



PHÂN TÍCH HÀNH VI NGƯỜI DÙNG FPT PLAY

Phân tích viên: Trần Phi Hùng

Table of Contents

CONTENTS

01.

GIỚI THIỆU

02.

TÌNH HÌNH TỔNG QUAN

03.

PHÂN TÍCH HÀNH VI
NGƯỜI DÙNG

04.

KẾT LUẬN

1. GIỚI THIỆU:

1.1. Mô tả:

Hàng ngày, có rất nhiều bình luận trên ứng dụng FPT Play. Tuy nhiên, hầu hết những bình luận này chưa được thu thập để phân tích. Nếu có thể phân tích các bình luận, ta có thể đánh giá phản ứng của người dùng với các thể loại truyền hình. Từ đó, FPT Play có thể hướng đến các định hướng khai thác về mặt nội dung trong tương lai.

1.2. Dữ liệu:

Dữ liệu được sử dụng để phân tích trong báo cáo bao gồm:

Tên cột	Giải thích	Ví dụ
_id	ID riêng của từng comment	"555612f21a77ce5d65ea0688"
user_id	ID riêng của từng user	"4191084"
comment_on	Thể loại của video được comment	"vod", "highlight", etc.
object_id	ID riêng của video	"55237ea917dc1332b64c55a7"
content	Nội dung của comment	"hay quá đi thôi"
device	Loại thiết bị (hệ điều hành) sử dụng để comment	"android", "ios", etc.
timestamp	Thời gian (tính bằng timestamp Unix) mà comment được đăng	1431595030

1.3. Thời gian:

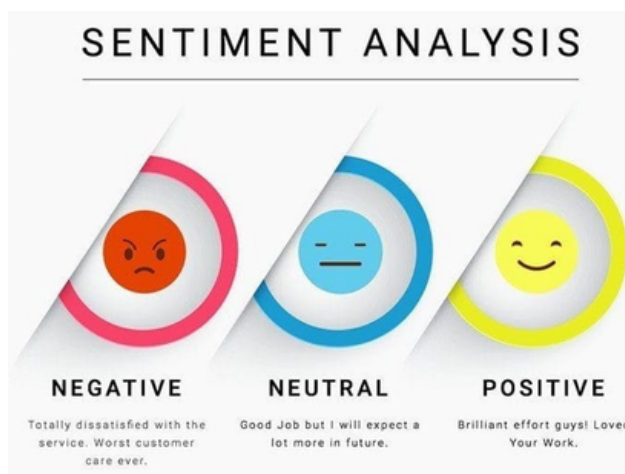
Dữ liệu được thu thập trong khoảng thời gian từ ngày 1.8.2015 đến hết ngày 31.08.2015. Từ đó, ta có thể đánh giá về cảm xúc của khán giả với từng thể loại truyền hình.

1.4. Phương pháp phân tích:

1.4.1. Sentiment Analysis (Phân tích cảm xúc):

Phân tích cảm xúc là quá trình sử dụng các kỹ thuật xử lý ngôn ngữ tự nhiên, học máy và phân tích dữ liệu để xác định và phân loại cảm xúc (tích cực, tiêu cực và trung tính).

Mục tiêu là để hiểu rõ cảm xúc, thái độ của người dùng đối với dịch vụ, sản phẩm hoặc chủ đề nhất định.



1.4.2. Mô hình phân tích:

Mô hình phân tích được sử dụng trong báo cáo này là mô hình PhoBERT của VinAI. Đây là mô hình được sử dụng để xác định loại từ, tự động hoàn thiện câu, dự đoán cảm xúc,...

