

VŠB – Technická univerzita Ostrava
Fakulta elektrotechniky a informatiky

PRAVDĚPODOBNOST A STATISTIKA

Zadání 6

JMÉNO STUDENTKY/STUDENTA:

OSOBNÍ ČÍSLO:

JMÉNO CVIČÍCÍ/CVIČÍCÍHO:

	DATUM ODEVZDÁNÍ	HODNOCENÍ
DOMÁCÍ ÚKOL 1:		
DOMÁCÍ ÚKOL 2:		
DOMÁCÍ ÚKOL 3:		
DOMÁCÍ ÚKOL 4:		
CELKEM:	-----	

Ostrava, AR 2017/2018

Popis datového souboru

Steam je platforma společnosti Valve Corporation určená k digitální distribuci her a softwaru a zajištění multiplayerového a komunikačního zázemí pro hráče [1]. Tato platforma je dostupná pro všechny rozšířené operační systémy (Windows, OSX, Linux), největší podíl mají různé verze OS Windows (dohromady 95,75 %), poté OSX (dohromady 3,31 %) a zbytek zabírají distribuce Linuxu [2].

V souboru ukol_6.xlsx jsou uvedeny celkové doby hraní sledovaných hráčů pro rok 2016 a 2017 a používané verze operačních systémů. Soubor obsahuje položky ID hráče, celková doba hraní za rok 2016, celková doba hraní za rok 2017 a používaná verze operačního systému (Win 7, Win 8.1, Win 10, MacOS).

Obecné pokyny:

- Domácí úkoly odevzdávejte vždy v termínu, který určil váš cvičící.
- Portfolio domácích úkolů budete odevzdávat postupně. Tj. nejdříve odevzdáte titulní stránku + úkol 1, následně doplníte úkol 2, atd.
- Domácí úkoly zpracujte dle obecně známých typografických pravidel.
- Všechny tabulky i obrázky musí být opatřeny titulkem.
- Do domácích úkolů nevkládejte tabulky a obrázky, na něž se v doprovodném textu nebudete odkazovat.
- Bude-li to potřeba, citujte zdroje dle mezinárodně platné citační normy ČSN ISO 690.

Úkol 1

a) Prezentujte strukturu datového souboru, tj. strukturu hráčů dle používaného operačního systému. Použijte tabulku četností a výsledky vhodným způsobem vizualizujte.

b) Pomocí nástrojů explorační analýzy srovnajte celkovou dobu hraní pro systém Windows 10 v roce 2016 a v roce 2017. Data vhodně graficky prezentujte (krabicový graf, histogram, q-q graf) a doplňte následující tabulku a text.

Tab. 1: Číselné charakteristiky celkové doby hraní pro systém Windows 10 v letech 2016 a 2017

Celková doba hraní (h), Windows 10			Po odstranění odlehlých pozorování	
	Rok 2016	Rok 2017	Rok 2016	Rok 2017
rozsah souboru				
Míry polohy				
minimum				
dolní kvartil				
medián				
průměr				
horní kvartil				
maximum				
Míry variability				
směrodatná odchylka				
variační koeficient (%)				
Míry šikmosti a špičatosti				
šikmost				
špičatost				
Identifikace odlehlých pozorování – vnitřní hranice				
dolní mez				
horní mez				

Jméno:

Číslo zadání: 6

Grafická prezentace (krabicový graf, histogramy, q-q grafy):

Analýza počtu odehraných hodin na systému Windows 10 v roce 2016

Sledovali jsme hráčů používajících operační systém Windows 10. Celková odehraná doba u jednotlivých hráčů se v roce 2016 pohybovala v rozmezí až hodin. Herní doby u hráčů byly identifikovány jako odlehlá pozorování a nebudou zahrnuty do dalšího zpracování. Možné příčiny vzniku odlehlých pozorování jsou: / Žádná z hodnot nebyla identifikována jako odlehlé pozorování. Dále uvedené výsledky tedy pocházejí z analýzy odehrané doby u hráčů. Průměrná herní doba byla hodin, směrodatná odchylka pak hodin. U poloviny hráčů celková herní doba nepřekročila hodin. U poloviny hráčů se odehraná doba pohybovala v rozmezí až hodin. Vzhledem k hodnotě variačního koeficientu (.....%) lze / nelze analyzovaný soubor považovat za homogenní.

