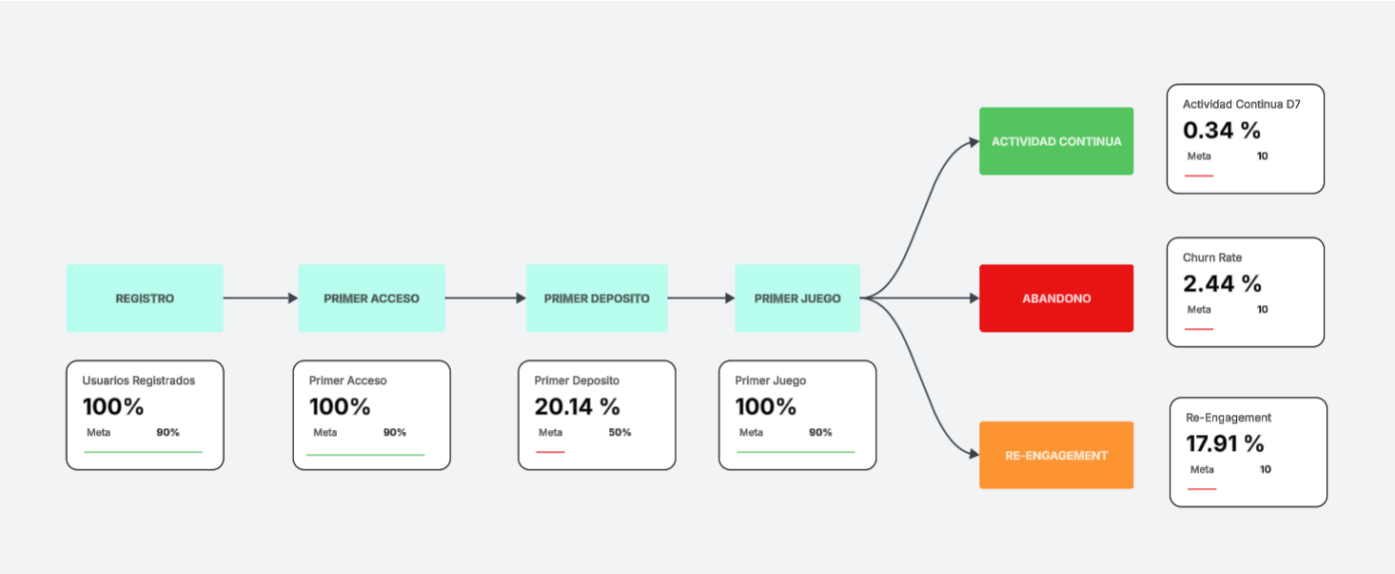
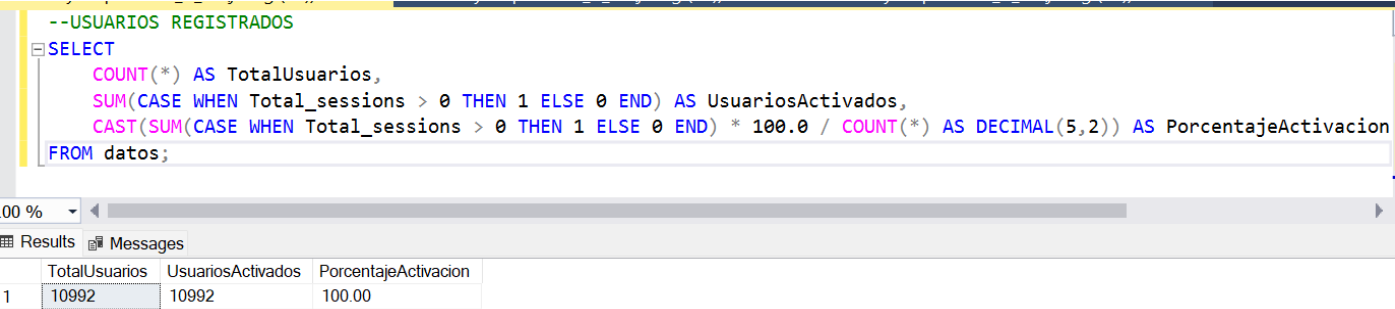


