



Data Science

모델링

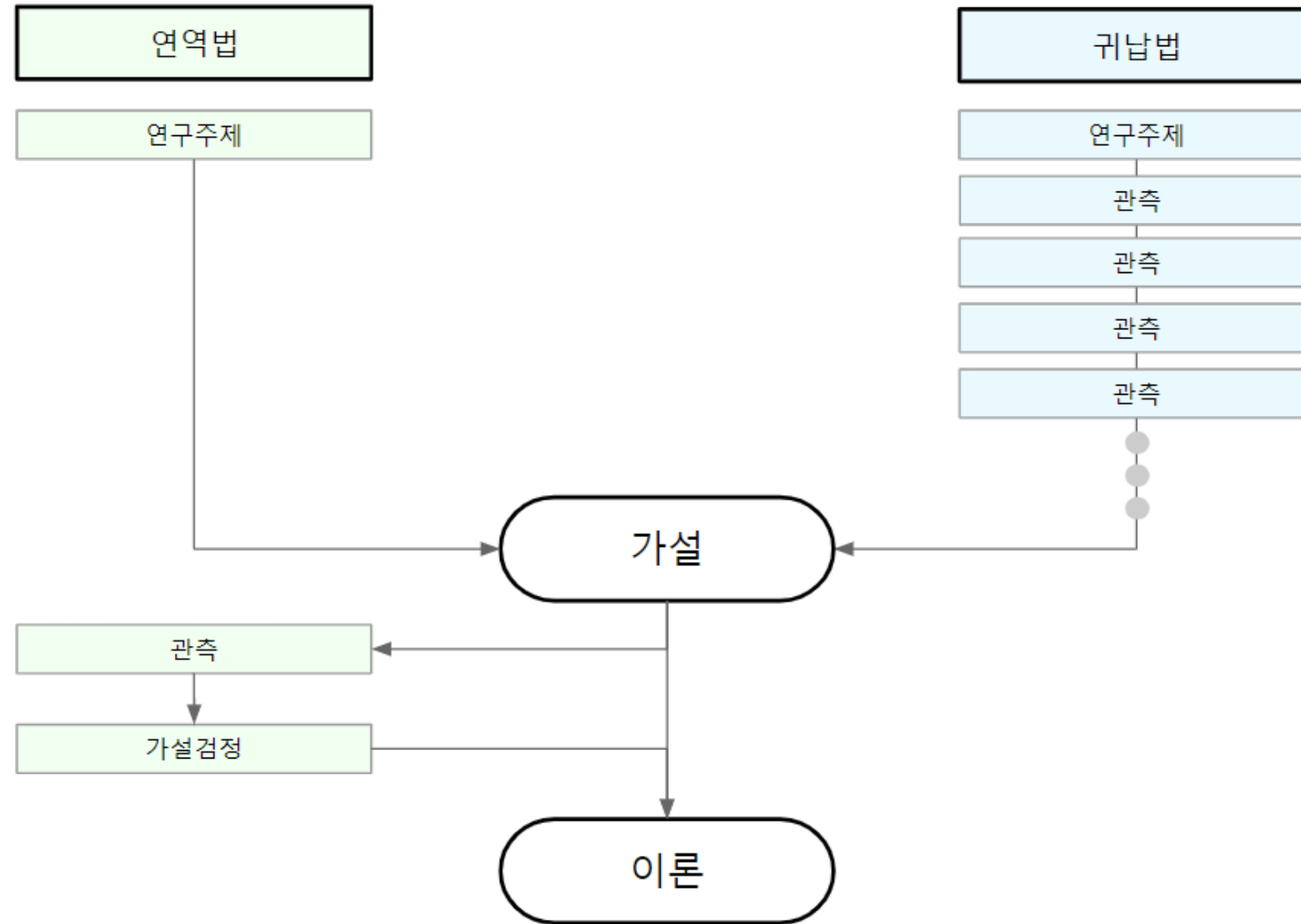
보드게임 사전-사후 수학적 창의력 점수 비교

대응된 두 집단 모평균 비교  
대응표본 t검정

# 학습순서

- 가설
- 확률변수
- 실험설계

