

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЛЬШИХ ДАННЫХ И ПРЕДИКТИВНОЙ АНАЛИТИКИ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

СЕРГЕЙ КАДОМСКИЙ, WARGAMING.NET

DIRECTOR OF RESEARCH & DATA SCIENCE



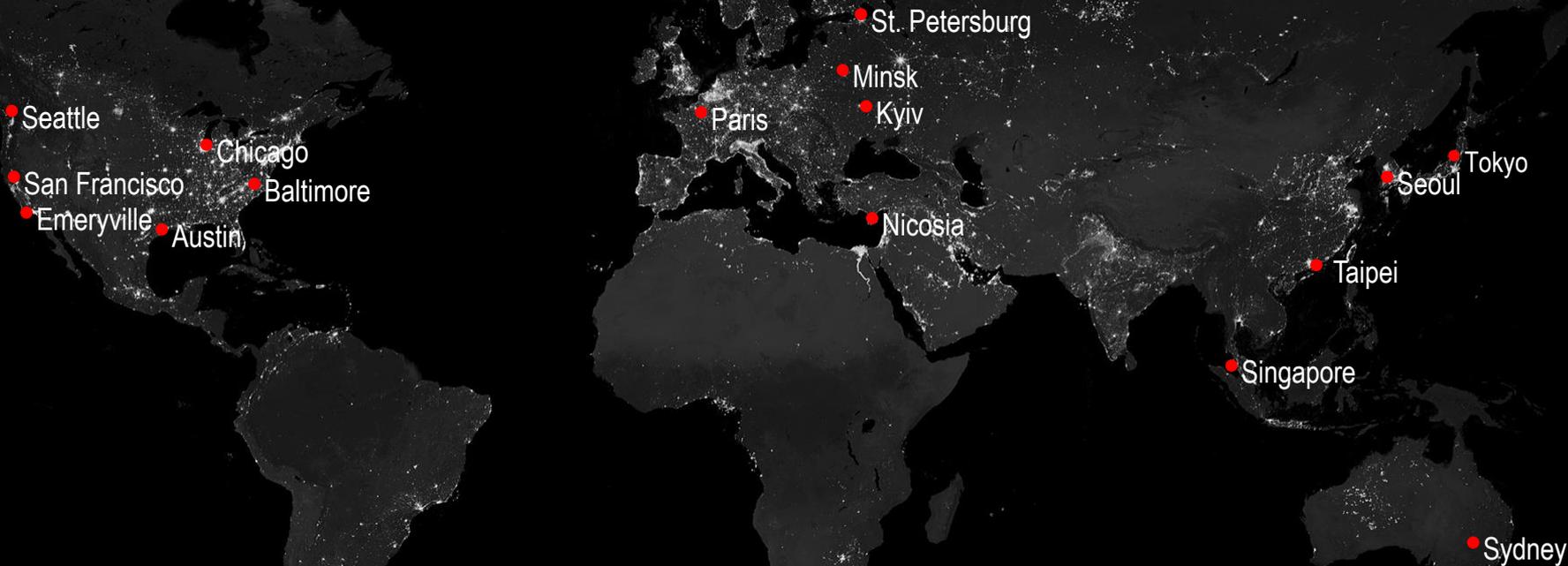
WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ?

- Руководжу командами Player Research и Data Science в WG
- 4 года в gamedev, 12 лет в ИТ и онлайн индустрии
- Интересуюсь созданием продуктов, где пользователи принимают решение о покупке

- В 2014м основал сообщество аналитиков данных Data Talks
<https://www.facebook.com/groups/datatalks>

**WE DELIVER LEGENDARY ONLINE GAMES.
GLOBALLY. WITH PASSION**



4000+ работников
15 офисов по миру

Наши продукты

DBA
Online

**MASSIVE
ASSAULT**
NETWORK

WORLD OF TANKS
ROLL OUT

**WORLD OF
WARPLANES**
GET AIRBORNE

**WARGAMING.NET
LEAGUE**
FREE TO WIN

**INHABITED
ISLAND
BATTLEFIELD**

«БАГРАТИОН»

