

ИССЛЕДОВАНИЕ НА ТЕМУ: «ИГРА — ФОРМИРОВАНИЕ МОДЕЛИ МОНЕТИЗАЦИИ»

Исследование провёл: Азат Гумеров Аглямутдинович

Город: Набережные Челны

Дата: 11.2022

Аналитическое исследование с главной целью:

- ▶ Формирование модели монетизации

И дополнительными целями:

- ▶ Проанализируйте влияние событий на совершение целевого события
- ▶ Проверьте статистические гипотезы

ЦЕЛИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Модель монетизации подразумевает:

- ▶ оптимизацию привлечения пользователей: привлекать пользователей с "YouTube", "Yandex".
- ▶ показывать рекламу при клике на постройку зданий **research_center, spaceport** и при постройке **каждого** четвёртого **assembly_shop**.

ВЫВОДЫ ПО ОСНОВНОЙ ЦЕЛИ

1. Целевое действие: успешное завершение первого уровня. Победители перестают строить здание **assembly shop** после **10 дня** игры.
2. Вероятность что время прохождения первого уровня стратегией исследователя и стратегией завоевателя будет одинакова очень и очень мала.

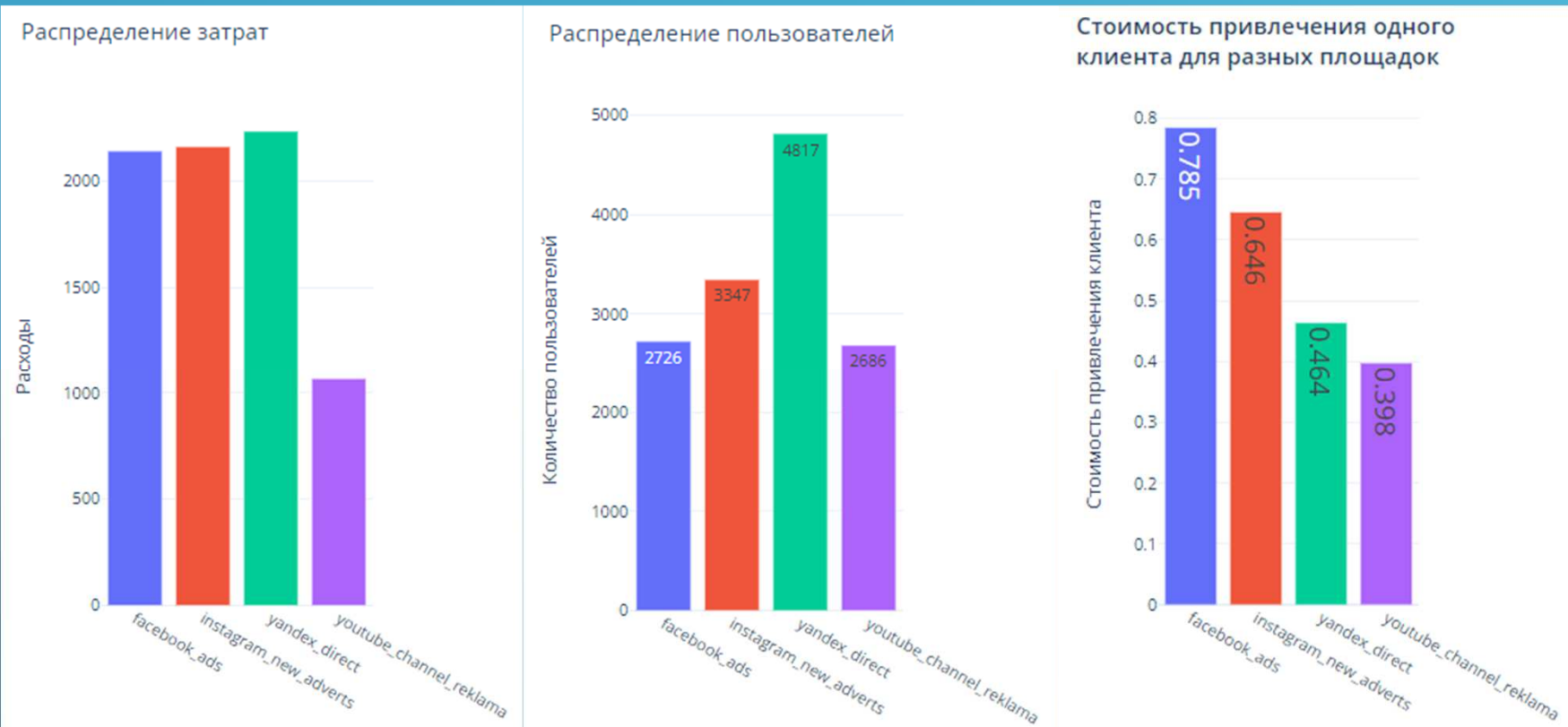
ВЫВОДЫ ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ЦЕЛЯМ

