

게임데이터 분석 및 대시보드 제작

데이터 - 게임로그데이터.

설치시간, 이벤트발생시간, gacha/buff 사용데이터,플레이어 정보 포함

1. **Install Time** : 앱 설치 시간

- min : 2021-12-26 13:31:25
- max : 2023-07-31 23:52:12

2. **Event Time** : 이벤트 발생 시간

- min : 2023-06-01 00:00:02
- max : 2023-07-31 23:59:51

3. **Event Name** : 이벤트 이름

- buff : 버프 사용
- gacha : 확률형 아이템 사용
- shop : shop 방문
- level : 레벨업 달성
- purchase : 유료아이템 구매
- stage : stage 진입
- tutorial : tutorial 진입

4. **gacha** : 확률형 아이템 정보

- gold
- skill
- weapon

5. **buff** : 버프정보

- luck_up
- Exp_up
- Gold_up
- Attack_up

6. **stage** : 스테이지 정보

- min : 1
- max : 170

7. **tutorial** : 튜토리얼 단계 정보

- min : 1

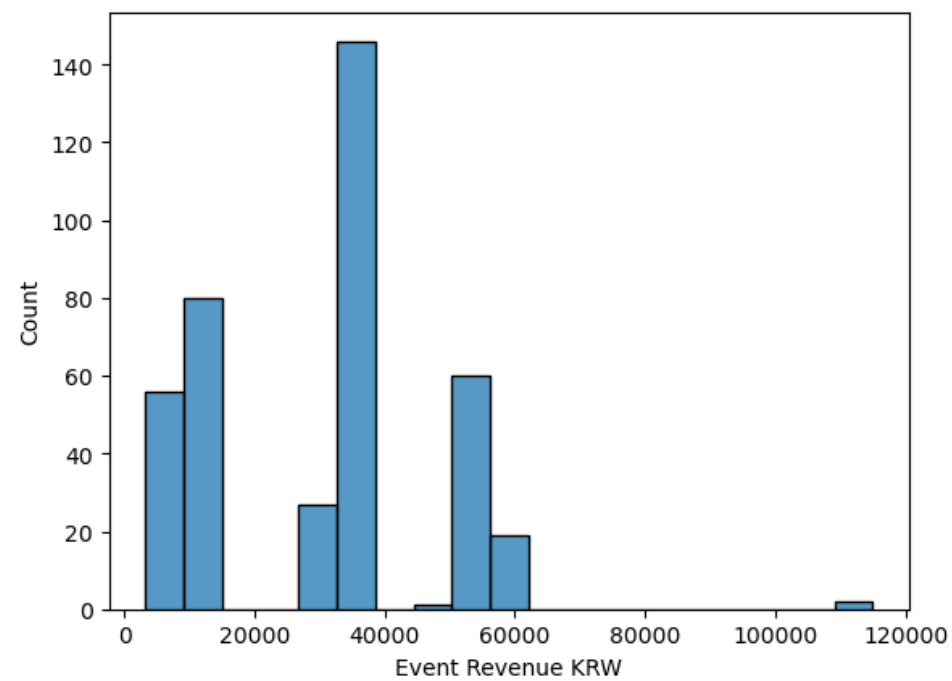
- max : 50

8. level 유저 레벨 정보

- min : 10
- max : 2200

9. Event Revenue KRW : event name “purchase” 금액

- min : 3300
- max : 114941



10. Region : 플레이 지역 (대륙)

- nan, 'AS', 'EU', 'SA', 'AF', 'AU'

11. Country Code : 플레이 지역 (나라)

- nunique = 108

12. State : 주 정보

13. City : 도시 정보

- nunique = 4419

14. Postal Code : 우편번호

- nunique = 6764

15. DMA : 직접 메모리 접근

- nunique = 699

16. Operator : 통신사

- nunique = 363
- top = SK telecom (10823)