**WORLD OF TANKS
BLITZ**
MOBILIZE

**WORLD
OF
WARSHIPS**
ACTION STATIONS

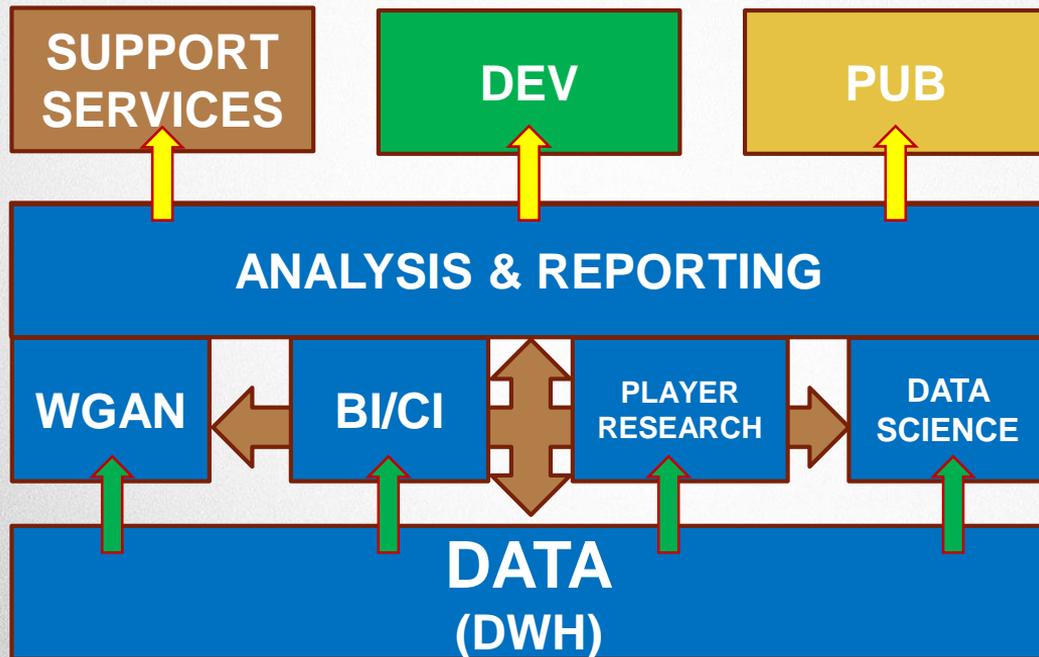
GLOBAL MAP

ORDER OF WAR

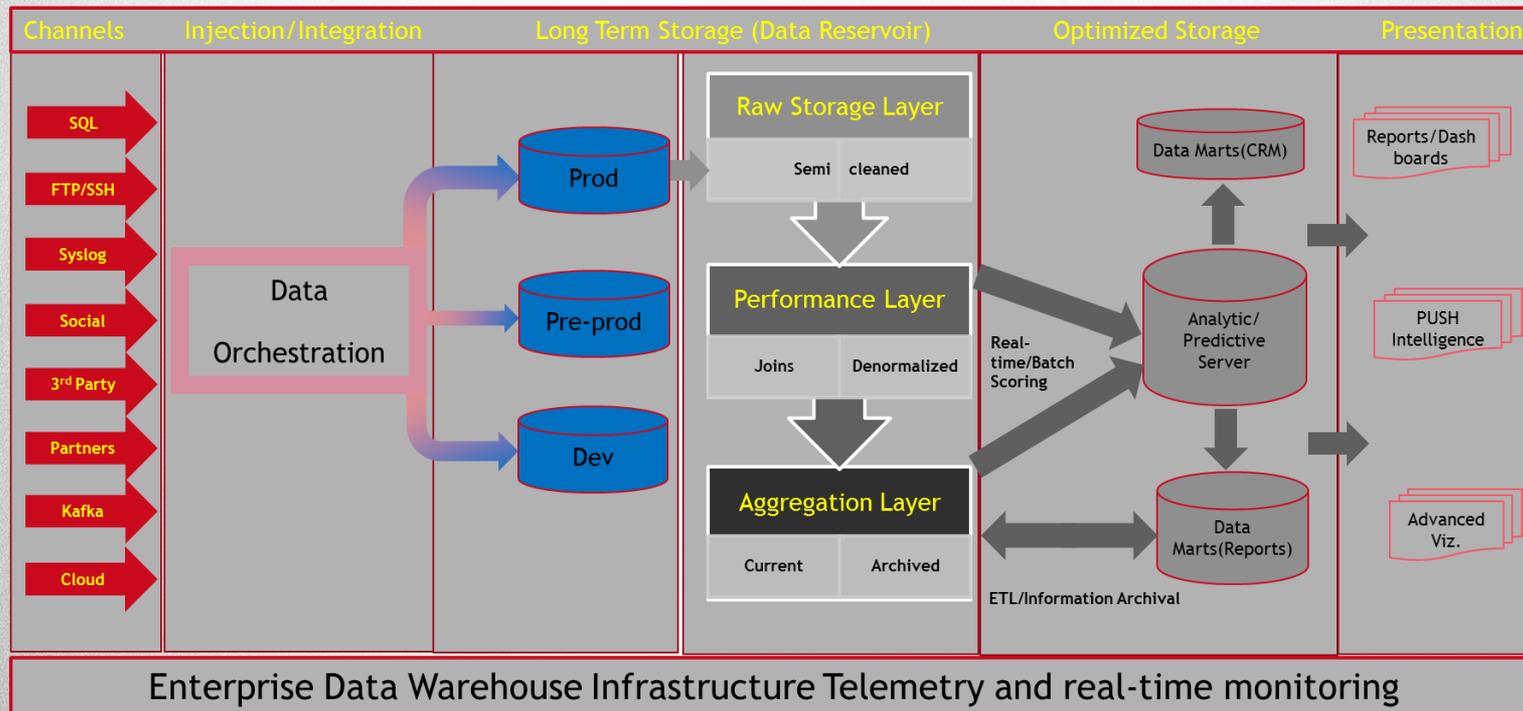
**ПОМНИМ
ВСЁ**

**MASTER OF
ORION**
CONQUER THE STARS

