

Добрый день, Святослав!

Начну свой отчет со своей первой игры. В ней я разбиралась как в целом устроена платформа, как проводятся в ней тесты и другие особенности игры. По итогу я получила такой результат: конверсия: 4.95%, прибыль: 454 073 (не сильно круто). И после этого моя стратегия состояла в следующем:

1. Сыграть 3 игры в каждой из которых стараться по максимуму брать релизы одного размера и из этого сделать вывод какие по масштабу релизы дают самый большой эффект.
2. Попробовать «играть на все деньги» по одному направлению, например по максимум брать релизы от рекламы.

Что получилось:

1. Самые эффективные по масштабу релизы – большие, а значит в идеальной стратегии по моему мнению необходимо брать именно их, но...(пункт 2)
2. Главным оказался не размер релиза, как я думала изначально, а направление. Почти все релизы, если не все, от бэкэнда были успешными, с положительной конверсией и  $p\text{-value} < 0.05$ . Обычно все тесты я ждала 2 недели, однако по направлению «бэкэнд» иногда и после прошествия 7 дней брала в реализацию. 2ым по успешности направлением для меня стала «реклама». Все остальные почти ни разу не выдавали хорошую конверсию и  $p\text{-value}$ .

Вот **таблица с результатами игр** (не делала скриншоты, но! все отправляла по ФИО(Голуб Ксения Александровна), поэтому можно проверить):

1	Первая игра	454 073	4.95
2	Брала самые большие релизы предложенные в бэклоге	606 058	9.21
3	Брала самые маленькие релизы предложенные в бэклоге	530 136	8.77
4	Разнообразие по всем параметрам, пыталась сделать коктейль	577 174	8.85
5	Приоритет в первую очередь на бэкэнд и рекламу, во вторую на размер-большие	614 027	10.80
6	Приоритет в первую очередь на бэкэнд и рекламу, если их нет, то коктейль по всем параметрам (+удача (с самого начала можно было взять бэкэнд в работу))	669 770	11.70
7	Игра 7 (удача+стратегия(бэкэнд, реклама, мелкие релизы, иногда большие) +разнообразие)	777 537	14.92

**Вывод по игре:**

1. Стабильно успешное направление – бэкэнд, поэтому задачи от него, если они были, в независимости от размера брала первыми. Далее в моем выборе была реклама. С остальными направлениями поступала так: максимальный возможный шейк по размеру и направлению.
2. Размер не то чтобы сильно на что-то оказывал сильное влияние. Бэкэнд любого размера был успешен, поиск/дизайн/рекомендации любого размера были неуспешны в большинстве случаев, реклама, наверное, можно сказать, что в больших релизах показывала лучше результаты, чем в мелких.

3. Бэкенд можно держать 7 дней (если p-value стабильно низкое), рекламу на большом релизе можно продержать 21 день и она покажет хороший результат. Все остальное ждала 14 дней и принимала решение.

#### Отзыв о игре:

1. Спасибо! Было интересно, очень крутое получилось знакомство с А/В тестами, было увлекательно разбираться и изучать (к слову, лекции тоже топ).
2. Если интересно мнение по тому, как можно было бы улучшить, то мне не хватало на странице с результатами возможности посмотреть «историю» игры, чтобы провести некий анализ (пару раз упустила 89 день и не проанализировала, какие эксперименты были отменены, а какие реализованы, и из-за этого немного размывается представление о том, что хорошо идет в игре, а что плохо).

#### Краткий ход 7ой игры

День 0 (игра 7).

День: 0

Доход: 0 Руб.

#### А/Б тесты

##### Бэклог

###### Задача 2bca7727

Дизайн

Небольшое изменение функционала

Небольшое изменение функционала у отдела  
Дизайн

Взять в работу

###### Задача 80b9bbab

Поиск

Мелкая доработка

Мелкая доработка у отдела Поиск

Взять в работу

###### Задача 6857e589

Рекомендации

Небольшое изменение функционала

Небольшое изменение функционала у отдела  
Рекомендации

Взять в работу

##### Взято в работу

###### Задача 7ff0964d

Бэкэнд

Небольшое изменение функционала

Небольшое изменение функционала у отдела  
Бэкэнд

###### Задача cada8066

Бэкэнд

Мелкая доработка

Мелкая доработка у отдела Бэкэнд

###### Задача d3a801e0

Дизайн

Большой релиз

Большой релиз у отдела Дизайн

###### Задача 58018162

Дизайн

Большой релиз

Большой релиз у отдела Дизайн

##### В разработке

Первый эксперимент (бэкэнд – сразу положительная конверсия, p-value<0.05)

# Активные эксперименты

Эксперимент 43433905

Бэкэнд

Мелкая доработка

Идет дней: 1

	Уникальных пользователей	Купивших пользователей	Конверсия в покупку
Контрольная группа	50 260	2 521	5.02%
Тестовая группа	49 740	2 649	5.33%
P-value:		0.0270	

Отменить эксперимент

В релиз на всех

Первый эксперимент по прошествию 7 дней (т.к. это бэкэнд и на моем опыте, с ним и такими показателями эксперимента, можно не ждать 14 дней)

Эксперимент 43433905

Бэкэнд

Мелкая доработка

Идет дней: 7

	Уникальных пользователей	Купивших пользователей	Конверсия в покупку
Контрольная группа	208 414	10 359	4.97%
Тестовая группа	208 252	11 091	5.33%
P-value:		0.0000	

Отменить эксперимент

В релиз на всех

Идя в таком направлении, результаты игры 7:

## Game Over

Your Results:

Дни в игре: 90

Итоговый доход: 777 537

Итоговая конверсия: 14.92%

Голуб Ксения Александровна