# 가설



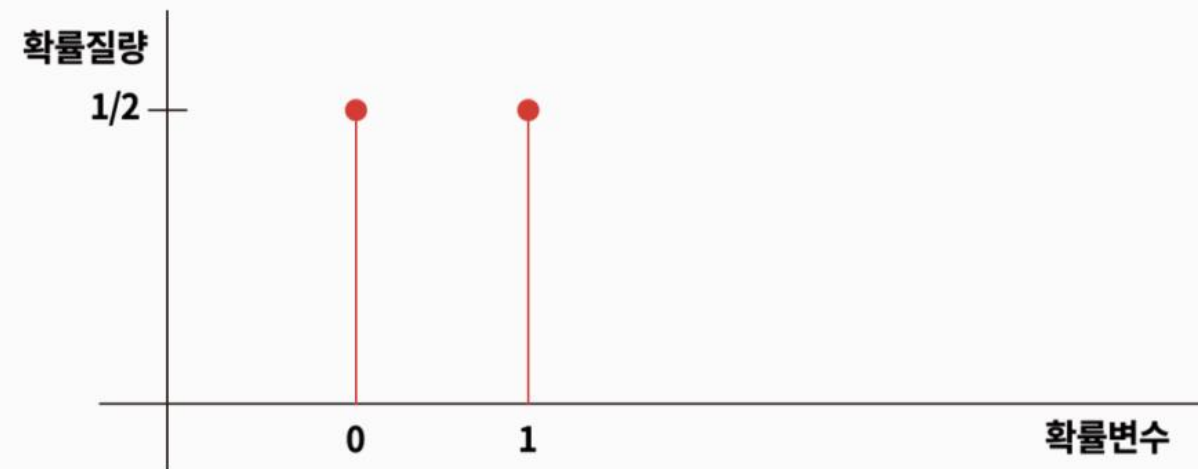
# 변수와 확률변수



동전던지기=> 시행

**0, 1 =>** 확률변수값

이산형 확률분포



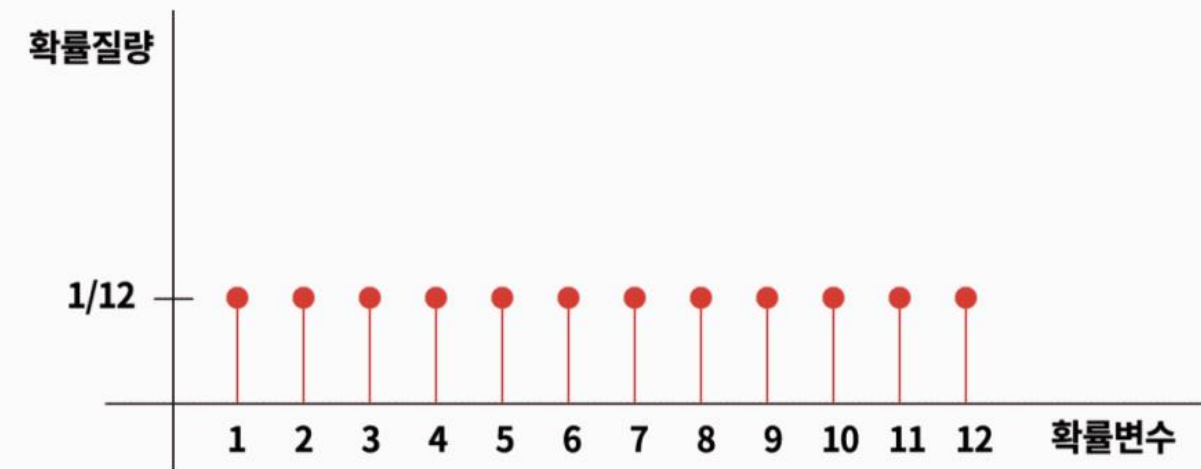