VinAIResearch/
PhoBERT

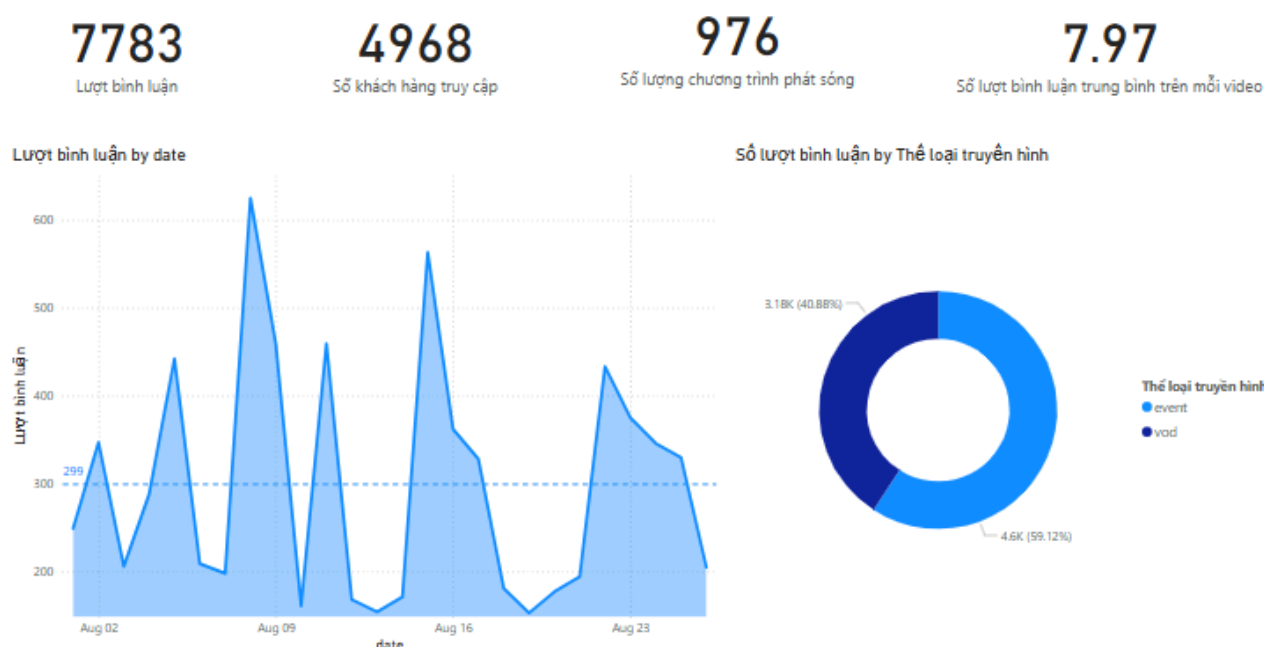
PhoBERT: Pre-trained language models for Vietnamese (EMNLP-2020 Findings)

👤 1 Contributor 🕒 3 Issues ⭐ 709 Stars 🍴 102 Forks

VinAI
RESEARCH



2. TÌNH HÌNH TỔNG QUAN:

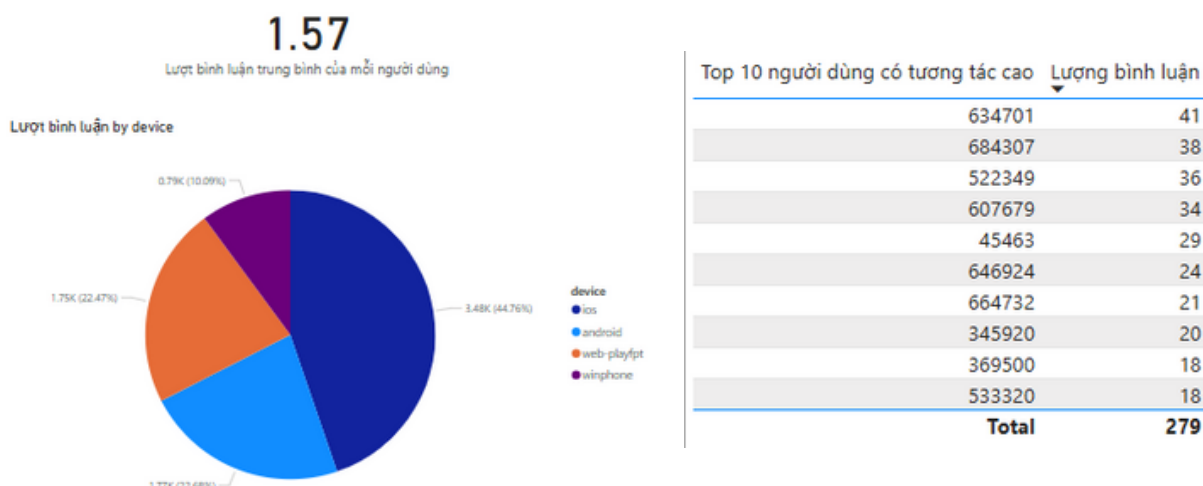


Lượt bình luận có xu hướng tăng mạnh vào các ngày giữa tuần (thứ 3, thứ 4) và các ngày cuối tuần (thứ 7, chủ nhật). Đây là thời điểm diễn ra các giải đấu trực tiếp như: Giải Bóng đá Quốc gia V-League, Ngoại hạng Anh,... Bên cạnh đó, đây cũng là thời gian mà các chương trình phim truyện truyền hình trên FPT Play ra tập mới, thu hút sự quan tâm của khán giả.

