

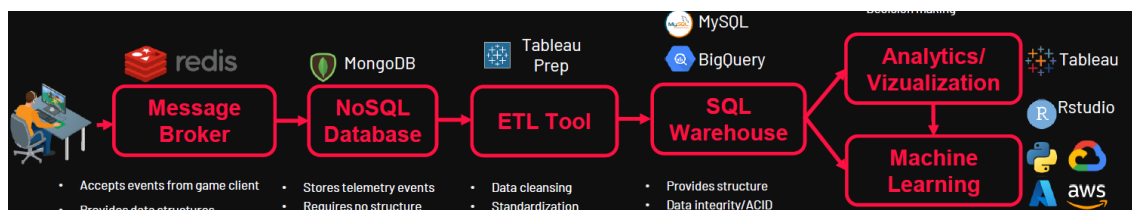
Naziv teme: "Crunching Numbers: A Comprehensive Look at Analytics Integration in our Game Development Pipeline" (slajdovi bi bili na engleskom, ali pričali bismo na srpskom).

Apstrakt:

Kroz predavanje bismo predstavili kako smo od nule izgradili naš tok podataka (*data pipeline*) koji kojim prikupljamo podatke koje dalje koristimo za analizu ponašanja igrača u našim igrama. Tema bi bila spoj tehničkog, analitičkog i biznis ugla gledanja, sa ciljem da studentima predstavimo ne samo kako se gradi tok podataka, već da pokažemo način na koji se isti koristi u biznisu i daje vrednost. To i jeste suština bilo kog tehničkog rešenja – da ima stvarni, merljivi doprinos biznisu.

Sadržaj:

- Objasnili bismo koji su koraci u postavljanju analitike za jednu video igru i kako mi to radimo kroz saradnju *Technology* i *Analytics* timova:
 - Osmišljavanje telemetrijske dokumentacije i definisanje telemetrijskih eventova kojima logujemo ponašanje igrača
 - Osmišljavanje toka podataka, od slanja telemetrijskog eventa iz igre, preko inicijalnog skladištenja u NoSQL bazi, ETL-procesa (čišćenje i priprema podataka) i finalnog skladištenja u SQL bazi
 - Korišćenje podataka za analize i mašinsko učenje
- Za svaki korak bismo prošli kroz tehnički, odnosno biznis deo:
 - Objasnili bismo kako smo isprogramirali i optimizovali inicijalni deo oko slanja podataka iz igre i njihovog prihvata u bazu
 - Objasnili bismo kako se u igri programira jedan telemetrijski event
 - Prošli kroz sve baze, odnosno sve čvorove u toku podataka i objasnili šta se tu dešava i zašto smo se odlučili baš za to rešenje (npr. zašto se podaci prvo upisuju u NoSQL bazu, pa tek posle u SQL)
 - Pokazali bismo primere iz naših stvarnih analiza, uključujući i mašinsko učenje, da bi studenti videli kako se plodovi ovakvog rada koriste.



Predavanje bi okvirno trajalo oko sat vremena, idealno 45min+deo za pitanja, ali to bismo još videli u hodu kada spojimo sve materijale.