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 бэкенда были успешными, с положительной конверсией и p-value<0.05. Обычно все тесты я ждала 2 недели, однако по направлению «бэкенд» 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-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	606 058	9.21
	предложенные в бэклоге		
3	Брала самые маленькие релизы	530 136	8.77
	предложенные в бэклоге		
4	Разнообразие по всем параметрам,	577 174	8.85
	пыталась сделать коктейль		
5	Приоритет в первую очередь на бэкенд и	614 027	10.80
	рекламу, во вторую на размер-большие		
6	Приоритет в первую очередь на бэкенд и	669 770	11.70
	рекламу, если их нет, то коктейль по всем		
	параметрам (+удача (с самого начала		
	можно было взять бэкенд в работу))		
7	Игра 7 (удача+стратегия(бэкенд, реклама,	777 537	14.92
	мелкие релизы, иногда большие)		
	+разнообразие)		

Вывод по игре:

- 1. Стабильно успешное направление бэкенд, 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. Бэкенд 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:

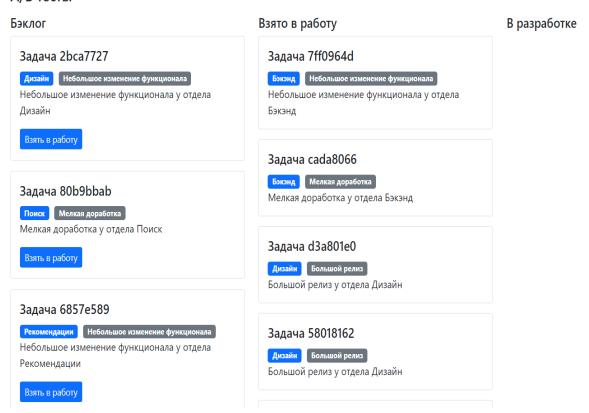
- 1. Спасибо! Было интересно, очень крутое получилось знакомство с А/В тестами, было увлекательно разбираться и изучать (к слову, лекции тоже топ).
- 2. Если интересно мнение по тому, как можно было бы улучшить, то мне не хватало на странице с результатами возможности посмотреть «историю» игры, чтобы 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).

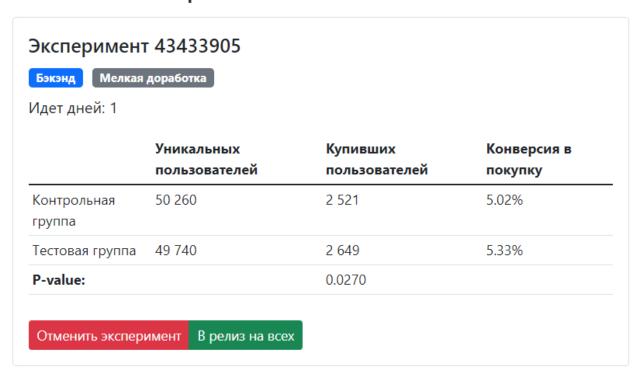
День: 0 Доход: 0 Руб.

А/Б тесты

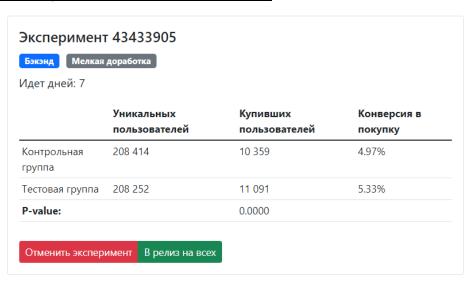


Первый эксперимент (бэкенд – сразу положительная конверсия, p-value<0.05)

Активные эксперименты



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



Идя в таком направление, результаты игры 7:

Game Over

Your Results:

Дни в игре: 90

Итоговый доход: 777 537

Итоговая конверсия: 14.92%

Голуб Ксения Александровна