Финальный проект karpov.courses

Исполнитель: Дмитрий Ивашкин

Задание 3

В игре Plants & Gardens каждый месяц проводятся тематические события, ограниченные по времени. В них игроки могут получить уникальные предметы для сада и персонажей, дополнительные монеты или бонусы. Для получения награды требуется пройти ряд уровней за определенное время. С помощью каких метрик можно оценить результаты последнего прошедшего события?

Предположим, в другом событии мы усложнили механику событий так, что при каждой неудачной попытке выполнения уровня игрок будет откатываться на несколько уровней назад. Изменится ли набор метрик оценки результата? Если да, то как?



Метрики для оценки результатов

Можно разделить на два типа:

Экономические

Лояльности и маркетинга

Экономические

Показывают платежеспобность и вовлеченность пользователей.

Рекомендованные:

- 1. Revenue доход;
- 2. ARPPU, ARPU средний доход на платящего пользователя, средний доход с привлечённого пользователя;

Лояльности и маркетинга

Показывают динамику аудитории и ее вовлеченность.

Рекомендованные:

- 1. new & lost users новые и потерянные пользователи;
- 2. DAU число уникальных пользователей, вошедших в игру в течение дня;
- 3. Кол-во игровых сессий
- 4. Средняя длина сессии

- 5. WAU число уникальных пользователей, вошедших в игру в течение недели;
- 6. MAU число уникальных пользователей, вошедших в игру в течение месяца;

Лояльности и маркетинга

Показывают динамику аудитории и ее вовлеченность.

Рекомендованные:

- 7. CR конверсия в покупку;
- 8. Retention n-го дня удержание пользователя;
- 9. LTV время жизни пользователя;
- 10. Churn Rate метрика, обратная retention, показывает оттток пользователей;

- 11. Количество установок;
- 12. Кол-во пользователей дошедших до определенного уровня;
- 13. Среднее кол-во попыток для завершения определенного уровня
- 14. Среднее прохождения уровня



Основной набор метрик рекомендовал бы не изменять, возможно добавить:

- 1. ASL продолжительность сессии;
- 2. Воронка, чтобы отследить где именно отваливаются игроки;
- 3. Количество удалений (после запуска ивента);
- 4. Stickness Factor коэф-т прилипчивости пользователей, как усердно они перепроходят уровни
- 5. EventDAU
- 6. На сколько уровней в среднем откатывался пользователь, который дошел до конца?

- 7. На сколько уровней в среднем откатывался пользователь, который не дошел до конца?
- 8. На каком уровне мы теряем больше всего пользователей? Как часто пользователи удаляют игру после нашего обновления?
- 9. Сколько пользователей дошли до конца без откатов?
- 10. Завершаемость уровня пользователем?

