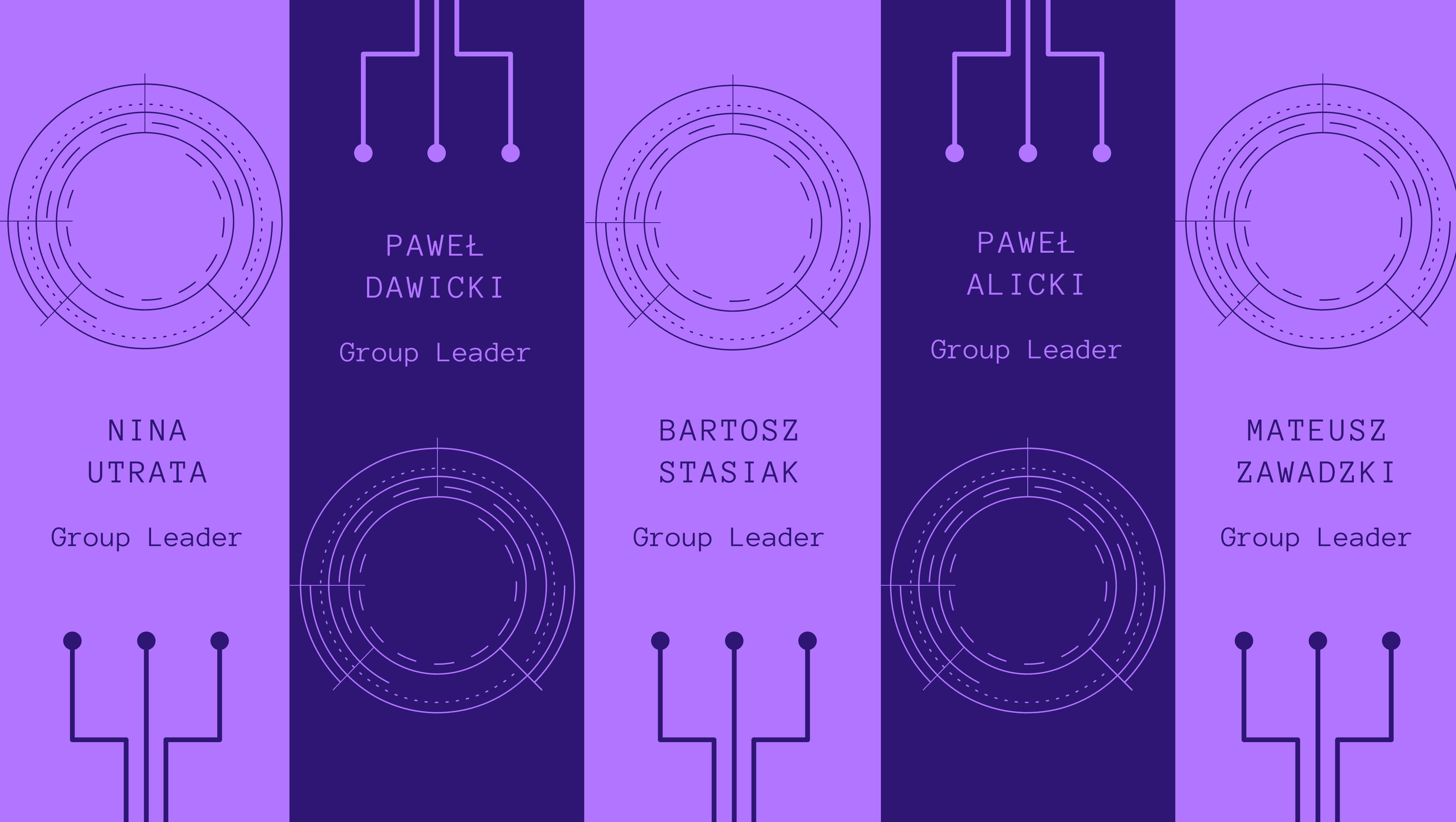


PANDP





# ANALIZA SUCCESS RATE PROJEKTÓW Z KICKSTARTERA

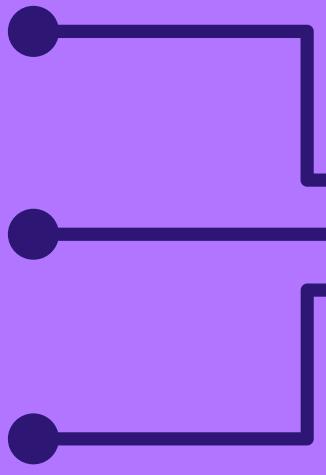


# O CZYM BĘDZIEMY MÓWIĆ

## KICKSTARTER

jedna z najpopularniejszych  
platform crowdfundingowych

staramy się sprawdzić,  
co wpływa na potencjalny sukces  
kampanii na niej prowadzonych

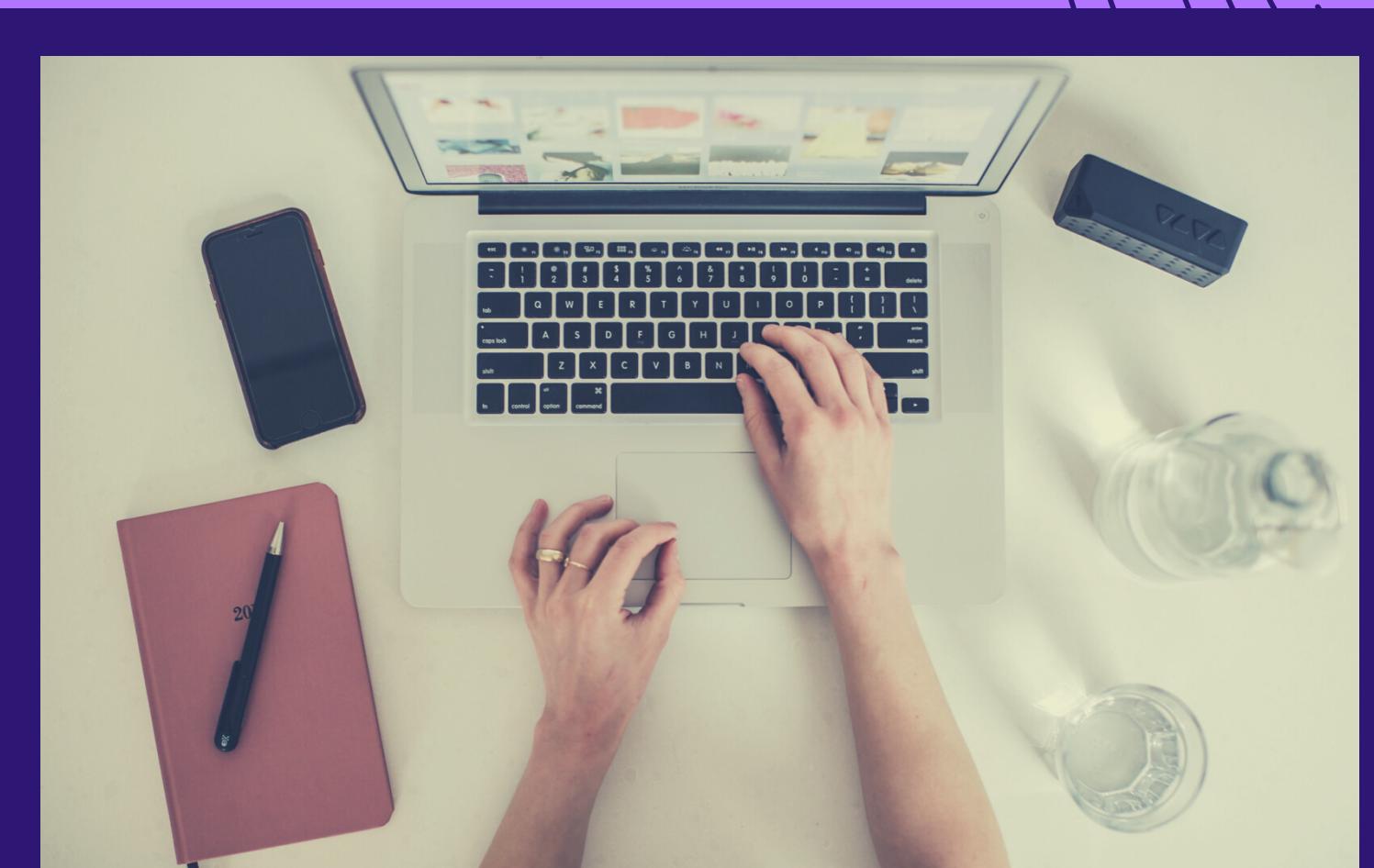




## ANALIZA DOSTĘPNYCH DANYCH

zbiór wyników kampanii –  
368.238 rekordów za lata 2009 – 2018

SQL + Python



## INTERAKTYWNA APLIKACJA

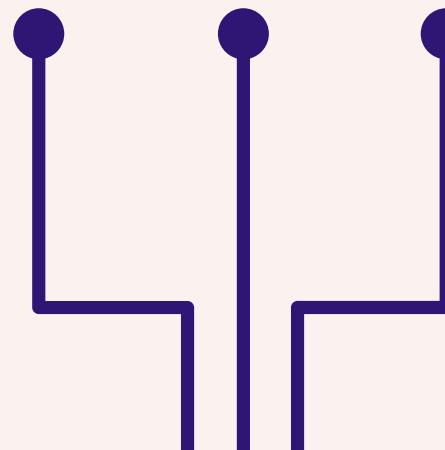
narzędzie ułatwiające dobranie  
optymalnych parametrów, bazująca na  
wykorzystaniu historycznych danych

