

Рецензия

на доклад

"Обзор задач игровой аналитики"

Тематика доклада Алексея Лифшица связана с индустрией Freemium-приложений и спецификой решения различных задач прогнозирования и оптимизации в их контексте.

Freemium-приложениями называются «условно бесплатные» приложения, то есть большая часть контента и/или наборов услуг являются бесплатными, но за дополнительную плату пользователь может расширить свои возможности — например купить уникальный предмет в онлайн игре или подключить дополнительные модули антивируса для мобильного телефона. В настоящее время такие приложения находятся на пике популярности, они могут быть реализованы для любой пользовательской платформы, начиная от браузерных игр в социальных сетях, заканчивая приложениями на мобильные телефоны или планшеты.

Далее Алексей рассказал о некоторых нюансах решения задачи предсказания оттока в контексте. В частности, был описан жизненный цикл пользователей freemium-приложений и группа метрик «фичей», позволяющих оценить его текущее состояние — RFM metrics. На мой взгляд, важной составляющей этой части было упоминание некоторых бизнес-вопросов решаемой задачи, а именно:

- Каков критерий оттока?
- Как мы должны выбрать сегмент для прогноза?
- Какое воздействие мы должны оказать на потенциальных отточников, если это имеет смысл?

Очень часто исследователи минуют данные вопросы, что лишает их разработки какой-либо ценности для бизнеса.

В конце доклада Алексей вкратце рассказал о своих успехах в решении данной задачи и ответил на все заданные ему вопросы.

Алексей находится на начальном этапе своей диссертации, необходимо немного четче формулировать ожидаемый результат, но в целом, докладчик представляет дальнейший вектор развития своей работы.