# 1.- DESAFÍO TÉCNICO Y ESTRATÉGICO

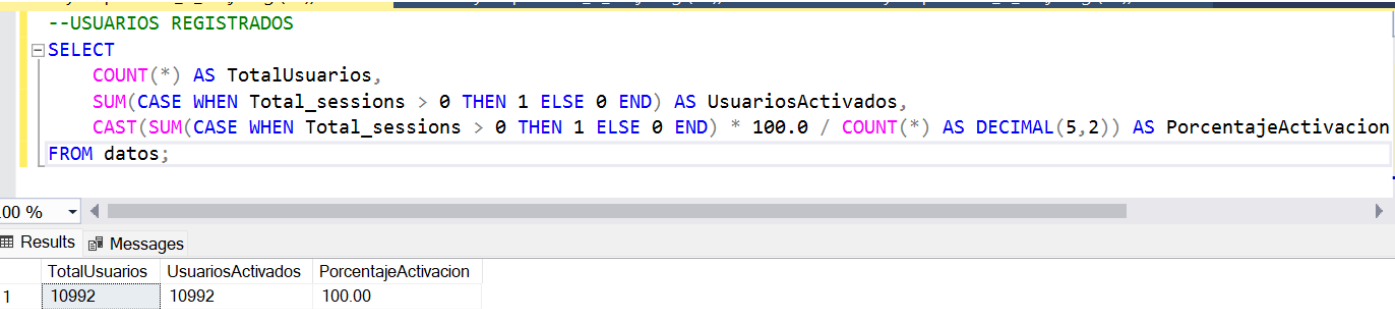
## 1. Customer Journey y KPI



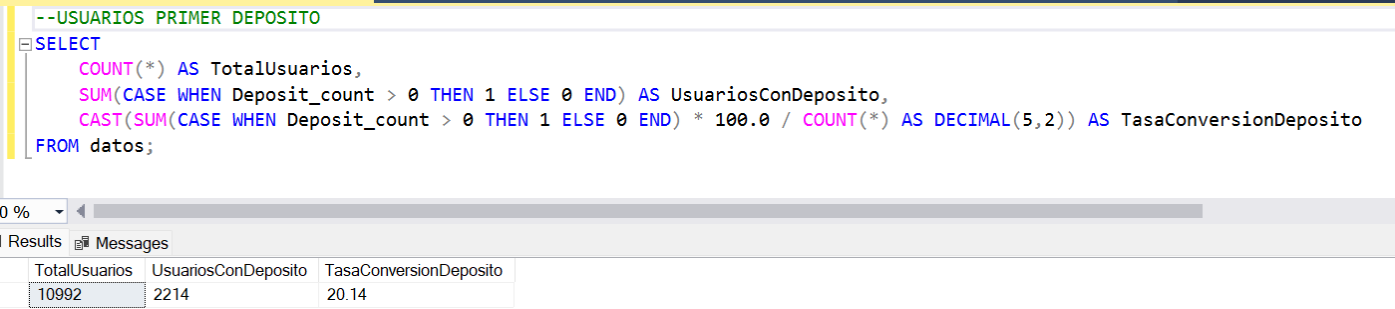
### Usuarios Registrados



### Primer Acceso



### Primer Deposito



## Usuarios Retenidos

```
-- Retención D7 (usuarios que jugaron dentro de los primeros 7 días)
SELECT
    COUNT(*) AS TotalUsuarios,
    SUM(CASE WHEN [Days Since Registration] <= 7 AND Total_sessions > 0 THEN 1 ELSE 0 END) AS RetenidosD7,
    CAST(SUM(CASE WHEN [Days Since Registration] <= 7 AND Total_sessions > 0 THEN 1 ELSE 0 END) * 100.0 / COUNT(*) AS DECIMAL(5,2)) AS RetencionD7
FROM datos;
```

00 %

Results Messages

|   | TotalUsuarios | RetenidosD7 | RetencionD7 |
|---|---------------|-------------|-------------|
| 1 | 10992         | 37          | 0.34        |

## Abandono

```
-- Abandono
SELECT
    COUNT(*) AS TotalUsuarios,
    SUM(Churn_risk) AS UsuariosChurn,
    CAST(SUM(Churn_risk) * 100.0 / COUNT(*) AS DECIMAL(5,2)) AS ChurnRate
FROM datos;
```