Python

# JAK DO TEGO PODESZLIŚMY

najpierw wstępna eksploracja danych, która wykazała, że dane trzeba wyczyścić i znormalizować

- np. usunęliśmy kampanie ze statusem 'live' i 'suspended'
- przyjęliśmy również, że kampanie 'canceled' i 'failed' są nieudane



# JAK TO SPRAWDZALIŚMY?

NA PRZYKŁAD BADAJĄC KORELACJĘ ORAZ INFORMATION VALUE

Category	All	Good	Bad	DG	DB	WOE	DG-DB	WOE*(DG-DB)	IV
Fashion	22332	5569	16763	0.042	0.071	-0.532	-0.029	0.016	0.2015
Film & Video	61760	23405	38355	0.176	0.163	0.076	0.013	0.001	0.2015
Art	27722	11446	16276	0.086	0.069	0.218	0.017	0.004	0.2015
Technology	31664	6415	25249	0.048	0.107	-0.8	-0.059	0.047	0.2015
Journalism	4655	1011	3644	0.008	0.015	-0.712	-0.008	0.006	0.2015
Publishing	38779	12215	26564	0.092	0.113	-0.207	-0.021	0.004	0.2015
Games	34596	12470	22126	0.094	0.094	-0.003	-0.0	0.0	0.2015
Theater	10716	6442	4274	0.048	0.018	0.98	0.03	0.03	0.2015
Music	48809	23952	24857	0.18	0.106	0.533	0.074	0.04	0.2015
Photography	10613	3284	7329	0.025	0.031	-0.233	-0.006	0.002	0.2015
Design	29401	10508	18893	0.079	0.08	-0.017	-0.001	0.0	0.2015
Food	24193	6068	18125	0.046	0.077	-0.524	-0.031	0.016	0.2015
Crafts	8624	2100	6524	0.016	0.028	-0.564	-0.012	0.007	0.2015
Comics	10669	5820	4849	0.044	0.021	0.753	0.023	0.017	0.2015
Dance	3705	2316	1389	0.017	0.006	1.081	0.012	0.012	0.2015

Feature	Correlation
duration	-0.1183
goal_in_usd	-0.0237
pledged_in_usd	0.1111
%_money_collected	0.0148
backers	0.1292

# Pełen raport

Dla wszystkich zainteresowanych przygotowaliśmy pełen raport zawierający szczegółowe wnioski do jakich doszliśmy analizując dane.

Umieściliśmy go jako Jupyterowy Notebook w repozytorium projektu na GitHubie



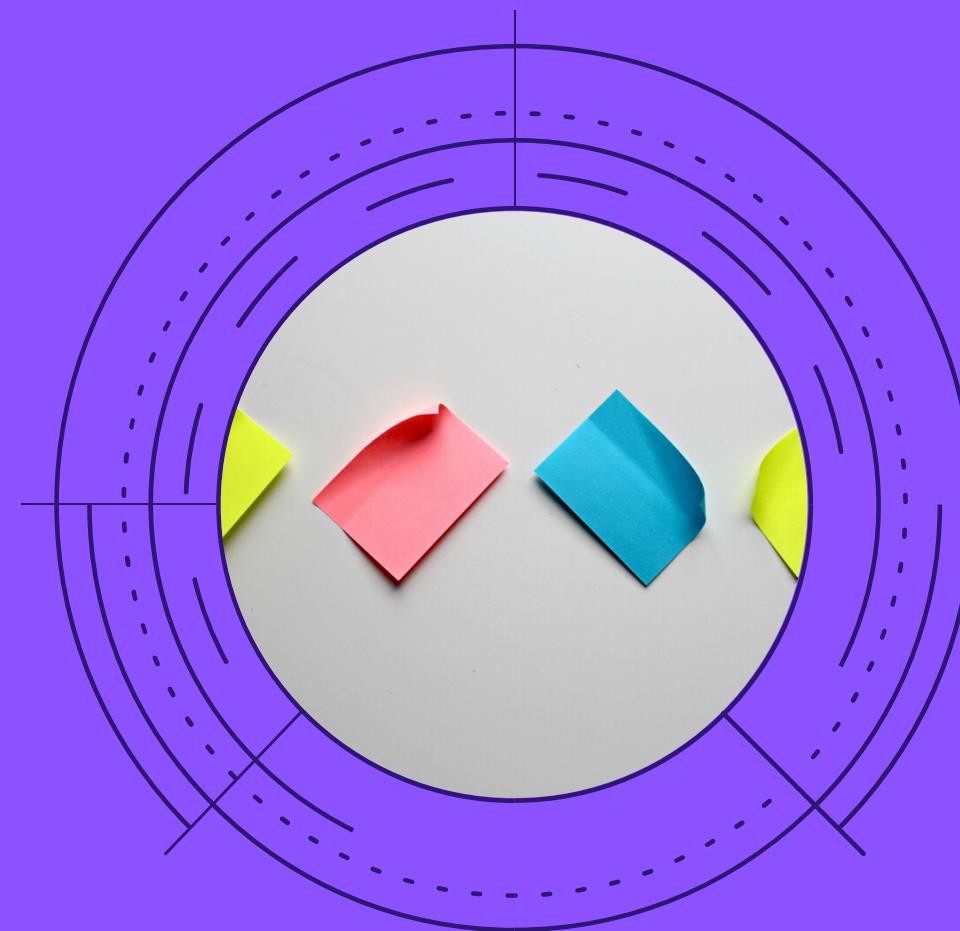
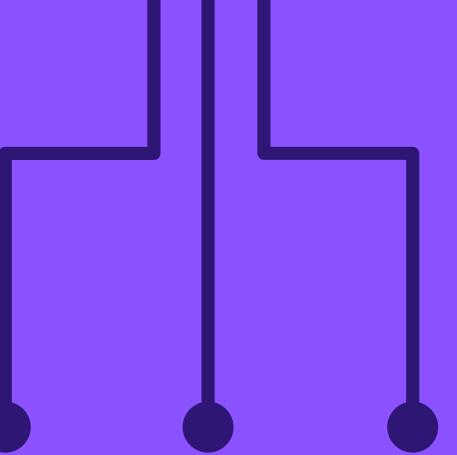
[HTTPS://GITHUB.COM/INFOSHAREACADEMY/JDSZ4-PANDP/TREE/MASTER/PROJEKT PYTHON](https://github.com/infoshareacademy/jdsz4-pandp/tree/master/projekt_python)

