

Магазин готовых ответов на тесты, практики, купить в магазине! ➔ **ОТВЕТЫ**
Нужна помощь с тестами, практикой, дипломной вкр? ➔ **КОНСУЛЬТАЦИЯ**

21. Основная цель А/В-тестирования:
22. Почему не все изменения стоит тестировать через А/В?
23. Какой риск несёт чрезмерное количество экспериментов?
24. Что является ключевым признаком Free-to-Play модели?
25. Почему баланс монетизации и вовлечённости критичен?
26. Whale-аналитика требует осторожности, потому что:
27. Качество данных — это:
28. DAU — это:
29. MAU показывает:
30. Retention — это:
31. Churn — это:
32. Формула Churn:
33. ARPU — это:
34. ARPPU отличается от ARPU тем, что:
35. LTV отражает:
36. Conversion rate — это:
37. Когортный анализ — это:
38. Почему рост метрик не всегда означает успех продукта?
39. Player journey — это:
40. Анализ воронок используется для:
41. Heatmap-аналитика применяется для:
42. А/В-тестирование предполагает:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

Магазин готовых ответов на тесты, практики, купить в магазине! ➔ **ОТВЕТЫ**
Нужна помощь с тестами, практикой, дипломной вкр? ➔ **КОНСУЛЬТАЦИЯ**

43. Что НЕ рекомендуется тестировать через A/B-тесты?
44. Free-to-Play модель основана на:
45. Whale — это:
46. Velocity — это:
47. Cycle time отражает:
48. Burn-down chart показывает:
49. Dark patterns — это:
50. Основная этическая проблема аналитики в играх:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com