100 %

Results Messages

|   | TotalUsuarios | UsuariosChurn | ChurnRate |
|---|---------------|---------------|-----------|
| 1 | 10992         | 268           | 2.44      |

## Re-Engagement

```
-- ReEngagement
SELECT
    CAST((COUNT(CASE WHEN Churn_risk = 1 AND (Total_sessions > 0 AND [Last deposit day] > 0) THEN 1 END) * 100.0 / COUNT(CASE WHEN Churn_risk = 1 THEN 1 END)) AS decimal(5,2)) AS porcentaje_reengagement
FROM datos;
```

100 %

Results Messages

|   | porcentaje_reengagement |
|---|-------------------------|
| 1 | 17.91                   |

## 2. Posibles Causas de Abandono

- Fricción en pagos
- Métodos de pagos no locales
- Demora en acreditación de dinero
- Juegos no preferidos
- Mala UX
- Límites de depósito
- Falta de promociones
- Pérdidas seguidas.

### 3. Segmentación por usuarios

#### Tipo de Juego

```
SELECT
    Favorite_Game,
    COUNT(user_id) AS total_usuarios,
    CAST(AVG(Total_game_time) AS decimal(5,2)) AS tiempo_promedio_juego,
    CAST(AVG(Total_sessions) AS decimal(5,2)) AS sesiones_promedio
FROM
    datos
GROUP BY
    Favorite_Game
ORDER BY
    total_usuarios DESC;
```

100 %

Results Messages

|    | Favorite_Game                                | total_usuarios | tiempo_promedio_juego | sesiones_promedio |
|----|--|----------------|-----------------------|-------------------|
| 1  | Fruit Cocktail                               | 758            | 109.12                | 2.16              |
| 2  | Super Golden Dragon Inferno                  | 474            | 111.12                | 2.16              |
| 3  | Joker's Jewels                               | 249            | 109.59                | 2.14              |
| 4  | Quest To The West                            | 197            | 109.03                | 2.14              |
| 5  | John Hunter And The Tomb Of The Scarab Queen | 144            | 107.60                | 2.15              |
| 6  | Hot To Burn                                  | 142            | 112.68                | 2.23              |
| 7  | Adventurepalace                              | 138            | 110.96                | 2.14              |
| 8  | CHILEassic Razz Poker Hold'em Cash Game      | 108            | 112.20                | 2.13              |
| 9  | Fruit Cocktail 2                             | 108            | 114.26                | 2.18              |
| 10 | Sizzling Hot™ Deluxe                         | 106            | 108.17                | 2.14              |

#### Frecuencia

```
SELECT
    CASE
        WHEN Total_sessions = 1 THEN 'Baja frecuencia (1 sesión)'
        WHEN Total_sessions = 2 THEN 'Media frecuencia (2 sesiones)'
        WHEN Total_sessions >= 3 THEN 'Alta frecuencia (3+ sesiones)'
    END AS segmento_frecuencia,
    COUNT(user_id) AS total_usuarios,
    CAST(AVG(Total_game_time) AS decimal(5,2)) AS tiempo_promedio
FROM
    datos
GROUP BY
    CASE
        WHEN Total_sessions = 1 THEN 'Baja frecuencia (1 sesión)'
        WHEN Total_sessions = 2 THEN 'Media frecuencia (2 sesiones)'
        WHEN Total_sessions >= 3 THEN 'Alta frecuencia (3+ sesiones)'
    END
--ORDER BY Total_sessions
```

00 %

Results Messages

|   | segmento_frecuencia           | total_usuarios | tiempo_promedio |
|---|-------------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | Alta frecuencia (3+ sesiones) | 1951           | 111.25          |
| 2 | Baja frecuencia (1 sesión)    | 197            | 72.43           |
| 3 | Media frecuencia (2 sesiones) | 8844           | 110.28          |

## Monto de Deposito

```
SELECT
CASE
    WHEN [Future Value] < 1000 THEN 'Bajo valor'
    WHEN [Future Value] BETWEEN 1000 AND 3000 THEN 'Valor medio'
    WHEN [Future Value] > 3000 THEN 'Alto valor'
END AS segmento_valor,
COUNT(user_id) AS total_usuarios,
AVG(Total_game_time) AS tiempo_promedio
FROM
    datos
GROUP BY
CASE
    WHEN [Future Value] < 1000 THEN 'Bajo valor'
    WHEN [Future Value] BETWEEN 1000 AND 3000 THEN 'Valor medio'
    WHEN [Future Value] > 3000 THEN 'Alto valor'
END;
```

