### Analyse descriptive des profils de joueurs du Casino de Moncton

Travail remis dans le cadre du cours Analytique des affaires (MQT-6021)

Nicolas Corneau-Tremblay

17 octobre 2017

### Préambule

Ce travaille est effectué en R. Il utilise les librairies suivantes :

```
library(dplyr)
library(ggplot2)
library(readxl)

Les données sont importées ainsi :
profil <- read_xlsx("Donnees.xlsx", sheet = "Profils", col_names = TRUE, skip = 1)</pre>
```

Question 1. Est-ce que certaines des variables retenues pour l'analyse doivent être recodées pour être traitées par des algorithmes analytiques? Si oui, faites le recodage dans votre fichier conception.

```
summary(profil)
##
     Identifiant
                      NbVisites
                                          Sexe
                                                           DepenseJeu
##
   Min.
          : 1.00
                          : 3.00
                                      Length:100
                                                         Min.
                                                                : 138
##
   1st Qu.: 25.75
                     1st Qu.: 11.00
                                      Class : character
                                                         1st Qu.: 753
##
  Median : 50.50
                     Median : 24.00
                                      Mode :character
                                                         Median:1366
          : 50.50
                            : 25.71
##
  Mean
                     Mean
                                                         Mean
                                                                :1958
##
   3rd Qu.: 75.25
                     3rd Qu.: 35.00
                                                         3rd Qu.:2970
##
  Max.
          :100.00
                            :276.00
                                                         Max.
                                                                :8352
                     Max.
  DepensesAutres
                     JoueAuxTables
                                   JoueAuxMachines
##
  Min.
          : 0.00
                            :0.00
                                    Min.
                    Min.
                                         :1
   1st Qu.: 0.00
                     1st Qu.:0.00
                                    1st Qu.:1
                    Median:0.00
##
  Median : 60.00
                                    Median:1
          : 81.24
                            :0.18
  Mean
                     Mean
                                    Mean
                                           :1
   3rd Qu.:147.00
##
                     3rd Qu.:0.00
                                    3rd Qu.:1
          :264.00
                            :1.00
                                    Max.
```

Oui, la variable nominale Sexe doit être recodée pour devenir une variable dichotomique. Ceci est fait de la façon suivante :

```
profil <- profil %>%
  mutate(Femme = ifelse(Sexe == "F", 1, 0))
```

Nous avons ainsi créé une nouvelle variable qui prend la valeur zéro si l'individu est un homme et un si l'individu est une femme. Également, les variables NbVisites, DepenseJeu et DepensesAutres pourraient être normalisées afin de s'assurer que leur échelle respective n'affecte pas les analyses. Ceci est fait de la façon suivante :

```
##
     Identifiant
                        NbVisites
                                              Sexe
                                                                DepenseJeu
                                          Length: 100
                             :-0.78992
                                                                     :-1.0872
##
   Min.
           : 1.00
                      Min.
                                                              Min.
    1st Qu.: 25.75
                      1st Qu.:-0.51166
                                          Class : character
                                                              1st Qu.:-0.7199
    Median : 50.50
##
                      Median :-0.05948
                                          Mode :character
                                                              Median :-0.3537
##
    Mean
           : 50.50
                     Mean
                             : 0.00000
                                                              Mean
                                                                     : 0.0000
##
    3rd Qu.: 75.25
                      3rd Qu.: 0.32313
                                                              3rd Qu.: 0.6046
           :100.00
##
    Max.
                      Max.
                             : 8.70580
                                                              Max.
                                                                     : 3.8193
##
                                                            Femme
##
   DepensesAutres
                       JoueAuxTables
                                      JoueAuxMachines
##
   Min.
           :-0.9677
                       Min.
                              :0.00
                                      Min.
                                              :1
                                                       Min.
                                                               :0.0000
##
   1st Qu.:-0.9677
                       1st Qu.:0.00
                                       1st Qu.:1
                                                        1st Qu.:0.0000
    Median :-0.2530
                       Median:0.00
                                      Median :1
                                                        Median :0.0000
           : 0.0000
##
   Mean
                       Mean
                              :0.18
                                                       Mean
                                                               :0.3636
                                       Mean
                                              :1
   3rd Qu.: 0.7833
                       3rd Qu.:0.00
                                       3rd Qu.:1
                                                        3rd Qu.:1.0000
##
   Max.
           : 2.1769
                       Max.
                              :1.00
                                       Max.
                                              :1
                                                       Max.
                                                               :1.0000
                                                       NA's
```

Sinon, il ne semble pas y avoir à première vue de valeur aberrante dans les données.

# Question 2. On cherche à segmenter les clients (en fonction des données disponibles) afin d'obtenir entre 3 et 4 groupes de clients relativement homogènes entre eux.

