

Kod szkolenia: **GD/F2P**

Tytuł szkolenia: **Tworzenie darmowych gier**

Creating Free To Play Games

Dni: 2

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie zostało stworzone z myślą o osobach które interesują się tworzeniem darmowych gier opierających swoją monetyzację na reklamach i mikropłatnościach.

Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia dowiesz się na jakie aspekty gry trzeba zwrócić uwagę tworząc grę darmową. Omówimy sposoby monetyzacji gier free to play, dowiemy się jak utrzymać gracza przy naszej grze oraz jak zachęcać nowych graczy do jej pobrania. Porozmawiamy o rynku gier darmowych na platformach mobilnych oraz jak znaleźć sobie na nim kawałek miejsca dla siebie.

Mocne strony szkolenia

Szkolenie ma na celu nauczyć uczestników zasad panujących przy tworzeniu gier free to play oraz sposobów na optymalizację płynących z nich zarobków.

Wymagania

Podstawowa znajomość rynku gier komputerowych.

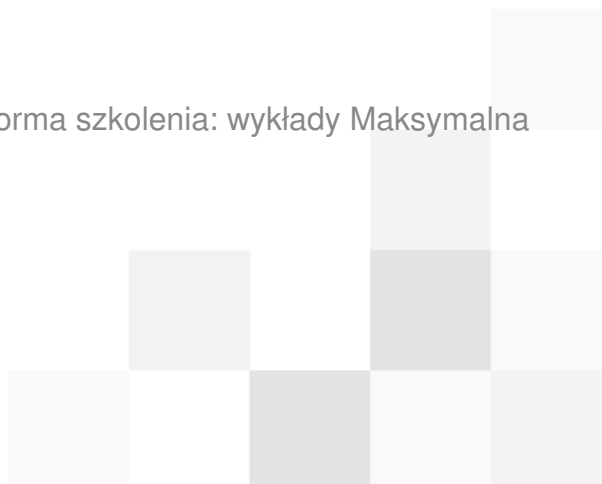
Specjalne wymagania techniczne

Brak

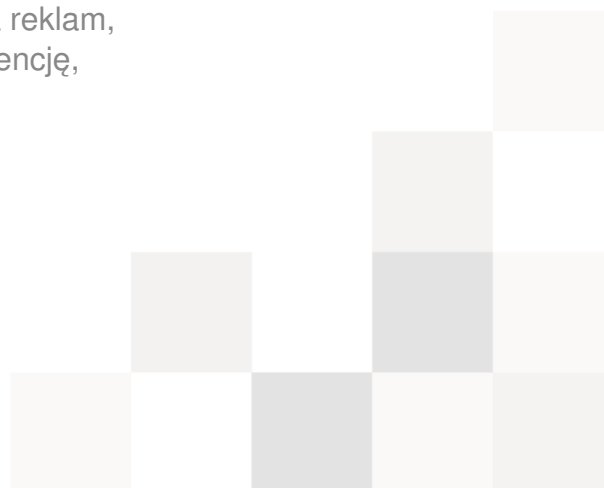
Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 2 * 8 godzin (2 * 7 godzin netto) Forma szkolenia: wykłady Maksymalna liczba uczestników: 10

Program szkolenia:



1. Czym są gry free to play,
 - Analiza rynku,
 - Podgatunki gier f2p,
 - Hyper-Casual,
 - Casual,
 - Mid-Core,
 - Hard-Core,
 - Games as service,
2. KPI w grach free to play,
 - Akwizycja w darmowych grach,
 - Czym jest retencja,
 - Sposoby monetyzacji,
 - CPI, ARPDAU, LTV,
3. Pozyskiwanie graczy,
 - Pozyskiwanie organiczne,
 - Optymalizacja ASO,
 - User acquisition,
4. Optymalizacja CPI,
 - Youtubability,
 - Accesability,
 - Virality,
5. Optymalizacja retencji,
 - Mechaniki D1,
 - Mechaniki D7,
 - Mechaniki D30,
6. Metody monetyzacji gier f2p,
 - Reklamy w grach darmowych,
 - Banner,
 - Insterstitial,
 - Rewarded Video,
 - Cross-Promotion,
 - Pomiar efektywności reklam,
 - eCPM,
 - ARPDAU,
 - LTV,
 - Prezentowanie reklam,
 - Moment prezentowania reklam,
 - Wyłączenie reklam,
 - Częstotliwość prezentowania reklam,
 - Optymalizacja wpływu na retencję,
 - Mikropłatności,
 - Subskrypcje,
 - Special Offers,
 - Wieloryby, Delfiny i Płatki,
7. Analizowanie gier f2p,
 - Popularne systemy analityki do gier,



- Implementacja pomiaru KPI,
 - Co mierzyć w grach free to play,
8. A/B testy w darmowych grach,
- Czym są A/B testy,
 - Jak przeprowadzać A/B testy.