ИСХОДНЫЕ ДАННЫЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ МОДЕЛИ МОНЕТИЗАЦИИ

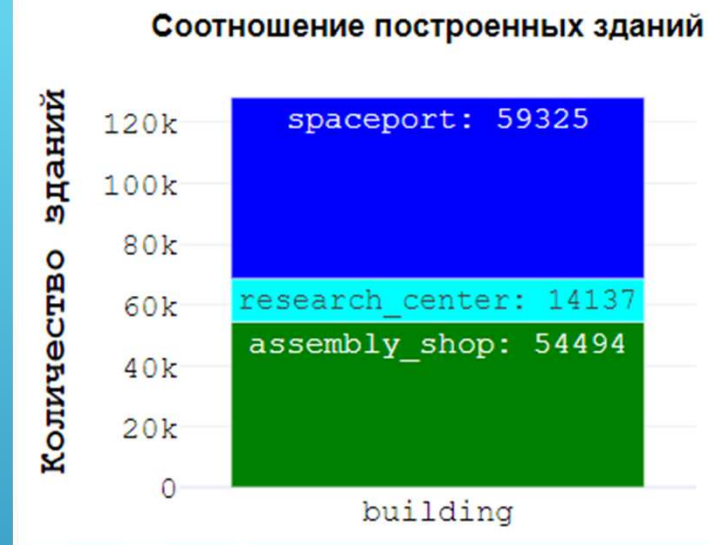
- ▶ Модель монетизации предполагает показ рекламы при клике на иконку здания для его постройки
- ▶ Стоимость одного клика **0.07** у.е.
- ▶ Суммарные расходы на маркетинг составляют: **7604** у. е.
- ▶ Количество пользователей игры: **13576**
- ▶ Общее количество построенных зданий и как следствие кликов: **127956**

ГРАФИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ РАСХОДОВ НА МАРКЕТИНГ

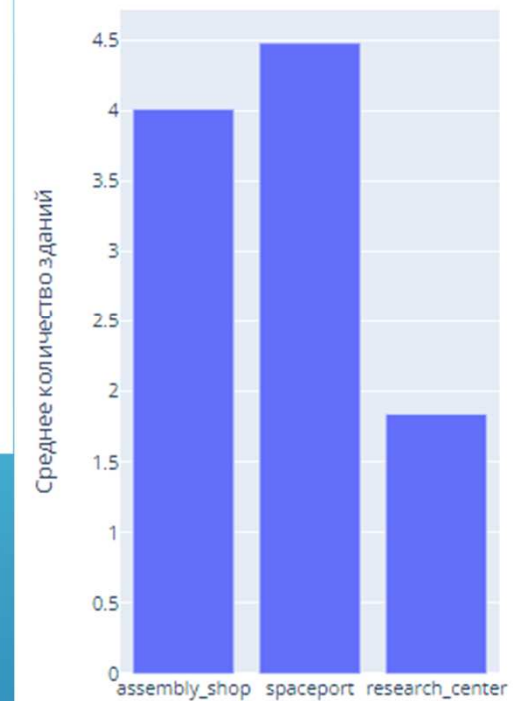
Наиболее эффективно привлекают клиентов площадки **YouTube** и **Яндекс**