#### a. Est-ce que certaines variables sont non pertinentes pour la segmentation? Justifiez.

Oui, certaines variables sont non pertinentes pour la segmentation. Premièrement, la variable *Identifiant* est utile afin de structurer les données et de retrouver les individus de façon unique, mais elle n'est (généralement) pas utile lors de la segmentation.

Deuxièmement, la variable *Joue Aux Machines* ne contient aucune variation et prend systématiquement la valeur un. Elle ne peut donc pas être utilisée lors de la segmentation, puisqu'elle ne peut permettre l'identification de certains groupes.

### b. On vous demande de choisir au maximum (2) variables pour segmenter les clients. Indiquez les deux variables les plus pertinentes et justifiez. (1 points)

Selon nous, les deux variables les plus importantes pour segmenter les joueurs sont *DepenseJeu* et *DepensesAutres*. En effet, si le casino est intéressé par ses profits, ces deux variables sont déterminantes dans sa réussite financière, puisqu'elles réprésentent des sources de revenus. Elles permettent donc de répondre à la question "qui dépense combien et comment?"

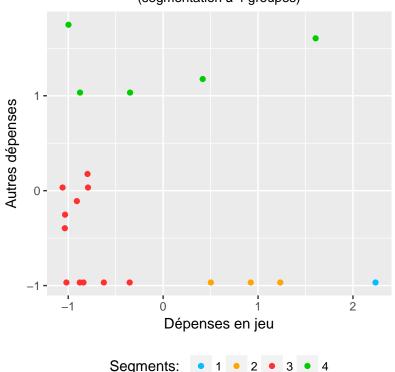
Question 3. Réalisez la segmentation sur vos deux variables à l'aide de la méthode des k-moyennes, en utilisant seulement les 20 premières observations :

#### a. à k=4 groupes.

Le code suivant permet d'effectuer la segmentation à l'aide des 20 premières observations. La segmentation est faite pour quatre groupes sur la base des dépenses de jeu et des autres dépenses. Les quatre groupes formés par la segmentation sont présentés ensuite dans une figure.

```
# sélection des variables et des observations
top.20 <- profil %>%
  select(c("DepenseJeu", "DepensesAutres")) %>%
  head(., 20)
# définition d'un seed pour que les résultats soient toujours les mêmes
set.seed(222)
\# segmentation à l'aide de la fonction kmeans
estim <- kmeans(top.20, centers = 4)
top.20 <- top.20 %>%
 mutate(cluster = as.factor(estim$cluster))
# visualisation des résultats
ggplot(top.20) +
  geom_point(aes(DepenseJeu, DepensesAutres, color = cluster)) +
  scale_color_manual(breaks = c("1", "2", "3", "4"),
                     values = c("1" = "deepskyblue1", "2" = "orange",
                              "3" = "firebrick1", "4" = "green3"),
                     name = "Segments: ") +
  theme(legend.position = "bottom",
        plot.title = element_text(hjust = 0.5),
        plot.subtitle = element_text(hjust = 0.5)) +
  labs(title = "Profils de joueurs selon le niveau de dépenses",
       subtitle = "(segmentation à 4 groupes)") +
  ylab(label = "Autres dépenses") +
  xlab(label = "Dépenses en jeu") +
  coord fixed()
```

## Profils de joueurs selon le niveau de dépenses (segmentation à 4 groupes)



## Question 4. Identifiez brièvement (quelques lignes au maximum) les caractéristiques propres à chaque segment qui permettent de le différencier des autres.

Le premier segment (en rouge) semble être des clients qui viennent au casino à des fins récréatives. Ils dépensent relativement peu et forment le groupe le plus nombreux. Le deuxième segment (en vert) semble lui-aussi être présent dans une perspective récréative puisqu'il dépense de façon marquée, notamment dans les autres dépenses. Il semble toutefois plus fortuné que le premier segment. Le troisième segment (en orange) parait être des joueurs sérieux ne dépensant qu'en jeu. Le dernier segment (en bleu) est possiblement formé de joueurs professionnels ou de gens très fortunés dépensant des montants importants dans le jeu.

Évidemment, cette analyse est limitée par le nombre restreint d'observations utilisées pour effectuer la segmentation.

# Question 5. Supposons que le décideur vous demande s'il est possible d'obtenir d'autres segmentations à partir des mêmes données, que lui répondriez-vous ? Justifiez votre réponse.

Oui il est possible d'effectuer d'autres segmentations à partir des mêmes données. D'abord, seulement deux variables ont été utilisées pour effectuer les segments précédents. D'autres variables disponibles pourraient être mises à profit afin d'obtenir des profils plus fins et détaillés. Par ailleurs, il est possible de changer le nombre de segments afin de voir si quatre groupes est le nombre le plus approprié pour représenter les données que nous possédons.