[빅데이터 기반 다변량 자료 분석]

제목 : 아이돌 선호도 설문지 분석을 통한 성공적인 아이돌 제작법 제시 응용통계학과 32142221- 서근태

1. 프로	젝트 배경 및 목표	p2
2. 프로 ^{>}	젝트 일정 및 순서	p2
3. 본문	요인분석 및 자료 분석 3-1. (실행도-중요도) 계산	p3~4
	3-2. 7개 변수들의 만족도	p5
	3-3. 요인점수, 요인 평균분석	p5~6
	다변량 자료 전략 3-4. 그래프 분석 1	p7
	3-5. 그래프 분석 2	p7
	3-6. 프로젝트 결과	-p8~9
4. 별첨	4-1. 프로젝트 시행착오	p10~14

1. 프로젝트 배경 및 목표

수많은 아이돌이 나타나고 다시 수많은 아이돌이 사라지고 있는 요즘, 아이돌 제작자로서 어떻게 하면 많은 사람들에게 오랫동안 사랑받는 아이돌을 만들 수 있을까? 에 대한 고민으로 프로젝트를 시작하였다.

성공적인 아이돌을 만들어내기 위해 설문조사를 진행하였고 설문조사를 토대로 여러 가지 프로젝트를 진행하였다.

2. 프로젝트 일정 및 순서

프로젝트는 아래 순서대로 진행된다.

프로젝트 1. 평소 아이돌에 관심이 많은 사람들을 대상으로 설문조사 진행

프로젝트 2. 설문조사를 바탕으로 각각의 지표(변수)에 대한 만족도 계산 및 도출

2-1) **평균 만족도**가 음수로 나온 변수(응답자에 따라 변수에 대한 만족도가 다르므로 평균값을 따로 계산하였고, 이를 **평균 만족도**라 가정)를 기존 아이돌이 가지지 못한 다시 말해, 부족한 점이라 생각한다.

2-2) 부족한 점을 공략하여 만든 아이돌이 성공하기에 더 적합하다고 가정한다.

프로젝트 3. 변수들에 대해 몇 개의 요인을 만들고 이름 붙일 것인지 요인분석을 통해 알아본다.

프로젝트 4. 3번에서 구한 요인들을 바탕으로 각각의 요인점수와 평균점수를 도출 및 비교

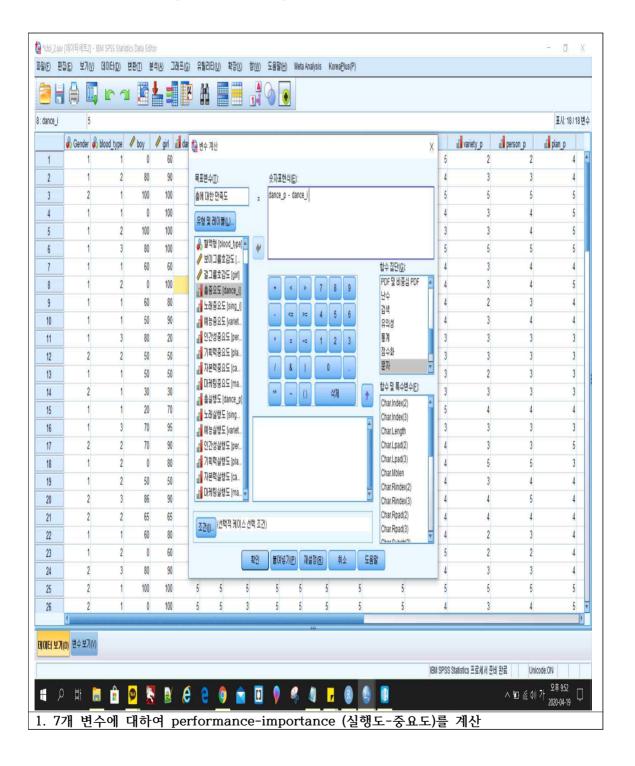
4-1) **요인점수**를 통해 응답자들이 어느 요인에 더 많은 점수를 주었는지 또는 요인과 요인 간에는 어떤 관계를 가지고 있는지를 알 수 있다. -> 요인 간의 연관성 도출