17. Carrier : 이동통신 사업자

- nunique = 387
- top = SKTelecom(16118)

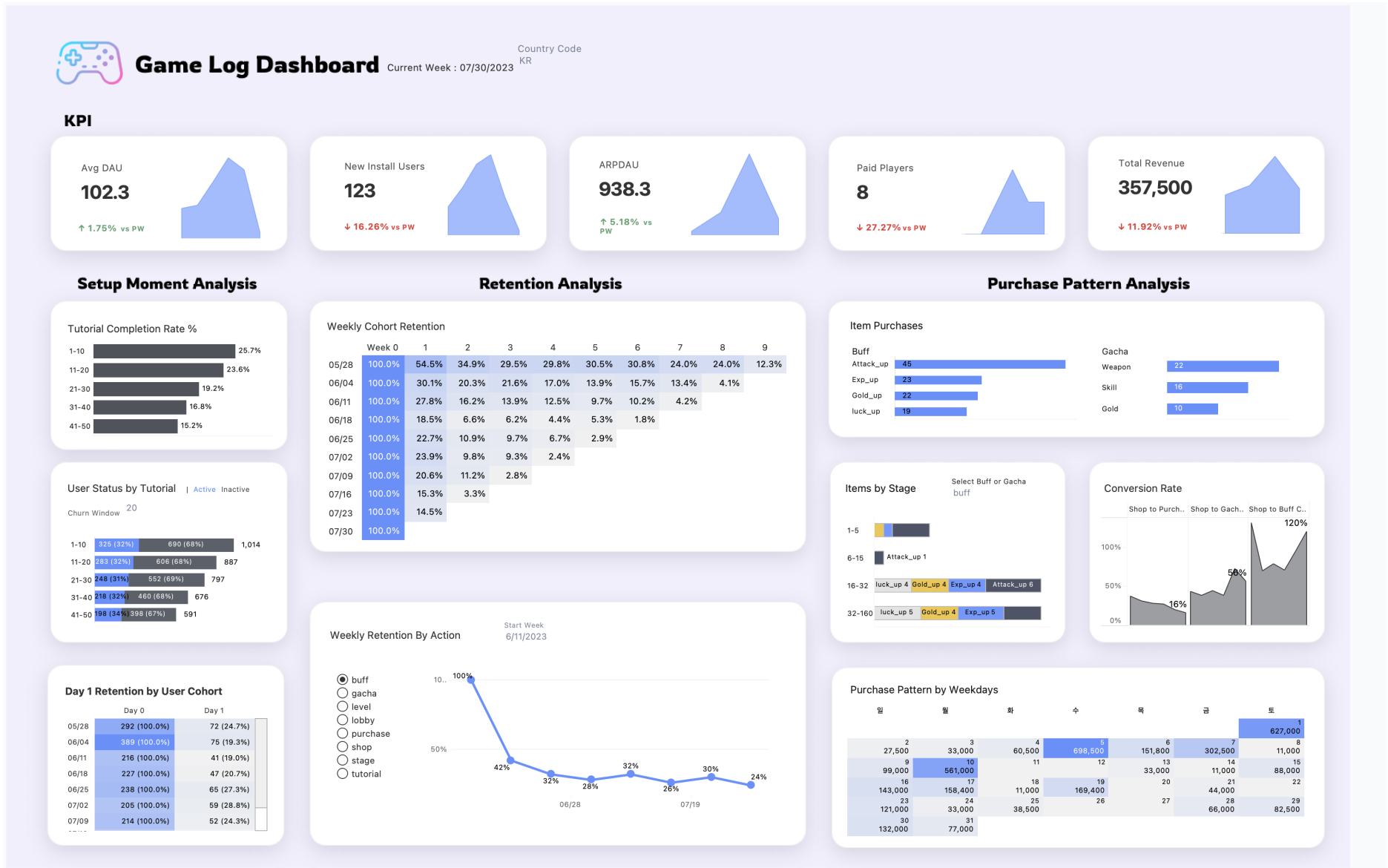
18. Language : 언어

- nunique = 43
- top = 한국어(41264)

