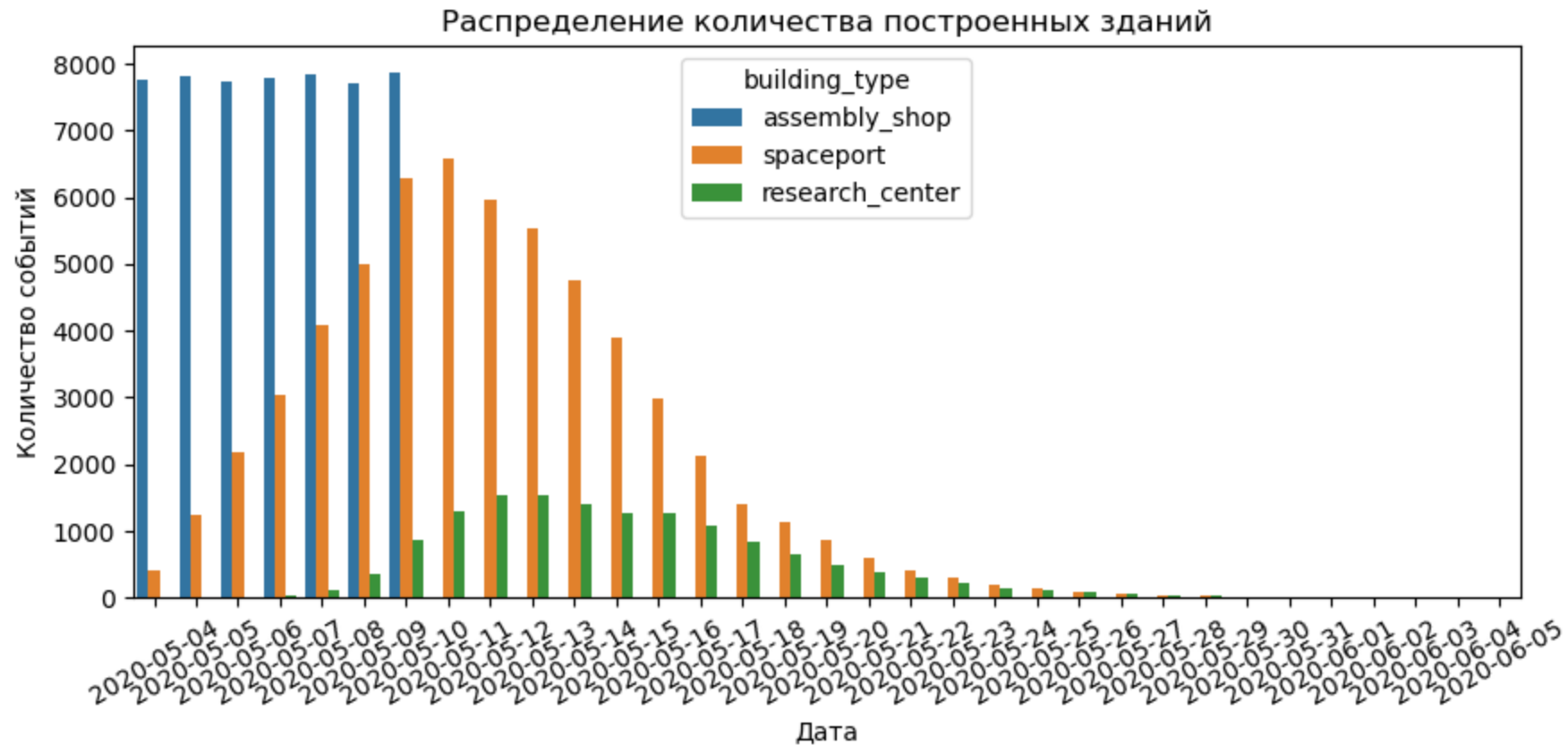


# Формирование модели монетизации игрового приложения

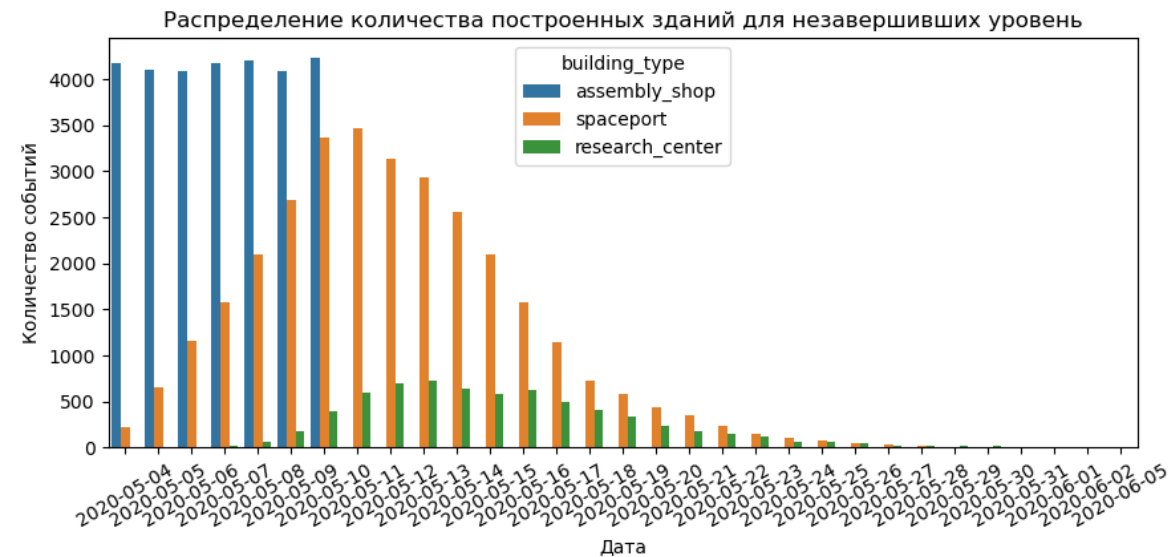
