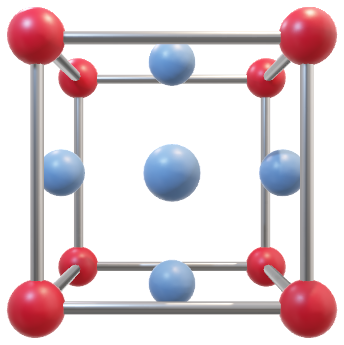
Sheyla F Molina Rodriguez

Bigdata  MARKETING

**MODULO 2 PDF 1**



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETIDORES** | **Página web (sí/no)** | **Cantidad Landing Pages** | **KeyWords en Top 3 Google** | **Perfiles Sociales** | **Tráfico web mensual** | **Velocidad carga web** |
| **NETFLIX** | SI |  | SI | SI |  | 5 segundos |
| **DISNEY+** | SI |  | SI | SI |  |  |
| **PRIME VIDEO** | SI |  | SI | SI |  |  |

**D**EBILIDAD

**A**MENAZA

**F**ORTALEZA

**O**PORTUNIDADES

**Métrica:** Son aquellos valores numéricos que mide determinada acción o procesos dentro de un negocio o cualquier actividad empresarial.

**Tipos de métricas**

* métricas generales o de área.
* métricas de campaña.
* métricas de producto.
* métricas digitales.

**TODO KPI ES UNA METRICA, PERO NO TODA METRICA ES KPI**

**1.1 QUE MIDE? SALE EN EL PDF 1**

e**S**pecífico debe responder a una variable completa.

**M**edibles todo objetivo debe poder medirse siempre. Como gastos o devoluciones, llamadas al servicio del cliente.

**A**lcanzables cada objetivo que establezcamos debe poder alcanzarse mediante recursos disponibles ejemplo solo puedo producir 100 y digo que hare 500.

**R**ealista al establecer cada objetivo debemos ser coherentes con la realidad del producto y su capacidad, así como su evolución.

**T**emporales todo objetivo debe establecerse en un periodo de tiempo concreto de forma que podamos medirlo dichos plazos.

**Objetivo para mi proyecto de AUTOBUS.MUR**

**Objetivos de negocios.**

1. Puede utilizar tecnologías como el aprendizaje automático para crear la interfaz de usuario intuitiva y personalizada para el usuario.
2. Mejorar la experiencia del usuario.
3. Puede integrar la aplicación con otros servicios y dispositivos para mejorar la funcionalidad y la eficiencia.
4. Puede utilizar tecnologías y procesos automatizados para mejorar la eficiencia y reducir el tiempo de inactividad.
5. Puede utilizar algoritmos de aprendizaje automático para mejorar la funcionalidad de la aplicación.
6. Diseñar la aplicación y tenerla instala al móvil.
7. Conseguir proveedores.
8. Llegar a mi meta de 5.000 descargas en 6 meses.
9. Conseguir que en el plazo de un año tener unos ingresos de 8.000€

**MARKETING**

* Abrir Redes Sociales y conseguir mis primeros 1000 seguidores en tiktok, Instagram, Twitter.
* Añadiremos un test para ir viendo la rentabilidad que se puede producir para el consumo de la persona que lo necesita.
* Conseguir reseñas de los clientes que descargan la aplicación.
* Hacer publicidad para que mas persona las puedan ver.
* Puede utilizar tecnológicas Análisis de datos para recopilar y analizar la información sobre el uso de la aplicación y mejorar la experiencia del usuario.

**PRACTICA**

**EJERCICIO:**

**Establecer 5 métricas para analizar en tu proyecto.**

**Conversión:** 5.000 descargas.

**Porcentaje de visitas**: 10.000

**Tiempo de promedio:** 5 segundos.

**ROI:** 8.000 / 6.200 \*100 =

6.200

**Customer satisfacción del cliente con el producto** o servicio recibido: Como reseñas en la aplicación y un test para evaluar la satisfacción del cliente.

**Establece 5 indicadores clave para medir tu proyecto.**

Avance del proyecto: seguimiento del progreso del proyecto en comparación con el cronograma planificado.

Calidad del producto: medida de la calidad del producto o servicio que se está desarrollando.

Satisfacción del cliente: nivel de satisfacción del cliente con el proyecto y sus resultados.

Rentabilidad: análisis de los costos y los ingresos para determinar si el proyecto es rentable.

Impacto: evaluación del impacto del proyecto en las áreas clave, como el negocio, los clientes y la sociedad.