19. user_id : 유저 아이디

- nunique = 4995

분석대시보드



테블로 퍼블릭 링크 : <https://public.tableau.com/app/profile/.74754144/viz/GameLogDashboard/GameDashboard?publish=yes>

1. KPI : 주요 KPI 도출하여 지속적인 점검 및 개선점 도출

- **AVG DAU** : 주 평균 접속 유저 수
 - Event Time의 User ID수 계산하여 지난 7일 평균 DAU 도출
 - 이번주 일별 접속 유저 평균은 102.3명이며 저번주 대비 1.75% 상승 확인 가능
- **New Install User** : 주 평균 신규 유입 유저 수
 - Install Time일 User ID수 계산하여 지난 7일 평균 신규유입 도출

- 이번주 신규 유저 유입 평균은 123명이며 저번주 대비 16.26% 하락 확인 가능

- **ARPDau : 주 평균 접속 유저 대비 수익**

- Event Revenue KRW/일일 접속 유저 계산하여 지난 7일 평균 ARPDau도출
- 이번주는 일일 접속 유저당 938.3의 수익을 냈으며 저번주 대비 5.18% 상승 확인 가능

- **Paid Players : 주 평균 과금 유저 수**

- Event Name = purchase인 User Id 계산 후 지난 7일 평균 과금유저 수 도출
- 이번주는 평균 8명이 과금하였으며 저번주 대비 27.27% 하락 확인 가능

- **Total Revenue : 주 평균 매출**

- Event Revenue KRW일 이용 주 평균 매출 도출
- 이번주는 357,500의 매출 발생하였으며 저번주 대비 11.92% 하락

2. Setup Moment Analysis : 신규 유저 항목 관리

- **Tutorial Completion Rate % : 튜토리얼 완료율**

- 튜토리얼을 10개의 구간으로 나눠 각 구간별 완료율 계산
- 지난 7일 1-10의 구간 완료율 25.7%

- **User Status by Tutorial : 튜토리얼 단계별 이탈률**

- 튜토리얼 구간별 유저의 이탈률 계산
- Churn Window에 기준 날짜를 적어 이탈률 확인 가능
- 20일 경과시 1-10에 머물러있는 유저의 이탈률은 32%

- **Day 1 Retention by User Cohort : 신규 접속 다음날 리텐션 확인**

- 각 주별 신규유저의 익일 접속 여부에 따라 리텐션 유지율 확인
- User별 Event Time의 최소값(=신규접속일) 파악 뒤 익일 Event Time 데이터 발생여부로 계산

3. Retention Analysis : 전체 유저 리텐션 확인

- Weekly Cohort Retention : 각 주를 코호트로 나눈 뒤 이후 주차별 리텐션 확인

4. Purchase Pattern Analysis : 구매 패턴 확인

- **Item Purchases** : 유저가 어떤 아이템을 구매하는지 선호도 확인

- **Items by Stage**: 스테이지별 선호 buff/gacha 아이템 확인

- 1-5 스테이지 구간의 유저는 buff 중 Attack_up가장 많이 사용

- **Purchase Pattern by Weekdays** : 일별 구매 패턴 확인

- 7월은

5. Conversion Rate : shop 방문 및 전환률 비교

- **shop to Purchase CVR** : Shop 방문 대비 결제 건 확인

- 일일 Shop 방문자 / 일일 결제금액

- **shop to Gacha CVR** : Shop 방문 대비 Gacha아이템 소모비율 확인
 - 일일 Shop 방문자 / Gacha 아이템 사용 횟수

- **shop to Buff CVR** : Shop 방문 대비 Buff 아이템 소모비율 확인 가능
 - 일일 Shop 방문자 / Buff 아이템 사용 횟수