datadata.link



주사위 던지기 => 시행

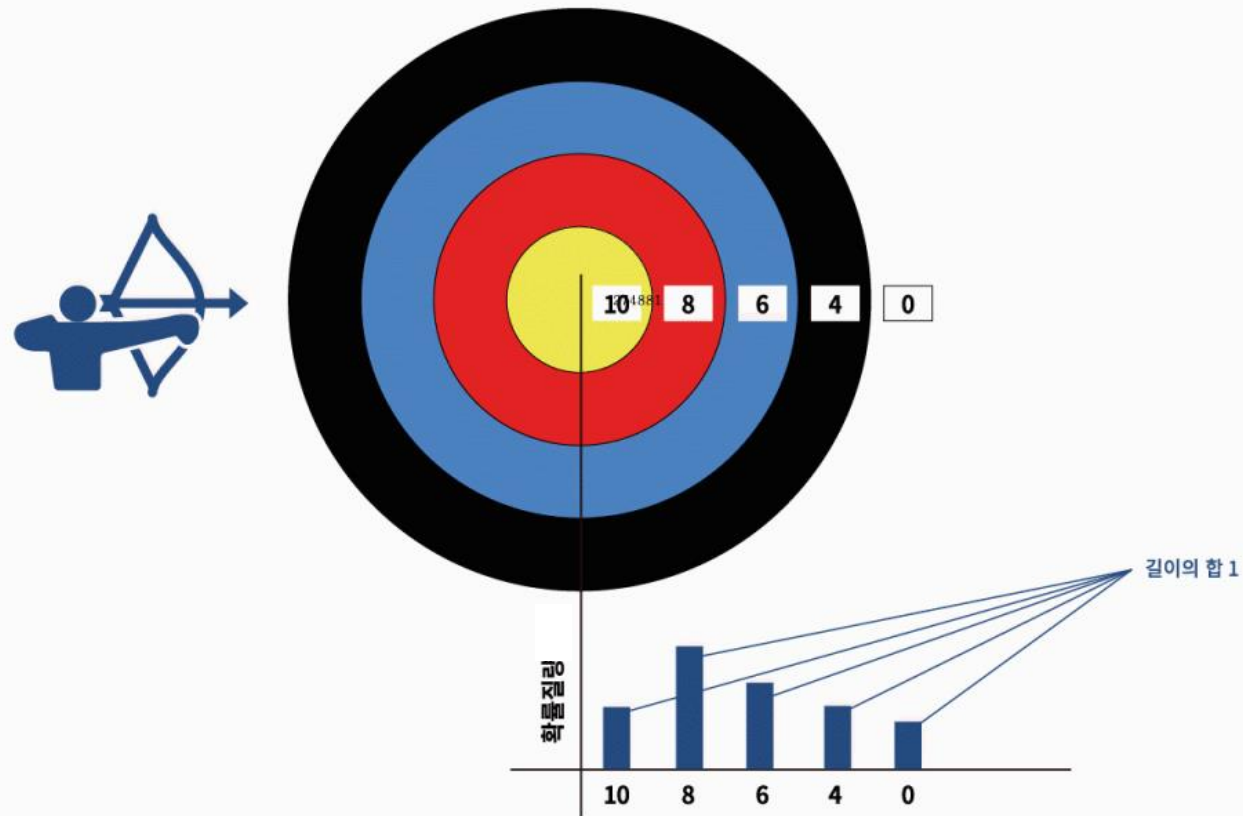
**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 =>** 확률변수값