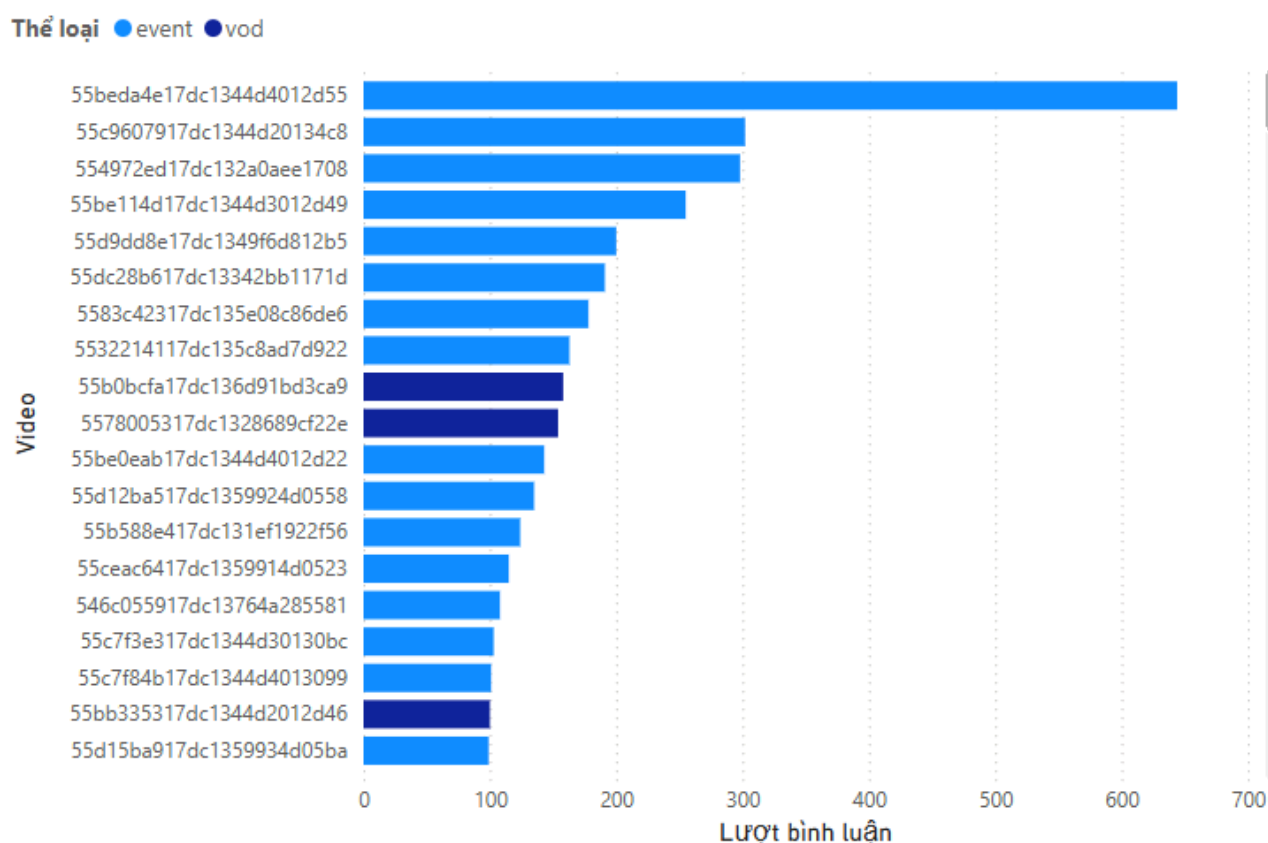
Lượt bình luận ở các sự kiện trực tiếp chiếm nhiều hơn so với các chương trình truyền hình và phim ảnh. Điều này cho thấy, các sự kiện trực tiếp có khả năng thu hút tương tác của khán giả mạnh hơn so với các thể loại khác.