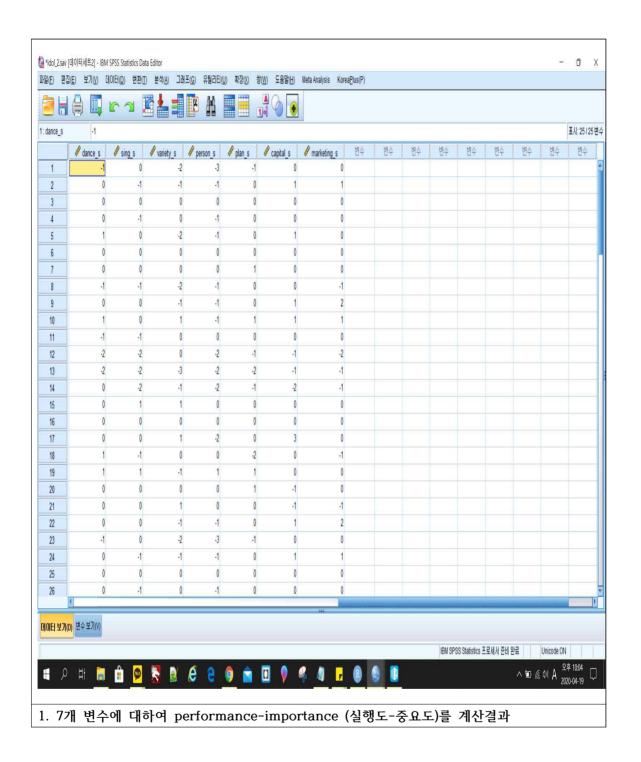
4-2) 쉽게 구할 수 있는 객관적인 **평균점수**를 구하여 요인 점수와 비교한다. 이를 통해 어느 정도의 상관관계를 가지고 있는지 혹은 대체해서 사용할 수 있는지 알아본다.

프로젝트 5. 아이돌을 만들기 위해 어떤 사람을 뽑고 기획사는 무엇을 해야 하는지 결정한다.

3. 본문

3-1) 7개 변수에 대하여 performance-importance (실행도-중요도)를 계산과 계산결과



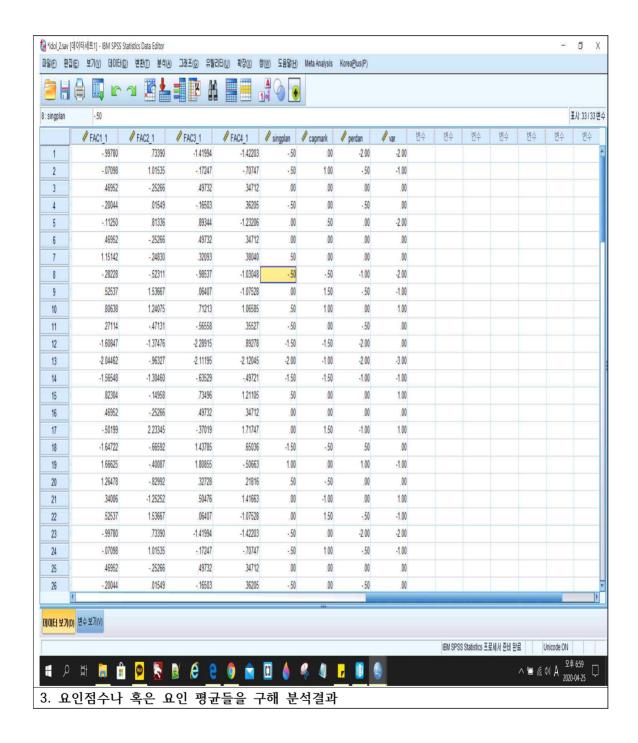


3-2) 7개 변수들의 만족도에 대한 요인분석을 수행

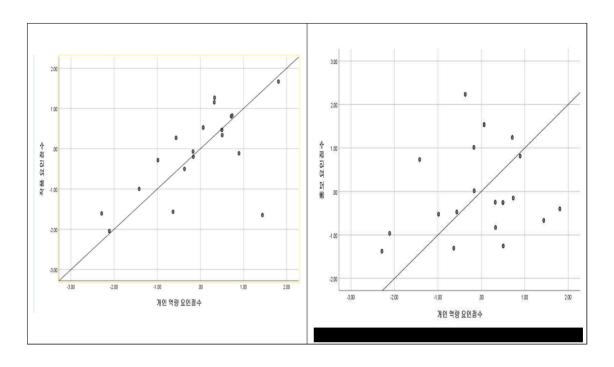
	구	조행렬							
	1	성분 2	3	4					
lan_s	.920	.293	.483	.271		_		capital_s	_
ing_s	.820	.406	.721	.250		1.0		marketing_s	
apital_s	.247	.918	.244	.125		0.6		•	
narketing_s	.557	.786	.355	205	1HI	0.4	dance_s	sing_s plan_	s
ance_s	.499	.347	.925	.237	至0 即	0.2		variety_s	
erson_s	.708	243	.770	.320		-0.2		person_s	
ariety_s	.381	.039	.394	.964		-0.4		0	إ
추출 방법: 주성5 회전 방법: 카이?		있는 프로멕스	1.2			-(0.2 0.2 0.6 성분·		A.