이산형 확률분포



datadata.link

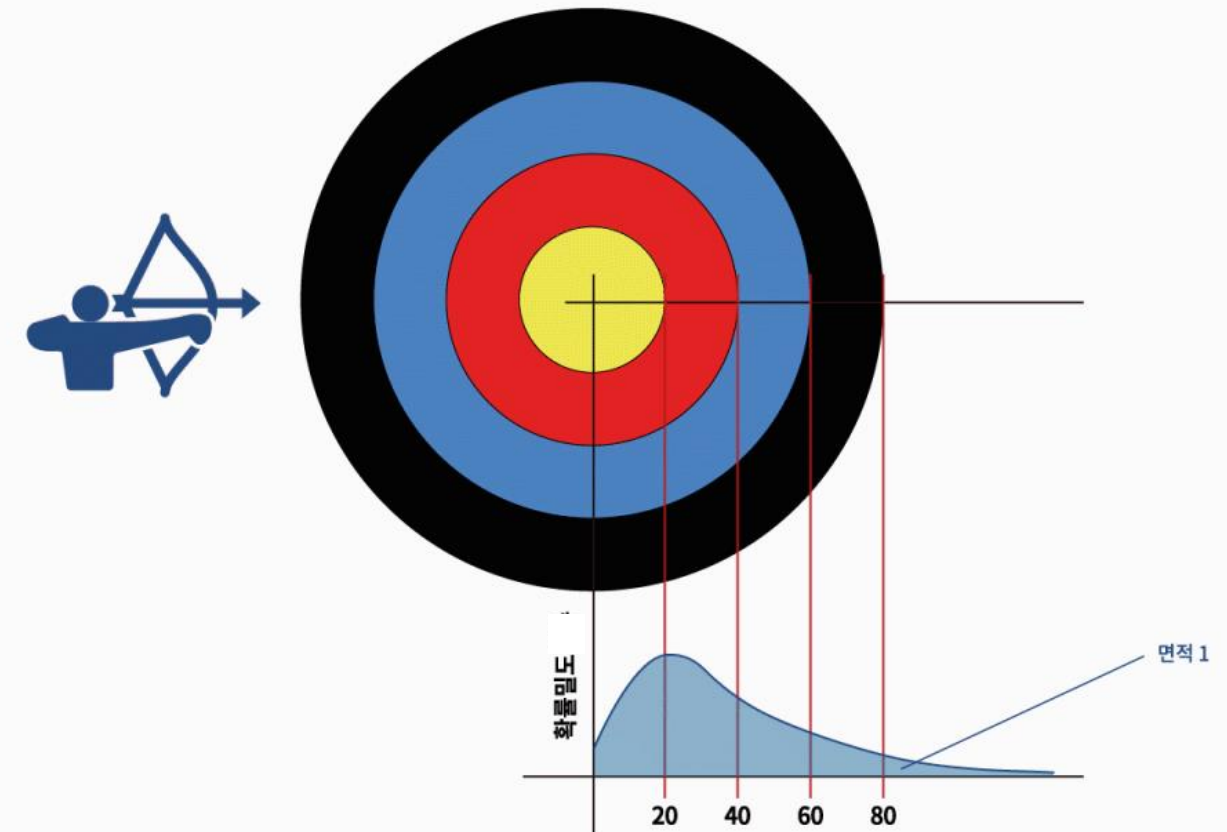
# 이산형 확률변수와 연속형 확률변수



활쏘기 => 시행

점수 => 양적 이산형 확률변수

궁수의 실력 => 확률질량함수로 나타남

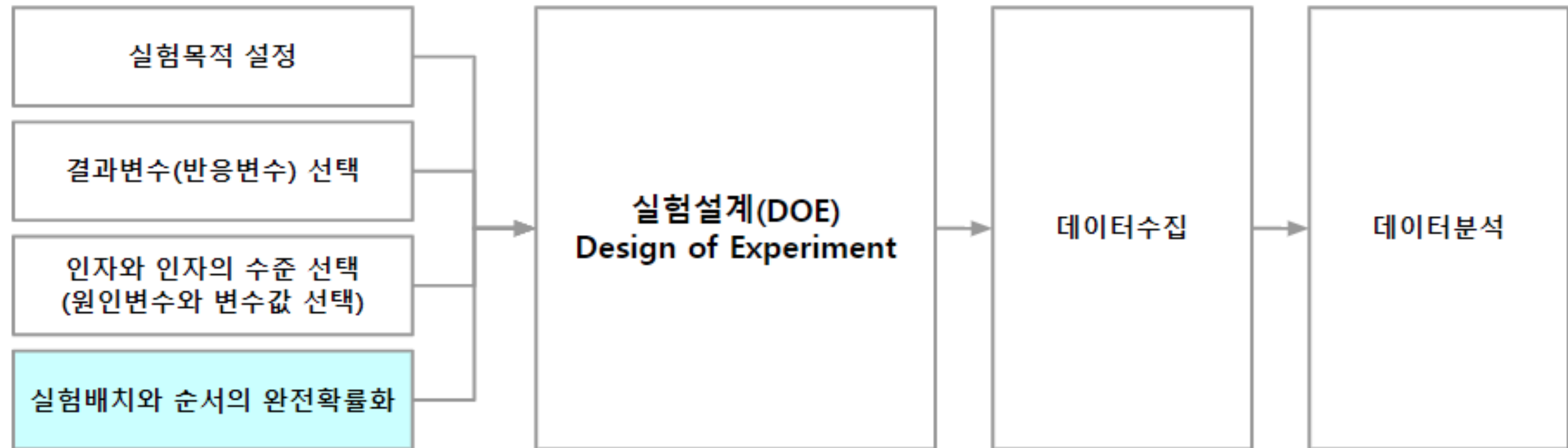


