

20.12 \* 23.12

















\*

# код, фреймворк технологии, библиотеки

| Категория  | Используемые технологии                     |
|------------|---|
| Код        | Python (backend и интеграции)               |
| Фреймворк  | Streamlit (построение веб-интерфейса)       |
| Технологии | ClickHouse, Docker, Prometheus, Grafana     |
| Библиотеки | pandas, plotly, clickhouse-driver, requests |













```
"SmartTV": {
"initial_playback_delay_ms": {
    "good": 5000,
    "average": 10000,
    "bad": 60000,
    "reverse": true
"rebuffer_count": {
    "good": 1,
    "average": 2,
   "bad": 3,
    "reverse": true
```

рмация

проблема

Пользователь уйдёт, если столкнётся с проблемами просмотра:

- Долгая загрузка.
- Постоянные паузы.
- Низкое качество видео.



Мы создали инструмент, который:

- Анализирует данные в реальном времени для быстрого реагирования на проблемы с помощью Grafana.
- Предоставляет исторические данные для анализа трендов и слабых мест через дашборд Streamlit.

формула счастья

#### Оцениваем каждую сессию по таблицам:

- Тип устройства (мобильный, ТВ, десктоп): Мобильные пользователи терпимее, а ТВ ожидают высокого качества.
  - ∘ Например: SmartTV.
    - Задержка старта < 2000 мс = </li>
    - Кол-во ребуферингов > 3 = ?
- **Длительность контента** (короткие ролики, фильмы): Чем короче видео, тем меньше времени на терпение.
  - Например: Короткий ролик.
    - Задержка старта < 2500 мс = </li>
    - Битрейт < 1000 Кбит/с = ?</li>

Текущие настройки По устройствам: SmartTV Количество ребуферингов Средний битрейт (Кбит/с) По продолжительности: Short Desktop Задержка старта (мс) 1 Количество ребуферингов Количество ребуферингов 2 Средний битрейт (Кбит/с) Средний битрейт (Кбит/с) Medium Задержка старта (мс) 7000-15000 > 15000 Количество ребуферингов > 5 Средний битрейт (Кбит/с) 1000-2000

**≮ Сделали интерфейс (Streamlit)**, где можно настраивать эти параметры и проверять их на исторических данных.







техні

# формула счастья

### Коэффициент злопамятности

Плохие моменты сильнее влияют на итоговую оценку, чем хорошие.

Если у пользователя долгая загрузка, её вес увеличивается, чтобы подчеркнуть влияние.

Формула:

```
Итоговый опыт = (k1 * Опыт устройства + k2 * Опыт длительности) / <math>(k1 + k2)
```

#### Итог

- Мы выбираем наихудший опыт из таблиц для каждого пользователя.
- Сравниваем опыт устройства и опыт длительности, чтобы найти слабое место.
- Используем коэффициент злопамятности, чтобы учесть тяжёлые моменты.







## точки роста

### Рассчитывать индивидуальный пользовательский опыт

• Один случайный лаг – нормально. Постоянные проблемы – уже критично.

#### 1. Текущий опыт из прошлого:

```
Текущий_опыт_из_прошлого = Предыдущий_опыт * 0.5 ^ (1 / коэффициент_забывания)
```

Коэффициент забывания задаёт, через сколько дней плохой опыт начинает «стираться».

#### 2. Итоговый опыт:

```
Текущий_опыт = (k1 * Новый_опыт + k2 * Текущий_опыт_из_прошлого) / (k1 + k2)
```

- Коэффициенты **k1** и **k2** зависят от коэффициента злопамятности.
- Чем выше коэффициент злопамятности, тем больше веса у негативного прошлого опыта.