ОРГСТРУКТУРА КОМАНДЫ BUSINESS INTELLIGENCE



АРИХИТЕКТУРА НАШЕГО ХРАНИЛИЩА



КАКИЕ ЗАДАЧИ МЫ РЕШАЕМ: ВОПРОСЫ ТИПА А

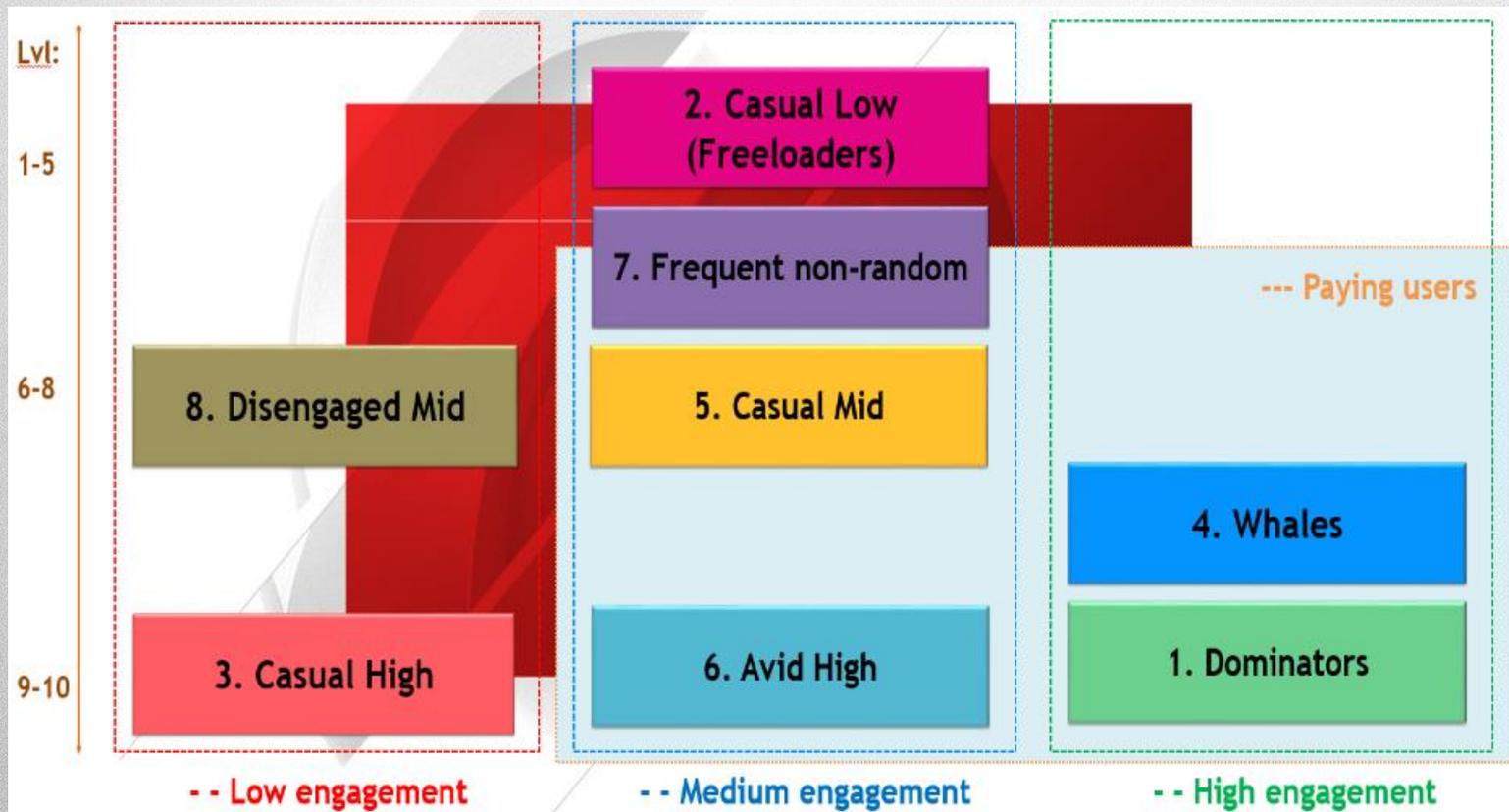
А - Анализ

Потребитель - человек

- › Что произошло?
- › Почему?
- › Что делать дальше?