Analýza počtu odehraných hodin na systému Windows 10 v roce 2017

Sledovali jsme hráčů používajících operační systém Windows 10. Celková odehraná doba u jednotlivých hráčů se v roce 2017 pohybovala v rozmezí až hodin. Herní doby u hráčů byly identifikovány jako odlehlá pozorování a nebudou zahrnuty do dalšího zpracování. Možné příčiny vzniku odlehlých pozorování jsou: / Žádná z hodnot nebyla identifikována jako odlehlé pozorování. Dále uvedené výsledky tedy pocházejí z analýzy odehrané doby u hráčů. Průměrná herní doba byla hodin, směrodatná odchylka pak hodin. U poloviny hráčů celková herní doba nepřekročila hodin. U poloviny hráčů se odehraná doba pohybovala v rozmezí až hodin. Vzhledem k hodnotě variačního koeficientu (.....%) lze / nelze analyzovaný soubor považovat za homogenní.

Ověření normality počtu odehraných hodin na systému Windows 10 v roce 2016 na základě explorační analýzy

Na základě grafického zobrazení (viz) a výběrové šikmosti a špičatosti (viz Tab. 1, výběrová šikmost i špičatost leží / neleží v intervalu $(-2; 2)$) lze / nelze předpokládat, že odehraná doba na systému Windows 10 v roce 2016 má normální rozdělení. Dle pravidla 3σ / Čebyševovy nerovnosti lze tedy očekávat, že přibližně 95 % / více než 75 % hráčů bude mít odehráno mezi až hodinami.

Ověření normality počtu odehraných hodin na systému Windows 10 v roce 2017 na základě explorační analýzy

Na základě grafického zobrazení (viz) a výběrové šikmosti a špičatosti (viz Tab. 1, výběrová šikmost i špičatost leží / neleží v intervalu $(-2; 2)$) lze / nelze předpokládat, že odehraná doba na systému Windows 10 v roce 2017 má normální rozdělení. Dle pravidla 3σ / Čebyševovy nerovnosti lze tedy očekávat, že přibližně 95 % / více než 75 % hráčů bude mít odehráno mezi až hodinami.

Úkol 2

Porovnejte počet odehraných hodin u systému Windows 10 v roce 2016 a 2017. Nezapomeňte, že použité metody mohou vyžadovat splnění určitých předpokladů. Pokud tomu tak bude, okomentujte splnění/nesplnění těchto předpokladů jak na základě explorační analýzy (např. s odkazem na histogram apod.), tak i exaktně pomocí metod statistické indukce.

a) Vraťte se ke grafické prezentaci z úkolu 1 a vytvořte si úsudek o srovnání počtu odehraných hodin v roce 2016 a 2017 pro hráče používající operační systém Win 10.

b) Určete bodové a 95% intervalové odhady pro střední odehranou dobu (resp. medián odehrané doby) hráčů používajících operační systém Win 10 v roce 2016 a 2017.

c) Určete bodový a 95% levostranný intervalový odhad střední hodnoty (resp. mediánu) rozdílů odehraných hodin v roce 2016 a 2017 u systému Win 10. (Poznámka: Rozdíly definujte tak, že kladná hodnota rozdílu bude vypovídat o tom, že hráč odehrál v roce 2017 více hodin než v roce 2016.) Výsledky slovně interpretujte.

d) Na hladině významnosti 5 % rozhodněte, došlo-li v roce 2017 ke statisticky významnému zvýšení počtu odehraných hodin oproti roku 2016 u hráčů používajících operační systém Win 10.

e) V roce 2014 ve Spojených státech nahráli hráči v průměru 22 hodin za týden [3]. Na hladině významnosti 5 % rozhodněte, můžeme-li průměrný počet (resp. medián počtu) odehraných hodin v roce 2016 u hráčů používajících operační systém Win 10 považovat za statisticky významně vyšší než uvedená hodnota z roku 2014. (Uvažujte, že rok má 52 týdnů).

Úkol 3

Na hladině významnosti 5 % rozhodněte, zda se střední roční odehraná doba (resp. medián roční odehrané doby) pro rok 2017 liší v závislosti na operačním systému. Posouzení proveďte nejprve na základě explorační analýzy a následně pomocí vhodného statistického testu, včetně ověření potřebných předpokladů. V případě, že je mezi operačními systémy statisticky významný rozdíl, určete pořadí operačních systémů dle oblíbenosti pro hraní her.

a) Daný problém vhodným způsobem graficky prezentujte (vícenásobný krabicový graf, histogramy, q-q grafy).

b) Ověřte normalitu počtu odehraných hodin v roce 2017 u všech čtyř operačních systémů (empiricky i exaktně).

c) Ověřte homoskedasticitu (shodu rozptylů) počtu odehraných hodin v roce 2017 jednotlivých operačních systémů (empiricky i exaktně).

