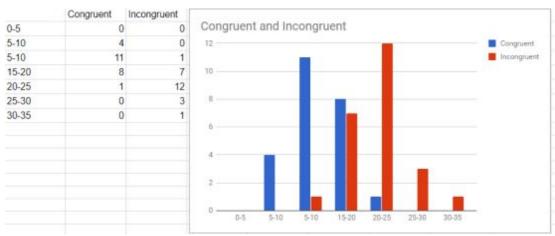
机器学习统计基础习题P1——测试心理学现象

前提条件:

自变量:文字语义与其打印颜色的匹配程度 因变量:说出所有文字打印颜色的时间

检测类型:相依样本(一个人在不同条件下进行两种测试,两种测试相互独立),t检验(题干中无法得知总体的均值和标准误差,能拿到的分析对象只有样本,从样本估计总体,z分布是知道了总体的均值和标准误差;相依样本可以假设抽样的两次测试的总体方差相等;抽样数量比较大,可以假设抽样数据能估计总体;)、单尾检验(双尾假设无法判断是大于还是小于,单尾假设能够给定一个大致的比较方向,因为从直方图中,可以做出一致条件下测试时间比非一致条件下的测试时间小的假设)

可视化



结论:一致文字条件下大部分测试用时小于20;不一致文字条件下大部分测试用时大于20 **数学假设:**

и: 一致文字条件下说出所有文字打印颜色的时间的总体均值

μ.: 不一致文字条件说出所有文字打印颜色的时间的总体均值

豆1:一致文字条件下说出所有文字打印颜色的时间的样本均值

区。: 不一致文条件下说出所有文字打印颜色的时间字的样本均值

 $\sigma_{\mathbf{x}_1}$:一致文字条件下说出所有文字打印颜色的时间的样本标准偏差

 σ_{x_0} :不一致文字条件下说出所有文字打印颜色的时间的样本标准偏差

检验过程:

检测条件

 $H_0: \mu_1 = \mu_2$ (一致文字和不一致文字的检测时间相同)

 $H_1: \mu_1 < \mu_2$ (一致文字比不一致文字的检测时间少)

 $\alpha = 0.05$ 水平下进行统计检验

样本数量你 = 24

自由度df = 24-1=23

$$\overline{X}_1 = 14.05$$
 $\sigma_{x_1} = \sqrt{\frac{\sum\limits_{i=1}^{24} \left(X_{1i} - \overline{X}_1\right)^2}{df}} = 3.56 (其中,X_{1i}表示抽样X_1中的第i个元素)$

$$\overline{\mathbb{X}}_2 = 22.02$$
 $\sigma_{\mathbf{x}_2} = \sqrt{\frac{\sum\limits_{i=1}^{24} \left(\mathbb{X}_{2i} - \overline{\mathbb{X}}_2\right)^2}{df}} = 4.8 (其中, \mathbb{X}_{1i} 表示抽样 \mathbb{X}_1 中的第i个元素)$

假设两个样本的差异所表示的样本记为D,其中单个元素表示为D_i($i \in [1,24]$) 则 $\overline{D} = \overline{X}_i - \overline{X}_s = -7.97$

则D的标准偏差
$$S_d = \sqrt{\frac{\sum\limits_{i=1}^{24}\left(D_i - \overline{D}\right)^2}{df}} = 4.86$$

则统计量
$$t_{statistic} = \frac{\overline{D}}{S_d / \sqrt{n}} = -8.03$$

则差异样本P值P_{statiti} ≈ 0

Cohen's
$$d = \frac{\overline{D}}{S_d} = -1.64$$

差异D的标准误差SE = $\frac{S_d}{\sqrt{n}}$ = 1.01

检测结论

 $\partial = 0.05$,单尾 $t_{\mathbf{k}\hat{x}\hat{x}\hat{y}\hat{y}\hat{y}\hat{y}} = -1.714$ 置信区间 $\overline{D} - 1.714*SE$, $\overline{D} + 1.714*SE$ 即[-8.70 , -6.24]

- ∵ t_{statistic} < t_{概象值}
- ∴ P_{statistic} <∂
- : 在 $\partial = 0.05$ 水平下,拒绝 Π_0 ,一致文字的检测时间比不一致文字的检测时间少 $\partial = 0.0005$,单尾 $I_{48,86} = -3.768$ 置信区间[-11.78 , -4.16]
- ∵ t_{statistic} < t_{48.78.46}
- $\perp P_{\textit{statistic}} < \partial$
- ∴在∂=0.0005水平下,拒绝H₀,一致文字的检测时间比不一致文字的检测时间少

总结:

导致的可能原因是:文字语义与文字颜色不匹配的情况下,测试者需要使用思考的时间增加;增加的

时间是清除惯性思维,重新识别颜色的时间; 类似任务:石头剪刀布游戏,改成一定要输;

参考:

概念梳理: http://blog.csdn.net/zzminer/article/details/8939244