

빅콘테스트 2015

기계학습 기반 야구 경기 예측

개최 | 2015. 7. 22(수) ~ 2015. 8. 24(월) 16시

빅데이터 문제를 기계학습에 기반하여 직접 체험 및 분석하는 기회를 제공함으로써,
현안 문제를 해결할 수 있는 빅데이터 전문가를 발굴하고 취업 연계 지원

대회 개요

- 주 최 : 미래창조과학부, 한국빅데이터연합회
- 주 관 : 한국정보화진흥원, 한국정보통신진흥협회, 소프트웨어정책연구소, KT
- 후 원 : 빅데이터포럼, SK텔레콤, 네이버, 강원창조경제혁신센터, 스포츠투아이
- 기 간

	참가신청	분석결과 제출	1차 서류심사	1차 발표	2차 심사	시상
퓨처스리그	7. 22 ~ 8. 24	9. 6	10월초	10월초	10월말	10월말
챌린지리그						

주요 내용

● 공모분야

공모분야	문 제	제공데이터	참가대상
퓨처스리그	프로야구 구단별 누적 입장객 수 예측	• 2015년 구장별 일일 입장객 수 자료 • 팀통산 전적 자료 • 연도별 전적 자료 등 • 일일 입장객 수 데이터	고등학생, 대학(원)생
챌린지리그	팀간 경기 승패 예측을 통한 팀별 순위 및 승률 예측	• 개인 선수별 성적 (1982년~전년도, 익명) • 개인 선수별 성적 (최근 5년간, 실명) • 팀 통산 전적 자료 • 연도별 전적 자료 등	대학생 이상 일반인 포함 (단, 빅데이터 전문 업체 소속 직원은 참여불가)

※ 퓨처스리그의 입장객 수 예측 기준은 10개 구단별로 예측하여야 하며, 제2홈구장의 입장객 수도 포함하여 예측하여야 함

(예) 삼성라이온즈 구단 입장객 수 = 대구구장 입장객 수 + 포항구장 입장객 수

※ 참가자는 직접 데이터를 수집하여 활용할 수 있음[기상, 경기 시간(낮/밤 여부) 등]

● 결과제출

공모분야	제출자료	제출기한
퓨처스리그	• 9월 30일 24시 기준 구단별 누적 입장객 수 예측 결과값 • 예측에 사용한 변수 및 모델/분석방법 설명자료 • 그 외 기타 관련자료	9.6(일) 오후 6시
챌린지리그	• 9월 30일 24시 기준 팀별 순위 및 승률 예측 결과값 • 예측에 사용한 변수 및 모델/분석방법 설명자료 • 그 외 기타 관련자료	

● 평가방안

공모분야	1차 평가방안	2차 평가방안
퓨처스리그	실제 구단별 누적 입장객 수(KBO홈페이지 기록)와 참가자가 제출한 구단별 누적 입장객 수 간의 RMSE Value를 비교하여 RMSE가 적은 참가자순으로 2차 평가 대상자 선정	제출한 입장객 수/승률 예측모델 및 분석 방법에 대한 PT를 통해 최종 수상자 선정
챌린지리그	실제 경기 결과에 따른 구단별 순위 및 승률(KBO홈페이지 기록)과 참가자가 제출한 팀별 순위/승률 간의 RMSE Value를 비교하여 RMSE가 적은 참가자순으로 2차 평가 대상자 선정	

※ 머신러닝(딥러닝) 활용을 통해 문제 해결시, 가산점 부여

● 시상내용

공모분야	상 명	수상자 수	상금 및 혜택
퓨처스리그	미래창조과학부 장관상	1	각 300만원
	빅데이터연합회장상	1	
	한국정보화진흥원장상	1	
	한국정보통신진흥협회장상	1	각 200만원
	소프트웨어정책연구소장상	1	
	KT 미래융합사업추진실장상	1	
챌린지리그	강원창조경제혁신센터장상	1	각 300만원
	미래창조과학부 장관상	1	
	빅데이터연합회장상	1	
	한국정보화진흥원장상	1	각 200만원
	한국정보통신진흥협회장상	1	
	소프트웨어정책연구소장상	1	
	KT 미래융합사업추진실장상	1	
	강원창조경제혁신센터장상	1	

※ 우수 수상자에게는 기업 인턴십 기회제공 예정

● 향후 추진계획

- 참가 신청 : 2015. 7. 22(수) ~ 2015. 8. 24(월) 16시
- 설 명 회 : 2015. 7. 31(금) 14시 광화문 올레스퀘어 드림홀
- 결과 제출 : 2015. 9. 6(일) 18시

문의처 : 한국빅데이터연합회 사무국 bigdata@kait.or.kr, 02-580-0726