

Код расчетов на питоне:

https://github.com/EHarsh/Data_analyst_example/tree/master/Test_task/Kosmos.games/Python

Задание 1.1

Kosmos_task_1.1

Всего установок за период - 452

На каком уровне проходят первую грядку?

292 игрока смогли пройти первую грядку

25% игроков - на 9 уровне

50 % всех игроков - на 10 уровне

75% игроков - на 11 уровне

Наблюдается значительная потеря игроков до окончания обучения (необходимо сделать обучение короче?)

Сколько сессий за время наблюдений сделали игроки?

Медианное значение числа сессий (50% игроков) - 5

Можно исследовать, почему люди больше не заходят (перестают появляться напоминки? для получения бонуса нужно слишком много звезд?)

Посмотрим получение звезд до прохождения первой грядки:

Уровни 0-5:

50% игроков получили за первые 5 сессий 100 звезд

Уровни 5-10:

50% игроков получили за сессии с 5 по 10 - 34 звезд. (Меньше, потому что играют меньше или уровни становятся сложнее/дается меньше звезд?)

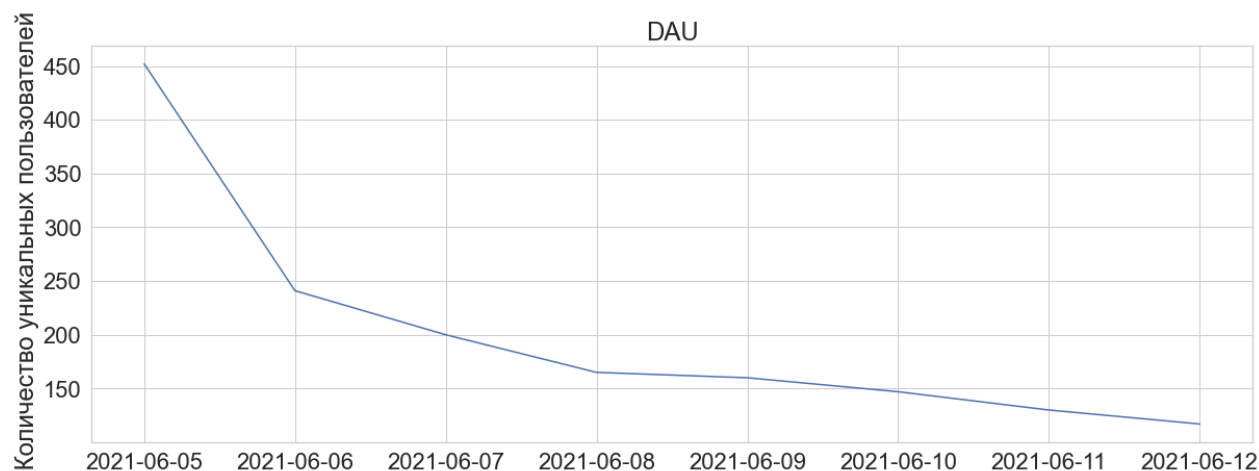
Задание 1.2

Kosmos_task_1.2

Посчитаем все события по дням: 2021-06-05 скачок (176640 событий) — запущена рекламная кампания?

Посчитаем количество уникальных пользователей по дням (DAU) — значительно снизилось к концу недели

2021-06-05	452
2021-06-06	241
2021-06-07	200
2021-06-08	165
2021-06-09	160
2021-06-10	147
2021-06-11	130
2021-06-12	117