00 %

Results Messages

|   | segmento_valor | total_usuarios | tiempo_promedio  |
|---|----------------|----------------|------------------|
| 1 | Alto valor     | 10992          | 109.772059679768 |

## Canal de adquisición

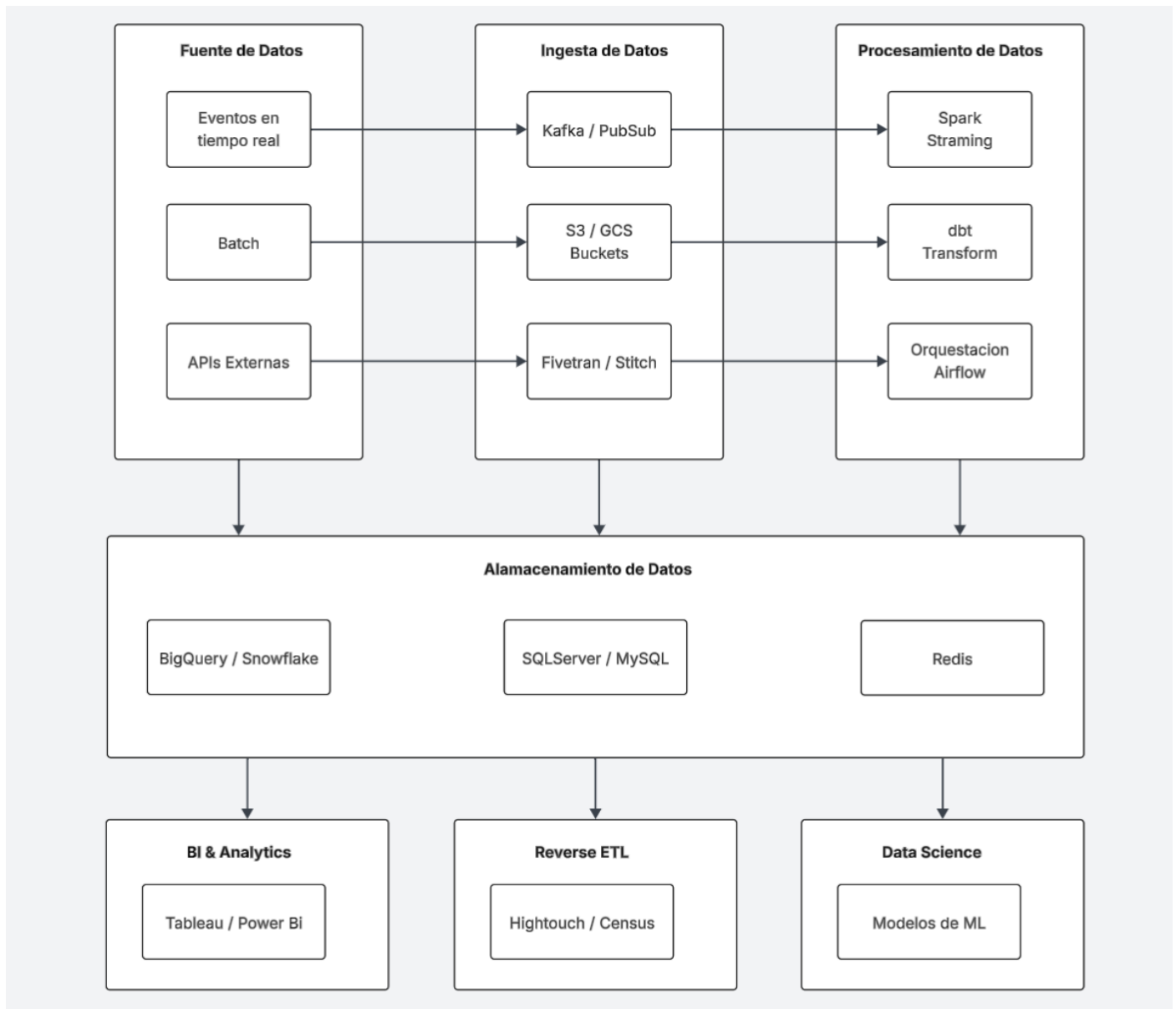
```
SELECT
    device_type,
    COUNT(user_id) AS total_usuarios,
    CAST(AVG(Total_sessions) AS decimal(5,2)) AS sesiones_promedio,
    CAST(AVG(Total_game_time) AS decimal(5,2)) AS tiempo_promedio
FROM
    datos
GROUP BY
    device_type;
```