PRZYJRZYJMY SIĘ WIĘC  
KILKU WYBRANYM  
STATYSTYKOM

liczby, wykresy, kolory



# Najpierwsze wnioski



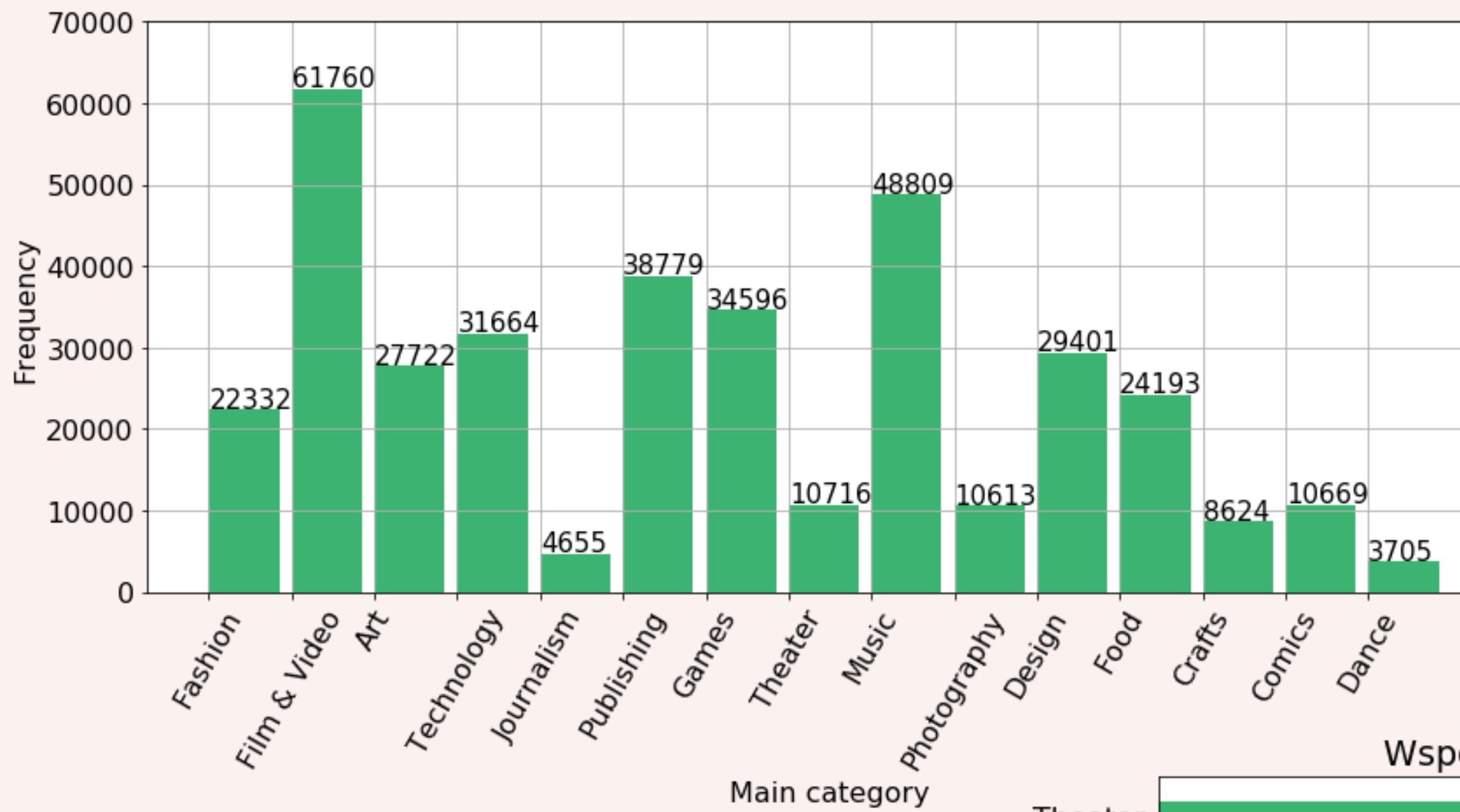
15 GŁÓWNYCH  
KATEGORII



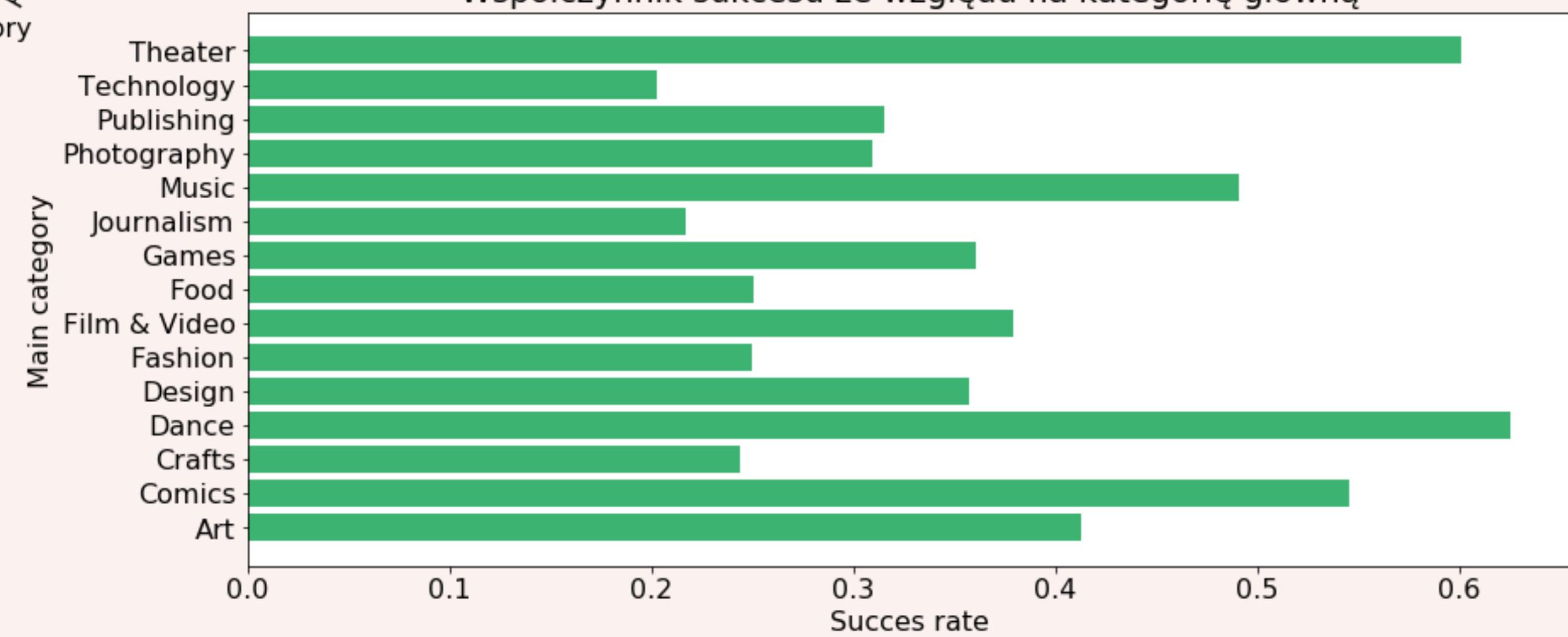
NAJWIĘCEJ  
KAMPANII –  
FILM I VIDEO  
17% WSZYSTKICH



NAJMNIĘJ  
KAMPANII –  
DANCE  
1% WSZYSTKICH



Współczynnik sukcesu ze względu na kategorię główną



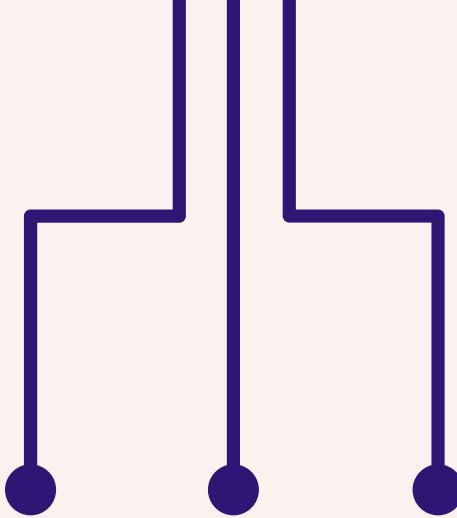
wysoki  
współczynnik  
sukcesu dla  
branży ze  
stosunkowo  
niską ilością  
projektów

popularność  
kategorii nie  
gwarantuje  
sukcesu danego  
projektu

rzadkość i  
unikatowość  
projektu w mało  
popularnych  
branżach  
przyciągają  
fundatorów

Music jako  
kategoria  
korzysta ze  
stosunkowo  
dużej  
popularności  
połączonej z  
wysokim success  
rate

# CATEGORY FASHION



## WNIOSZEK 1

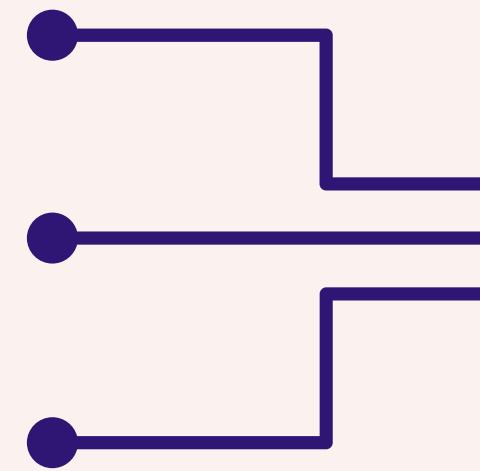
Największy współczynnik sukcesu dla 'Accessories' (0.35) przy 3.066 projektach tego typu

## WNIOSZEK 2

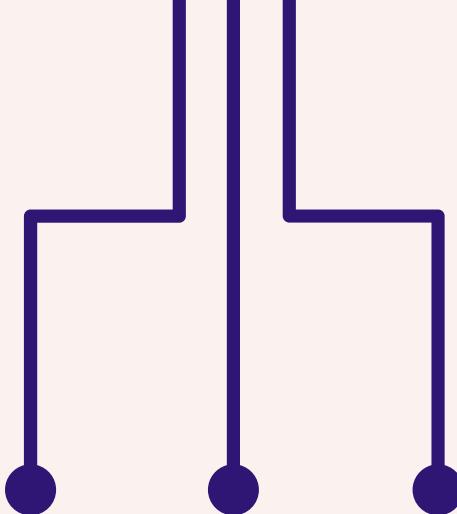
Najmniejszy współczynnik sukcesu dla 'Couture' (0.15) przy 266 projektach tego typu

## WNIOSZEK 3

Największa ilość projektów dla kategorii 'Fashion' dotyczyła podkategorii 'Fashion' (wolumen 8.433) dla której współczynnik wynosił 0.25



# CATEGORY TECHNOLOGY



## WNIOSZEK 1

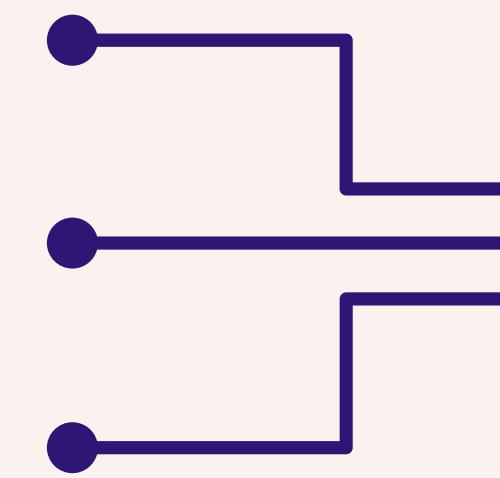
Największy współczynnik sukcesu dla podkategorii 'Camera Equipment' (0.48) przy 398 projektach tego typu

