



코스 개요

Basic | 컴퓨터 과학 | 파이썬 | 소프트웨어 공학 | 영상 49 | 노트 12 | 실습 46 | 퀴즈 6

데이터 사이언스 | 디지털 전환

수강 기간 4주 | **사용 기술** Python | **선수 코스** 없음

수업 목표

- 파이썬 프로그래밍 언어에 대한 숙련도
- 컴퓨터적 사고력과 문제 해결 능력
- 컴퓨터 과학 기초 지식
- 웹 개발, 앱 개발, 데이터 분석 등 심화 분야를 공부할 수 있는 기초 지식

수강 대상

- 프로그래밍을 배우고 싶은 누구나
- 프로그래밍을 배워 내 전공, 내 업무에 활용하고 싶은 분
- 향후 웹 개발, 모바일 어플 개발, 데이터 분석 등을 공부하고 싶은 분
- 빠르게 변화하는 세상에서, 멋진 미래를 만들어가고 싶은 모든 분

토픽 구성

토픽1 프로그래밍 시작하기 in Python

- 챕터1 파이썬 첫 걸음
- 챕터2 프로그래밍 기본 개념

토픽2 프로그래밍 핵심 개념 in Python

- 챕터1 자료형
- 챕터2 추상화
- 챕터3 제어문


토픽3 프로그래밍과 데이터 in Python

- 챕터1 리스트
- 챕터2 for 반복문
- 챕터3 사전
- 챕터4 파이썬 데이터의 비밀

토픽4 파이썬 응용하기


- 챕터1 파이썬 모듈 맛보기
- 챕터2 사용자 입력 받기
- 챕터3 파일 읽고 쓰기
- 챕터4 프로젝트: 로또 시뮬레이션
- 챕터5 프로젝트: 숫자 야구

강사



강영훈


코드잇 공동설립/대표
Dartmouth College Computer Science 전공
더벤처스 소프트웨어 엔지니어
Samsung HumanTech Paper Award 수상
CISSE International Conference 논문 발간
ARPN-JEAS 논문 발간



손동욱


코드잇 Content Director
고려대학교 전기전자공학부 학사
상명대학교 뮤직테크놀로지학과 석사
LG전자 스마트TV 소프트웨어 개발

실습 과제




택이의 우승상금

바둑대회 우승상금,
은행 이자와 부동산 투자
중 뭐가 정답일까요?



프로젝트: 로또 시뮬레이션

당첨번호를 찾아라!
무작위로 숫자를 뽑고
당첨금을 계산해보세요.



프로젝트: 숫자 야구

세 숫자를 맞추는
야구게임을 아시나요?
파이썬으로 만들어보세요.



코스 개요

Basic

데이터 사이언스

영상 42 | 노트 52 | 실습 10 | 퀴즈 12

수강 기간 4주

사용 기술 MySQL

선수 코스 없음

수업 목표

- 데이터베이스와 테이블에 대해 기본적인 이해하기
- 데이터 분석 역량 강화하기
- MySQL 문법 학습하기
- 각종 실무 팁들 숙지하기

수강 대상

- 데이터베이스를 처음으로 배우는 분
- 데이터 사이언스에 관심이 있는 분
- 평소 데이터를 자주 다루는 마케터 혹은 PM

강사



성태호

코드잇 Content Producer & Data Scientist
Dartmouth College Computer Science 전공
Dartmouth College Introduction to Programming and Computation 조교
Dartmouth College Algorithms 조교
서울대학교 Bio & Health Informatics Lab 연구원



김현승

코드잇 Content Producer
경철대학교 법학과 학사
고려대학교 정보보호대학원 석사
네이버 스노우 소프트웨어 엔지니어

토픽 구성

토픽1

SQL로 하는 데이터 분석

- ▶ **챕터1** 데이터베이스 기본 개념
- ▶ **챕터2** 테이블 생성하기
- ▶ **챕터3** 데이터 조회로 기본 다지기
- ▶ **챕터4** 데이터 분석 단계로 나아가기
- ▶ **챕터5** 테이블 조인을 통한 깊이 있는 데이터 분석
- ▶ **챕터6** 서브쿼리와 뷰를 활용한 유연한 데이터 분석

실습 과제



데이터 조회 / 분석
SQL을 사용해서 데이터를 조회하고 내가 필요한 정보를 추출해볼까요?



컬럼 다루기 / 그루핑
SQL을 쓰면 복잡한 데이터도 문제 없죠. 조건에 맞는 데이터를 뽑아봐요.