3-3) 요인점수나 혹은 요인 평균들을 구해 분석과 분석결과



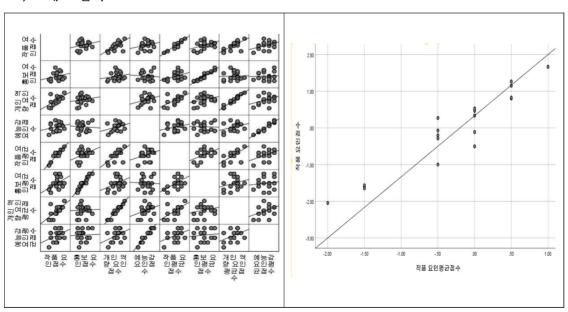


3-4) 그래프 분석1



첫 번째 그래프는 개인역량에 좋은 점수를 준 사람은 작품 요인점수에도 좋은 점수를 주었음 알 수 있다. 두 번째 그래프는 개인역량에 좋은 점수를 준 사람은 홍보 요인점수에서는 나쁜 점수를 주었음을 알 수 있다.

3-5) 그래프 분석2



3-6) 프로젝트 결과

프로젝트 결과는 아래 순서와 같다.

프로젝트 결과 1.

설문조사의 내용은 다음과 같이 진행된다.

- 1. 성별, 혈액형 등 간단한 신상정보를 작성한다.
- 2. 보이그룹과 걸그룹에 대한 선호도를 100점 만점을 기준으로 작성한다.
- 3. 설문지에 제시된 변수들에 대해 본인은 각 변수별 중요도가 어느 정도 되는지 5점 만점을 기준으로 작성한다.
- 4. 본인이 작성한 중요도를 바탕으로 기존 아이돌은 몇 점을 가지는지 작성한다.

설문조사 결과

남학생 : 55명(63.2%), 여학생 : 32명(36.8%)

A형: 29명(33.3%), B형: 34명(39.1%), O형: 18명(20.7%), AB형: 6명(6.9%)

각 변수에 대한 평균점수 결과

춤 중요도 4.05점, 노래 중요도 4.31점, 예능 중요도 3.68점, 인간성 중요도 4.45점,

기획력 중요도 4.13점, 자본력 중요도 3.87점, 마케팅 중요도 4.13점 (중요도)

춤 실행도 3.92점, 노래 실행도 3.9점, 예능 실행도 3.24점, 인간성 실행도3.7점,

기획력 실행도 4점, 자본력 실행도 3.97점, 마케팅 실행도 4.08점 (실행도)

프로젝트 결과 2.

2-1) 분석결과 대부분의 변수(7개의 변수 중 6개의 변수)에 대해 만족도가 충족되지 않았다. 이를 통해 응답자들은 기존 아이돌에 대한 평가가 좋지 못하거나 혹은 엄격한 잣대로 평가하고 있음을 알 수 있다.

위 결론에 따르자면 모든 변수에 대한 만족도를 낮기 때문에 새로 만들 아이돌은 모든 변수에 대한 만족도를 충족한 아이돌을 만들어야 한다.

하지만 현실적으로 모든 분야에 투자하지는 못하기 때문에 가장 평균 만족도가 낮은 인간성과 노래 파트에 투자하기로 했다. (요인으로 말하자면, 개인 역량 요인과 작품요인)

2-2) 위 설문조사를 토대로 내가 만든 아이돌을 조금이라도 더 성공시키기 위해 응답자가 기존 아이돌에게서 부족하다 여기는 점을 공략하여 갈증을 해소시킴과 동시에 성공하게끔 하려한다.

프로젝트 결과 4.

4-1) 여러 요인 간의 관계 중 가장 부족하다고 여겨지는 개인 역량 요인점수와 작품 요인 점수 간의 관계를 살펴본 결과, 서로 비례 관계를 가지고 있음을 알 수 있었다. 따라서 개인 역량과 작품에 대해 투자한다면 다른 요인들과 달리 더 큰 상승효과를 기대할 수 있다고 가정한다.

