# 

# SDK业务投放（1000用户）

### 1. 用户激活量率（直接计算）

用户激活率 = 用户激活总数/ SDK投放量

影响因素 ： 1. 插件下载成功量（下载次数直接统计）

2. 用户是否有可用网络

3. 用户手机兼容性

4. 服务器是否能正常响应

5. 下载服务器带宽能否扛住

## 2. 用户活跃率

用户活跃率 = 用户日活跃量/激活用户累计总量

影响因素： 1. 用户是否有可用的网络

2. 用户的手机兼容性

3. 关机后进程能否正常重启

4. 服务器能否正常响应

## 3. 广告投放效率

广告投放率 = 投放次数/活跃用户数

影响因素 ： 1. 用户拉取时间间隔设置（服务器设置)

2. 用户是否有稳定的wifi情况（无有的话一个小时监测一次)

3. 用户进程稳定

4. 服务器能正常响应

5. 用户投放时间控制（服务端控制）

6. 广告数量投放量限制（服务端控制)

7. 单个用户的投放数量限制（服务端控制）

## 4. 广告成功下载率

成功下载率 = 下载成功量/投放量

影响因素 ： 1. 用户的wifi使用情况

2. 用户手机SD卡空间的情况

3. 断点续传的次数

4. 投放量的控制

5. 服务器带宽的效率

## 5. 广告安装成功率

安装成功率 = 成功安装数/下载成功数

影响因素： 1.弹出广告的时间间隔（服务端控制)

2.用户手机应用市场的安装数量

3.用户启动白名单（应用市场）次数

4.用户点击安装应用的次数（暂时没法统计)

5.静默安装次数（root权限/系统签名app)

6.用户手机内存可用空间限制