00 %

Results Messages

|   | device_type | total_usuarios | sesiones_promedio | tiempo_promedio |
|---|-------------|----------------|-------------------|-----------------|
| 1 | Desktop     | 324            | 2.16              | 109.89          |
| 2 | Mobile      | 10668          | 2.16              | 109.77          |

## 2.- ARQUITECTURA E INTEGRACIÓN DE DATOS



### 3.-ANÁLISIS DE DATOS

```
CREATE TABLE users (  
    user_id INT PRIMARY KEY,  
    country VARCHAR(50),  
    registration_date DATE,  
    deposit_count INT,  
    avg_deposit DECIMAL(10,2),  
    last_deposit_date DATE,  
    total_sessions INT,  
    total_game_time INT,  
    favorite_game VARCHAR(100),  
    device_type VARCHAR(50),  
    churn_risk INT  
);  
  
-- Datos de ejemplo  
INSERT INTO users VALUES  
(1, 'España', '2024-01-15', 5, 50.00, '2024-03-20', 25, 30, 'Slots', 'Mobile', 3),  
(2, 'México', '2024-02-10', 2, 100.00, '2024-03-05', 15, 8, 'Blackjack', 'Desktop', 7),  
(3, 'Argentina', '2024-01-20', 7, 25.00, '2024-03-25', 40, 45, 'Slots', 'Mobile', 2),  
(4, 'Colombia', '2024-03-01', 1, 200.00, '2024-03-10', 8, 6, 'Roulette', 'Tablet', 8),  
(5, 'España', '2024-02-15', 4, 75.00, '2024-03-28', 30, 35, 'Poker', 'Desktop', 4),  
(6, 'México', '2024-01-30', 0, 0.00, NULL, 5, 3, 'Slots', 'Mobile', 9),  
(7, 'Argentina', '2024-02-20', 3, 60.00, '2024-03-12', 20, 25, 'Blackjack', 'Desktop', 5);
```

¿Qué segmento deposita más de 3 veces y juega más de 5 horas al mes?

```
SELECT  
    user_id,  
    country,  
    deposit_count,  
    total_game_time,  
    favorite_game,  
    device_type  
FROM users  
WHERE deposit_count > 3  
AND total_game_time > 5  
ORDER BY total_game_time DESC;
```

100 %

Results Messages

|   | user_id | country   | deposit_count | total_game_time | favorite_game | device_type |
|---|---------|-----------|---------------|-----------------|---------------|-------------|
| 1 | 3       | Argentina | 7             | 45              | Slots         | Mobile      |
| 2 | 5       | España    | 4             | 35              | Poker         | Desktop     |
| 3 | 1       | España    | 5             | 30              | Slots         | Mobile      |

¿Qué usuarios dejaron de depositar en los últimos 15 días?

SELECT

user\_id,  
country,  
last\_deposit\_date,  
DATEDIFF(DAY, last\_deposit\_date, GETDATE()) as dias\_sin\_depositar

FROM users

WHERE last\_deposit\_date IS NOT NULL

AND DATEDIFF(DAY, last\_deposit\_date, GETDATE()) > 15

ORDER BY dias\_sin\_depositar DESC;

00 %

ResultsMessages

|   | user_id | country   | last_deposit_date | dias_sin_depositar |
|---|---------|-----------|-------------------|--------------------|
| 1 | 2       | México    | 2024-03-05        | 538                |
| 2 | 4       | Colombia  | 2024-03-10        | 533                |
| 3 | 7       | Argentina | 2024-03-12        | 531                |
| 4 | 1       | España    | 2024-03-20        | 523                |
| 5 | 3       | Argentina | 2024-03-25        | 518                |
| 6 | 5       | España    | 2024-03-28        | 515                |

¿Hay relación entre tipo de juego y riesgo de abandono?