АНАЛИЗ СТРОИТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ИГРОКОВ



Среднее количество здание на одного игрока



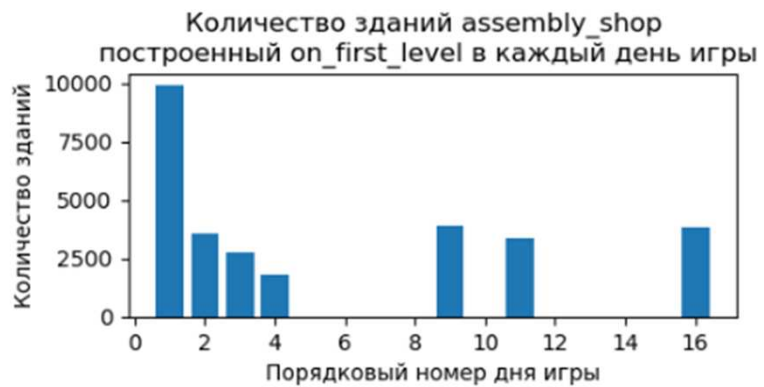
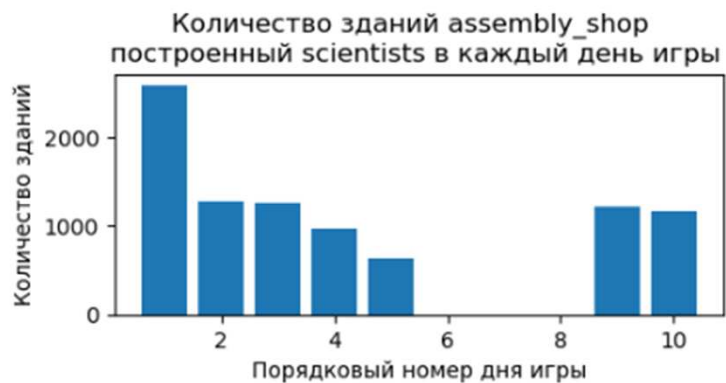
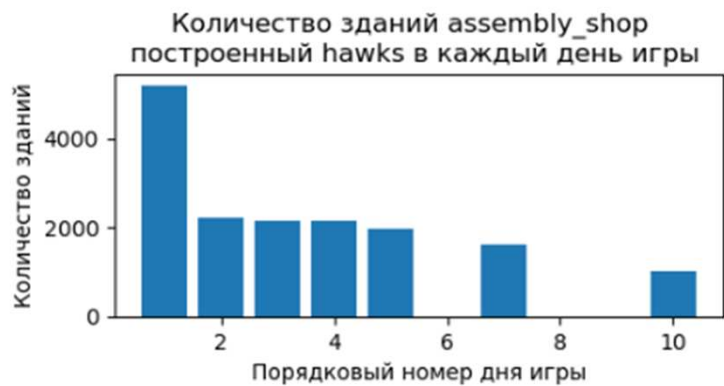
- ▶ Больше всего строят **spaceport**, меньше всего **research_center**
- ▶ Один игрок в среднем строит более 10 зданий.

ПОСТРОЕНИЕ МОДЕЛИ МОНЕТИЗАЦИИ

- ▶ Рекламу следует показывать при клике на постройку зданий
assembly_shop, spaceport
- ▶ Пользователям игры придётся посмотреть рекламу в **89%** кликов по иконке строительства
- ▶ В среднем расход на привлечение одного клиента составит **0,56**

ПОСТРОЕНИЕ АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МОДЕЛИ МОНЕТИЗАЦИИ

- ▶ Снизить число показов можно оптимизацией затрат на маркетинг.
- ▶ Доля рекламных кликов снизится с **89** до **68%**.
- ▶ В среднем расход на привлечение одного клиента снизится с **0,56** до **0,44**



ОПИСАНИЕ ЦЕЛЕВОГО ДЕЙСТВИЯ

Победители не строят *assembly shop* после десятого дня игры.

ПРОВЕРКА СТАТИСТИЧЕСКОЙ ГИПОТЕЗЫ

Формулировка статистических гипотез:

Гипотеза H_0 : время прохождения первого уровня у игроков-ястребов и игроков-учёных одинаковы;

Гипотеза H_1 : время прохождения первого уровня у игроков-ястребов и игроков-учёных различаются.

Вероятность того что время прохождения будет одинаково для двух стратегий игры стремится к 0.