



Игры — Формирование модели монетизации

Выполнила Санина Виктория Леонидовна



Цель исследования: сформировать модель монетизации игрового приложения.

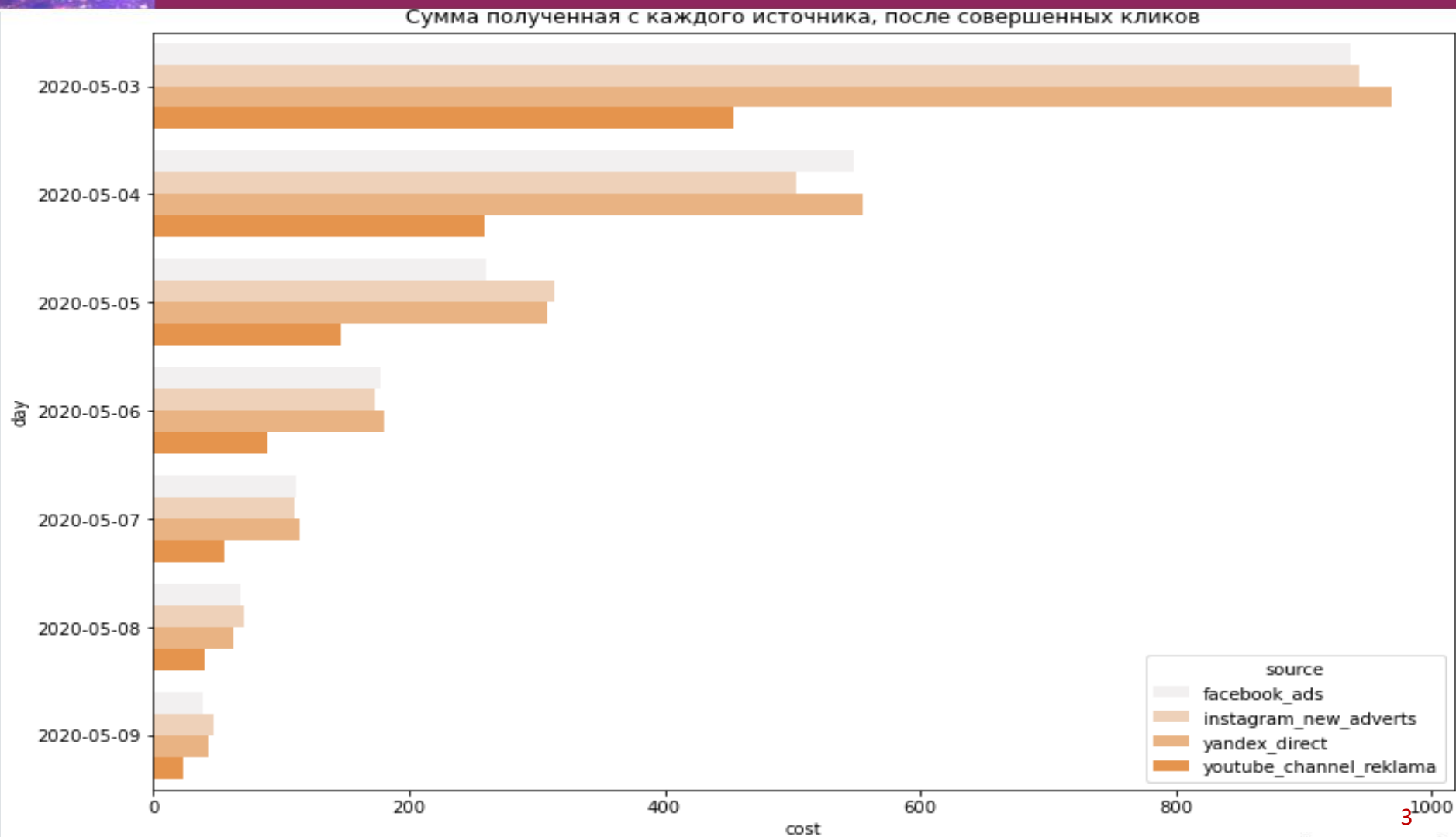
Задачи исследования:

Провести исследовательский анализ данных:
Определить период, изучить данные,
определить как данные могут позволить нам
повернуть в свою пользу процессы с
увеличением популярности игры и других
моментов, которые важны перед введением
монетизации.



Сумма с каждого источника.