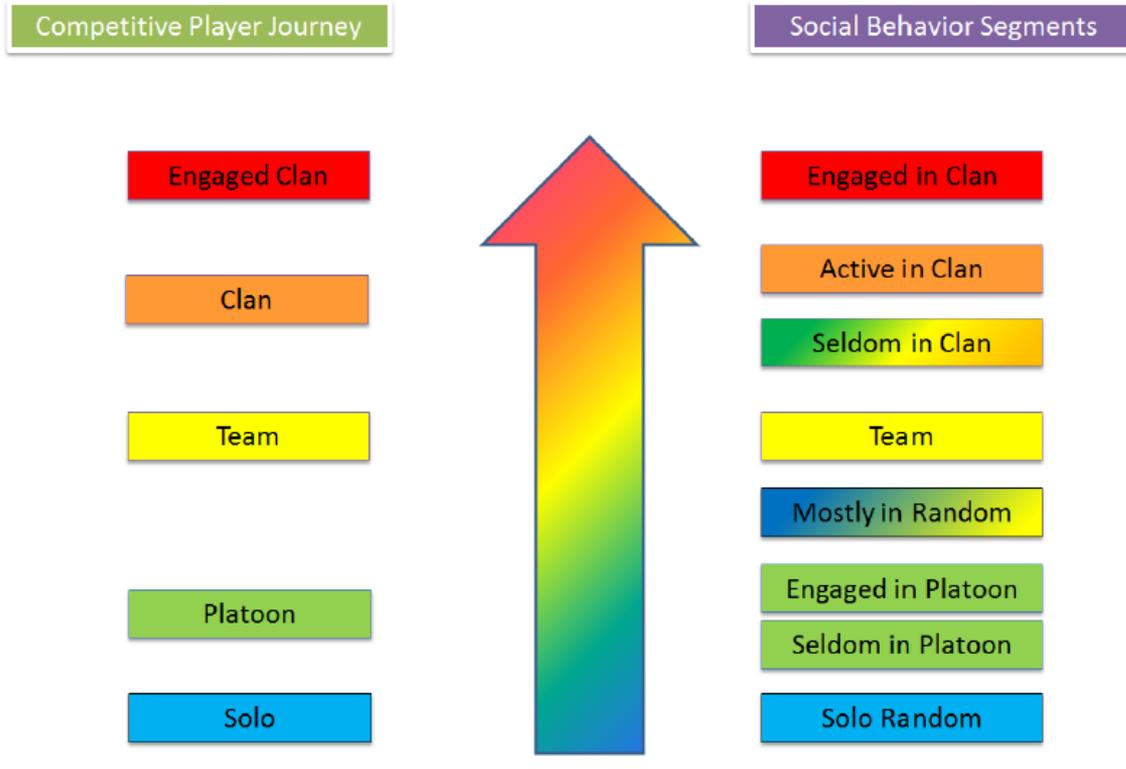


ПРИМЕР ЗАДАЧИ ТИПА А: СЕГМЕНТАЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ



ПРИМЕР ЗАДАЧИ ТИПА А: ПУТЬ ИГРОКА

PLAYER JOURNEY VS. SEGMENTS



КАКИЕ ЗАДАЧИ МЫ РЕШАЕМ: ВОПРОСЫ ТИПА Б

Б - моделирование для продакшена

Потребитель - машина

- Алгоритм: делай так, будет хорошо
- Контроль качества (данные/модели)
- Продакшен (ака боль)



ПРИМЕР ЗАДАЧИ ТИПА Б: ТАРГЕТИРОВАННЫЙ ВОЗВРАТ



В ЧЕМ ОТЛИЧИЕ ЗАДАЧ ТИПА А ОТ ЗАДАЧ ТИПА Б?

Возьмём пример, отток игроков.