## WNIOSZEK 2

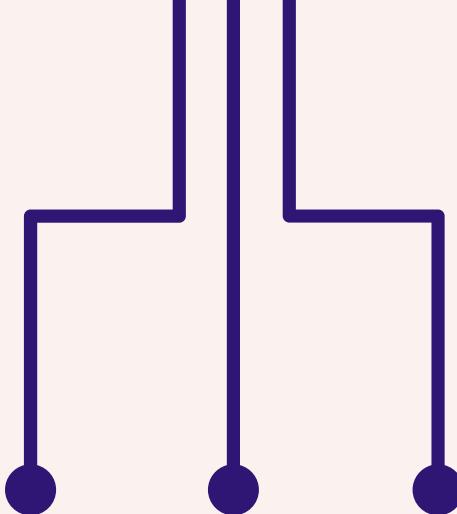
Najmniejszy współczynnik sukcesu dla 'Apps' (0.05) przy próbie 6.220 projektów tego typu

## WNIOSZEK 3

Największa ilość projektów dla kategorii 'Technology' dotyczyła podkategorii 'Technology' (6.711), dla której współczynnik sukcesu wynosił 0.2



# CATEGORY FOOD



## WNIOSZEK 1

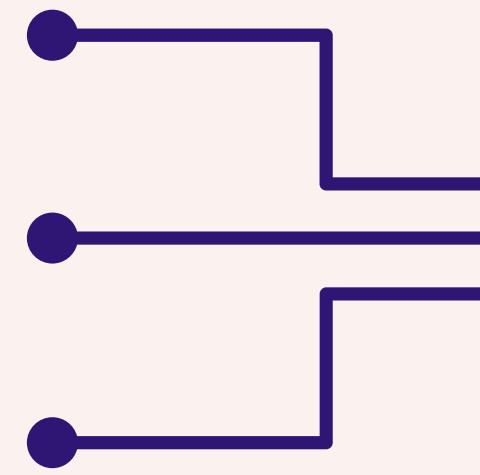
Największy współczynnik sukcesu dla podkategorii 'Vegan' (0.32) przy 572 projektach tego typu

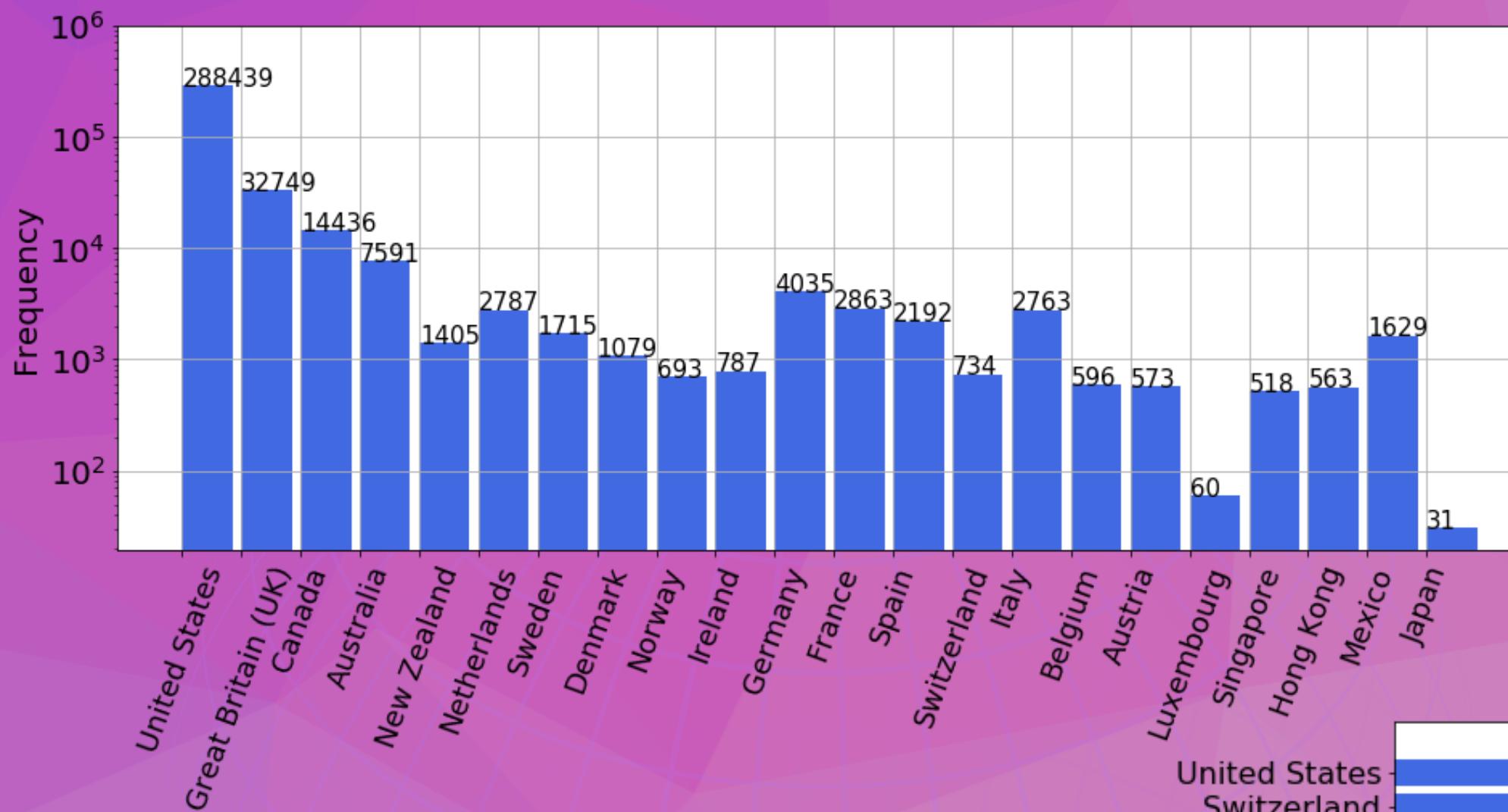
## WNIOSZEK 2

Najmniejszy współczynnik sukcesu dla 'Food Trucks' (0.12) przy próbie 1.718 projektów tego typu

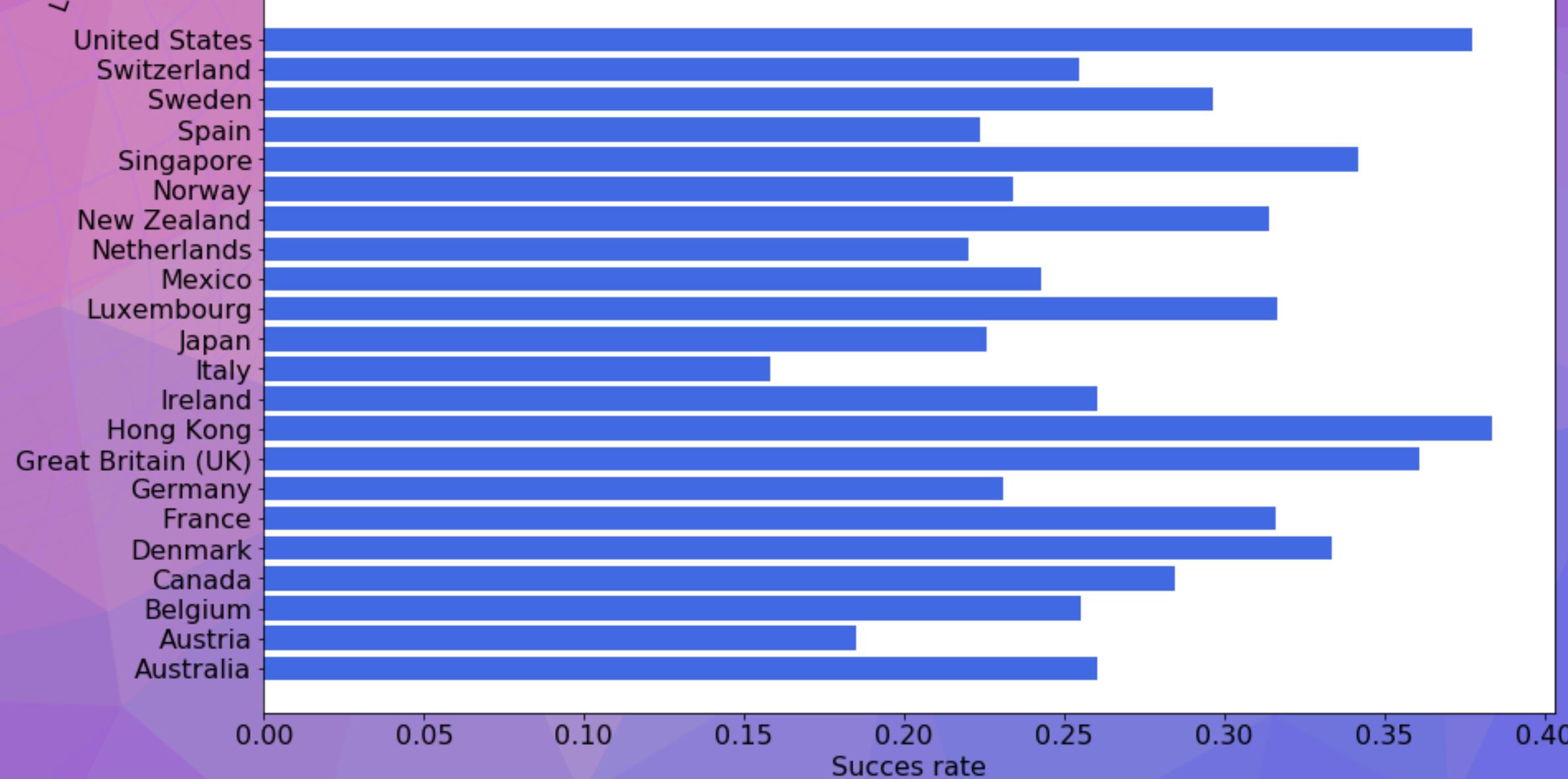
## WNIOSZEK 3

Największa ilość projektów dla kategorii 'Food' dotyczyła podkategorii 'Food' (11.362) dla której współczynnik sukcesu wynosił 0.29

