

Анализ рекламных источников

Подкатилов Евгений

Аналитик данных



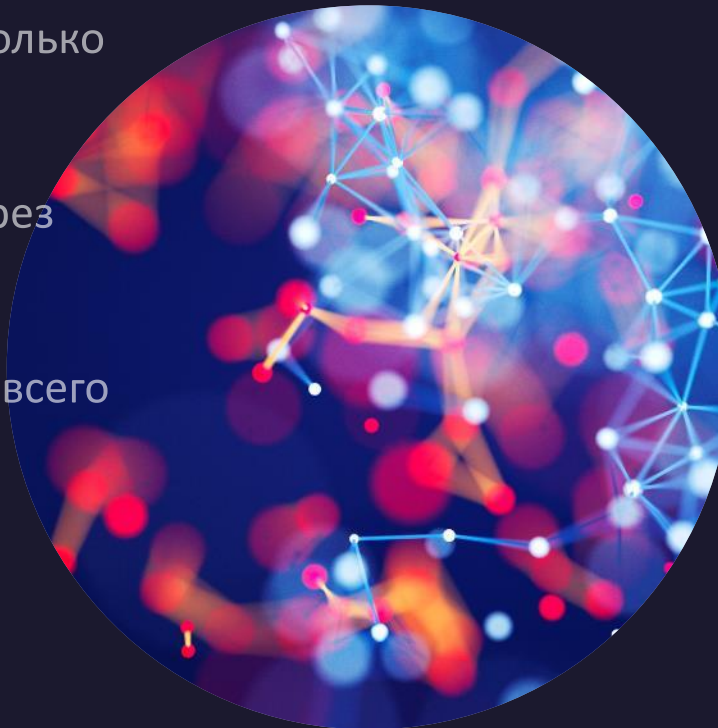


Задачи

- Проанализировать поведения игроков в зависимости от источника перехода.
- Провести исследовательский анализ данных;
- Проанализировать влияние источника перехода в игру на поведение пользователя;
- Проверить статистические гипотезы

Общие выводы по исследованию

- Из всех пользователей закончили уровень только 42,8%
- 75,5% пользователей закончили уровень через PvP
- Самый дорогой по привлечению но больше всего пришло игроков через yandex_direct
- Пользователей в день в среднем: 2884
- Пользователей в неделю в среднем: 6120
- LTV растёт до 19 после рост останавливается, возможно это связано с тем что на прохождение первого уровня необходимо в среднем 11 дней, что очень долго.