테이블 조인 / 서브쿼리
SQL로 여러 테이블을 하나로 합쳐서 볼 수도 있죠. 데이터를 한 눈에 살펴볼까요?



코스 개요

Basic

웹 개발

영상 49 | 노트 35 | 실습 26 | 퀴즈 0

수강 기간 4주

사용 기술 HTML/CSS

선수 코스 없음

수업 목표

- HTML과 CSS를 통해 웹사이트 및 어플리케이션을 직접 퍼블리싱할 수 있는 역량
- 초보 웹퍼블리셔로 성장하기
- 10개 이상 사이트 개발 실습해보기

수강 대상

- HTML/CSS를 배워 웹 퍼블리셔가 되고 싶은 분
- 나만의 인터랙티브한 웹사이트를 개발하고 싶은 분
- 10개 이상의 실습 프로젝트를 통해 실력을 쌓고 싶은 분

강사



강영훈

코드잇 공동설립/대표
Dartmouth College Computer Science 전공
더벤처스 소프트웨어 엔지니어
Samsung HumanTech Paper Award 수상
CISSE International Conference 논문 발간
ARPN-JEAS 논문 발간



손동욱

코드잇 Content Director
고려대학교 전기전자공학부 학사
상명대학교 뮤직테크놀로지학과 석사
LG전자 스마트TV 소프트웨어 개발

토픽 구성

토픽1 HTML/CSS 시작하기

- 챕터1 수업 소개
- 챕터2 HTML/CSS 시작하기
- 챕터3 어떤 색선
- 챕터4 꿀팁
- 챕터5 텍스트 스타일링
- 챕터6 여행 사이트

토픽2 HTML/CSS 핵심 개념

- 챕터1 Box Model
- 챕터2 CSS 제대로 활용하기
- 챕터3 Display
- 챕터4 포지셔닝
- 챕터5 Float
- 챕터6 리스트
- 챕터7 쇼핑몰

토픽3 반응형 웹 퍼블리싱

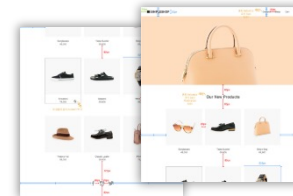
- 챕터1 반응형 웹
- 챕터2 부트스트랩

실습 과제



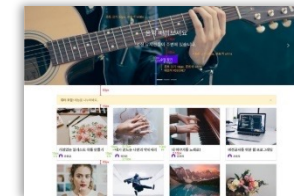
코딩의 민족

“년 코딩할 때가 제일 멋져.”
음식 배달 웹사이트를 만들어보세요.



SimpleShop

한번쯤 생각해봤을 인터넷
쇼핑몰, 이제 그리드
레이아웃으로 만들어보세요.



재능 공유 사이트

웹사이트 제작의뢰를
받았습니다! 부트스트랩과
API로 멋지게 만들어봅시다.



코스 개요

Basic

소프트웨어 공학

영상 92 | 노트 88 | 실습 17 | 퀴즈 23

수강 기간 4주

사용 기술 MySQL

선수 코스 없음

수업 목표

- 개발할 때 필요한 수준의 데이터베이스 및 테이블에 대해 이해하기
- 개발할 때 주로 사용하는 SQL 학습하기
- 데이터베이스를 설계할 때 고려해야 할 점 숙지하기

수강 대상

- 데이터베이스를 사용해야 하는 개발자
- 데이터베이스 설계 담당자



토픽 구성

토픽1 SQL로 하는 데이터 분석

- ▶ 챗터1 데이터베이스 기본 개념
- ▶ 챗터2 테이블 생성하기
- ▶ 챗터3 데이터 조회로 기본 다지기
- ▶ 챗터4 데이터 분석 단계로 나아가기
- ▶ 챗터5 테이블 조인을 통한 깊이 있는 데이터 분석
- ▶ 챗터6 서브쿼리와 뷰를 활용한 유연한 데이터 분석

토픽4 데이터 모델링 실전

출시 예정

토픽2 SQL로 하는 데이터 관리

- ▶ 챗터1 데이터베이스와 테이블 구축
- ▶ 챗터2 테이블 다루기
- ▶ 챗터3 Foreign Key 제대로 사용하기

토픽3 데이터베이스 모델링

- ▶ 챗터1 데이터 모델링이란?
- ▶ 챗터2 논리적 모델링
- ▶ 챗터3 정규화
- ▶ 챗터4 물리적 모델링



강사



성태호

코드잇 Content Producer & Data Scientist
Dartmouth College Computer Science 전공
Dartmouth College Introduction to Programming and Computation 조교
Dartmouth College Algorithms 조교
서울대학교 Bio & Health Informatics Lab 연구원



김현승

코드잇 Content Producer
경찰대학교 법학과 학사
고려대학교 정보보호대학원 석사
네이버 스노우 소프트웨어 엔지니어



실습 과제



데이터 조회 / 분석
SQL을 사용해서 데이터를 조회하고 내가 필요한 정보를 추출해볼까요?