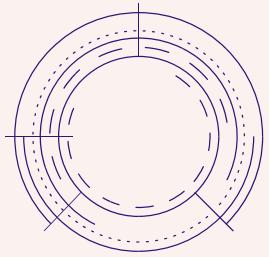




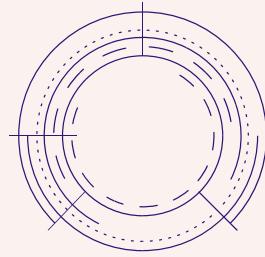
Współczynnik sukcesu ze względu na kraj



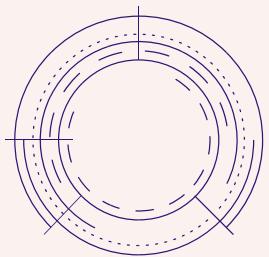
# KRAJ



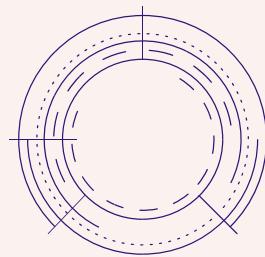
Największa ilość projektów  
odbywała się w USA (78% całości).  
Platforma KickStarter  
zarejestrowana jest w USA.



Najwyższy współczynnik sukcesu  
dotyczy projektów  
zorganizowanych w Hong Kongu  
(biorąc pod uwagę ilość  
zgłaszanego projektów)

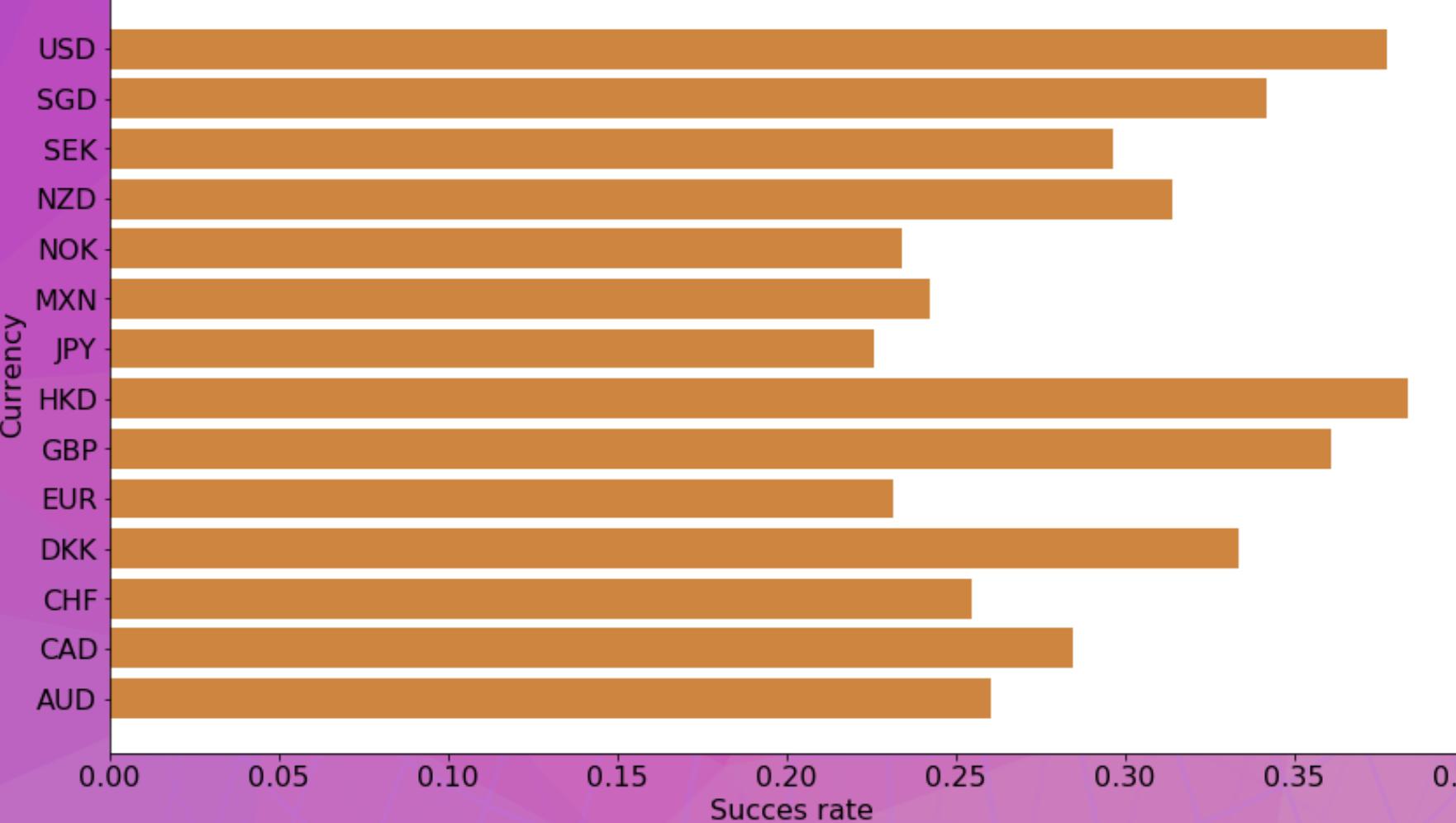


USA wyłania się jako rynek  
najkorzystniejszy dla startup'u  
(najlepsza relacja wsp.sukcesu  
do ilości projektów)



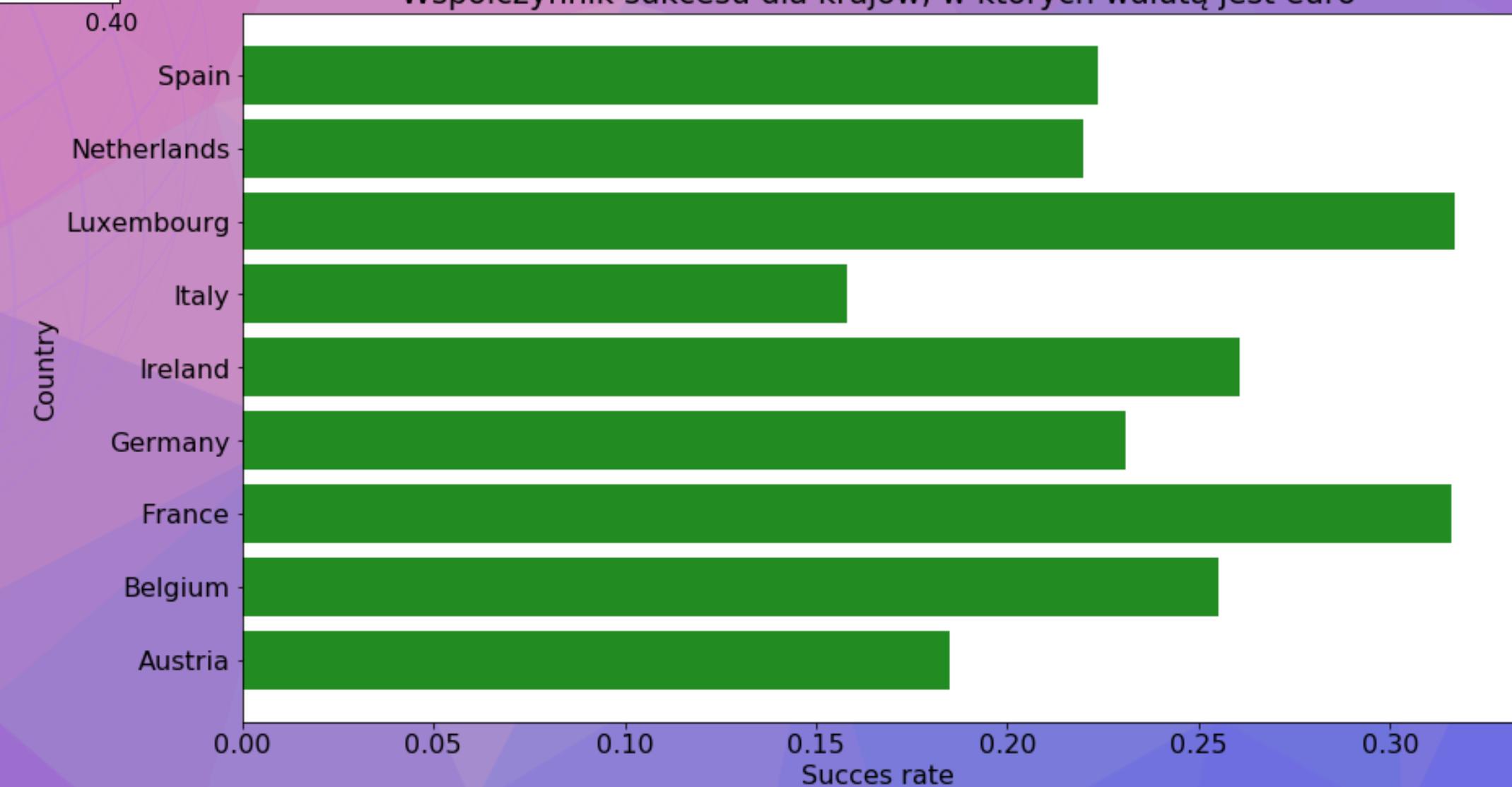
Włochy natomiast to rynek  
najmniej korzystny dla startup'u  
(najgorsza relacja wsp.sukcesu  
do ilości projektów)