4-2) 평균 점수를 구해 비교해 본 결과, 새로 만든 3가지 요인 모두 y= 1.66667x의 관계를 가졌다. 이를 통해 작품 요인 평균점수와 기획력 요인 점수 간에는 1.66667배 정도의 정보량의 차이가 있었다고 가정했고, 대체해서 사용하기에 어느 정도 일관성이 있어 가능하다고 판단했다.

프로젝트 결과 5.

기획사와 기획자 본인은 아이돌 멤버를 뽑을 때 평가 항목에서 인간성 파트에 중요도를 높게 책정하고 노래와 기획력에 대한 투자를 아끼지 않는 방향으로 진행하여 성공적인 아이돌을 만들어 낸다.

4. 별첨

4-1) 프로젝트 중 시행착오

프로젝트 결과 3.

- 1차 요인 개수 선택에 대한 시행착오

고유치가 1이상인 Factor들만 골라 해석해본다
KMO와 Bartlett의 검정 결과 유의확률이 0.000이므로 항등행렬임을 기각한다.
변수 간에 차이가 있다 공분산행렬 상관행렬에 공분산값이 존재한다.
공통성 파트에서는 dance_s와 variety_s 값에서 아쉬움이 남는다.
고유치 1개 이상만 골랐기 때문에 요인 2개가 선택되었고 요인 2개는 총 분산 중에서 68.3%의 설명력을 가진다. 성분행렬 파트에서는 capital_s 값을 제외하고 모두 요인 1이 설명한다.
따라서 설명력이 부족해 요인 1개를 더 추가하는 방법을 선택한다.

	KMC)와 Bartle	ett의 검정			
표본 적절	성의 Kais	ser-Meyer-O	lkin 축도.	.753		
Bartlett의	구형성검	성정 근사	카이제곱	246.050		
		자유!		21		
		유의	학등	.000		
	공동	통성				
		초기	추출			
dance_s		1.000	.592			
sing_s		1.000	.766			
		1.000	.466			
person_s plan_s		1.000	.650			
capital_s		1.000	.756			
marketing		1.000	.779			
추출 방법	: 주성분 5	로석.				
			설명된 총	로산		
		초기 고유리	Zt.	추를	를 제곱한 적지	병
성분	전체	% 분산	누적 %	전체	% 분산	누적 %
1	3.388	48.398		3.388	48.398	48.398
2	1.395	19.935		1.395	19.935	68.333
4	.758	10.833 8.190				
5	.342	4.891	92.247			
6	.299	4.268				
	성분	본행렬^a 성	분			
		1	2	- 2:		
sing_s		.875	021			
plan_s		.801	094			
dance_	S	.767	061			
	ng_s	.652	.595			
marketii		.631	613			
marketii person_	_S					
		.518	445			

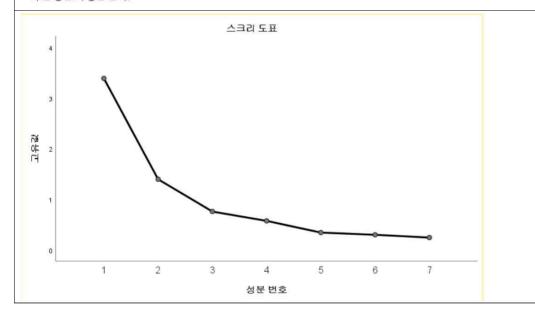
- 2차 요인 개수 선택에 대한 시행착오

성분 3개를 선택해 요인분석을 진행한 경우, 총 7개의 변수(만족도) 중 5개의 변수가 성분 1로 설명되고, capital_s 변수가 성분 2, variety_s 변수가 성분 3으로 설명된다. 또한 전체 분산 중에서 71.8%의 설명력을 가진다.

또한 성분 4개를 선택한 경우, 전체 분산 중에서 87.4%의 설명력으로 성분 3개보다 높은 설명력을 가진다. 하지만 성분행렬을 보면 성분 4가 아무런 변수도 선택하지 못하므로 요인 3을 선택하려 했다.