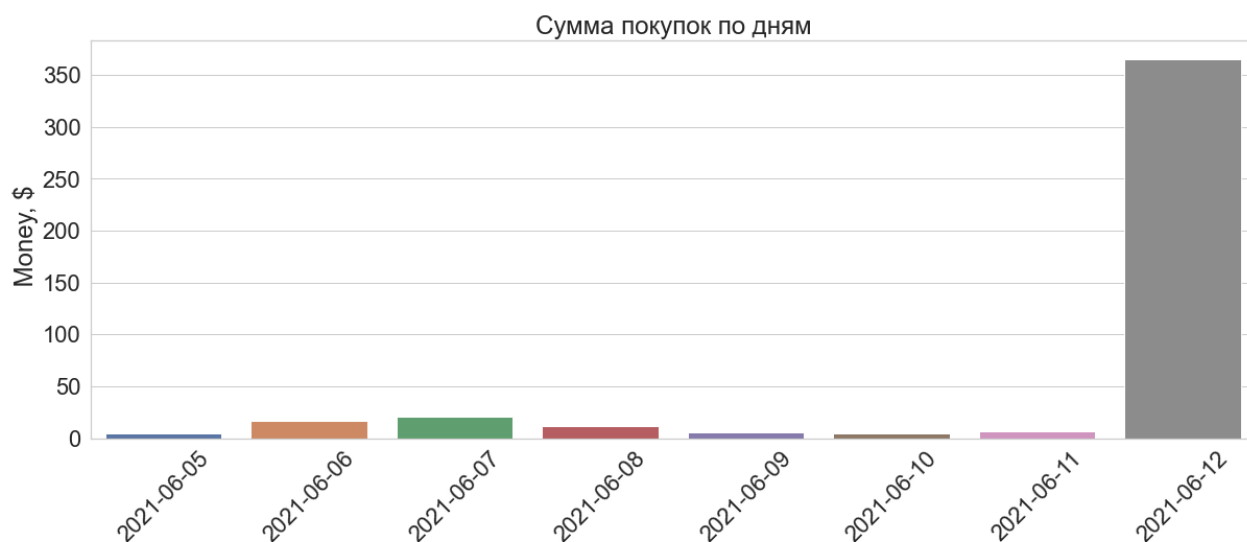


Посмотрим, когда пользователи устанавливали приложение: все установки произошли 2021-06-05 - была запущена рекламная кампания?

Посмотрим, в какие дни игроки больше покупают?

2021-06-12 сумма покупок в приложении в разы больше, чем в другие дни периода (365 \$)

	client_time	money
0	2021-06-05	5.0
1	2021-06-06	17.0
2	2021-06-07	21.0
3	2021-06-08	12.0
4	2021-06-09	6.0
5	2021-06-10	5.0
6	2021-06-11	7.0
7	2021-06-12	365.0



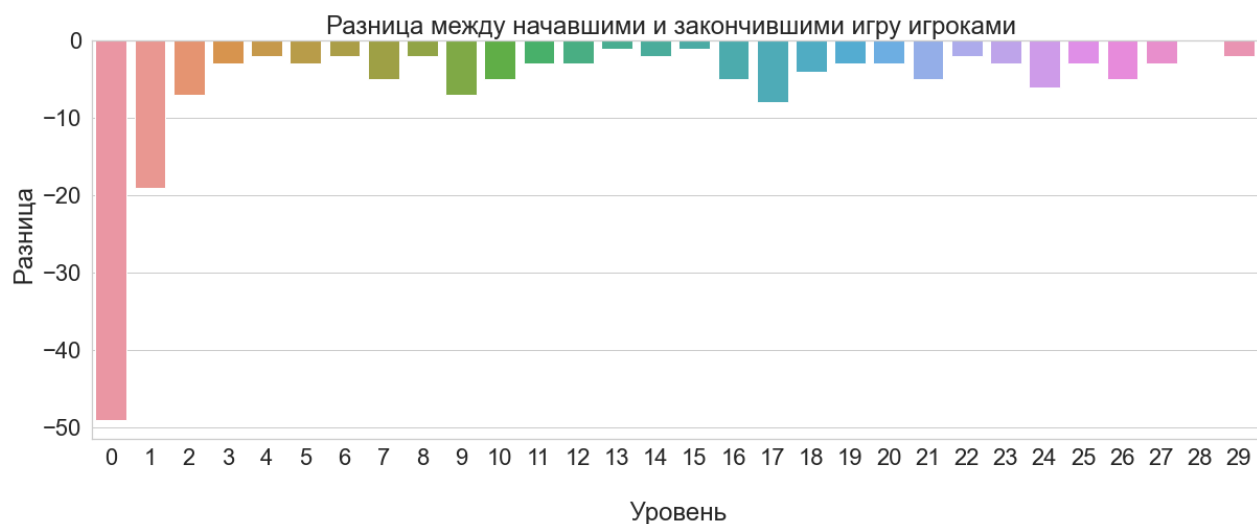
Посмотрим количество покупок по дням: больше всего покупок на 7 день после установки



Посчитаем процентное соотношение пользователей, купивших что-то, к общему числу пользователей: 2.65 %, есть потенциал для увеличения этого показателя.