Współczynnik sukcesu ze względu na walutę

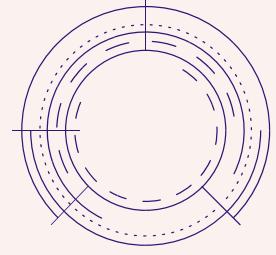


\$ £ € ¥ ¢

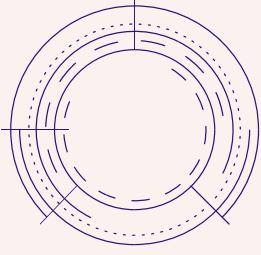
Współczynnik sukcesu dla krajów, w których walutą jest euro



ORAZ WALUTA

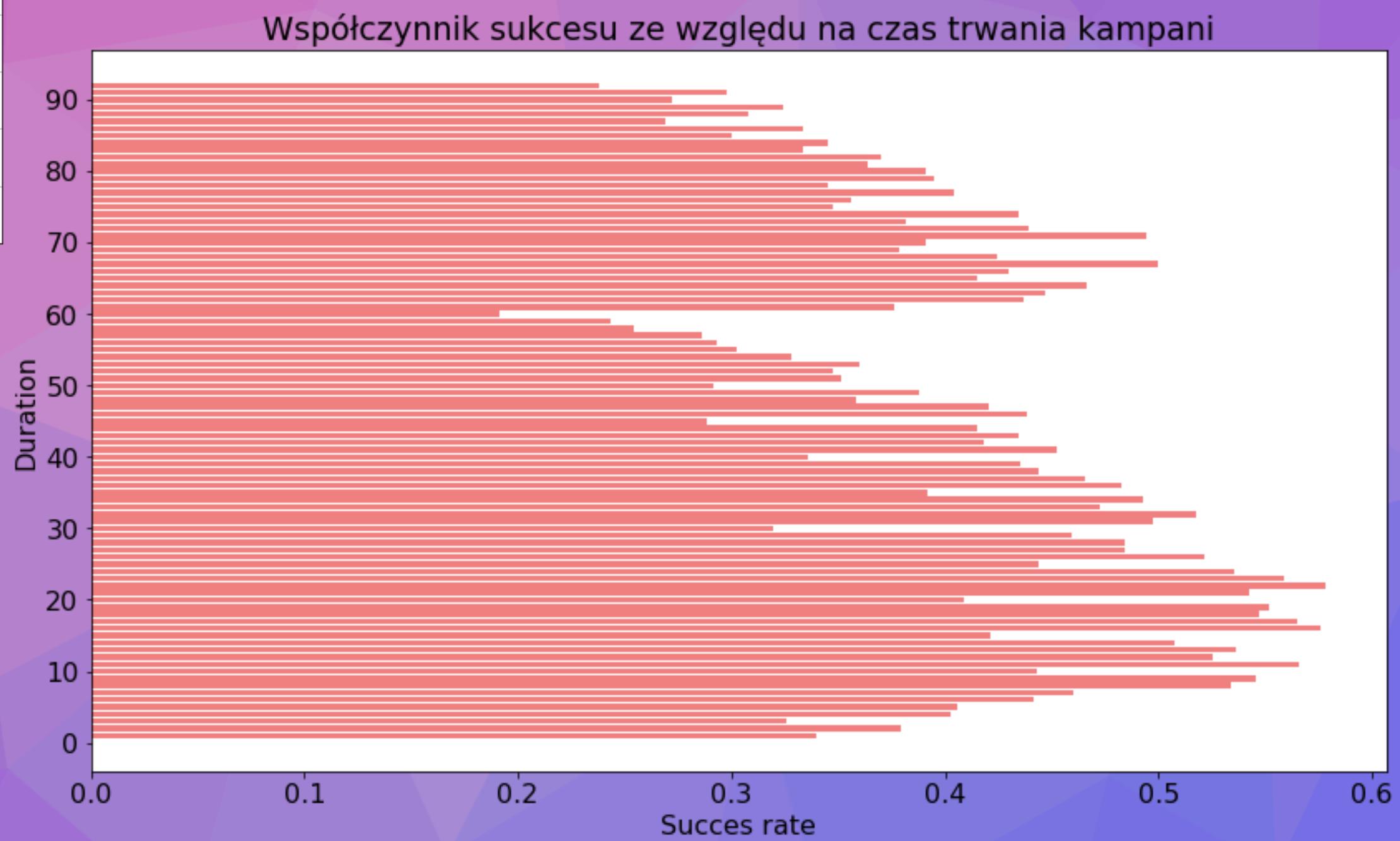
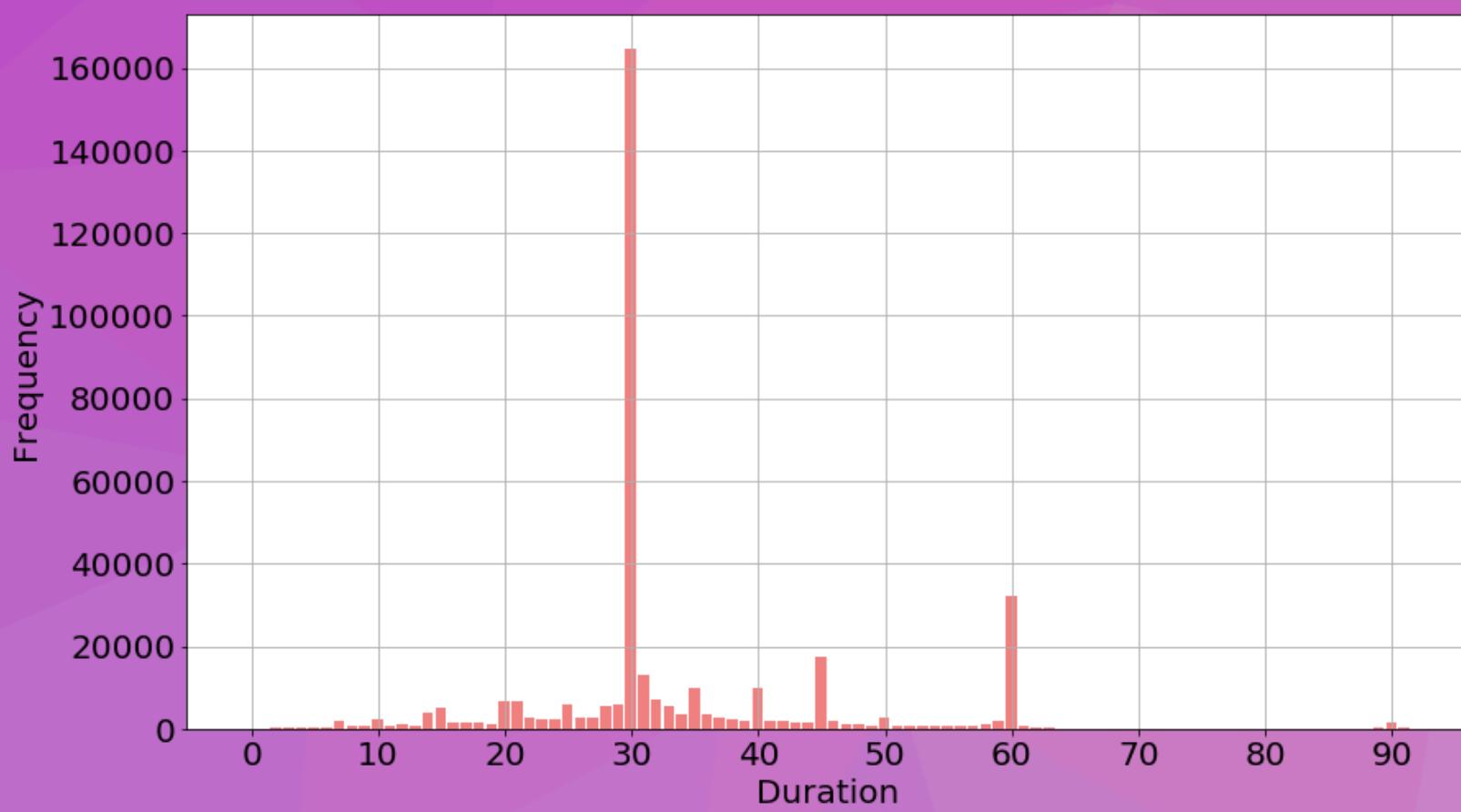


