

tiplay

Mobil Oyun Analizinde Kullanılan Tanımlar

Metrics (Metrikler)

Metrikler, performansı veya kullanımı izlemek, karşılaştırmak ve değerlendirmek için yaygın olarak kullanılan sayısal ölçümlerdir

Metric Definitions (Metrik Tanımları)

ARPPU	Average revenue per daily active user	Günlük aktif kullanıcı başına ortalama gelir
ARPPU	Average revenue per paying user	Ödeme yapan kullanıcı başına ortalama gelir
Attempts (Denemeler)	The number of times players complete or fail any level per day	Oyuncuların günlük herhangi bir leveli tamamlama veya başarısız olma sayısı
Average session length (Ortalama oturum uzunluğu)	The average number of seconds spent per session Note: A session is defined by the time between when the game is opened or brought to the foreground to when the app is closed or sent to the background	Her oturum için harcanan ortalama saniye sayısı Not: Bir oturum, uygulamanın ne zaman açıldığı ile kapandığı, veya ön plana getirildiği ile arka plana gönderildiği an arasındaki zaman olarak tanımlanır
Churn	The percent of your users who installed the game, but did not show up again 28 days later	Oyunu kuran ancak 28 gün sonra tekrar görünmeyen kullanıcılarınızın yüzdesi

Metric Definitions (Metrik Tanımları)

Complete score
(Tamamlama puanı)

The score players receive when they complete a level

Oyuncuların bir level tamamladıklarında aldığı skor

Cost per Install - CPI
İndirme başına masraf

ad spend per app install

Tek bir uygulama kurulumu için harcanan ortalama reklam bütçesi

Completes
(Tamamlamalar)

The number of times players complete any level in your game

Oyuncuların oyununuzdaki herhangi bir leveli tamamlama sayısı

DAU

Daily active users

Günlük aktif kullanıcılar

DAU - New vs. Returning
DAU - Yeni ve Geri Dönen

The percent of your daily users who were new on that day

O gün yeni olan günlük kullanıcılarınızın yüzdesi

DAU/MAU ratio
DAU/MAU oranı

The percent of your daily users represented in your monthly active users

Günlük kullanıcılarınızın aylık aktif kullanıcılarınıza yüzde olarak oranı

Metric Definitions (Metrik Tanımları)

Error count (Hata sayısı)	The count of error events occurring in your game	Oyununuzda meydana gelen hata olaylarının sayısı
Fail score (Kaybedinceki puan)	The score players receive when they fail a level	Oyuncular bir level kaybettiklerinde aldıkları skor
Fails (Kaybetmeler)	The number of times players fail any level in your game	Oyuncuların herhangi bir leveli kaybetme sayısı
First time conversion rate (İlk kez dönüşüm oranı)	The percent of your users who made their first purchase on that day	O gün ilk satın alma işlemini yapan kullanıcılarınızın yüzdesi
First time monetizer ARPDAU (İlk kez para kazandıran ARPDAU)	Average first time revenue per daily active user	Günlük aktif kullanıcı başına ortalama ilk gelir
First time monetizer ARPPU (İlk kez para kazandıran ARPPU)	Average first time revenue per first time paying user	İlk ödeme yapan kullanıcı başına ortalama ilk gelir

Metric Definitions (Metrik Tanımları)

First time paying users (İlk kez ödeme yapan kullanıcılar)	The count of your daily users who spent money for the first time ever in your game	Oyununuzda ilk defa para harcayan günlük kullanıcılarınızın sayısı
First time revenue (İlk kez elde edilen gelir)	The amount of revenue from users spending money for the first time in your game	Oyununuzda ilk kez para harcayan kullanıcılardan elde edilen gelir
First time transactions (İlk kez yapılan işlemler)	The count of transactions coming from users making their first purchase	Oyununuzda ilk kez para harcayan kullanıcılardan gelen işlem sayısı
Flow (Bakiye)	The balance of currency that your players spent and earned	Oyuncularınızın harcadığı ve kazandığı oyun parası bakiyesi
Starts (Başlangıçlar)	The number of times players start any level in your game	Oyuncuların oyunda herhangi bir levele başlama sayısı
MAU	Monthly active users	Aylık aktif kullanıcı sayısı
Monetizer DAU (Para kazandıran DAU)	The count of your daily active users that have ever monetized in the game	Oyunda en az bir kere alım yaparak gelir üretmiş olan günlük aktif kullanıcılarınızın sayısı