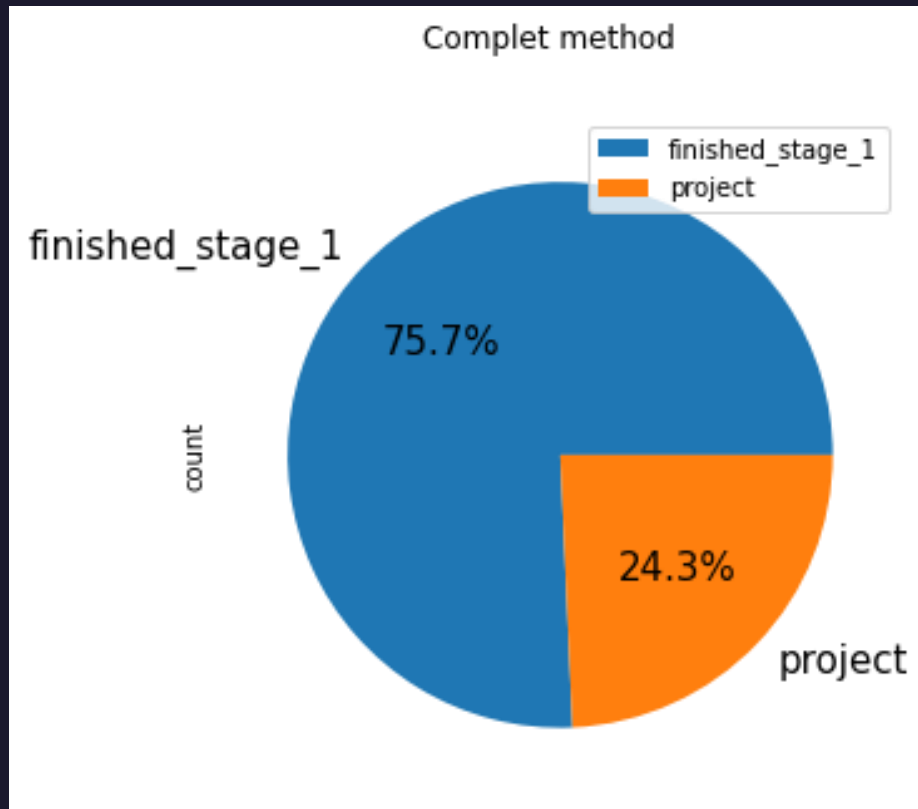
Исследовательский анализ

Пользователи которые играют или завершили уровень



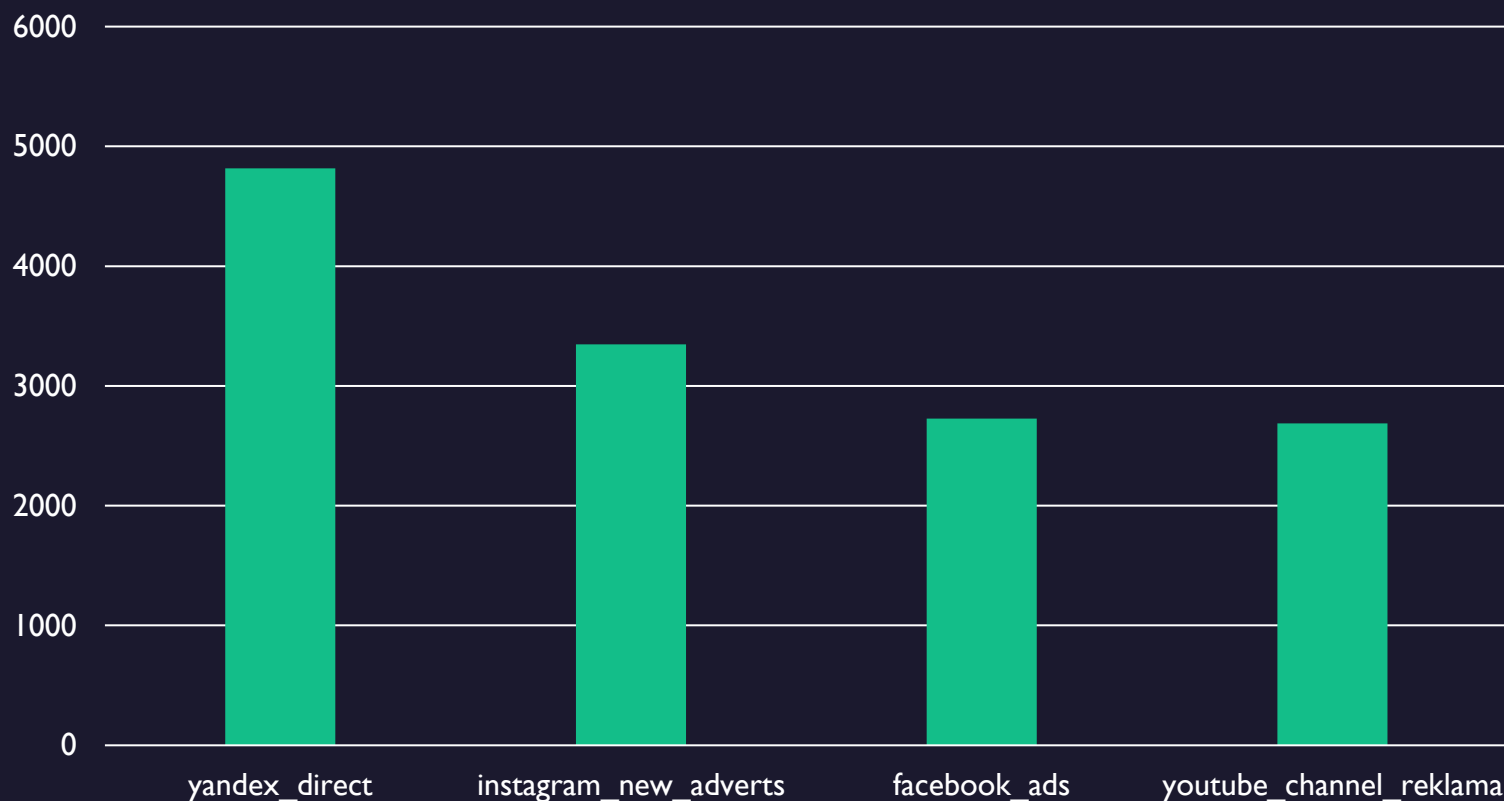
- Количество пользователей завершивших уровень меньше, чем тех кто закончил его.