데이터베이스와 테이블 생성
데이터를 자유자재로 다루기 위한 데이터베이스 관리 기능을 익혀봅시다.



Foreign Key 설정
테이블 간의 관계를 나타내는 핵심, Foreign Key를 설정해봅시다.



코스 개요

Basic

소프트웨어 공학

영상 38 | 노트 33 | 실습 0 | 퀴즈 14

수강
기간

4주

사용
기술

General

선수
코스

없음

수업 목표

- 버전 관리와 협업 시스템에 대한 이해하기
- Git과 GitHub에 대한 명확한 이해하기
- 실전에서 Git을 바로 활용할 수 있는 역량 습득하기
- 다른 개발자와 Git으로 잘 협업할 수 있는 역량 습득하기

수강 대상

- 개발은 어느 정도 배웠는데 Git은 전혀 모르는 분
- Git과 GitHub 차이를 정확히 알고 싶은 분
- 실무에서 당장 Git을 사용해야 하는 분
- Git을 쓰고는 있지만 정확히 어떤 원리로 동작하는지 모르는 분



토픽 구성

토픽1

Git

- ▶ 챕터1 Git 시작하기
- ▶ 챕터2 Git 써보기
- ▶ 챕터3 GitHub 시작하기
- ▶ 챕터4 커밋 다루기
- ▶ 챕터5 브랜치 사용하기
- ▶ 챕터6 Git 협업하기
- ▶ 챕터7 Git 자유자재로 활용하기



강사



강영훈

코드잇 공동설립/대표
Dartmouth College Computer Science 전공
더벤처스 소프트웨어 엔지니어
Samsung HumanTech Paper Award 수상
CISSE International Conference 논문 발간
ARPN-JEAS 논문 발간



김현승

코드잇 Content Producer
경찰대학교 법학과 학사
고려대학교 정보보호대학원 석사
네이버 스노우 소프트웨어 엔지니어



최지웅

코드잇 Content Producer
동국대학교 수학교육과 학사
에이릭스 교육연구소 전임연구원
KBS ㅋㅋㅋㅋ 코딩TV 스토리가 살아있는 코딩
교육 아트/게임 테마 집필



코스 개요

Basic

소프트웨어 공학

영상 34 노트 14 실습 0 퀴즈 11

수강 기간 4주

사용 기술 UNIX

선수 코스 없음

수업 목표

- UNIX의 역사와 UNIX 계열 운영체제에 대해 이해하기
- GUI 환경과 CLI 환경의 차이 이해하기
- 개발에 필요한 CLI 환경에서의 작업들을 경험해보기

수강 대상

- 개발을 진지하게 해 보고 싶은 분
- 개발자들이 쓰는 검은 창이 무엇인지 궁금한 분
- 개발을 배우는 중인데 커맨드 사용 때문에 힘들어하는 분
- 개발에 필요한 필수 커맨드들을 빠르게 익히고 싶은 분



토픽 구성

토픽1

유닉스 커맨드 배우기

- ▶ **챕터1** CLI 환경과 유닉스
- ▶ **챕터2** 디렉토리와 파일
- ▶ **챕터3** 커맨드를 자유자재로
- ▶ **챕터4** Vim
- ▶ **챕터5** 외부 프로그램 설치하기



강사



김현승

코드잇 Content Producer
경철대학교 법학과 학사
고려대학교 정보보호대학원 석사
네이버 스노우 소프트웨어 엔지니어



최지웅

코드잇 Content Producer
동국대학교 수학교육과 학사
에이릭스 교육연구소 전임연구원
KBS 쿵쿵TV 코딩TV 스토리가 살아있는 코딩
교육 아트/게임 테마 집필



