

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра информатики и программирования

Реферат

ПРОДУКТОВАЯ АНАЛИТИКА

студентки 1 курса 151 группы

направления 09.03.04 Программная инженерия

факультета компьютерных наук и информационных технологий

Ореховой Алины Сергеевны

Саратов 2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1 Задачи product-аналитика в компании	4
2 Методы product-аналитики	5
3 Навыки, необходимые product-аналитику	6
3.1 SQL	6
3.2 Python	6
3.3 Статистика	6
3.4 Средства визуализации данных	6
3.5 Продуктовое понимание	6
4 Карьерные перспективы product-аналитика	7
5 Примеры успешной реализации product-аналитики в компаниях	8
6 Основные проблемы при внедрении product-аналитики в компанию	9
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	10
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	11

ВВЕДЕНИЕ

ВОТ

1 Задачи product-аналитика в компании

чтоо

2 Методы product-аналитики

МММ

3 Навыки, необходимые product-аналитику

3.1 SQL

чтоо

3.2 Python

как

3.3 Статистика

вот так

3.4 Средства визуализации данных

mmm

3.5 Продуктовое понимание

да

4 Карьерные перспективы product-аналитика

какие

5 Примеры успешной реализации product-аналитики в компаниях которые

6 Основные проблемы при внедрении product-аналитики в компанию

какие

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

МММ

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 *Clement, J.* Portion of pc gamers worldwide 2020 [Электронный ресурс] / J. Clement. — 2020. — URL: <https://www.statista.com/statistics/748072/number-pc-gamers-world-platform/#statisticContainer> (Дата обращения 17.05.2022). Загл с экр. Яз. англ.
- 2 *Уточкин, В.* Бизнес-планирование в игровой индустрии [Электронный ресурс] / В. Уточкин. — 2017. — URL: <https://habr.com/ru/company/miip/blog/331642/> (Дата обращения 17.05.2022). Загл. с экр. Яз. рус.
- 3 *Lua: documentation* [Электронный ресурс]. — 2021. — URL: <https://www.lua.org/docs.html> (Дата обращения 18.05.2022). Загл. с экр. Яз. англ.
- 4 *Грегори, Д.* Игровой движок. Программирование и внутреннее устройство / Д. Грегори. Для профессионалов. — 3 изд. — СПб.: Питер, 2021. — С. 1136.
- 5 *Кремлев, А.* Основные понятия теории игр: учебное пособие / А. Кремлев. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2016. — С. 144. — URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/43897/1/978-5-7996-1940-4_2016.pdf (Дата обращения 20.05.2022).
- 6 *Костер, Р.* Разработка игр и теория развлечений / Р. Костер. — ДМК Пресс, 2018. — С. 270.
- 7 *Stefyn, N.* How video games are made: the game development process [Электронный ресурс] / N. Stefyn. — 2022. — URL: <https://www.cgspectrum.com/blog/game-development-process> (Дата обращения 20.05.2022). Загл. с экр. Яз. англ.
- 8 *Sellers, G.* OpenGL SuperBible: comprehensive tutorial and reference / G. Sellers, J. Richard S. Wright, N. Haemel. — 7 edition. — Addison-Wesley, 2016. — P. 827.
- 9 *Dar, R.* Top 7 game engines you should consider for 2021 [Электронный ресурс] / R. Dar. — 2021. — URL: <https://www.incredibuild.com>

com/blog/top-7-gaming-engines-you-should-consider-for-2020 (Дата обращения 20.05.2022). Загл. с экр. Яз. англ.