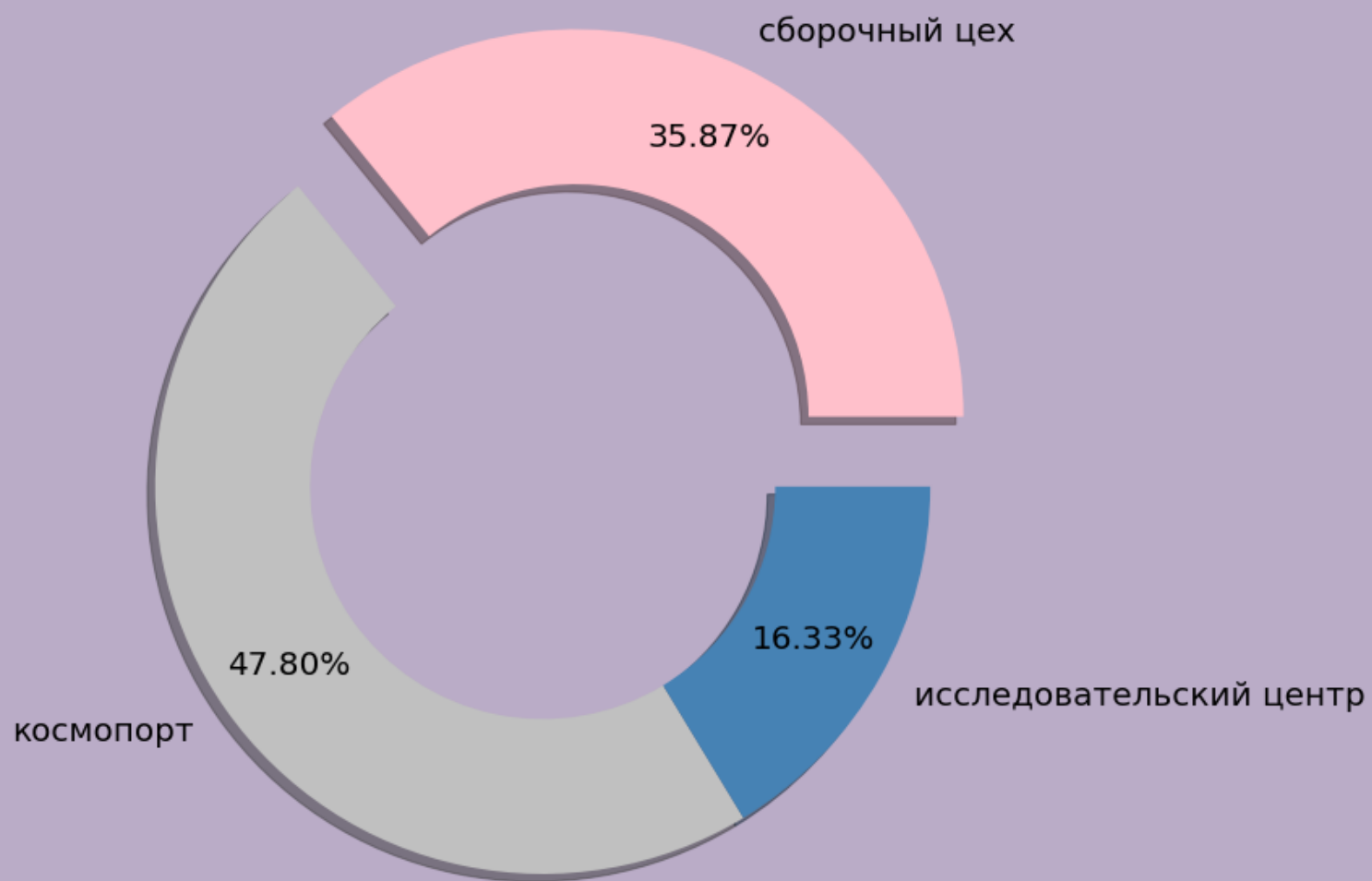
Самым популярным источником является yandex-источник. На третий день его чуть чуть обогнал Instagram, но для нас самое важное в этой ситуации, что наша игра была хорошо прорекламирована.





Популярность построек.