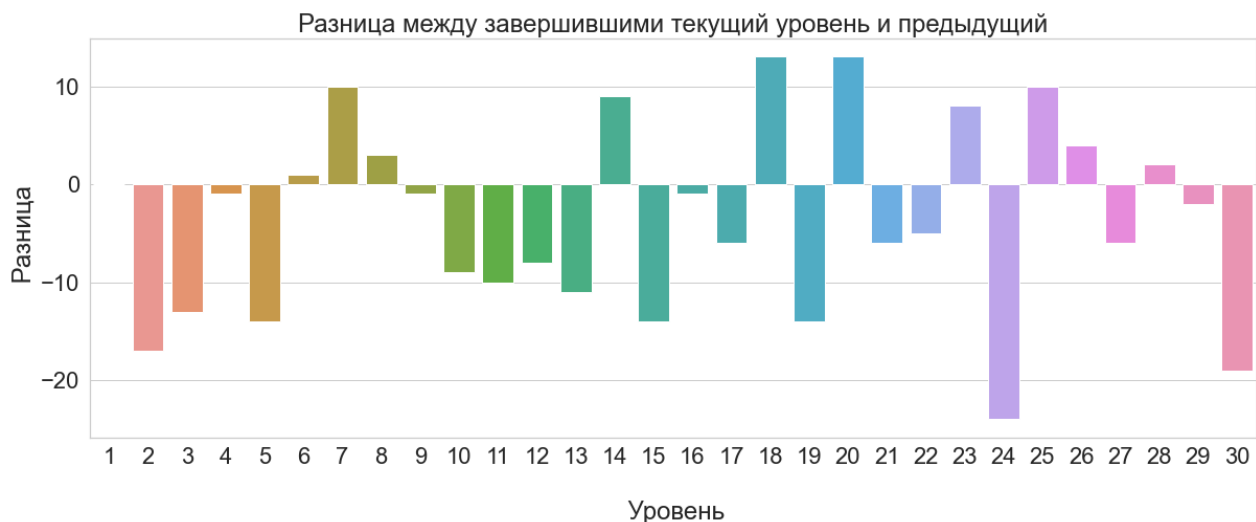
Посмотрим распределение игроков по уровням (до 30-го) для события старта игры (сколько игроков начали игру) и для события конца игры (сколько игроков закончили игру).

Узнаем разницу между количеством людей, которые начали игру и количеством людей, которые игру завершили. Больше всего не завершили игру на 0, 1, 2, 9, 17 уровнях (нужно выяснить, почему игра не завершена: не понятно, не понравилось?)



Посмотрим разницу между количеством людей, завершившим текущий уровень, и количеством людей, завершившим предыдущий уровень.

Положительные значения - прибавилось количество игроков по сравнению с предыдущим уровнем. Больше всего (по сравнению с предыдущим) отвалилось игроков на 24 уровне (игроки завершили уровень и больше не открыли новый, т. е. пользователи больше не играли в игру, необходимо выяснить, почему (надоело, забыли, слишком сложно получить бонус?))



Задание 1.3

Kosmos_task_1.3

Затраты на кампанию по привлечению unique_user пользователей = 286.2 \$

Сколько денег суммарно игроки потратили в игре = 56.6 \$

Вывод: потрачено 286 \$, удалось привлечь 159 пользователей, эти пользователи потратили в игре 56.6 \$ - на рассматриваемом временном промежутке кампания не эффективна.

Хотя, если сравнить со среднерыночным значением, все неплохо)) Например, по данным

<https://www.businessofapps.com/ads/cpi/research/cost-per-install/>

Android Games CPI – \$1.15, а это значит, что полученный CPI (\$ 1.8) выше среднего по рынку.

Так же имеет смысл сравнить CPI с LTV: LTV должен быть больше, в этой ситуации компания зарабатывает деньги.

Задание 2

1. Хочу купить сразу поле с большими растениями, а не выращивать их. Конечно, можно купить монеты, а потом на них вырастить растения, но это не очевидно, когда открывается Coin Shop.
2. Когда открываются карты в раскладе, то на некоторых можно получить дополнительные монеты и их изображение очень маленькое, можно не заметить. Можно их увеличить, или добавить анимацию на карту, например.
3. При переходе на фб иконка не такая же, как в сторре

4. На иконке в сторе колосья очень маленькие, можно попробовать сделать их размер больше, а количество меньше. Вообще, иконка и название в сторе мало чем отличается от других пасьянсов, совсем не выделяется.

5. Несколько раз установила игру и прошла обучение (до первой грядки), есть ощущение, что карты из колоды открываются специально те, которые нужны для получения звезд. Но после первой грядки все меняется, например, начинаю игру и плачу 1000 монет за это, а выигрываю примерно 1500 , по ощущениям мало! Еще и карта Wild стоит 1500 — дорого!