



# Final Project



새 폴더



# 서비스 목적

---

## 게임 운용의 문제점

1. 유저들의 의견이 **GM**에게 잘 전달 되지 않는다.
2. 전달이 된다 하더라도 의미가 다르게 혹은 문제의 심각성을 모른다.
3. 사람을 써서 유저의 의견을 종합 하려고 해도 유저의 의견은 각종 커뮤니티 사이트에 올라와 취합하기도 힘들다.

즉 커뮤니케이션이 안된다.

# 서비스 구성요소

---

우리의 솔루션은?

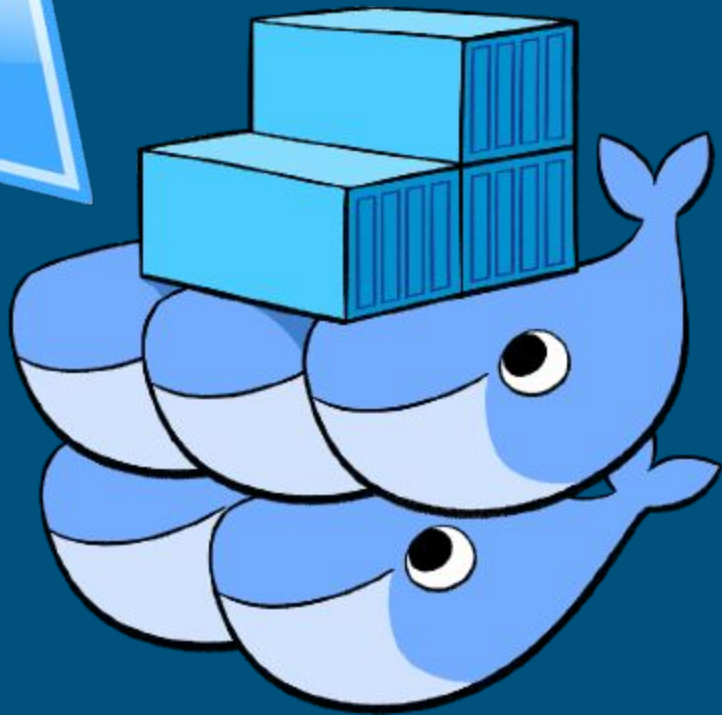
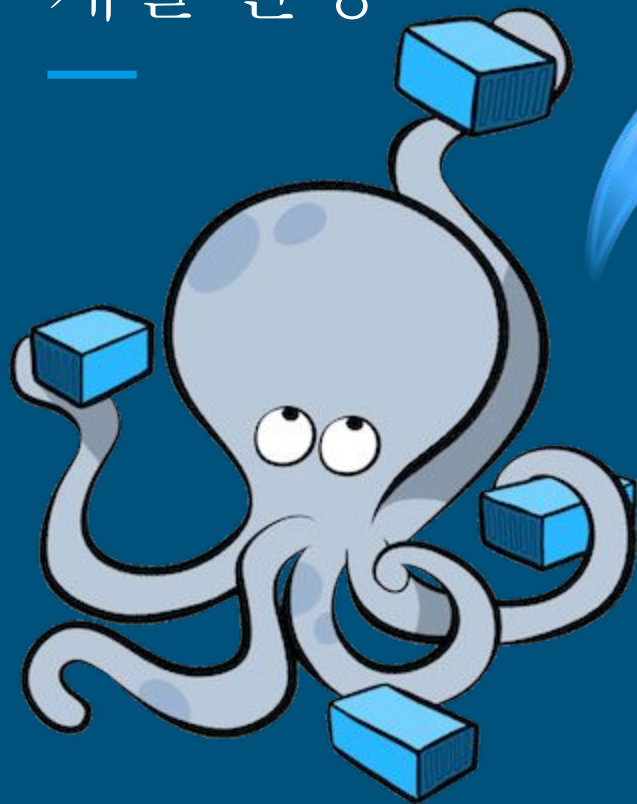
- 감정 동향
- 핫토픽
- 이슈 이벤트

# 프로젝트 계획

---

1. 서비스 리스트 구체화
  - a. 개발 환경 구축
2. **study**
3. 서비스 구축

개발 환경



# 서비스 구축 단계

---

## step 1. 데이터 수집 및 탐색

사용 예상 : Numpy, pandas, matplotlib

## step 2. 전처리 및 정제

비정형 데이터를 정형화하여 노이즈 제거 및 단어 통합

사용 예상 : KoNLPY, SoyNLP, NPLM, LSA 등등

# 서비스 구축 단계

---

## step 3. 모델링

적절한 Learning Algorithm을 선택 후 학습하는 과정

모델 선택 > 검증 > 최적화

## step 4. 평가 및 예측

모델의 정확도, 정밀도, 재현율을 측정