

Proposta di tesi di Scienze Computazionali su modelli predittivi per il mercato di mobile gaming

La Società

redBit games (https://en.wikipedia.org/wiki/RedBit_games) è una società di mobile gaming che dispone di una vastissima quantità di dati sul comportamento degli utenti all'interno dei propri giochi e sulle campagne pubblicitarie.

La Tesi

La tesi è indirizzata ai Big Data e al Machine Learning per lo studio dei dati:

- Identificazione di modelli predittivi di comportamento degli utenti
- Ottimizzazione dei pattern di monetizzazione nel ciclo di vita degli utenti
- Studio e ottimizzazione delle campagne pubblicitarie
- Stima e previsione del comportamento degli utenti e dei risultati economici

Le Competenze richieste

- Ottima conoscenza di Microsoft Excel
- Conoscenza della Meccanica Statistica
- Conoscenza di SQL, Python e opzionalmente C++
- Conoscenze di Machine Learning (da sviluppare ulteriormente nel corso della tesi).

Si invitano gli interessati a contattare il Prof. Luciano Teresi: teresi@uniroma3.it