# Planspiel: Frequent Itemset Mining – Arbeitsblatt

Ziel: In diesem Planspiel simulieren wir eine Warenkorbanalyse mit echten (Spielzeug-)Produkten. Jede Transaktion entspricht einem simulierten Einkauf. Ihr sammelt die Daten und führt eine einfache Frequent Itemset Analyse durch.

## 1. Transaktionen erfassen

Tragt hier eure simulierten Transaktionen ein (z. B. Produkte in einem Einkaufskorb):

|  |  |
| --- | --- |
| Transaktion (T#) | Produkte (z. B. Auto, Ball, Würfel) |
| T1 |  |
| T2 |  |
| T3 |  |
| T4 |  |
| T5 |  |
| T6 |  |
| T7 |  |
| T8 |  |
| T9 |  |
| T10 |  |

## 2. Häufigkeiten von Itemsets berechnen

Tragt hier eure gezählten 1er- und 2er-Itemsets sowie deren Support ein. Support = (Anzahl Transaktionen mit Itemset) / (Gesamtanzahl Transaktionen)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Itemset | Anzahl Transaktionen | Support (%) |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 3. Entscheidung: Behaltet oder verwirft das Itemset?

Welche Itemsets übersteigen den festgelegten Support-Schwellenwert und werden beibehalten?

Notizen:

• Schwellenwert Support: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

• Beibehaltene Itemsets: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_