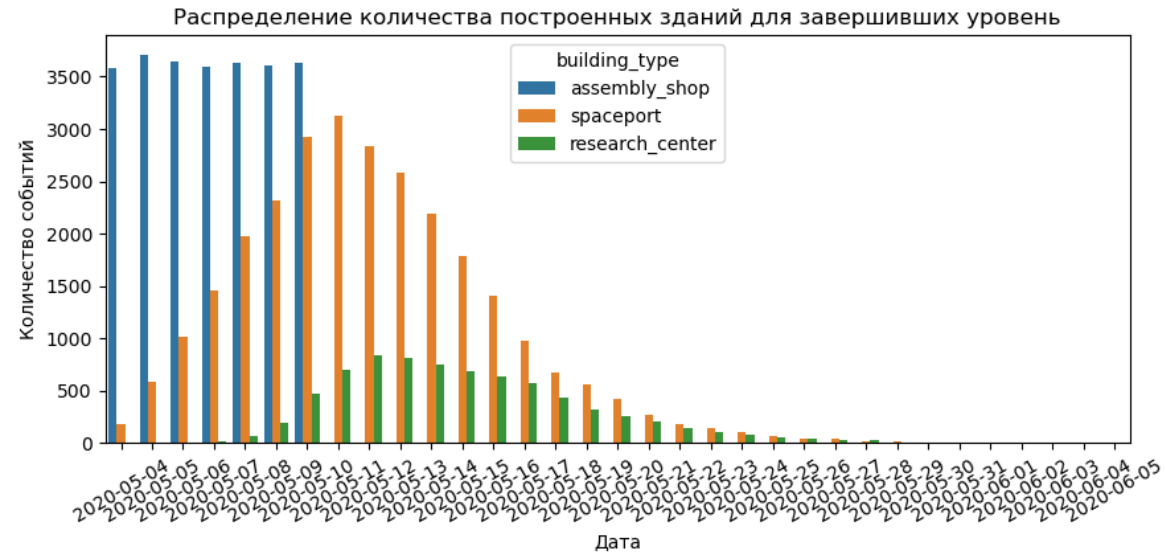
Медведев Иван

[ivan.medvedev098@gmail.com](mailto:ivan.medvedev098@gmail.com)

