决方案

1. 针对不同的底层数据类型设计特定的挖掘算法,挖掘用户的行为特征,形成底层标签。综合考虑不同数据来源的,形成更上层的抽象用户标签

2. 建立完善的用户画像标签体系结构,从不同维度、粒度对用户进行描述。

3. 搭建用户画像挖掘系统,基于大规模存储和机器学习计算平台,定期对全量用户数据进行计算和挖掘,并提供用户标签的使用和查询服务。



用户画像系统架构

标签应用层

TDW 离线查询

HBase 实时查询(理论峰值40w/s)

标签汇总层

不同算法、数据来源得到标签进行汇总

模型训练 与预测层 无监督模型: word2vec, LDA,社区发现

半监督模型: 标签传播

监督模型: LR, Kernel SVM, Random Forest

基于Hadoop, Spark和GraphLab等计算平台

数据处理层

结构化数据统计

文本分词

LBS与POI匹配

原始 数据层 相册说说 APP文本

群文本

操作行为

关系链

LBS数据

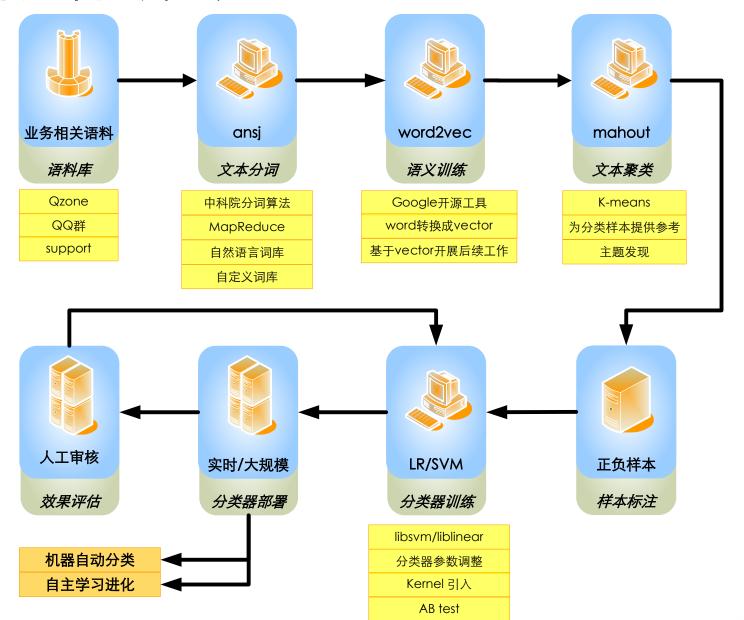
外部数据

TDW数据仓库





用户画像文本挖掘系统



每天处理5600万条说说,3000万相册标题, 讲述4500万人的故事



用户画像行业挖掘

思路及问题

思路1:根据用户加入的QQ群文本及其他UGC进行文本分类



存在问题:加入群只能 反专业业相关兴趣,与 职业并无绝对关系

思路2:判断用户工作 地点,并根据工作地 点推测用户行业



存在问题:同一工作地 点可能存在多种不同工 作行业

思路3:利用同事间好 友关系网络进行行业 标签传播



存在问题:好友关系类型比较复杂,无法确定 是否为同事



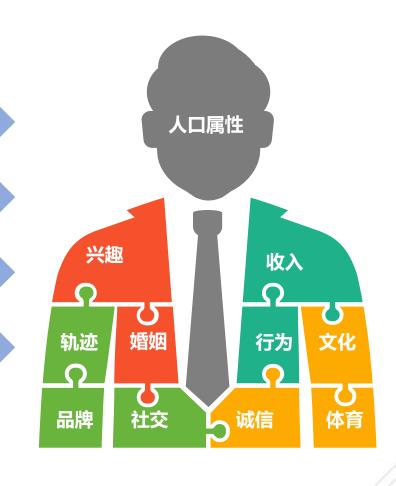
用户画像挖掘结果

结构化数据统计

文本分类

LBS数据挖掘

社交网络传播扩散

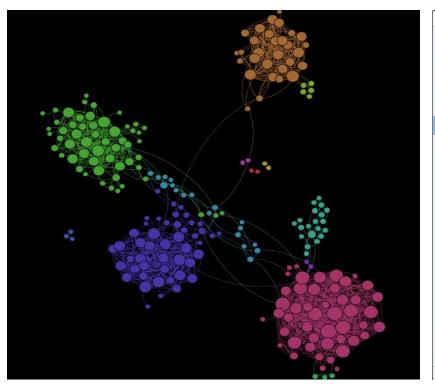


