

И стар и млад

BoberFlow

Исследовательский вопрос и гипотеза



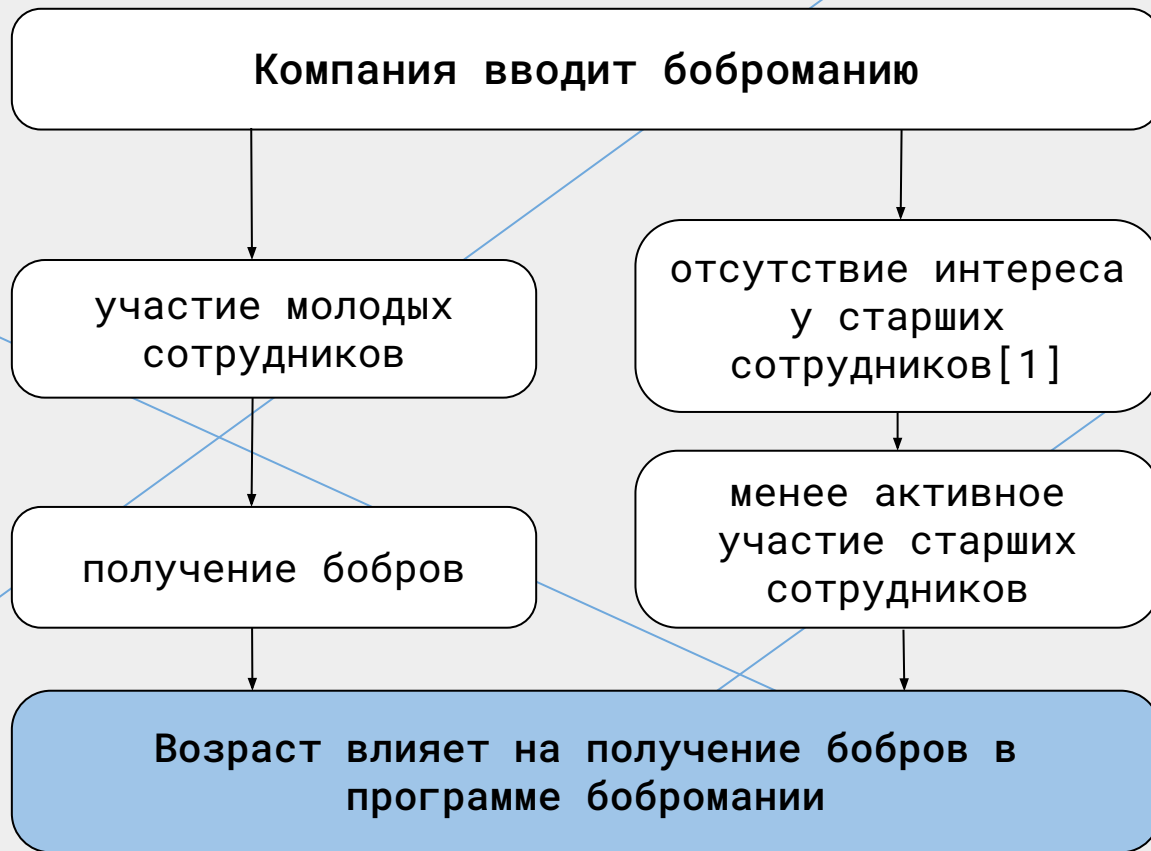
Исследовательский вопрос

Влияет ли возрастной состав команды на эффективность платформы?

Гипотеза

Возраст влияет на получение бобриков в программе бобромании.

Механизм!