# Общее распределение количества построенных зданий

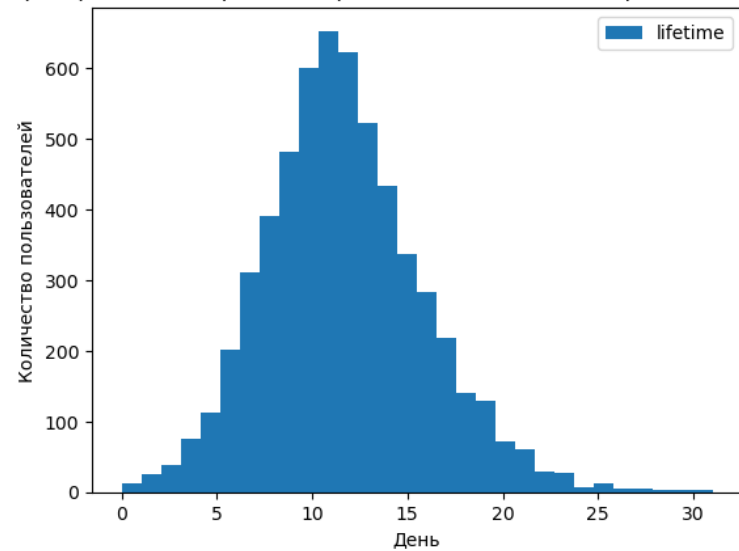


# Сравнение поведения пользователей по постройке зданий между завершившими и не завершившими

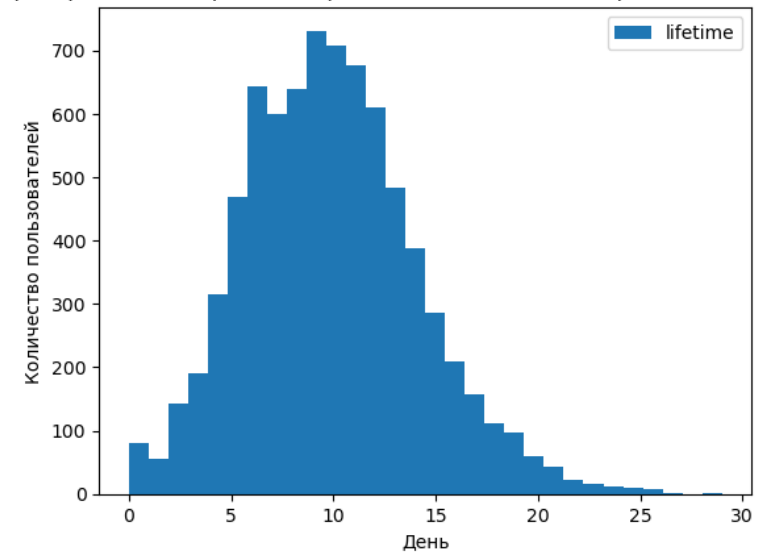


# Сравнение гистограмм распределения среднего времени нахождения в игре

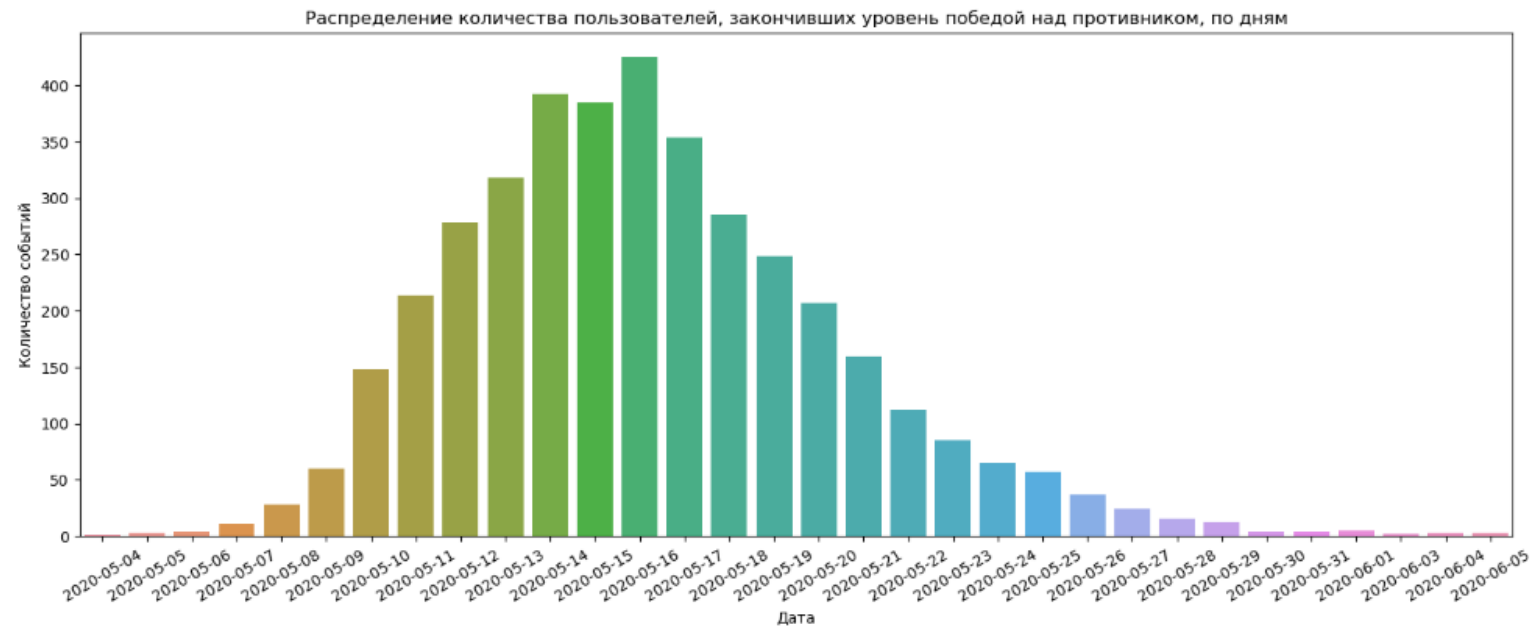
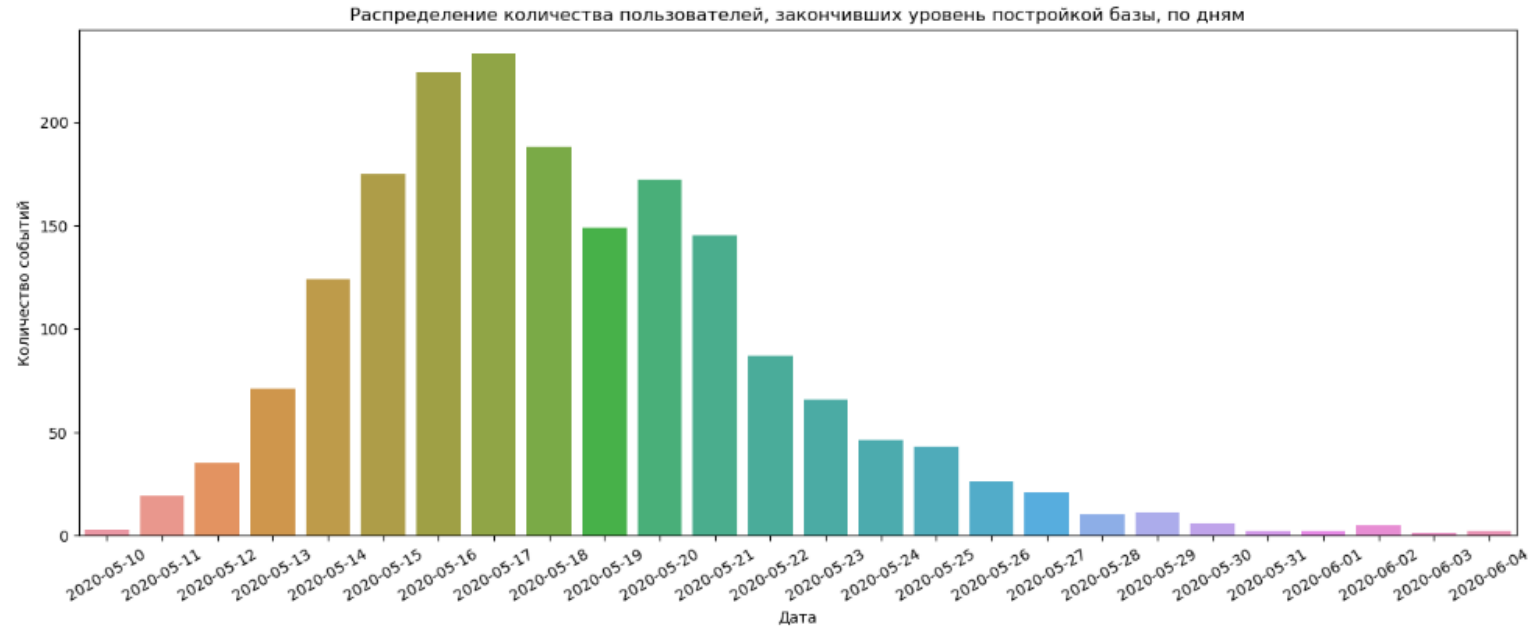
Гистограмма распределения среднего времени нахождения в игре для завершивших уровень



Гистограмма распределения среднего времени нахождения в игре для не завершивших уровень



# Сравнение распределения по типу прохождения уровня



# Исследование модели размещения рекламы

- При удалении рекламы с первого здания остается: 5757.4 возможных свободных зданий без рекламы, а это 403.02 прибыли сверх окупаемости
- При удалении рекламы со второго здания для каждого пользователя, остается: -7761.5 возможных свободных зданий без рекламы

## Гипотеза различия времени прохождения уровня

**H0** – Разницы между средним временем прохождения уровня нету

**H1** – Разница между средним временем прохождения уровня есть

***Нулевая гипотеза была отвергнута***

Разница между временем прохождения уровня через реализацию проекта и победой над другим игроком есть.

## Гипотеза различия времени нахождения в игре

**H0** – Среднее время нахождения в игре не закончившим уровень игроком равно среднему времени нахождения в игре закончившим уровень

**H1** – Среднее время нахождения в игре не закончившим уровень игроком не равно среднему времени нахождения в игре закончившим уровень

***Нулевая гипотеза не подтвердилась.***

Время нахождения в игре не закончившим уровень игроком не равно времени нахождения в игре закончившим уровень.



## Вывод

Имеется возможность изменить модель монетизации приложения.

Предлагаемая модель: Убрать рекламу на выборе первого строения