Metric Definitions (Metrik Tanımları)

New users (Yeni kullanıcılar)	The count of your daily users who were new that day	O gün yeni olan günlük kullanıcılarınızın sayısı
Number of sessions (Oturum sayısı)	The count of sessions played on that day	O gün oynanan oturum sayısı
Paying users (Ödeme yapmış kullanıcılar)	The count of your daily users who spent money on that day	O gün para harcayan günlük kullanıcıların sayısı
Sink (Batma)	The amount of currency that your players spent or lost	Oyuncuların harcadığı veya kaybettiği oyun parası
Source (Kaynak)	The amount of currency that your players gained or earned	Oyuncuların kazandığı veya elde ettiği oyun parası
Retention (Elde tutma)	The percent of users who showed up again X days after installing the game	Oyunu yükledikten X gün sonra tekrar gelen kullanıcıların yüzdesi
Returning users (Geri dönen kullanıcılar)	The count of users who showed up again X days after installing the game	Oyunu yükledikten X gün sonra tekrar gelen kullanıcıların sayısı

Metric Definitions (Metrik Tanımları)

Revenue (Gelir)	The sum of all transaction amounts	Tüm işlem tutarlarının toplamı
Revenue per transaction (İşlem başına gelir)	The sum of all transaction amounts divided by the number of transactions	Tüm işlem tutarlarının toplamının işlem sayısına bölünmesi
Session length (Oturum uzunluğu)	Time that has passed between when the user starts the app, and when it is sent to background	Kullanıcı uygulamayı başlattığı an ile arka plana gönderdiği an arasında geçen süre
Transactions (İşlemler)	The count of all transactions	Tüm işlemlerin sayısı
Users affected by error events (Hata olaylarından etkilenen kullanıcılar)	The count of users affected by error events	Hata olaylarından etkilenen kullanıcı sayısı
WAU	Weekly active users	Haftalık aktif kullanıcı sayısı
Win percentage (Kazanma yüzdesi)	The percentage of total level attempts that were completed	Bitirilen toplam level denemelerinin yüzdesi

Dimensions (Boyutlar)

Boyutlar metrikleri filtrelemek için kullanılan faktörlerdir

Dimension Definitions (Boyut Tanımları)

Acquisition (Elde etme)

These filters are from data GameAnalytics garners from attribution partners, including Ad, Ad Group, Campaign, Keyword, Publisher, Site Source

Bu filtreler GameAnalytics'in nitelik ortaklarından gelen verilerinden derlenmiştir ve Reklam, Reklam Grubu, Kampanya, Anahtar Kelime, Yayıncı, Site Kaynağı gibi filtreler içerir

Build (Sürüm)

Metrics can be filtered by the particular game build.

Metrikler belirli oyun sürümlerine göre filtrelenebilir.

Cohort (Kohort)

Metrics can be filtered by the particular week or month in which users installed the game.

Metrikler kullanıcıların oyunu yüklediği hafta veya aya göre filtrelenebilir.

Country (Ülke)

The country filter is determined by the user's IP address.

Metrikler kullanıcının IP adresine göre filtrelenebilir.

Dimension Definitions (Boyut Tanımları)

Custom (Özel)

These filters are set when you instrument the GameAnalytics SDK.

Bu filtreleri GameAnalytics SDK'sini kurarken ayarlayabilirsiniz

Device (Cihaz)

The model of the phone the player is using

Oyuncunun kullandığı telefonun modeli

OS Version (İşletim sistemi versiyonu)

The OS version of the phone the player is using

Oyuncunun kullandığı telefonun işletim sistemi versiyonu

Paying user (Ödeme yapan kullanıcı)

Metrics can be filtered by users who have ever spent money in your game, or those who have not.

Metrikler, oyununuzda para harcayanlar veya hiç para harcamayanlar için filtrelenebilir.

Platform (Platform)

The type of phone the player is using (e.g. iOS, Android or Windows Phone)

Oyuncunun kullandığı telefon türü (örneğin iOS, Android veya Windows Phone)

Bize ulaşın!

İletişim: Umut Ermeç

umut@tiplaystudio.com

WhatsApp: +1 646 9267760