Как завершили уровень пользователи



- Количество игроков завершивших игру победой над противником – 5817
- Количество игроков завершивших уровень постройкой проекта – 1866

Количество пользователей пришедших с каждого источника



Время прохождения первого уровня

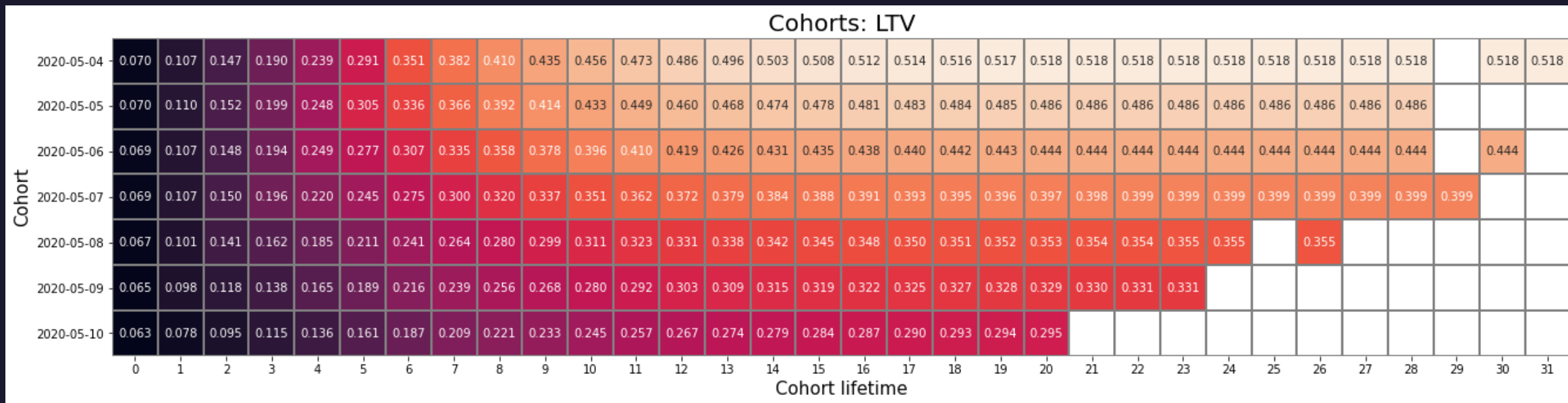
Проанализировав данные пришли к выводу, что вовлеченность игроков, которые прошли первый уровень, по источникам примерно одинаковая, среднее и медианное значение 11 дней.

