



最大化产品生命周期需要在IAP激励，广告，交叉推广等等之间平衡发展。在本演讲中，您将了解Unity是如何运用机器学习来个性化向玩家展示内容，从而延长产品的生命周期。

使用实时监测工具，提高玩家留存率



段宗宏 (Chris Tuan) 目前担任Unity

Ads大中华区广告服务部门总监，在移动互联网行业拥有近十年从业经验。加入Unity之前，Chris曾就职于移动视频广告公司Vungle，担任新业务经理一职，负责管理亚太地区的战略广告主关系。此前，他曾担任社交应用产品经理等职务。

朱明 – Unity Ads产品经理



洪琳作为Unity Analytics分析服务的全栈工程师，于今年加入LiveTune团队，目前主要负责前端自助平台和服务器API的开发。在加入Unity之前，她曾在Salesforce参与了若干新产品的开发，包括Lightning Web 框架和Salesforce IOT (物联网)等。

龙桢兵– Unity Ads客户经理