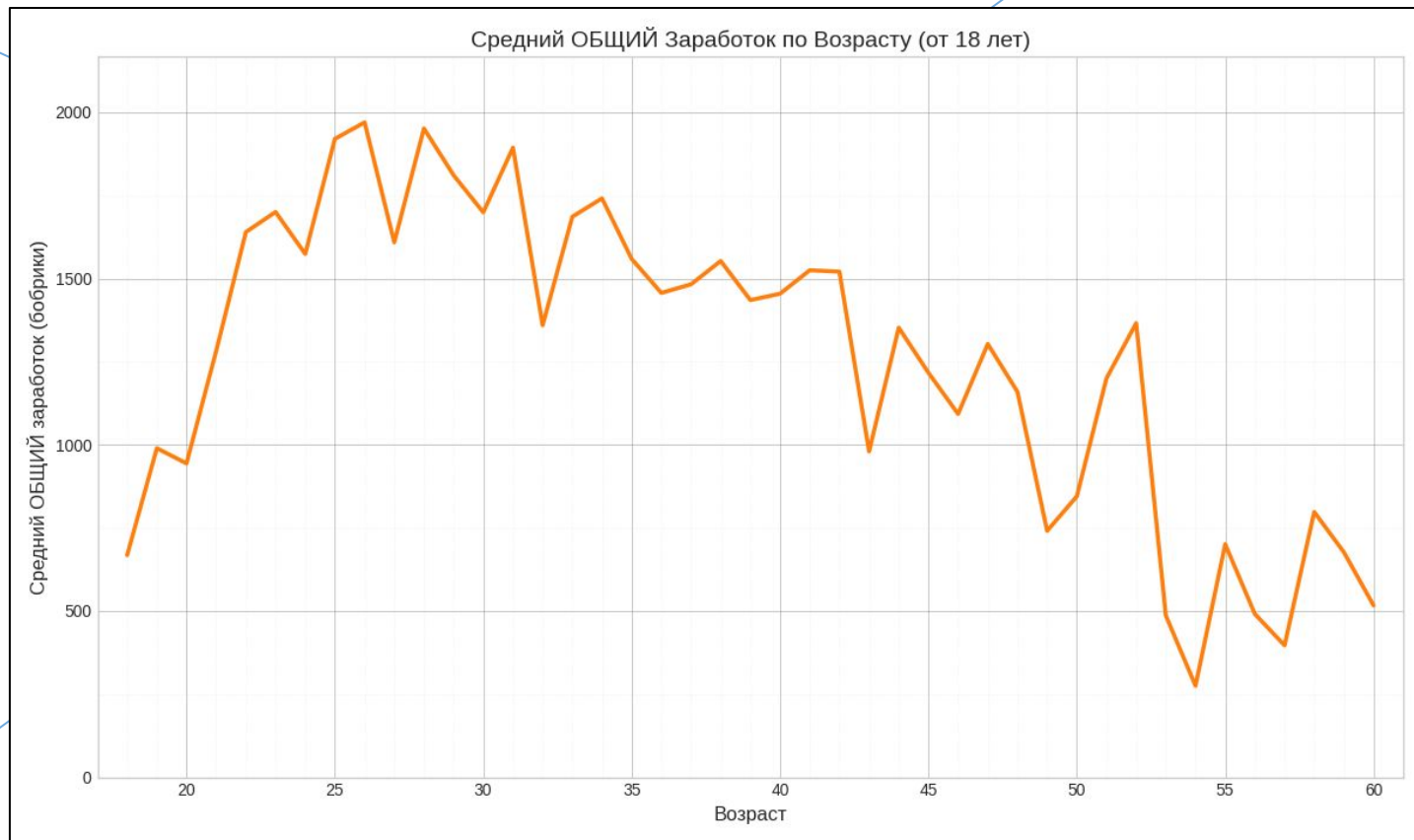


Структура данных

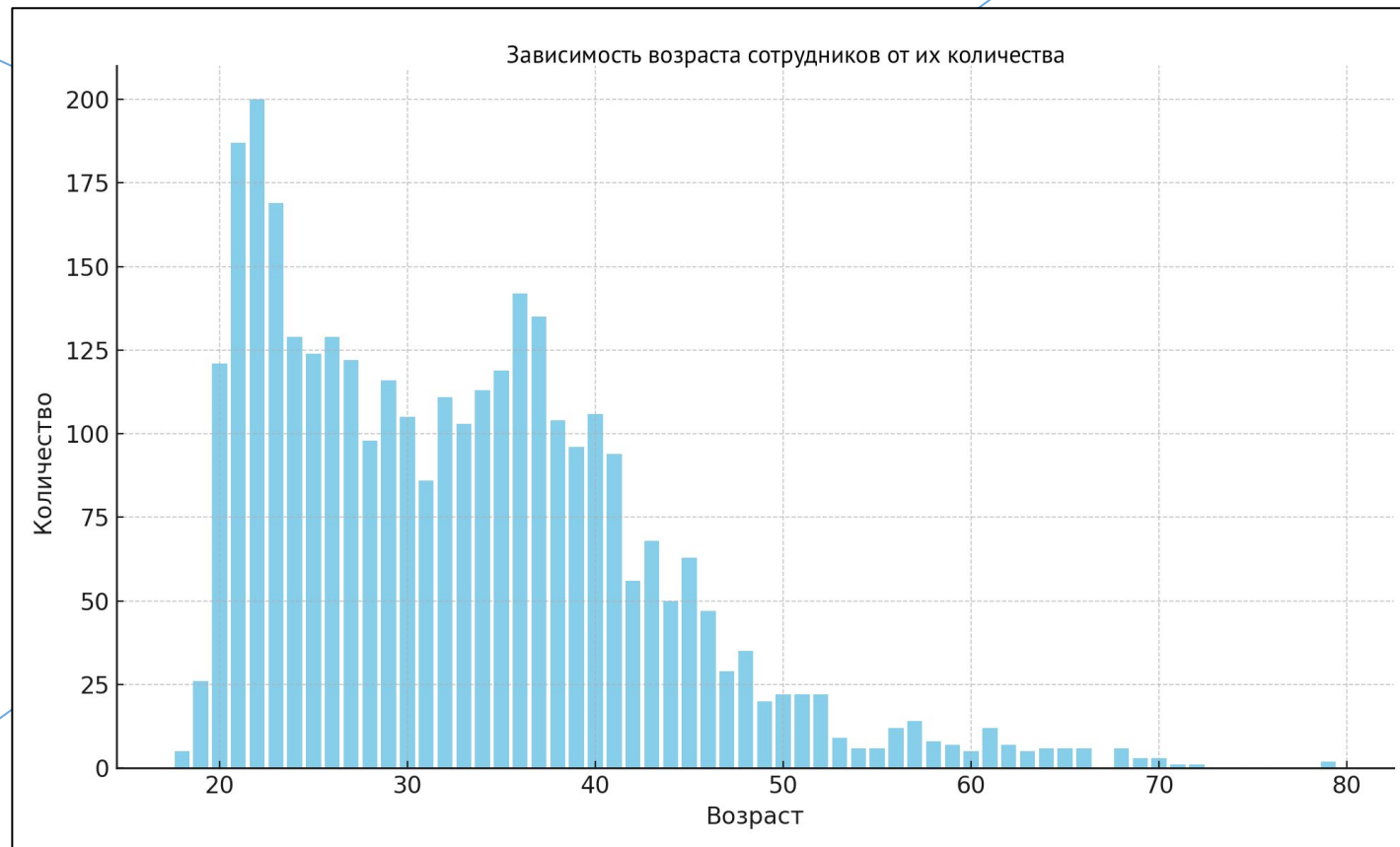


Датасет	Дата	Кол-во записей
Выполненные миссии	2019-2024г .	94882
Покупки	2023-2024г .	37190
Сотрудники	2019-2024г .	3299