Задача А: почему игроки уходят и как сделать так, чтобы не уходили? Мы изменяем продукт.

Задача Б: предсказать уход игрока через месяц, чтобы предотвратить уход. Мы изменяем поведение пользователя.

СЛОЖНОСТЬ: СНАЧАЛА ЗАДАЧА БЫЛА Б, ПОТОМ СТАЛА А

Разрабатываем модель предсказания игроков на следующий уровень, чистая задача типа Б.

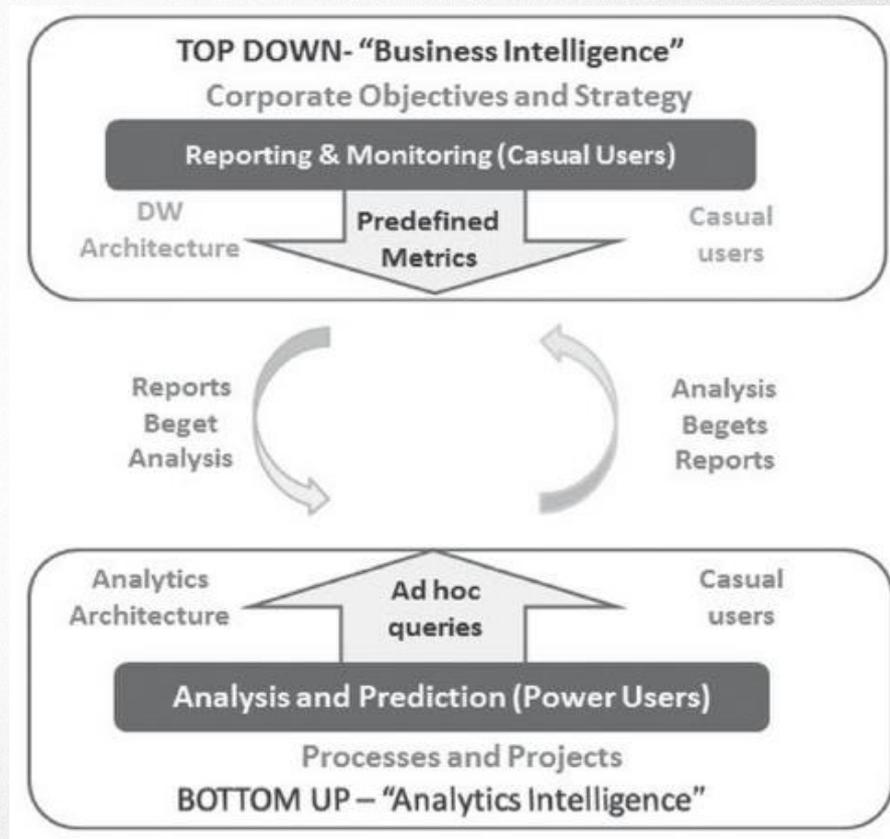
А теперь усложняем её - помимо самого предсказания пытаемся объяснить почему это происходит: какие факторы являются значимыми, почему игроки совершают или не совершают действие.