В среднем 2884 пользователей в день посещает игру

В среднем 6120 пользователей в неделю посещает игру



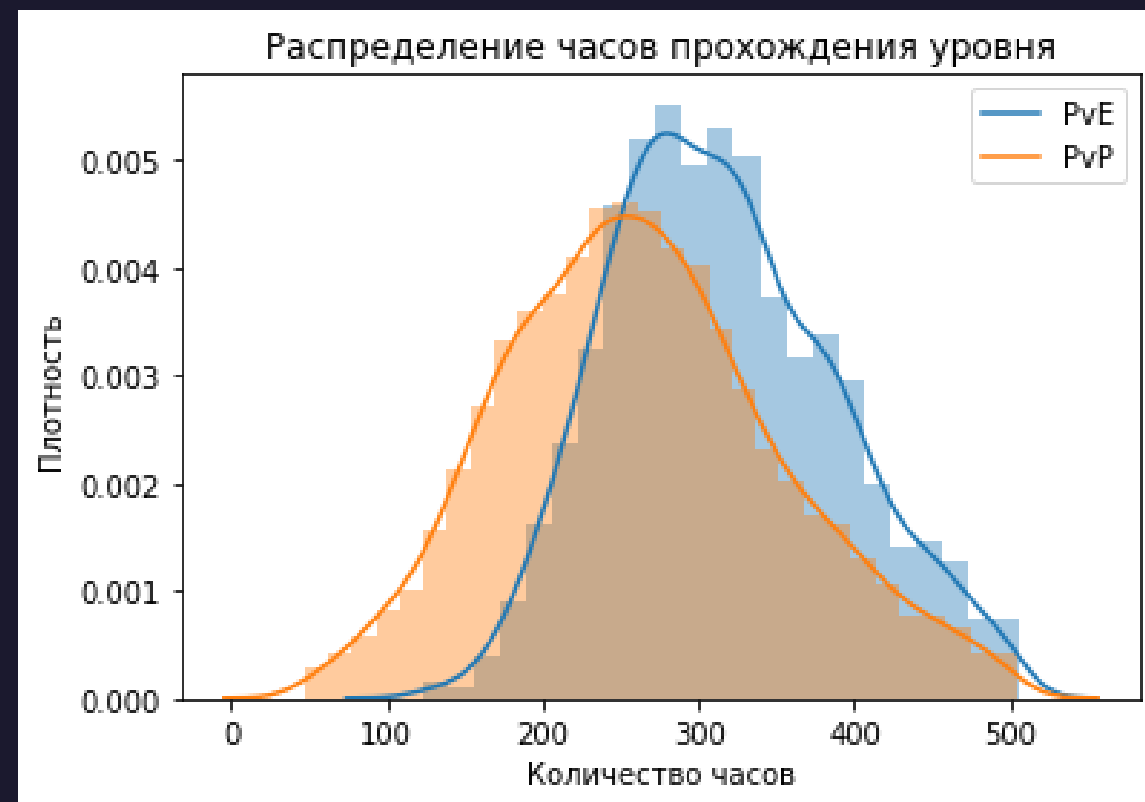
LTV по всем источникам



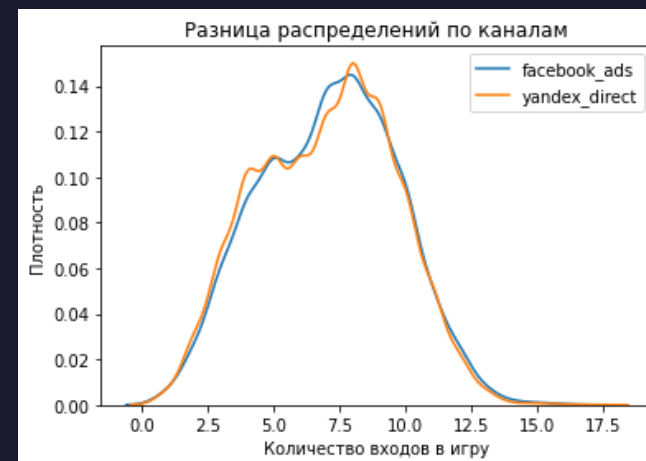
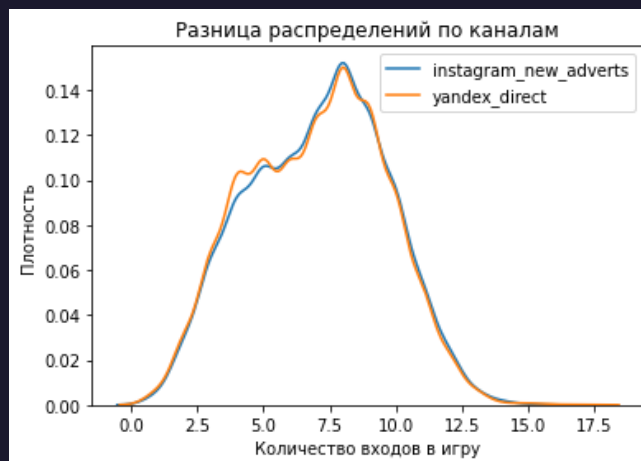
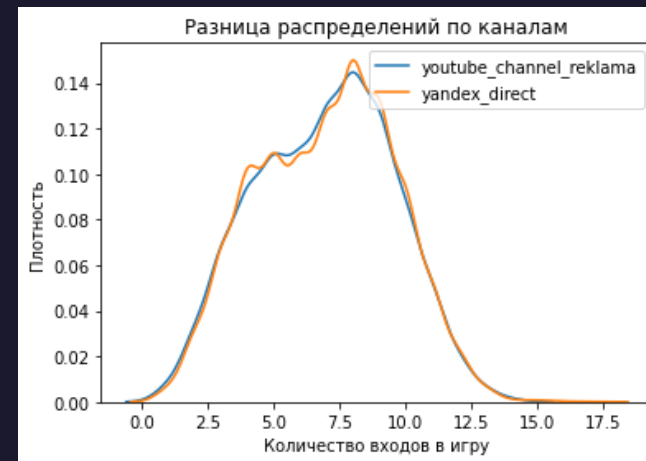
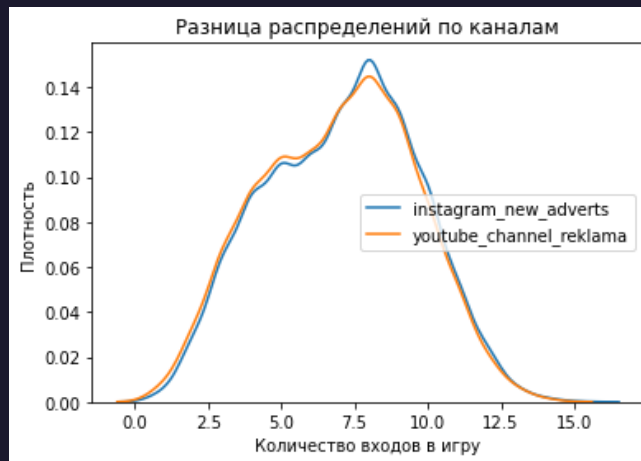
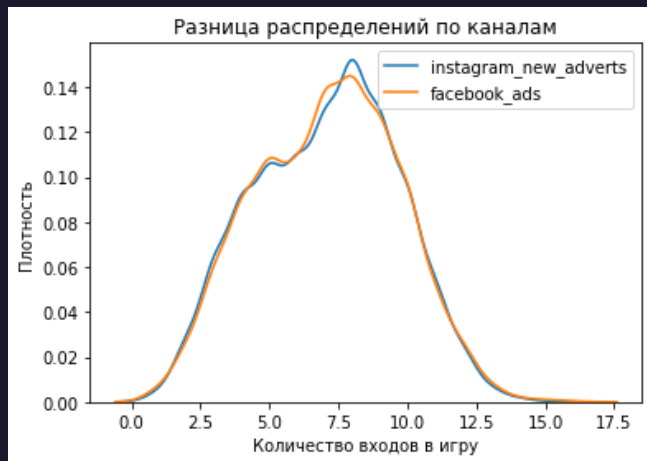
LTV растет до 19 числа после рост останавливается, возможно это связано с тем что на прохождение первого уровня необходимо в среднем 11 дней, что очень долго.

Проверка статистических гипотез

- Время прохождения уровня не зависит от выбора стратегии



Источник из которого пришел пользователь не влияет на его возвращение.





Рекомендации

На основе проделанного анализа можно дать следующие рекомендации:

Необходимо сократить время прохождения первого уровня, так как долгое прохождение и вливание в игру очень негативно сказывается на игроках. Надо сделать чтобы первые уровни игроки проходили быстрее, втягиваясь в игру полностью, а потом уже делать прохождение более длительным.

Самым неэффективным и дорогим источником facebook_ads, самый выгодный источник yandex_direct, рекомендую отказать от неэффективного источника и направить бюджет в более эффективные источники.

Спасибо

Подкатилов Евгений Николаевич

podkatilov.en@yandex.ru