		초기 고유武		2.2	를 제곱한 적지	45 0	81.7	제곱합 적지	바
성분	전체	보기 보유하 % 분산	누적 %	전체	% 분산	누적 %	전체	% 분산	누적 %
1	3.388	48.398	48.398	3.388	48.398	48.398	1.768	25.253	25.253
2	1.395	19.935	68.333	1.395	19.935	68.333	1.752	25.026	50.279
3	.758	10.833	79.166	.758	10.833	79.166	1.508	21.541	71.819
4	.573	8.190	87.356	.573	8.190	87.356	1.088	15.537	87,356
5	.342	4.891	92.247						
6	.299	4.268	96.515						
7	.244	3.485	100.000						

추출 방법: 주성분 분석.

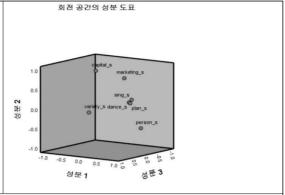


	공통성				공용	통성		
	초기	추	출			초기	추출	
dance_s	1.00	0	.601	dance_s		1.000	.91	9
sing_s	1.00	0	.779	sing_s		1.000	.78	
variety_s	1.00	0	.960	variety_s		1.000	.962	2
person_s	1.00	0	.856	person_s	21	1.000	.86)
plan_s	1.00	0	.659	plan_s		1.000	.88	1
capital_s	1.00	0	.873	capital_s		1.000	.88:	2
marketing_s	1.00	0	.814	marketing	_s	1.000	.82	3
	성분행렬				85	^{분행렬®}		
		성분				성분	į.	
	1	성분 2	3		1	성분 2	3	4
sing_s	1 .875	STEELS STEELS	3 110	sing_s	1 .875	1.000		
	16	2		sing_s plan_s	- 2	2	3	053
plan_s	.875	021	110		.875	021	110	053 474
plan_s dance_s	.875 .801	021 094	110 098	plan_s	.875	021 094	3 110 098	053 474 .564
plan_s dance_s marketing_s	.875 .801 .767	021 094 061	110 098 094	plan_s dance_s	.875 .801 .767	2 021 094 061	3 110 098 094	053 474 .564 109
sing_s plan_s dance_s marketing_s person_s capital_s	.875 .801 .767 .652	2 021 094 061 .595	110 098 094 187	plan_s dance_s marketing_s	.875 .801 .767 .652	2 021 094 061 .595	3 110 098 094 187	4 053 474 .564 109
plan_s dance_s marketing_s person_s	.875 .801 .767 .652 .631 .549	2 021 094 061 .595 613	110 098 094 187 288	plan_s dance_s marketing_s person_s	.875 .801 .767 .652	2 021 094 061 .595 613	3 110 098 094 187 288	053 474 .564 109

- 3차 요인 회전을 적용하여 결정한 요인 개수

요인회전을 실행해서 결과를 보니 성분 3가지를 가질 때는 각각의 성분이 변수를 4, 2, 1개씩 나눠 가졌고, 성분 4가지를 가질 때, 각각의 성분이 변수(만족도)를 2, 2, 2, 1개씩 나눠 갖는 것을 볼 수 있었다, 따라서 성분 4가지를 선택하는 요인분석을 선택하겠다. 그리고 모두 유의확률이 0.000이므로 항등행렬이 기각임을 만족한다.

	성분					
	1	2	3			
sing_s	.842	.546	.279			
person_s	.832	078	.308			
plan_s	.791	.445	.291			
dance_s	.750	.447	.266			
capital_s	.225	.909	.187			
marketing_s	.478	.841	153			
variety_s	.429	.115	.970			



- 회전 방법: 카이저 정규화가 있는 프로멕스.
- 요인 회전을 적용한 성분 3개에 대한 정보
- 요인 회전을 적용한 성분 4개에 대한 정보는 맨 앞에 실었다.

따라서 첫 번째 요인은 plan_s와 sing_s를 보고 작품 요인점수로 설정하고, 두 번째 요인은 capital_s와 marketing_s를 보고 홍보 요인점수로 설정하고, 세 번째 요인은 dance_s와 person_s를 보고 개인역량 요인점수로 설정한다. 마지막 요인은 variety_s를 보고 예능력 요인점수로 도출되지만 사실 기존의 variety_s와 같 은 값을 가지게 된다. 그래서 정확히 말하면 데이터의 요인은 4개이지만 새롭게 만들어진 요 인은 3개이다.

단순히 요인점수 비교를 통해 응답자들이 위 4개의 요인 중에서 어떤 분야에 더 좋은 점수를 주었는지 알 수 있다.