서울대학교 컴퓨터공학부 창의적통합설계1 과목 과제 제안서

1. 기업명: (주)네이버

2. 기업소재지: 경기도 성남시 분당구 정자동

3. 기업 현황:

가.대표 이사: 한성숙

나. 설립 년도: 1999 년

다. 직원 수: 2,512 명

라. 주 개발/판매품:네이버 인터넷 검색 및 포털 서비스, LINE, V 앱, 밴드, 스노우등의 글로벌 서비스 및 관련기술(웹/모바일 애플리케이션 기술, 인공지능 기술, 서비스 플랫폼, 빅 데이터 분석 처리기술등)

마. 홈페이지: www.navercorp.com

4. 프로젝트 주제 명: 확률 기반 플레이스 질의 모호성 해결

5. 프로젝트 내용:

사용자가 '명동 칼국수'을 검색 키워드로 입력했을 때 의도는 무엇일까요? '명동'을 업체 혹은 지역 이름 중 무엇으로 해석해야 할까요? 사용자의 과거 검색 이력, 위치가 모호성을 해결하는데 도움이 될 수 있습니다. 모호성을 해결할 수 있는 확률 모델을 설계해 봅니다.

* 모호성을 해결하는데 힌트가 될만한 요소들을 찾음. 가령, 사용자의 위치, 사용자의 검색 결과 클릭 이력
* 요소들을 조합해서 확률 모델 빌드
* 확률 모델의 성능을 실험을 통해 평가
* 필요한 데이터는 멘토와 협의해서 결정

7. 교육/훈련 효과: 로그 분석을 이용한 질의 모호성 해결 방법의 학습 및 확률 모델 설계와 검증을 통한 데이터 분석 및 응용 방법 습득

8. 개발 기간: 3개월

9. 개발 인원: 2~3인

10. 기업체 담당자: 김정훈 (비즈서비스개발 / NAVER)

                  E-mail: junghoon.kim@navercorp.com 전화: 031-784-1415