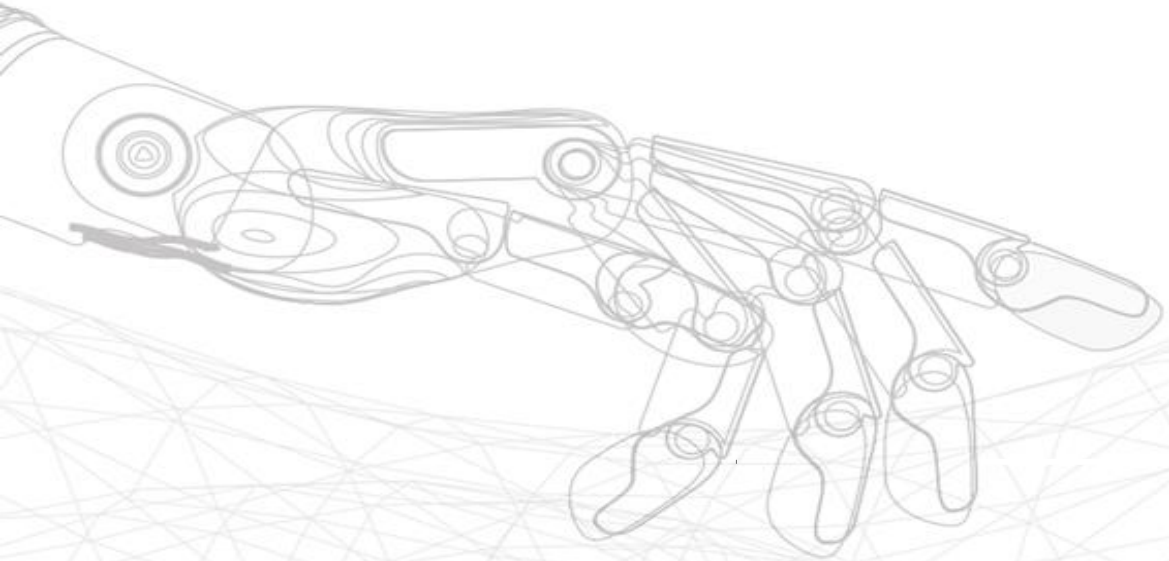
활쏘기 => 시행

중심에서 떨어진 거리 => 양적 연속형 확률변수

궁수의 실력 => 확률밀도함수로 나타남

# 완전확률화 실험설계





감사합니다

[www.datadata.link](http://www.datadata.link)