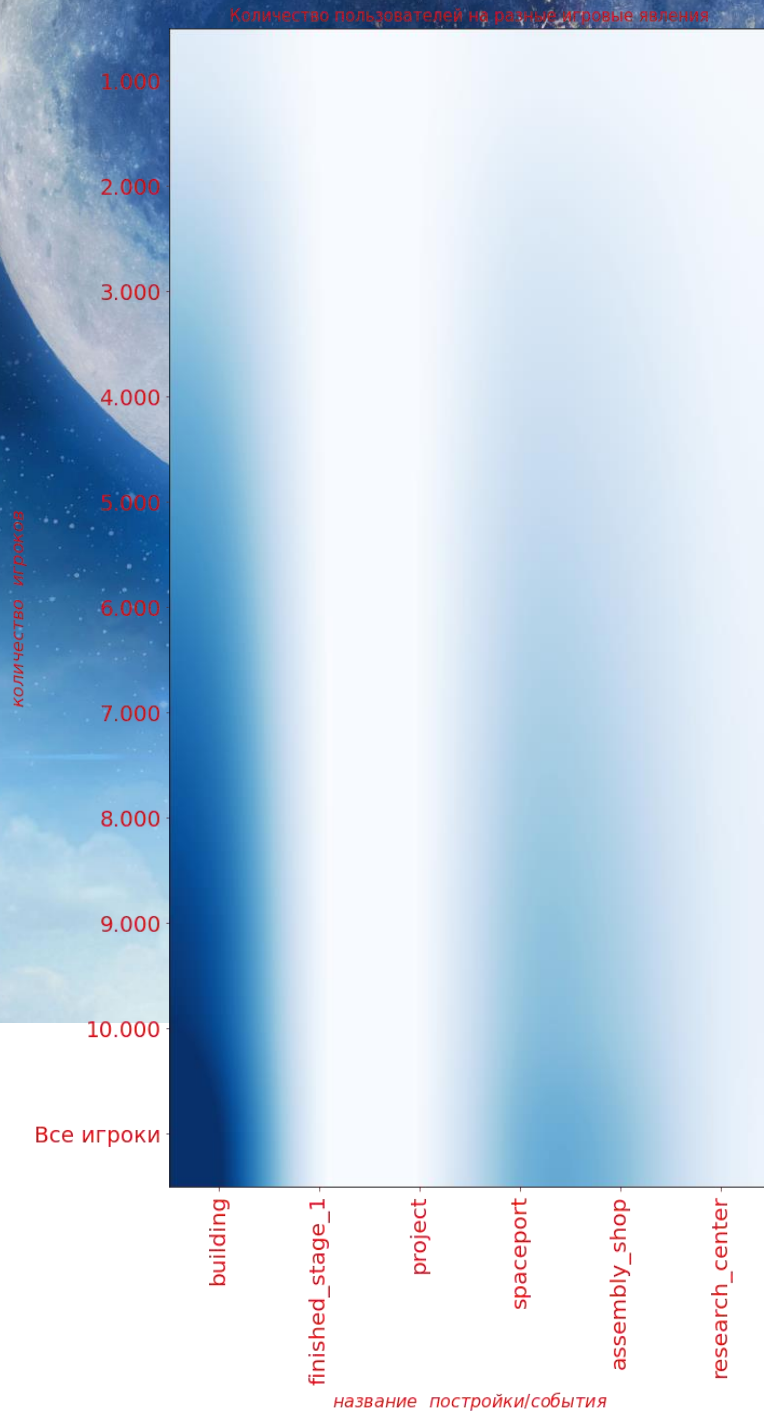
Постройки в глазах самых активных пользователей



Самой популярной постройкой является космопорт.
48 процентов пользователей выбирает его(это почти половина)
Стоит ли нам обратить на это внимание?



Количество пользователей по игровым явлениям



Как мы можем увидеть самым популярным процессом в нашей игре является «Постройка»
А самыми частыми постройками мы считаем космопорт и сборочный цех

Воронка прохождения игры



14 процентов людей доходит до завершения проекта, и примерно половина до конца первого уровня

Воронка уровней





Выводы по исследованию:

Игра оказалась очень привлекательной для людей, они развивают ресурсы, но их пока что недостаточно
Было предложено 2 идеи

1 . Создать модели космопортов, и посмотреть на рост популярности среди пользователей

2. Развить космические битвы с новыми локациями и достижениями и посмотреть на их популярность среди пользователей

Вводить рекламу можно уже на данном этапе, потому что интерес пользователей не падает, они заходят ради приятного времяпрепровождения , поэтому с какой-то стороны они наоборот получают дополнительный отклик с той мысли, что могут каким-то образом поддержать разработчиков. Благодарность это психологическое свойство человека, о котором он просто не всегда задумывается.



Спасибо за внимание!