코스 개요

Advanced

컴퓨터 과학

소프트웨어 공학

영상 91 | 노트 41 | 실습 29 | 퀴즈 9

수강 기간 4주

사용 기술 Python

선수 코스 프로그래밍 기초 in Python, 객체 지향 프로그래밍, 알고리즘의 정석

수업 목표

- 자료 구조가 무엇인지에 대한 이해
- 추상 자료형과 자료 구조의 차이에 대한 정확한 이해
- 배열, 링크드 리스트, 해시 테이블, 트리, 그래프 등 다양한 자료 구조들에 대한 이해와 구현 능력
- 상황에 맞는 자료 구조를 선택하는 역량
- 파이썬 및 다양한 프로그래밍 언어의 내부적인 구현에 대한 이해

수강 대상

- 자료 구조를 제대로 알고 활용하고 싶은 분
- 컴퓨터 과학 기초를 다지고 싶은 분
- 서비스 품질 개선을 원하는 분
- 개발자 인터뷰 준비하는 분

강사



성태호

코드잇 Content Producer & Data Scientist
Dartmouth College Computer Science 전공
Dartmouth College Algorithms 조교
서울대학교 바이오컴퓨터공학 Lab 연구원

토픽 구성

토픽1 자료 구조 시작하기

챕터1 자료 구조란?

토픽2 기본 자료 구조들

- 챕터1 컴퓨터가 데이터를 저장하는 법
- 챕터2 배열
- 챕터3 링크드 리스트
- 챕터4 해시 테이블
- 챕터5 추상 자료형

토픽3 트리

- 챕터1 트리란?
- 챕터2 힙
- 챕터3 이진 탐색 트리

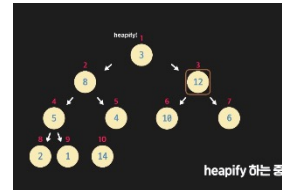
토픽4 그래프

- 챕터1 그래프란?
- 챕터2 그래프 탐색
- 챕터3 최단 경로 알고리즘

실습 과제



서비스 센터 문의 처리
서비스 센터에 쏟아지는
문의사항! 접수되는
순서대로 처리해보세요.



힙 정렬 구현하기
데이터를 원하는 순서대로
배열하는 정렬! 힙 자료
구조로 직접 해보세요.



연결된 역 찾기
연결관계를 저장하는
그래프 자료구조로 지하철역
연결을 나타내보세요.



코스 개요

Advanced

컴퓨터 과학

소프트웨어 공학

영상 36 노트 9 실습 39 퀴즈 5

수강 기간 4주

사용 기술 Python

선수 코스 프로그래밍 기초 in Python

수업 목표

- 알고리즘의 시간 효율성과 공간 효율성을 평가할 수 있는 역량
- 재귀 함수에 대한 이해와 숙련도 갖추기
- 다양한 알고리즘 패러다임에 대해 이해하기
- 컴퓨터적 사고력 및 문제 풀이 능력 기르기

수강 대상

- 자신이 쓴 코드를 효율적으로 개선시키고 싶은 분
- 컴퓨터적 사고력을 키우고 개발자로서 성장하고 싶은 분
- 알고리즘 인터뷰를 준비하는 분

강사



강영훈

코드잇 공동설립/대표
Dartmouth College Computer Science 전공
더벤처스 소프트웨어 엔지니어
Samsung HumanTech Paper Award 수상
CISSE International Conference 논문 발간
ARPN-JEAS 논문 발간



손동욱

코드잇 Content Director
고려대학교 전기전자공학부 학사
상명대학교 뮤직테크놀로지학과 석사
LG전자 스마트TV 소프트웨어 개발



성태호

코드잇 Content Producer & Data Scientist
Dartmouth College Computer Science 전공
Dartmouth College Algorithms 조교
서울대학교 바이오컴퓨터공학 Lab 연구원

토픽 구성

토픽1

좋은 알고리즘이란?

- 챕터1 알고리즘이란?
- 챕터2 하나의 문제, 여러 가지 알고리즘
- 챕터3 알고리즘 평가법

토픽2

재귀 함수

- 챕터1 재귀 함수
- 챕터2 재귀 함수 연습

토픽3

알고리즘 패러다임

- 챕터1 Brute Force
- 챕터2 Divide and Conquer
- 챕터3 Dynamic Programming
- 챕터4 Greedy Algorithm

토픽4

문제 해결 능력 기르기

- 챕터1 알고리즘 연습 Level 1
- 챕터2 알고리즘 연습 Level 2
- 챕터3 알고리즘 연습 Level 3

실습 과제



지각 벌금 적게 내기
모임에 늦으면 벌금을 내야
해요. 어차피 늦을 거면
벌금이라도 줄어야죠?