SELECT

favorite\_game,  
COUNT(\*) as total\_usuarios,  
AVG(CAST(churn\_risk AS DECIMAL(5,2))) as riesgo\_promedio,  
ROUND(AVG(CAST(churn\_risk AS DECIMAL(5,2))), 2) as riesgo\_promedio\_redondeado,  
CASE  
WHEN AVG(CAST(churn\_risk AS DECIMAL(5,2))) <= 3 THEN 'Bajo Riesgo'  
WHEN AVG(CAST(churn\_risk AS DECIMAL(5,2))) <= 6 THEN 'Medio Riesgo'  
ELSE 'Alto Riesgo'  
END as categoria\_riesgo

FROM users

WHERE favorite\_game IS NOT NULL

GROUP BY favorite\_game

ORDER BY riesgo\_promedio DESC;

100 %

ResultsMessages

|   | favorite_game | total_usuarios | riesgo_promedio | riesgo_promedio_redondeado | categoria_riesgo |
|---|---------------|----------------|-----------------|----------------------------|------------------|
| 1 | Roulette      | 1              | 8.000000        | 8.000000                   | Alto Riesgo      |
| 2 | Blackjack     | 2              | 6.000000        | 6.000000                   | Medio Riesgo     |
| 3 | Slots         | 3              | 4.666666        | 4.670000                   | Medio Riesgo     |
| 4 | Poker         | 1              | 4.000000        | 4.000000                   | Medio Riesgo     |

¿Cuál es el ticket promedio de depósito por país y tipo de dispositivo?

SELECT

country,  
device\_type,  
COUNT(\*) as total\_usuarios,  
ROUND(AVG(avg\_deposit), 2) as ticket\_promedio,  
SUM(deposit\_count) as total\_depositos,  
CASE  
WHEN SUM(deposit\_count) > 0  
THEN ROUND(SUM(avg\_deposit \* deposit\_count) / SUM(deposit\_count), 2)  
ELSE 0  
END as ticket\_promedio\_ponderado

FROM users

WHERE deposit\_count > 0

GROUP BY country, device\_type

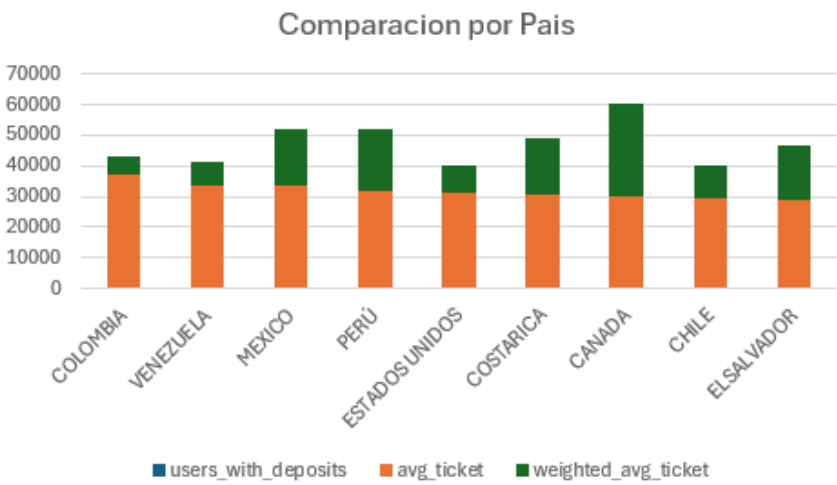
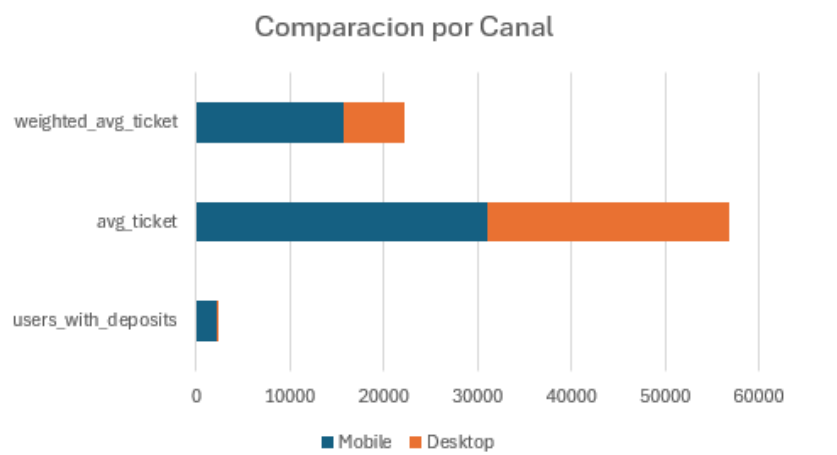
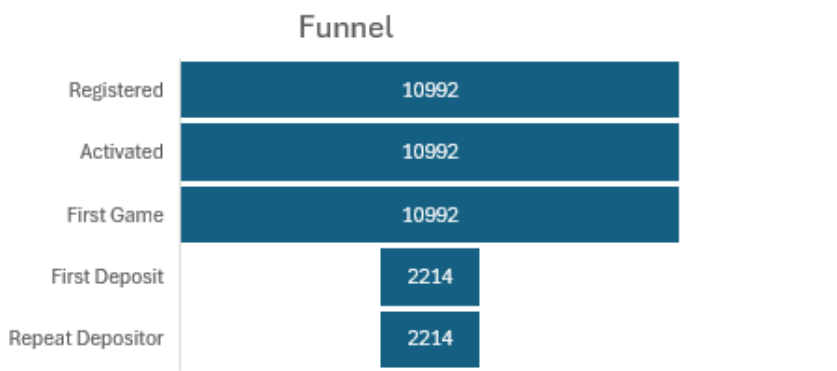
ORDER BY country, ticket\_promedio DESC;

