# Businessmetriken

* Anzahl der Kooperationspartner durchschnittlich pro Monat (10-20)
* durchschnittliche monatliche Kosten (ca. 22.000 €)
  + Gebühren für Store-Platzierung (30€)
  + Gehälter (6 Mitarbeiter) (3000 € brutto je Mitarbeiter pro Monat -> 18000 €)
  + Server (700€)
  + Werbungskosten (Social Media, Webseite/ Newsletter) (100€)
  + laufende KfZ-Unterhaltungskosten (Benzin, Versicherung)
    - 1000 €
  + Anschaffung Fuhrpark (6 Lieferwagen) (1500 € pro Wagen)
    - 75 € pro Monat bei Nutzung 10 Jahre -> (1500 € \* 6 Wagen) / 120 = 75€
  + Reparaturen
    - 3000 € \* 3 Fahrzeuge = 9000 € / (3 Jahre \* 12 Monate) = 250 €
  + Miete
    - 1000 €
  + Strom, Elektrizität
    - 200 €
  + Anschaffung BGA
    - 10000€ / (6 Jahre \* 12 Monate) = 140 €
  + Kosten für Telekommunikation und Internet
    - 200 €
  + durchschnittlichen monatlichen variablen Kosten
  + durchschnittlichen monatlichen fixen Kosten
* Anzahl der Online-Bestellungen mit Homedelivery durchschnittlich pro Monat (300-500)
* Anzahl der Online-Bestellungen mit Selbstabholung durchschnittlich pro Monat (0-100)
* durchschnittlicher monatlich erwirtschafteter Gewinn (0-500 €)
* durchschnittlicher monatlich erwirtschafteter Umsatz (22.000 €- 22500 €)
  + Erlös Wasserpfeifen Home-Delivery
  + Erlös Wasserpfeifen ohne Selbstabholung
* Die durchschnittliche Servicezeitdauer bei einem Kunden für den Auf- und Abbau der Wasserpfeife beträgt zwischen (15-25 min)
* Die durchschnittliche Zeit zw. App-Bestellung und Auslieferung beim Kunden (10-20 min)

# Preismetriken (auf Kaufpreis 15-25% Aufschlag für unseren Service)

* Die Mietgebühren für den Privatverbraucher mit Selbstabholung betragen durchschnittlich pro Wasserpfeife zwischen 15-25€
* Die Mietgebühren für den Privatverbraucher ohne Selbstabholung betragen durchschnittlich pro Wasserpfeife zwischen 13-23€

# Nutzungsmetriken

* Anzahl der App-Installationen pro Jahr im Durchschnitt (1000-2000)
* Anzahl der durchschnittlichen monatlichen Reklamationen (0-10)
* Anzahl der durchschnittlich monatlich abgeschickten Fehlerberichten bzgl. der App (0-10)
* prozentualer Anteil der Nutzer (die einen Feedbackbogen ausfüllen), welche mit der App zufrieden sind (80-100%)
* Der durchschnittliche monatliche Anteil der Falschlieferungen im Verhältnis zu den Gesamtlieferungen (0-10%)
* **Kundenabwanderungsquote (=Anzahl verlorener Kunden / Anzahl Kunden)**
  + monatlich durchschnittlich: 0-3%
* Die Anzahl der durchschnittlichen monatlichen App-Starts beträgt (900-1800)
  + Idee: Messung wann die App gestartet wird? (Zu welchen Zeiten?)
  + Optimierung Öffnungszeiten Lieferdienst und Ressourceneinsatz
* durchschnittliche Zeit pro Nutzer in der App (2-10 Minuten)
* durchschnittliche Anzahl der Bestellungen über unsere App pro Monat (1000-3000)
  + mit Selbstabholung (500-1000)
  + mit Home-Delivery (2000-2500)
* Bewertungen in den jeweiligen App-Stores durchschnittlich
  + 3-5 Sterne
* prozentualer Anteil der Antwortkommentare in den App-Stores auf Rezensionen mit <= 3 Sternen
  + monatlich: 90-100 %
* **Kundenbindungsrate**
  + Prozentsatz der Kunden, die wöchentlich als Besucher zurückkehren (85-100%)
  + Prozentsatz der Kunden, die monatlich per App bestellen (70-100%)

# Fitnessmetriken

* Anzahl der durchschnittlichen Serverabstürze pro Jahr (0-3)
* Serveranfragen pro Monat (3000-4000)
* durchschnittliche Antwortzeit des Servers (20 Millisekunden)
* maximale Antwortzeit des Servers (50-100 Millisekunden)
* Serverauslastung prozentual täglich durchschnittlich (50-70 %)
* Menge ausgehender Daten in Byte pro Tag (1-2 Gigabyte)
* Menge eingehender Daten in Byte pro Tag (1-2 Gigabyte)
* Serverfehler (Anzahl von Aufrufen mit internem Dienstfehler (nahe 0)
* Clientfehler (Anzahl von Aufrufen mit Fehler auf Clientseite (nahe 0)
* Latenz (Verzögerung zwischen Eingabe in System und Ausgabe) (30-50 Millisekunden)
* Gesamtfehler (nahe 0)
* Ladezeit der App (0-1 Sekunde)

# Operationalmetriken

* Speicherauslastung prozentual von den Servern (60-70%)
  + hier: Unterteilung Arbeitsspeicher, Festplatte
* CPU-Auslastung prozentual von den Servern (3-5 %)