투자 귀재 규칙이
투자가 잘 될 때는
자랑하는 규칙이, 수익이
가장 클 때는 언제가요?



강남역 폭우
기록적인 폭우로 고층
빌딩도 물에 잠겼어요.
물의 양은 얼마인가요?



코스 개요

Basic | 파이썬 | 데이터 사이언스 | 디지털 전환

영상 76 | 노트 26 | 실습 47 | 퀴즈 15

수강 기간 4주 | **사용 기술** Python | **선수 코스** 프로그래밍 기초 in Python


수업 목표

- 전반적인 데이터 사이언스 프로세스 이해
- 데이터 수집, 데이터 클리닝, 데이터 시각화, 데이터 분석 등 모든 데이터 사이언스 과정에 대한 기본기
- 인공지능 / 머신 러닝 등 심화 분야를 공부할 수 있는 기본 역량


수강 대상

- 데이터 사이언티스트 / 분석가로 성장하고 싶은 분
- 데이터 홍수의 시대에서, 데이터에 대한 탄탄한 이해로 미래를 이끌어가고 싶은 분


강사



강영훈
코드잇 공동설립/대표
Dartmouth College Computer Science 전공
더벤처스 소프트웨어 엔지니어
Samsung HumanTech Paper Award 수상
CISSE International Conference 논문 발간
ARPN-JEAS 논문 발간



손동욱
코드잇 Content Director
고려대학교 전기전자공학부 학사
상명대학교 뮤직테크놀로지학과 석사
LG전자 스마트TV 소프트웨어 개발



이영준
codeit.kr
코드잇 Content Producer & SW Engineer
고려대학교 신소재공학과 학사
효성 Digital Innovation 기획자

토픽 구성

토픽1 데이터 사이언스 시작하기

- 챕터1 데이터 사이언스란?
- 챕터2 Jupyter Notebook
- 챕터3 Numpy
- 챕터4 Pandas

토픽2 DataFrame 다루기

- 챕터1 DataFrame 인덱싱
- 챕터2 데이터 변형하기
- 챕터3 큰 데이터 다루기

토픽3 데이터 분석과 시각화

- 챕터1 시각화와 그래프
- 챕터2 Seaborn 시각화
- 챕터3 통계 분석
- 챕터4 Exploratory Data Analysis
- 챕터5 새로운 인사이트 발견하기

토픽4 데이터 품질 높이기

- 챕터1 좋은 데이터의 기준
- 챕터2 데이터 클리닝

토픽5 데이터 만들기

- 챕터1 데이터를 만드는 방법
- 챕터2 웹 페이지 가져오기
- 챕터3 필요한 데이터 골라내기

실습 과제



실리콘밸리에는 누가 일할까?
실리콘밸리에서 일하는 사람들의 특성을 그래프로 분석해보세요.



영화 카페 운영하기
연관성이 높은 장르의 영화를 가까이 배치하여 구매전환율을 높이려면?



프로젝트: TV시청률 크롤링
유용한 공개 데이터가 많죠. 티비랭킹닷컴에서 시청률 데이터를 가져와 봅시다.



코스 개요

Advanced

컴퓨터 과학

소프트웨어 공학

파이썬

영상 63 | 노트 25 | 실습 22 | 퀴즈 11

수강
기간

4주

사용
기술

Python

선수
코스

프로그래밍 기초 in Python

수업 목표

- 객체 지향 프로그래밍의 목적 파악하기
- 객체 지향 프로그래밍 핵심 개념 이해하기
- 객체 지향적인 코드를 작성하는 역량
- 파이썬 언어에 대해 깊이 있게 이해하기

수강 대상

- 객체 지향 프로그래밍을 제대로 알고 활용하고 싶은 분
- 프로그램을 효율적으로 관리하고 싶은 분
- 프로그래밍의 실질적인テクニック이 필요한 분
- 면접 때 상속, 다형성, 캡슐화, 추상화 등에 대해 답변을 못 했던 분



강사



성태호

코드잇 Content Producer & Data Scientist
Dartmouth College Computer Science 전공
Dartmouth College Algorithms 조교
서울대학교 바이오컴퓨터공학 Lab 연구원



김현승

코드잇 Content Producer
경찰대학교 법학과 학사
고려대학교 정보보호대학원 석사
네이버 스노우 소프트웨어 엔지니어



최지웅

코드잇 Content Producer
동국대학교 수학교육과 학사
에이릭스 교육연구소 전임연구원
KBS 쿵쿵TV 스토리가 살아있는 코딩
교육 아트/게임 테마 집필



토픽 구성

토픽1

객체 지향 프로그래밍이란?

