

## АНОТАЦІЯ

Магістерська дисертація: 91 с., 29 рис., 24 табл., 2 додатки і 19 джерел.

Об'єкт дослідження – клієнти компанії, що працює на ринку онлайн-ігор, та їх поведінка.

Предмет дослідження – скорингові моделі поведінки та методи інтелектуального аналізу даних для кількісного та якісного оцінювання клієнтів.

Мета роботи – розробка методів моделювання поведінки клієнтів та їх порівняння із існуючими загальноприйнятими.

Методи дослідження – моделі бінарної класифікації, ансамблі дерев, моделі ієрархічної кластеризації, моделі виживання.

У цій роботі наведені результати побудови моделей скорингу поведінки використовуючи бустингові ансамблі дерев. Проведено порівняльний аналіз отриманих моделей за допомогою різних критеріїв, а також зроблено висновки щодо їхньої точності. Виявлено, що таким моделям вдається найкраще описувати нелінійні залежності в даних, і вони показують найкращі результати. Тому для подальших досліджень рекомендовано використовувати саме такі моделі.

За матеріалами магістерської дисертації були написані тези та наукова стаття. Тези опубліковані в збірці тез доповідей конференції САІТ-2018. А стаття буде опублікована в електронній збірці доповідей у видавництві CEUR.

Прогнозні припущення щодо подальшого розвитку об'єкта дослідження – вдосконалення існуючих моделей скорингу поведінки. А також покращення існуючої системи прийняття рішень на основі побудованих моделей.

**СКОРИНГ, СТАТИСТИЧНИЙ АНАЛІЗ ДАНИХ, МОДЕЛІ ПОВЕДІНКИ, АНСАМБЛІ ДЕРЕВ, XGBOOST, ЛОГІСТИЧНА РЕГРЕСІЯ, АНАЛІЗ ВИЖИВАННЯ.**