- d) Určete bodové a 95% intervalové odhady střední odehrané doby (resp. mediánu doby) v roce 2017 pro všechny srovnávané operační systémy. (Nezapomeňte na ověření předpokladů pro použití příslušných intervalových odhadů.)
- e) Čistým testem významnosti ověřte, zda existuje statisticky významný rozdíl v oblíbenosti testovaných operačních systémů pro hraní her. Pro posouzení srovnajte střední odehrané doby (resp. mediány dob) v roce 2017 u všech operačních systémů. Pokud existuje statisticky významný rozdíl (na hladině významnosti 5 %), zjistěte, zda lze některé skupiny operačních systémů označit (z daného hlediska) za homogenní, tj. stanovte pořadí operačních systémů dle oblíbenosti pro hraní her. (Nezapomeňte na ověření předpokladů pro použití zvoleného testu.)

Úkol 4

Vývojáři her se především soustřeďují na skupinu hráčů, kteří hraním tráví alespoň 5 hodin týdně. Rozdělte hráče na dvě skupiny, kde první skupina odehrála v průměru méně než 5 hodin týdně („občasní hráči“) a druhá alespoň 5 hodin týdně („náruživí hráči“) a následně posuďte skladbu hráčů v závislosti na typu používaného operačního systému (to vše dle herních dob v roce 2017).

a) Srovnajte skladbu hráčů pro operační systémy Win 7, Win 8.1, Win 10 a MacOS. Výsledky prezentujte pomocí kontingenční tabulky, vhodného grafu a vhodné míry kontingence. Výsledky interpretujte.

b) Určete bodový i 95% intervalový odhad pravděpodobnosti, že hráč hrající na systému Win 10 patří do skupiny „náruživých hráčů“. Nezapomeňte na ověření předpokladu pro použití intervalového odhadu.

c) Určete bodový i 95% intervalový odhad relativního rizika, že hráč počítačových her bude patřit do skupiny „občasných hráčů“ pro systém MacOS vzhledem ke (sloučeným) systémům Windows. Výsledky slovně interpretujte.

- d) Určete bodový i 95% intervalový odhad poměru šancí, že hráč počítačových her bude patřit do skupiny „občasných hráčů“ pro systém MacOS vzhledem ke (sloučeným) systémům Windows. Výsledky slovně interpretujte.
- e) Pomocí chí-kvadrát testu nezávislosti rozhodněte, jestli to, zda hráč počítačových her bude patřit do skupiny „občasných hráčů“ nebo „náruživých hráčů“ závisí statisticky významně na tom, na kterém operačním systému hráč paří.

Literatura

- [1] Steam. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-01-27]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Steam>
- [2] Steam Hardware & Software Survey: December 2016. *Steam* [online]. Bellevue (Washington), c2017 [cit. 2017-01-27]. Dostupné z: <http://store.steampowered.com/hwsurvey>
- [3] This is how much time the average gamer spends playing games every week. *BGR* [online]. New York, 2014 [cit. 2017-01-27]. Dostupné z: <http://bgr.com/2014/05/14/time-spent-playing-video-games/>

Jak identifikovat, zda jsou v datech odlehlá pozorování?

Empirické posouzení:

- použití vnitřních (vnějších) hradeb, resp. z – souřadnice, resp. mediánová suřadnice,
- vizuální posouzení krabicového grafu.

Exaktní posouzení:

- Grubbsův test (parametrický test - vyžaduje normalitu dat)
- Deanův - Dixonův test (neparametrický test)

Jak naložit s odlehlými hodnotami by měl definovat hlavně zadavatel analýzy (expert na danou problematiku).

Jak ověřit normalitu dat?

Empirické posouzení:

- vizuální posouzení histogramu,
- vizuální posouzení grafu odhadu hustoty pravděpodobnosti,
- Q-Q graf,
- P-P graf,
- posouzení výběrové šikmosti a výběrové špičatosti.

Exaktní posouzení:

- testy normality (např. Shapirův – Wilkův test, Andersonův-Darlingův test, Lillieforsův test, ...)

Jak ověřit homoskedasticitu (shodu rozptylů)?

Empirické posouzení:

- poměr největší a nejmenší směrodatné odchylky,
- vizuální posouzení krabicového grafu.

Exaktní posouzení:

- F – test (parametrický dvouvýběrový test),
- Bartlettův test (parametrický vícevýběrový test),
- Leveneův test (neparametrický test).