- ▶ 챕터1 객체 지향 프로그래밍 시작하기
- ▶ 챕터2 객체를 만드는 법
- ▶ 챕터3 미리 알고 가야할 것들
- ▶ 챕터4 객체 만들기 연습
- ▶ 챕터5 객체 지향 프로그래밍 직접 해보기

토픽2

객체 지향 프로그래밍의 4개의 기둥

- ▶ 챕터1 추상화
- ▶ 챕터2 캡슐화
- ▶ 챕터3 상속
- ▶ 챕터4 다형성

토픽3

프로그래밍과 데이터 in JavaScript

- ▶ 챕터1 단일 책임 원칙
- ▶ 챕터2 개방 폐쇄 원칙
- ▶ 챕터3 리스코프 치환 원칙
- ▶ 챕터4 인터페이스 분리 원칙
- ▶ 챕터5 의존 관계 역전 원칙



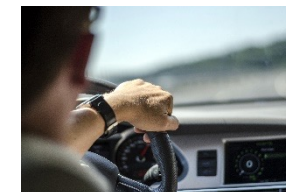
실습 과제



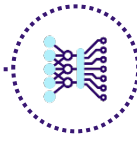
혹시... 시간이 어떻게 되나요?
시계도 시간단위도 하나의 객체로 볼 수 있죠. 시계 프로그램을 만들어 봅시다.



신용카드 정보 보호하기
신용카드 정보가 노출되면 큰일이죠! 민감한 정보를 외부로부터 보호해 주세요.



주행 시뮬레이터 만들기
실제 도로에서 운전하는 것 같은 자동차 주행 시뮬레이터를 만들어 봅시다.



코스 개요

Advanced

파이썬 데이터 사이언스

디지털 전환

영상 98 노트 67 실습 27 퀴즈 7

수강 기간 4주

사용 기술 Python

선수 코스 프로그래밍 기초 in Python, 데이터 사이언스 입문

수업 목표

- 인공지능, 머신 러닝에 대해 이해하기
- 대표적인 머신 러닝 알고리즘에 대해 이해하고 이를 실무에서 활용할 수 있는 역량 갖추기
- 딥러닝, 강화학습과 같은 심화 개념 학습에 필요한 기초지식 익히기

수강 대상

- 머신 러닝을 배우고 싶은 누구나 (머신 러닝 학습에 필요한 통계/수학 지식은 첫 토픽에서 다룹니다)

강사

강영훈

코드잇 공동설립/대표
Dartmouth College Computer Science 전공
더벤처스 소프트웨어 엔지니어
Samsung HumanTech Paper Award 수상
CISSE International Conference 논문 발간
ARPN - JEAS 논문 발간

성태호

코드잇 Content Producer & Data Scientist
Dartmouth College Computer Science 전공
Dartmouth College Algorithms 조교
서울대학교 바이오컴퓨터공학 Lab 연구원

오종훈

코드잇 Content Producer
Univ of Cambridge Mathematics 석사
Imperial College London Computer Science 석사

토픽 구성

토픽1 머신 러닝 기본기

- 챕터1 머신 러닝이란?
- 챕터2 선형대수학 필요한 만큼만 배우기
- 챕터3 미분 필요한 만큼만 배우기

토픽2 기본 지도 학습 알고리즘들

- 챕터1 선형 회귀
- 챕터2 다중 선형 회귀
- 챕터3 다항 회귀
- 챕터4 로지스틱 회귀

토픽3 머신 러닝, 더 빠르고 정확하게

- 챕터1 데이터 전처리
- 챕터2 정규화
- 챕터3 모델 평가와 하이퍼파라미터 고르기

토픽4 결정 트리와 앙상블 기법

- 챕터1 결정트리
- 챕터2 랜덤 포레스트
- 챕터3 에다 부스트

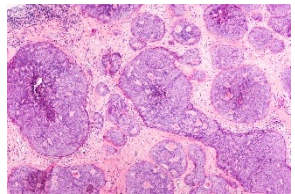
실습 과제



범죄율로 집 값 예측하기
어디에 집을 살 것인가?
범죄율과 집 값 사이에는 어떤 관계가 있을까요?



와인 종류 분류하기
다양한 성분과 섬세한 맛을 가진 와인! 머신 러닝으로 와인 종류를 구분해 보세요.



악성/양성 유방암 분류하기
검사 데이터와 머신 러닝 기법으로 악성종양을 판별할 수 있을까요?