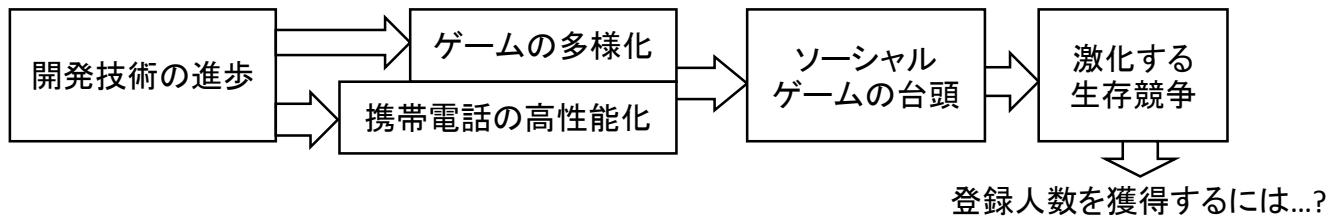


ソーシャルゲームにおける登録数の 時間変化のパターン分類

PMコース
矢吹研究室
1342029
遠藤一輝

背景



目的

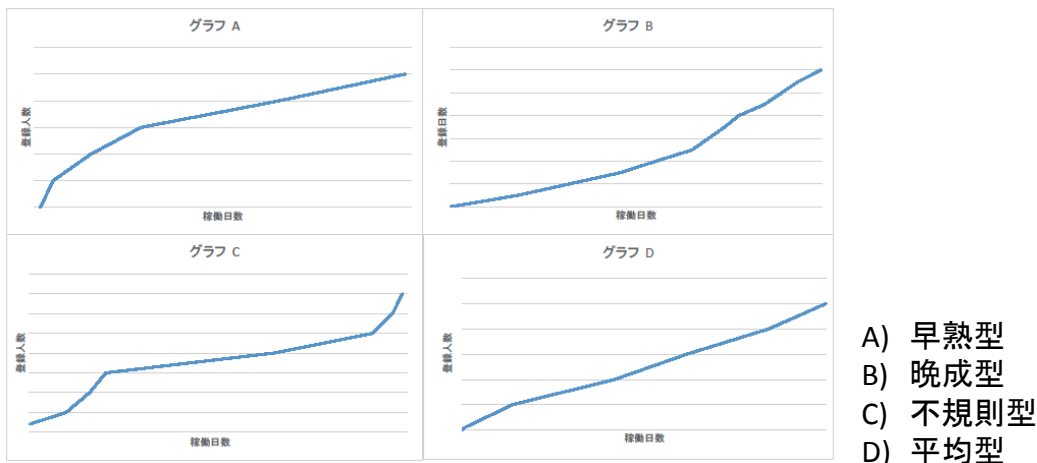
ソーシャルゲームの登録人数と稼働日数について調査を行い、推移を可視化する。
可視化した推移を傾向ごとに分け、傾向ごとに分析を行う。
分析結果をもとに、現行のソーシャルゲームの今後のグラフの推移を予想する。

方法

1. ネットランキングより1位から10位までのゲームを数十週にわたって抜き出す。
2. 対象のゲームについて調査し、推移について可視化を行う。
3. 推移のグラフを傾向ごとに分け、分析を行う。

研究の進捗

ソーシャルゲームを調査し、推移を可視化した。
可視化したグラフを4パターンに分類した。



今後の計画

以下のように研究を進める予定である。

1. データの件数を増やし、データの信頼性の向上を図る。
2. グラフの推移を分類した4パターンについて、分析を行う。
3. 現行のゲームの登録人数の推移から、そのゲームの今後の登録人数の推移を予測する。
4. 登録人数の今後の推移の予測の試行回数を増やし、予測の精度の向上を図る。