СМОТРИТЕ НА ТО, ЧТО ПРОИСХОДИТ В ДРУГИХ ИНДУСТРИЯХ



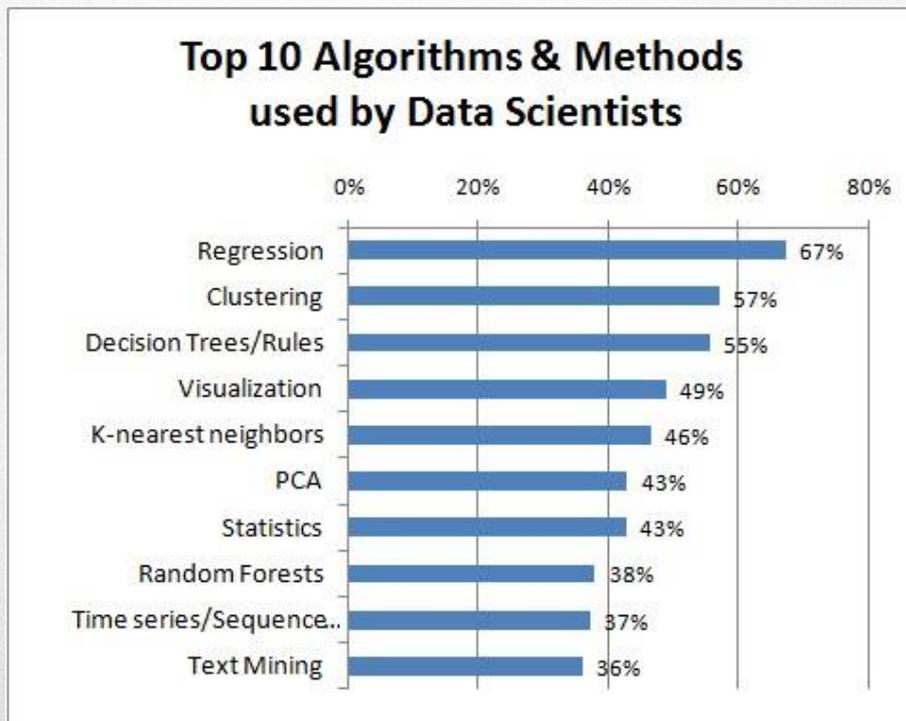
ЗНАЙТЕ ВАШИХ POWER USERS, ОНИ ПОМОГУТ

- Дружите с экспертами
- Слушайте проблемы
- Поддерживайте подход *снизу-вверх*
- Показывайте быстрые победы



ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА РЕЗУЛЬТАТ, А НЕ ЗА ИНСАЙТЫ





ЗАДАЧИ DATA SCIENCE КАК ЛЯГУШКИ 😊



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

ВОПРОСЫ?

СЕРГЕЙ КАДОМСКИЙ

Director of Research and Data Science



s_kadomsky@wargaming.net



skype:sergey.kadomsky



<https://www.facebook.com/sergey.kadomsky>



<https://www.linkedin.com/in/kadomsky>

Группа DataTalks <https://www.facebook.com/groups/datatalks>

Интервью и новости на тему data science www.kdnuggets.com