

Definición de métricas e indicadores del proyecto

Negocios multimedia

Nerea Castellanos Rodríguez
Julia Martínez Valera

Para el correcto seguimiento del proyecto serán necesarios ciertos indicadores y requisitos en los que podremos ver la evolución o aceptación que ha tenido nuestro videojuego.

Los indicadores que tendremos en cuenta a la hora de realizar nuestro estudio serán:

- **Fecha de registro:** Este dato nos ayudará a ver en qué meses el juego recibe un mayor número de nuevos usuarios, contrastando esta información con la publicidad y mejoras que se hayan realizado en dicho momento.
- **Reportes realizados/recibidos:** De este modo podremos ver qué usuarios vulneran las normas y cómo de receptiva se encuentra la comunidad ante aquellos que no colaboren adecuadamente con el funcionamiento y la dinámica del juego.
- **Puntuaciones:** En vista de la progresión que cada usuario haga dentro del juego, podremos observar la tendencia de estos a solicitar servicios extras o de pago. Nuestra previsión es que, a mayor número de puntos alcanzado, mayor será el interés del usuario y por tanto, mayor será este consumo.
- **Ganancias:** En vista de la progresión que cada usuario haga dentro del juego, podremos observar la tendencia de estos a solicitar servicios extras o de pago. Nuestra previsión es que, a mayor número de puntos alcanzado, mayor será el interés del usuario y por tanto, mayor será este consumo.
- **Banners y Posts publicitarios:** Puesto que parte de nuestro trabajo se centrará en la promoción de nuestro producto por diversas redes sociales, es de vital importancia conocer aquellos anuncios que más visitas reciban para poner más hincapié en unos u otros sin malgastar recursos innecesariamente.
- **Servicios Premium comprados:** Tratándose de un modelo de negocio Freemium, es necesario conocer aquellos servicios extra que más se consuman para saber en qué centrar nuestros esfuerzos y producir así unas mayores ganancias.

Teniendo en cuenta estos indicadores podremos llevar a cabo mejoras o corregir errores. Podremos percibir fácilmente los datos interesantes para la mejora de nuestro proyecto.