社团圈子研究



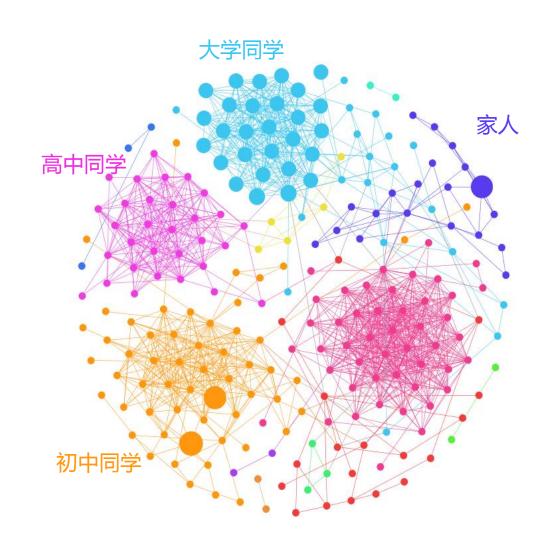
基于个人中心网络的关系链挖掘,QQ圈子

- 首次使用网络拓扑进行智能分圈
- 好友分圈+圈子识别+圈友识别 -> 圈子





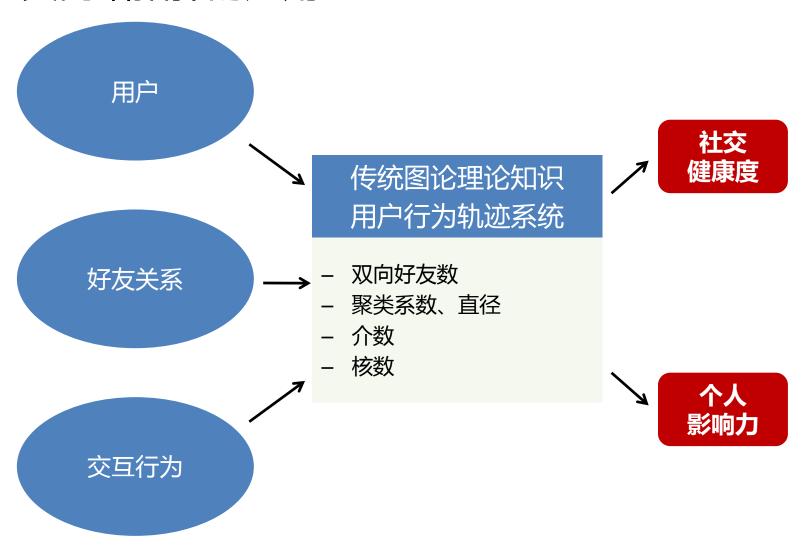
QQ圈子的应用



- 基于用户QQ圈子的好友备注分组 , 挖掘学历信息
- 经验证,QQ学历数据覆盖率为 74%,其中普通全日制和脱产的 用户准确度均超过90%



社交网络拓扑的应用





模型建设及应用



自然人计算

▶ 自然人计算模型的基本假设:

同时在线假设

• 同一设备登录的号码对可能属于同一自然人

互斥假设

- 包括异地互斥和消息互斥,排除异地同时在线、互发消息的号码对
- ▶ 自然人计算效果(准确率:84.9%;覆盖率:75.0%)



变量衍生与模型结果

基础变量:

共构造约1200个基础变量



衍生变量:

累计共衍生变量约1万



变量探索:

通过探索及IV分析,确定 待选变量约1500个



最终模型:

通过LR模型构建最终评级模型

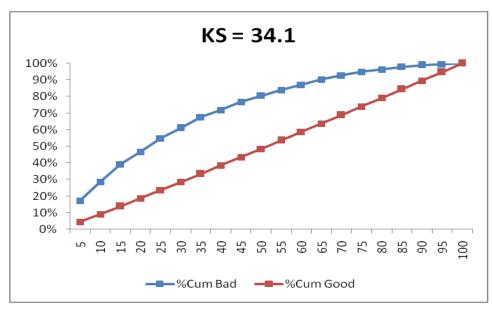


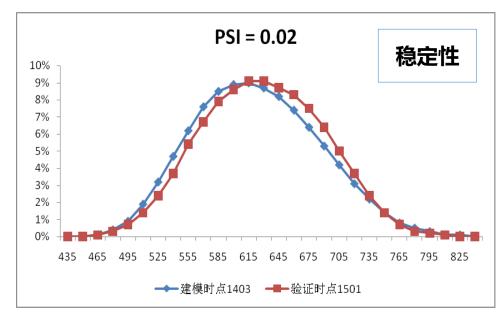
中间模型:

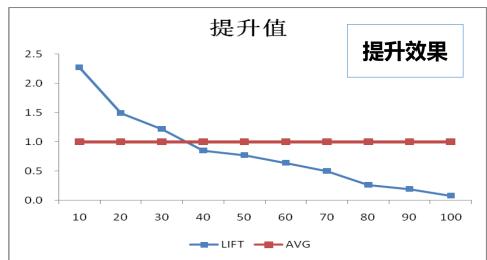
共开发了9个中间模型,模型使用的变量共52个

- 关系链组建偏好
- 沟通对象
- 沟通稳定性
- 游戏偏好
- 关系链拓扑结构
- QQ空间
- 群
- 设备安全
- · 账户综合信息

模型整体效果



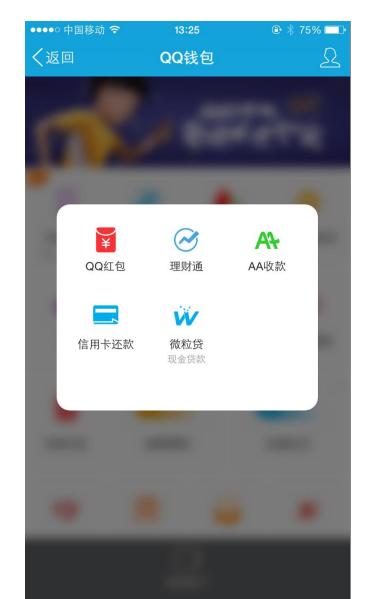




- 模型具有较好的区分能力
- 模型在不同时点分数分布较稳定



微粒贷应用







Thank you