%

ResultsMessages

| country   | device_type | total_usuarios | ticket_promedio | total_depositos | ticket_promedio_ponderado |
|-----------|-------------|----------------|-----------------|-----------------|---------------------------|
| Argentina | Desktop     | 1              | 60.000000       | 3               | 60.000000                 |
| Argentina | Mobile      | 1              | 25.000000       | 7               | 25.000000                 |
| Colombia  | Tablet      | 1              | 200.000000      | 1               | 200.000000                |
| España    | Desktop     | 1              | 75.000000       | 4               | 75.000000                 |
| España    | Mobile      | 1              | 50.000000       | 5               | 50.000000                 |
| México    | Desktop     | 1              | 100.000000      | 2               | 100.000000                |

4.- DASHBOARD





## 5.- PROPUESTA DE INTEGRACIONES Y MEJORAS

### 1. Integración con Hotjar (Behavioral Tracking & Heatmaps)

Datos que Hotjar proporcionaría:

```
hotjar_data = {  
  "heatmaps": {  
    "click_heatmaps": "Mapas de clicks en la plataforma",  
    "scroll_heatmaps": "Profundidad de scroll en páginas",  
    "move_heatmaps": "Movimiento del mouse y atención visual"  
  },  
  "session_recordings": {  
    "user_sessions": "Grabaciones completas de sesiones",  
    "behavior_patterns": "Patrones de navegación",  
    "ux_issues": "Puntos de fricción identificados"  
  },  
  "feedback": {  
    "polls": "Encuestas contextuales en tiempo real",  
    "surveys": "Feedback de satisfacción",  
    "user_sentiment": "Análisis de sentimiento"  
  }  
}
```

#### **Aporte**

Identifica puntos de abandono en el funnel de registro/depósito

Detecta problemas de UX que causan frustración

Optimiza colocación de CTAs basado en heatmaps de clicks

## 6.- RECOMENDACIONES ACCIONABLES

### ¿Qué acciones propones para mejorar la retención?

Tutorial interactivo con recompensas por completar etapas

Bono de bienvenida

Emails en primera semana con tips y promociones

### ¿Cómo aumentarías el ticket promedio por usuario?

Paquetes de juegos con descuento por volumen

Depósitos rápidos Botones predefinidos de \$50, \$100, \$200

Puntos por depósito que canjean por bonos exclusivos

Niveles con beneficios exclusivos (cashback, soporte prioritario)

### ¿Qué segmentos priorizarías para campañas automatizadas?

#### Alto Riesgo

- Alerta inmediata
- Oferta exclusiva
- Contacto proactivo
- Beneficio retención

#### Frecuencia baja de depósitos

- Programa de volumen: Mas depósitos más descuentos
- Upselling inteligente: "¿Por qué no pruebas \$50? Te damos \$10 extra"
- Habitación: Recordatorios de depósito en días específicos
- Metas visuales: Progress bar hacia próximo bono por volumen