Abstrakt

Tato bakalářská práce zkoumá možný vliv spotřebního chování, konkrétně distribuce zdrojů zlata a efektivity během nakupování, hráčů hry DotA 2 na jejich výkonnosti. Byla shrnuta relevantní literatura z posledních let a byl sestaven datový soubor obsahující více než 91 tisíc datových bodů z rozhraní OpenDota API, jež byl použit ke zkoumání tohoto vztahu. Na čtyři datové sady obsahující 12 proměnných rozdělených na základě pozice hráče a výsledku hry byly použity algoritmy uspořádané logistické regrese a K-Means algoritmus se závěrem, že byl vysvětlen pouze zlomek variability (průměrné hodnoty McFaddenova R^2 6,2% a Cox & Snellova R^2 11,7%) a shluková analýza s přesností 38,25%. Tyto výsledky byly podpořeny korelační analýzou, která ukázala nízké hodnoty korelačního koeficientu závislé proměnné *výkonnost*. Navzdory těmto výsledkům byly v jednotlivých výkonnostních skupinách objeveny zákonitosti potvrzující vyšší efektivitu zkušenějších hráčů v oblasti spotřebního chování se silnou statistickou významností. Závěrem byla přítomnost tohoto efektu, avšak jeho velikost sama o sobě není dostatečná k předpovědi závislé proměnné. Výsledek naznačuje možnou přítomnost dalších proměnných, které mají vliv na vysvětlovanou proměnnou, jež nejsou v analýze zahrnuty.