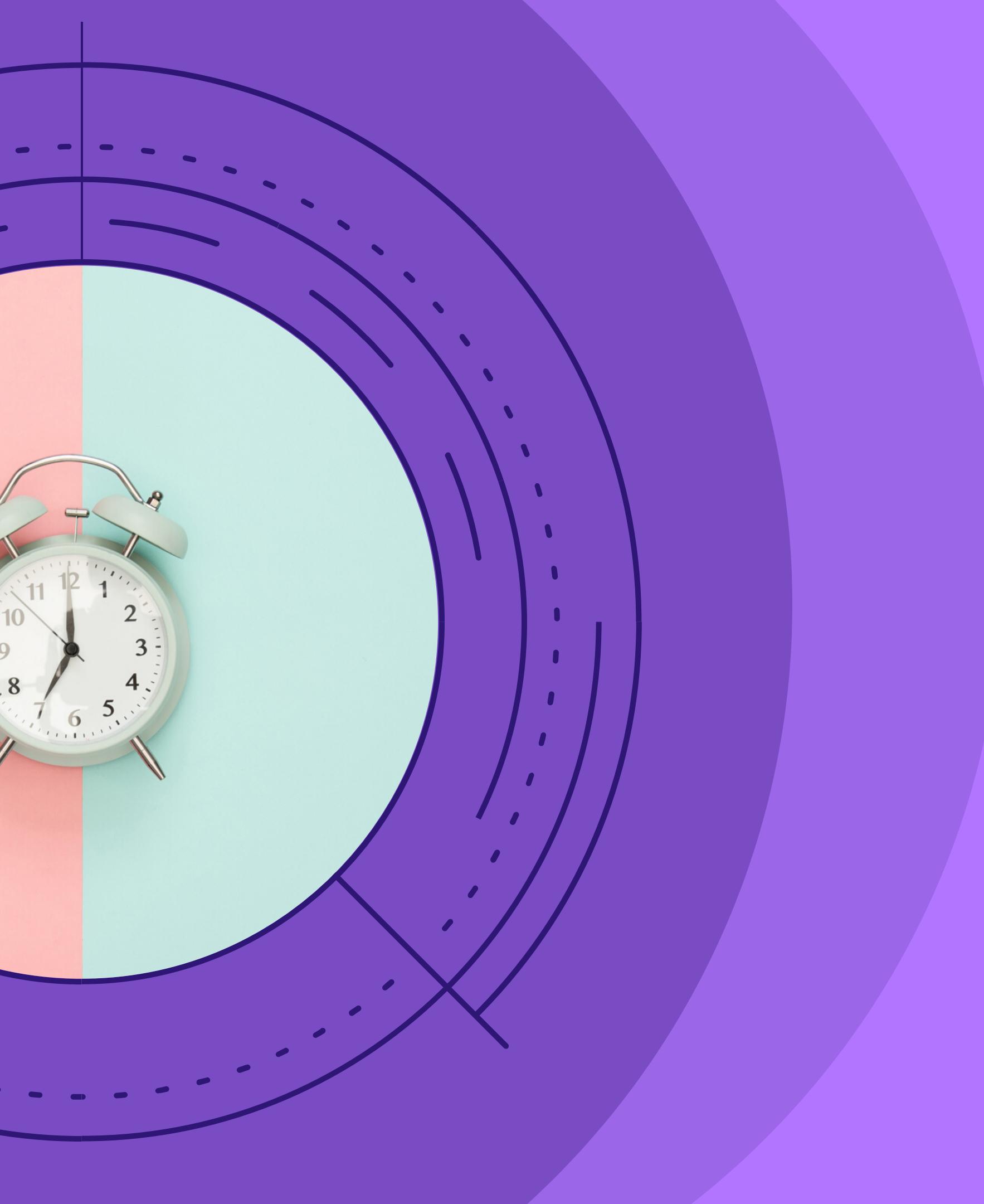
Waluta nie ma większego  
znaczenia dla samego projektu.  
Wysoki współczynnik SR wynika  
z popularności i stabilizacji  
waluty na rynku światowym.



Jednak dla krajów  
korzystających ze wspólnej  
waluty EURO wysoki wynik dla  
Francji oraz Luxemburga nie  
jest podyktowany ilością  
projektów – wynika on z  
lepszego ich przygotowania.  
Żegnaj niemiecka precyzo!

# CZAS TRWANIA KAMPANII





## NAJWAŻNIEJSZE WNIOSKI DLA CZASU TRWANIA KAMPANII

1. Największa ilość kampanii trwała do 30 dni. Popularne były również kampanie trwające do 60 dni.
2. Najwięcej sukcesów osiągały projekty trwające do 30 dni.
3. W przedziale do 60 dni zauważalny spadek współczynnika sukcesu wraz ze wzrostem długości kampanii.

*\*default na Kickstarterze to 30 dni*

# MIESIĄC ROZPOCZĘCIA KAMPANII

miesiąc zakończenia w pełnym raporcie ; )



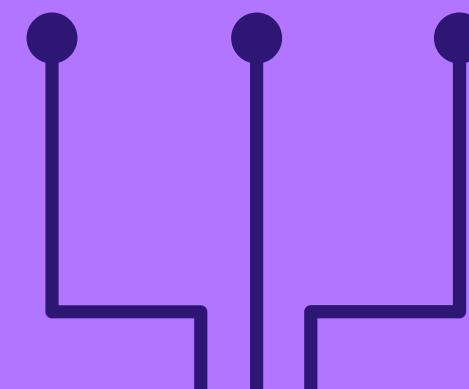
## WNIOSKI



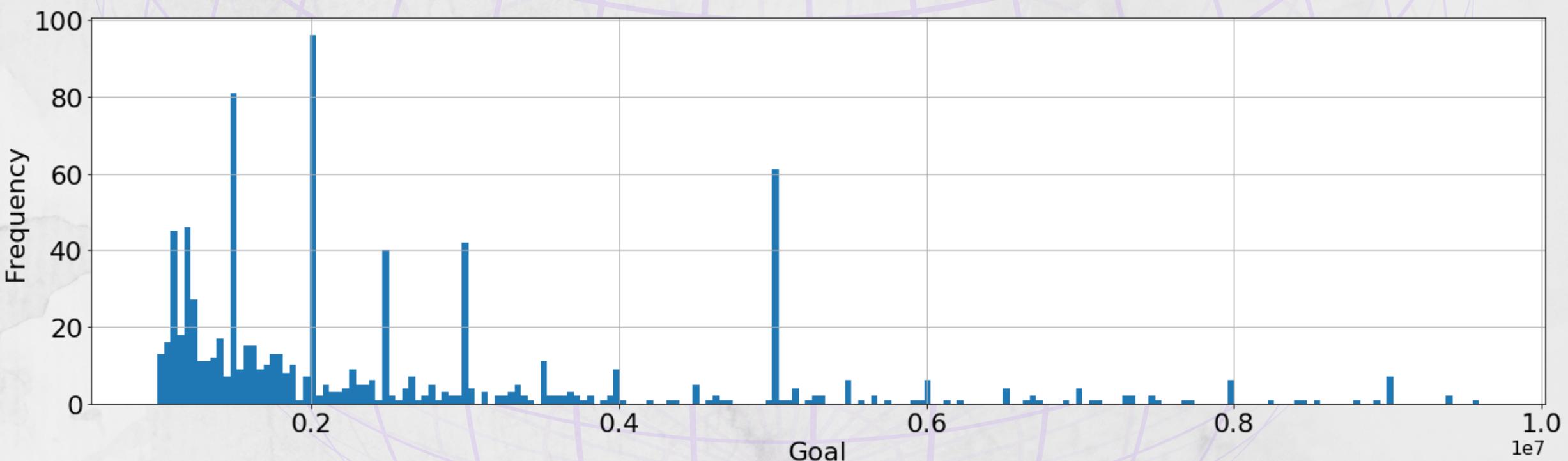
1. Nie warto rozpoczynać projektu/zbiórki pieniędzy na przełomie roku oraz w okresie wakacyjnym.
2. Najkorzystniejszym startem dla kampanii jest koniec Q1 i początek Q2.
3. Q3 niekorzystny jeśli chodzi o rozpoczęcie kampanii.
4. Q4 korzystny do połowy okresu trwania – zbiórka powinna rozpocząć się z początkiem października i trwać do 30 dni (ewentualnie max do 60 dni).

# ZAŁOŻONY CEL

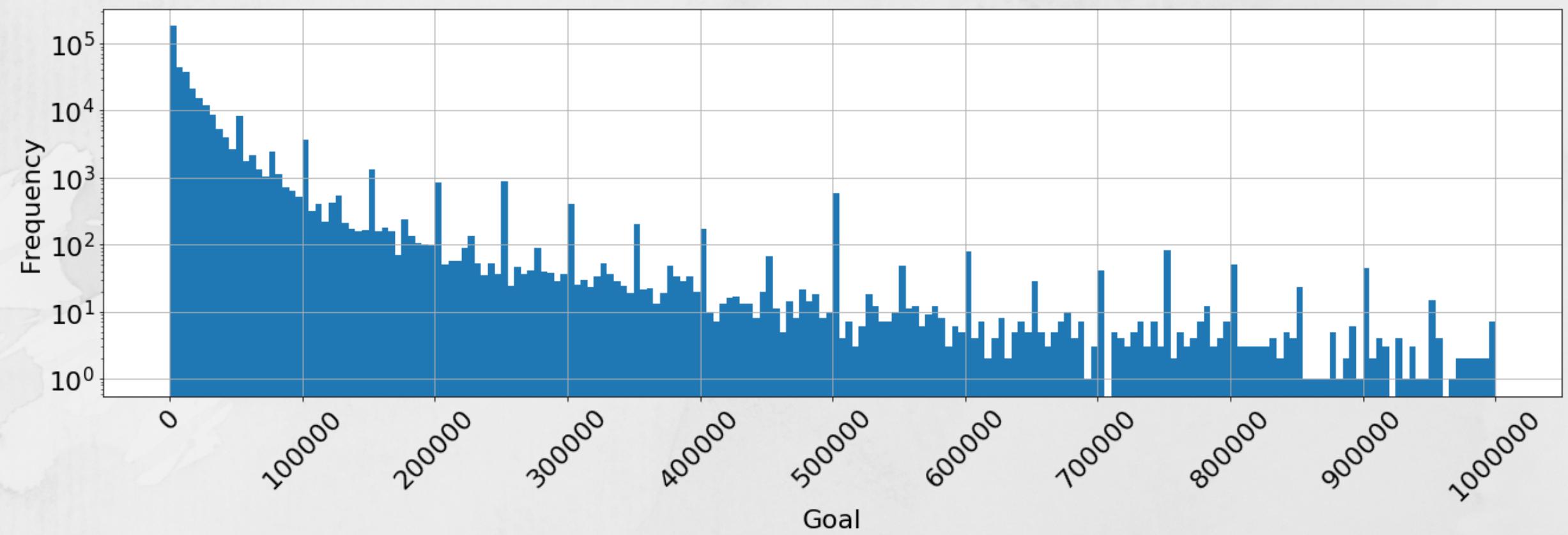
IM MNIEJSZE CELE  
PROJEKTU TYM WIĘKSZE  
PRAWDOPODOBIEŃSTWO  
OSIĄGNIĘCIA SUKCESU  
(WIĘKSZE  
PRAWDOPODOBIEŃSTWO  
ZEBRANIA WYMAGANEJ  
KWOTY DO  
URUCHOMIENIA  
STARTUPU)

