**数据分析平台及数据分析工作规划**

1. **数据分析平台的规划**
   1. **新功能**
      1. **充值系统**

**时间安排： 待新版支付系统上线并稳定接入所有游戏后推广**

**介绍**：充值系统是从平台角度去展现米币充值与消耗的趋势，包月的充值与消耗的趋势，以及用户的充值、消耗习惯的一个专题系统。

**现状**：目前后台已经开发完毕，前端页面可配置化，可能存在少量的开发。此系统的上线，取决于平台的充值系统新版何时上线以及各游戏的接入进度。在较长的时间里，这里的数据因老游戏接入的陆陆续续，而无法展现完整的数据，意义不大。

**权限设定**：单游戏是制作人及策划，平台数据是更高层次的决策者。

**策略**：使用者仍然在stat.taomee.com上查看数据。加快游戏接入进度，争取2015年上半年完成全部接入，再一起宣传。部分涉及单游戏的数据可提前上线。

* + 1. **自助查询**

**时间安排：2014年底**

**介绍**：自助查询是指选定游戏内某个特定的用户群（如参与了A活动的用户），获取用户的特征（注册时间、累计登录天数、累计付费额等）。目的是让项目迅速了解关注的一群人到底是怎样的特征，方便验证评估活动的效果，以及为后续的活动、系统的设定做决策参考。

**现状**：开发中

**权限设定**：大多数查询都是从“游戏自定义”中触发的。

**策略**：这个功能如果用上，对游戏策划人员分析是很有帮助的，如何使用可组织小型会议进行指导。关键是如何运用这个查询进行分析决策，可以结合项目的数据分析需求作共同讨论。

* + 1. **项目月报系统自动发送**

**时间安排：2015年初**

**介绍**：反映各项目的宏观指标。

**现状**：月初由数据中心（data.taomee.com）计算，我的脚本拉取并自动生成excel发送邮件。stat.taomee.com有部分指标没有纳入计算。

**策略**：完善所有指标， 由系统自动发送。

**权限设定**：数据分析平台人员审核及发送，有收件人编辑管理页面。

* + 1. **二级货币的充值消耗习惯**

**时间安排：2015年初**

**介绍**：放在“游戏分析”里的一个功能，反映用户使用游戏内货币的行为习惯，通过呈现按天的走势，形成监控数据。

* 1. **完善功能、平台推广**
     1. **平台推广**

通过小型培训会，介绍系统功能，不是告诉用户系统有什么功能，而是告诉用户这个功能能带来哪些有用信息。

* + 1. **用户调研与访谈**，了解系统在使用过程中存在的问题，增强易用性。
    2. **细节完善**，坐标轴的范围设定（目前感觉不直观）、部分数据项由呈现平均值改成呈现每日趋势数据。
  1. **专题分析**
     1. **付费用户结构分析**：通过付费用户的注册时长区间分布，反映指定阶段的付费用户构成是否发生变化。由于指定阶段的日期最好做成灵活的，所以可借助自助查询的功能完成。
     2. **渠道质量分析**：反映4399和7k7k等平台的新增用户的质量，以及用户的长期LTV等。尤其可监测换图标后的新增效果。
     3. **活跃用户质量分析**：对月度数据通过深加工，每月对项目做一个深度的体检。这是个定制化很深的专题，缺点是不够灵活。

1. **数据分析工作的规划**
2. 常规监控：周报、月报等，有问题及时汇报和查找原因。
3. 新游戏上线效果评估分析（制定一套标准）。
4. 有价值的专题报告，按合适的频率作为固定输出，每月或每季度输出等。
5. 专题分析：新用户注册转化、新用户付费转化、付费用户结构、流失用户生命周期、流失付费用户生命周期等。
6. 主动发现需求，熟悉游戏业务，针对游戏中的重大系统上线及活动进行效果分析。
7. 项目小需求，询问需求目的，反馈数据结果，有价值的整理成册，给项目形成分析资料库。