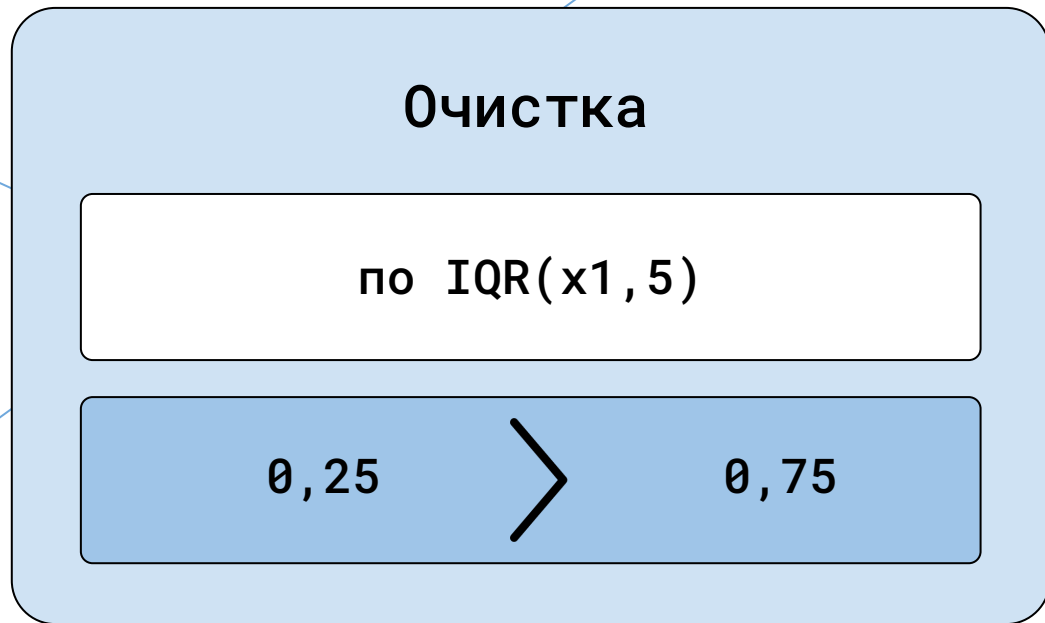
Предварительный анализ



Предварительный анализ

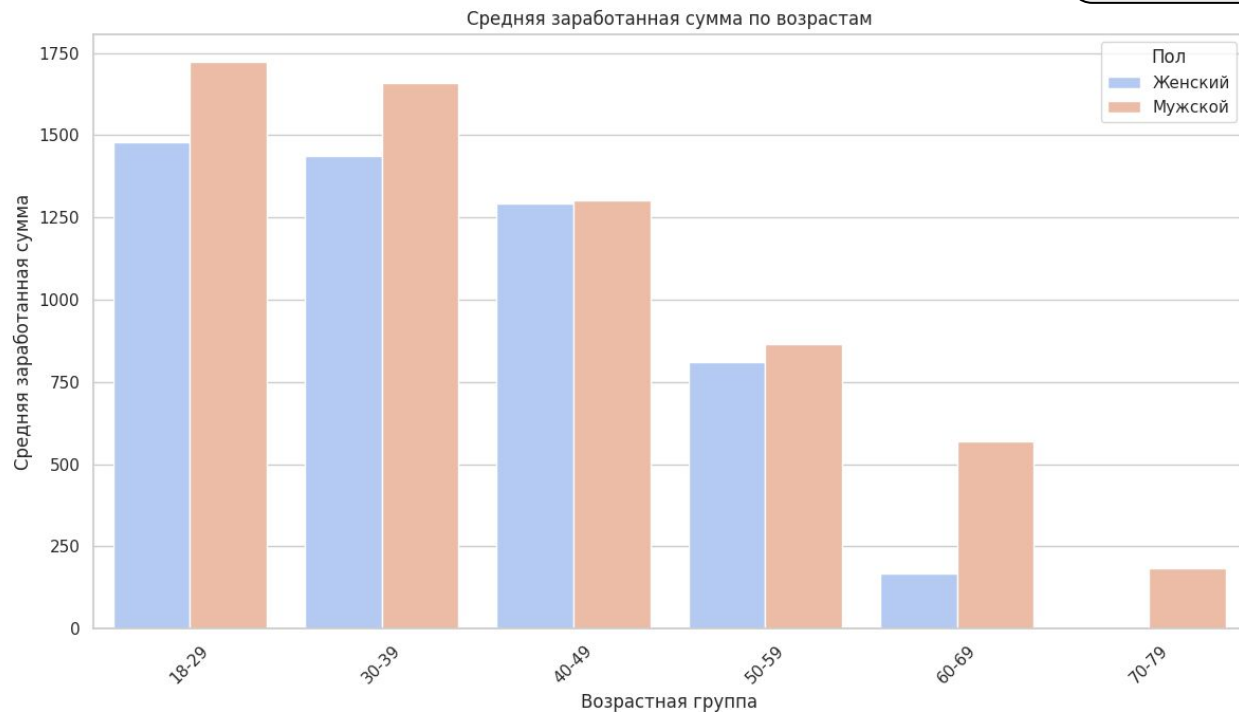


Очистка от выбросов



Корреляция переменных