3. PHÂN TÍCH HÀNH VI NGƯỜI DÙNG:

3.1. Hành vi tương tác với các thiết bị điện tử và thể loại:

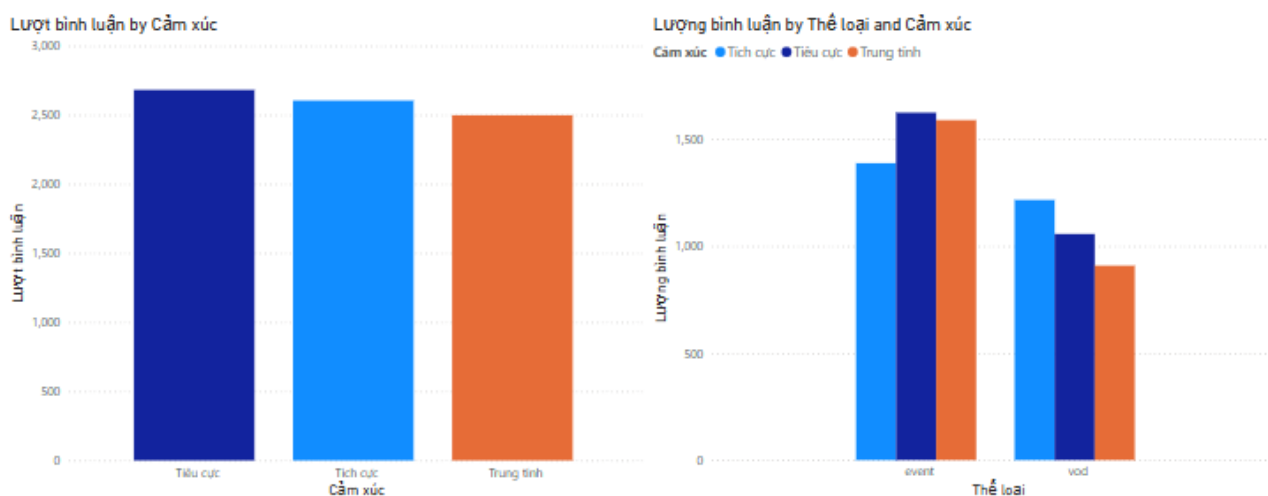


Người dùng có xu hướng sử dụng các thiết bị điện tử di động để tương tác, bình luận thay vì vào website. Điều này là dễ hiểu, bởi việc truy cập vào app FPT Play từ điện thoại dễ dàng, tiết kiệm thời gian hơn rất nhiều so với việc phải mở máy tính để truy cập.



Các video sở hữu lượt tương tác cao hầu hết là các sự kiện trực tiếp. Điều này chứng tỏ FPT Play đang khai thác các nội dung trực tiếp rất tốt. Bên cạnh đó, các nội dung phim truyện truyền hình cũng có sự quan tâm nhất định từ phía khách hàng.

3.2. Cảm xúc khách hàng đối với thể loại truyền hình:



Trong số các bình luận, số lượng bình luận mang tính tiêu cực cao hơn so với các bình luận mang tính tích cực hay trung tính. Các bình luận tiêu cực xảy ra nhiều hơn ở các sự kiện trực tiếp. Các sự kiện trực tiếp trên FPT Play thường là về bóng đá. Đây là môn thể thao đối kháng, mang tính ăn thua, dẫn đến các cảm xúc bộc phát và mãnh liệt hơn.

Ở thể loại phim truyện truyền hình, các bình luận tích cực chiếm số lượng lớn nhất. Điều này cho thấy thể loại phim phát hành trên FPT Play mang tính tích cực, đem lại sự thoải mái cao cho khán giả.

4. KẾT LUẬN:

- Người dùng có xu hướng bình luận vào các ngày giữa tuần hoặc cuối tuần. Đây là khoảng thời gian diễn ra các sự kiện thể thao trực tiếp, hoặc các phim truyền hình ra tập mới.
- Các sự kiện trực tiếp thu hút lượt tương tác cao hơn so với các thể loại khác.
- Người dùng đa số tương tác trên các thiết bị điện tử di động, thay vì trực tiếp vào website để bình luận.
- Người dùng thường có nhiều cảm xúc tiêu cực khi xem các sự kiện thể thao, và có nhiều cảm xúc tích cực khi xem các phim truyện truyền hình. Điều này xuất phát từ tính chất của các thể loại.