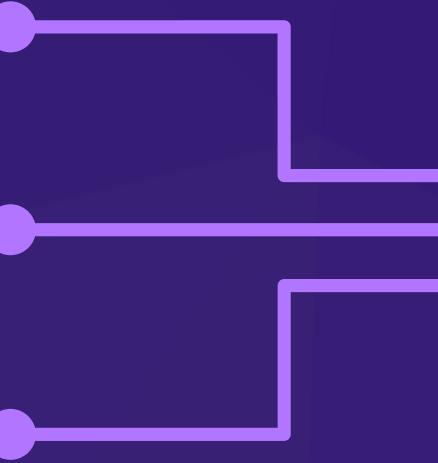
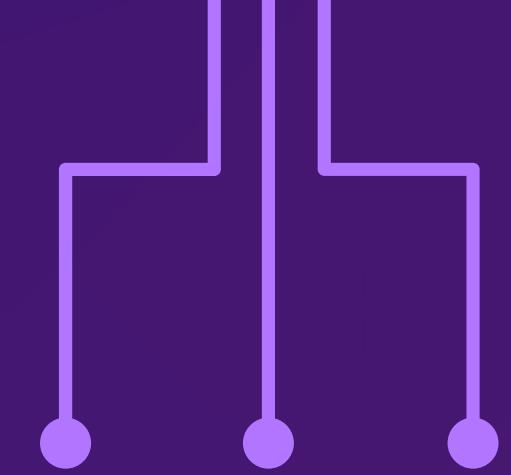


**GOAL > 1.000.000\$**



**GOAL < 1.000.000\$**





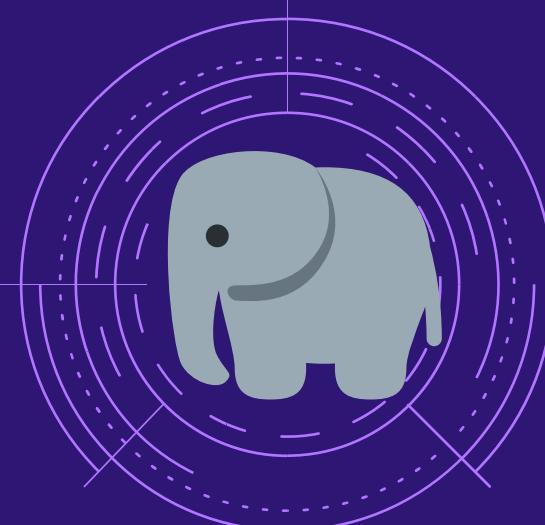
# A TERAZ APLIKACJA!

ZANIM JEDNAK

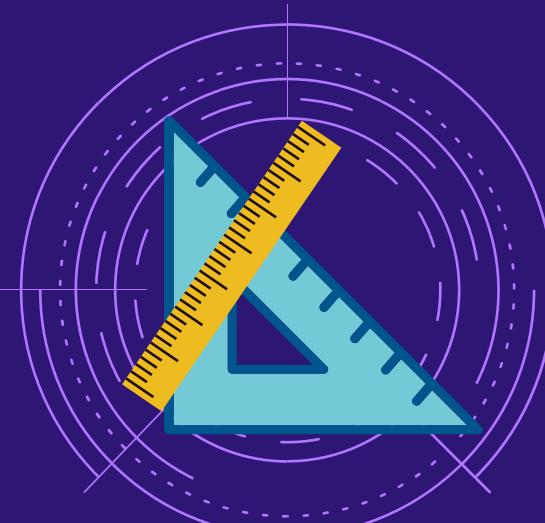
kilka faktów na jej temat



# IDEA DZIAŁANIA



bierzemy duży  
data frame

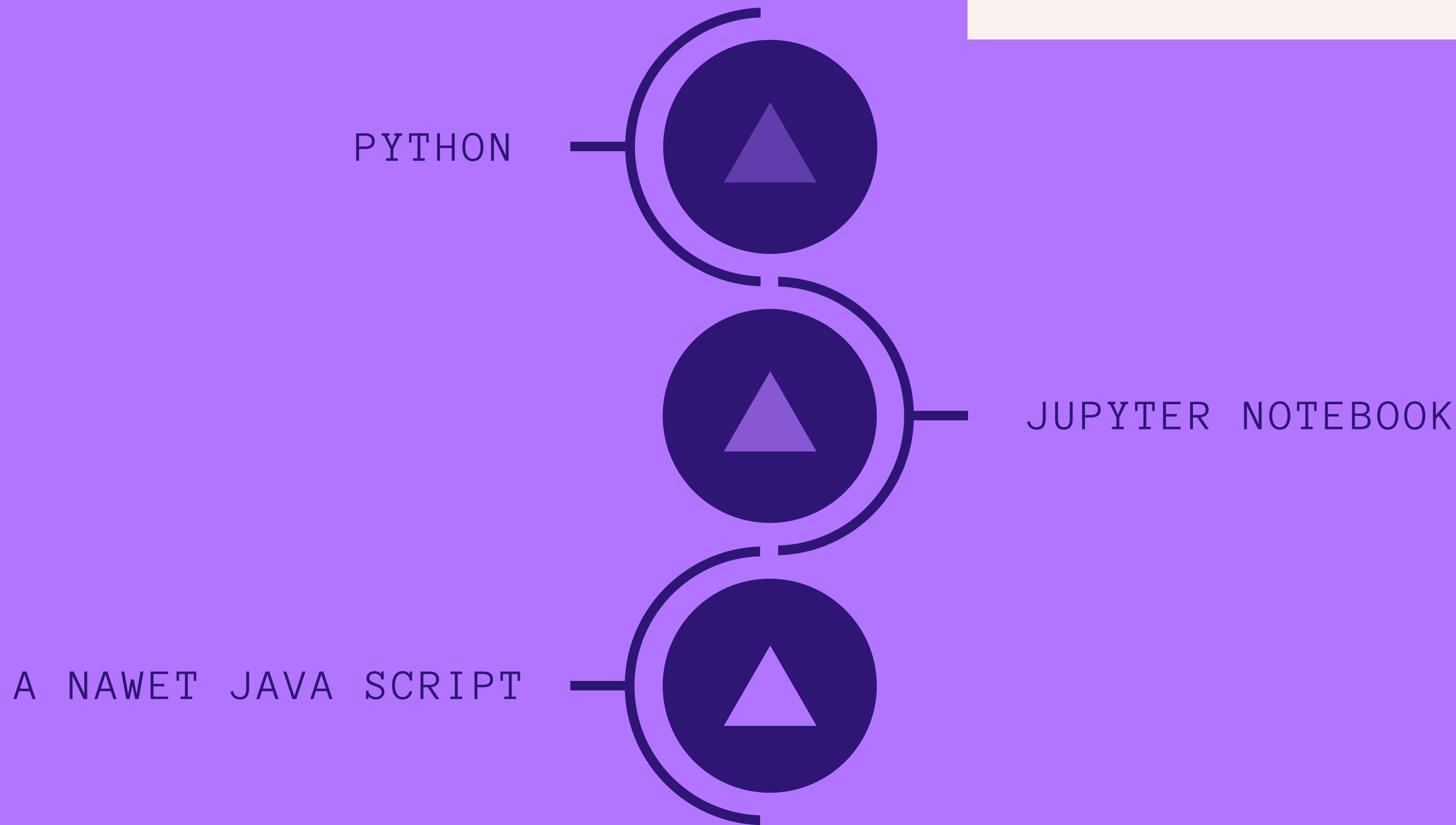


użytkownik wprowadza  
parametry



liczymy success rate  
dla data frame'u  
zawężonego wg.  
parametrów

# UŻYTE TECHNOLOGIE





NO TO PRZETESTUJMY  
JĄ W DZIAŁANIU  
!!!

DZIĘKI!

“

Imagination is more  
important than  
knowledge.

ALBERT EINSTEIN