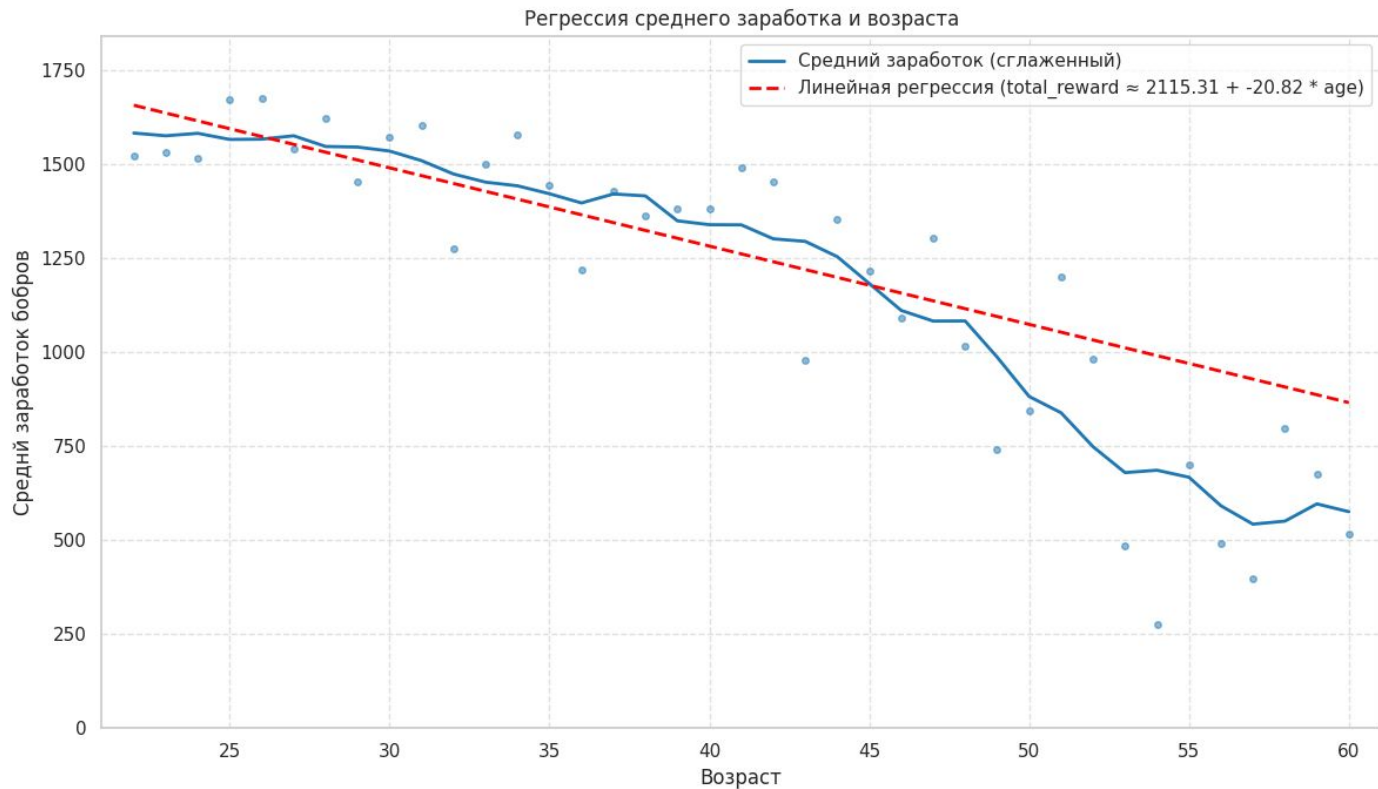
Коэффициент Пирсона = -0.133
p-value = $6.87e-14$



Математическая модель

Общая сумма наград $\approx 2115.31 + -20.82 * \text{age}$

$R^2 = 0.032$



Выводы:

- Возраст влияет на заработную внутриигровую валюту (следствие - активность на площадке)
- Чем старше люди, тем менее они вовлечены в платформу (следствие - менее продуктивные)
- Чем моложе состав команды, тем сильнее внедрение платформы повышает продуктивность

Интерпретация

Гипотеза

Гипотеза
подтвердилась:
Более молодые люди
активнее выполняют
миссии

Проверка на устойчивость

Проверка на
устойчивость:
При разделении
группы по полу,
гипотеза
подтвердилась

Перспективы и ограничения

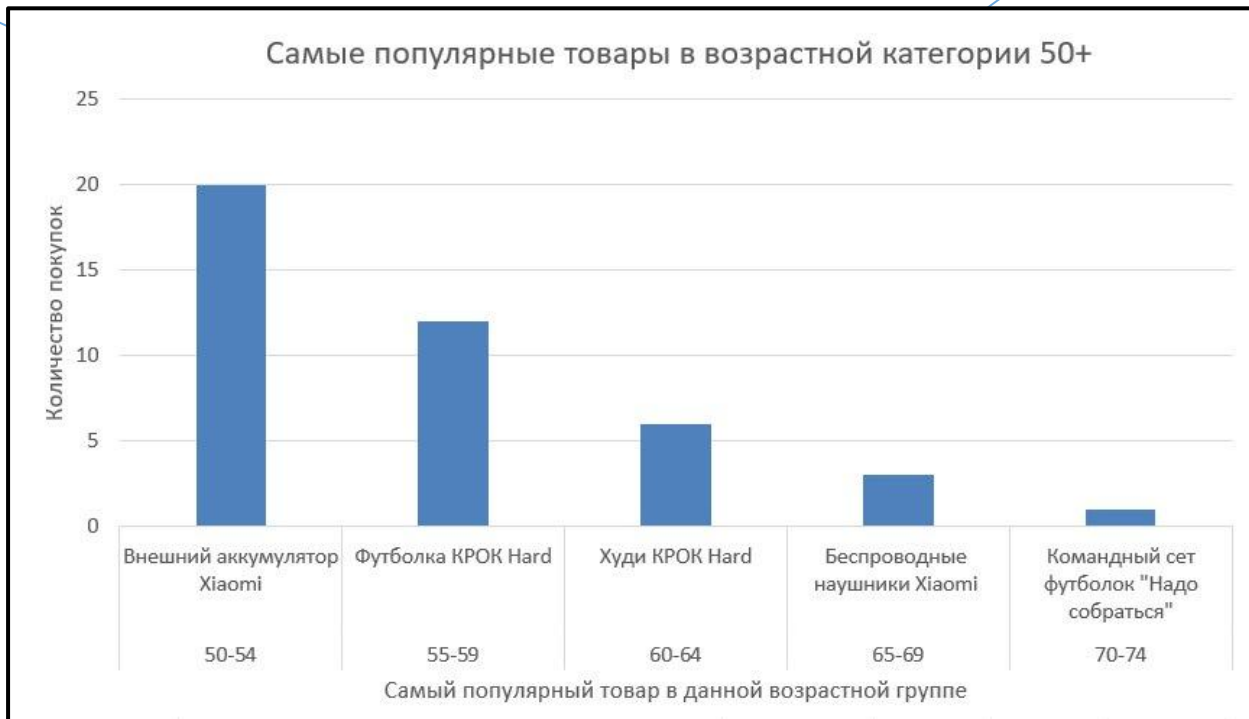
Данные о заданиях только
с 2023 года

Добавление людей с 2019
года по 2023

Мало данных о
сотрудниках с 18 до 22
лет

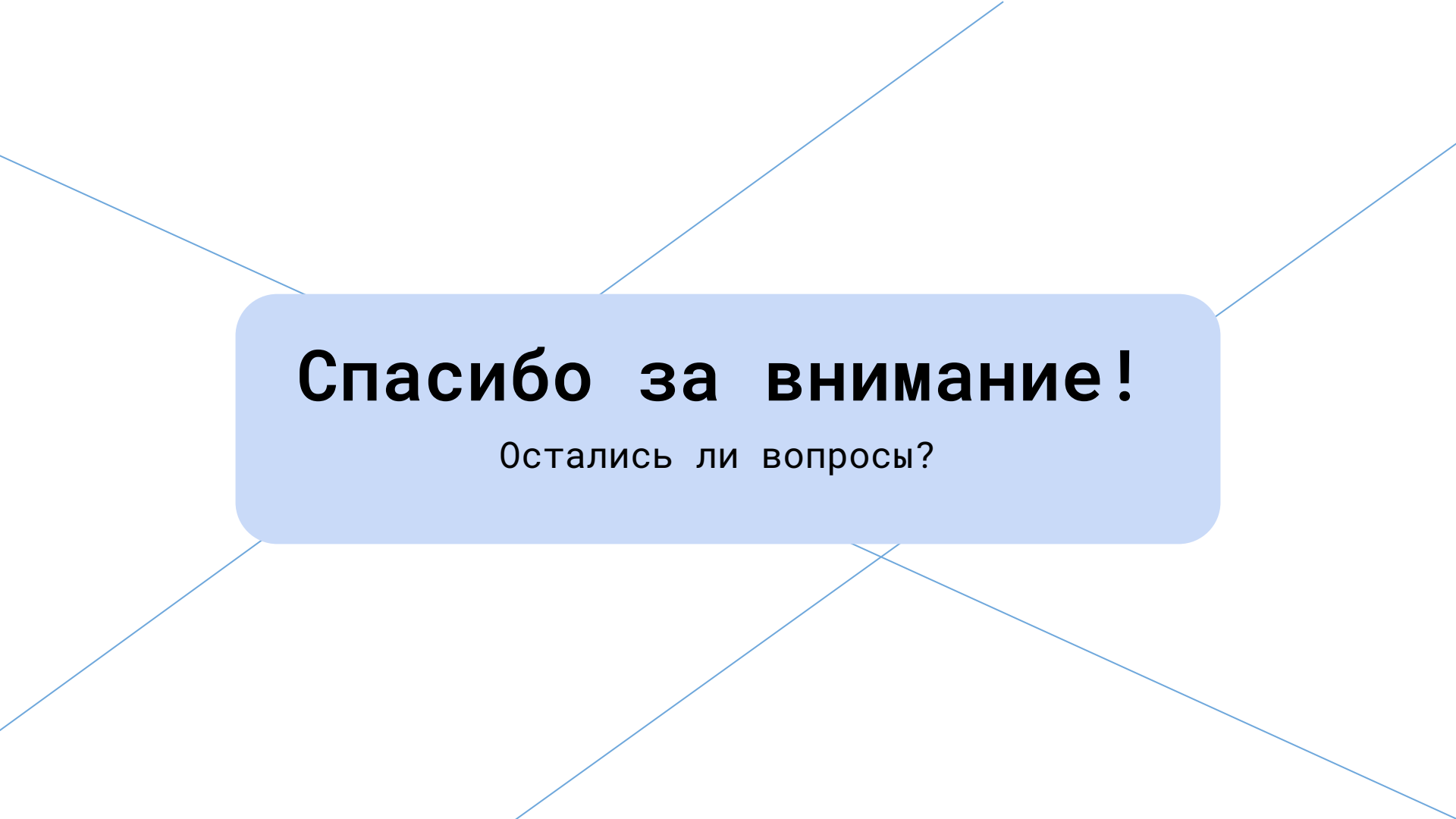
Добавить данные о
сотрудниках младшего
возраста если они есть

Рекомендации



Менее активная аудитория - старше 50 лет.

Необходимо увеличить их мотивацию, расширив ассортимент в соответствии с самыми востребованными сейчас товарами



Спасибо за внимание!

Остались ли вопросы?

Литература

1 - Йонна Койвисто, Акдас Малик, Геймификация для пожилых людей: систематический обзор литературы, The Gerontologist , том 61, выпуск 7, октябрь 2021 г., страницы e360–e372, <https://doi.org/10.1093/geront/gnaa047>

Средняя СУММА Одного Вознаграждения по группам

