**运营数据定义**

# 获取用户数据

## 用户

定义：通过任意平台下载并登入游戏的一个设备即定义为一个用户；

## 账号

定义：通过我方平台注册成为会员的用户定义为我们平台的一个账号；

## 日新增用户数（DNU）

**定义：**每日首次进入游戏的用户数；

**渠道DNU：**该渠道所有游戏日新增用户数的总和；

**数据平台DNU：**该CP旗下所有游戏的日新增用户数总和；

## 日独立新增用户数

**定义：**每日首次进入游戏的用户进行去重后的用户数；

**渠道日独立新登用户：**该渠道所有游戏的日新增用户数去重后的总和；

**数据平台日独立新登用户：**该CP旗下所有游戏的日新增用户数去重后的总和；

去重：1个用户进入n款游戏，或一个游戏n个角色，去重后统记为1个独立用户。

# 用户活跃数据

## 日活跃用户数（DAU）

**定义：**当日登陆过游戏的用户数总和；

**渠道日活跃用户数：**渠道内所有游戏的日活跃用户数总和；

**数据平台日活跃用户数：**该CP旗下所有游戏的日活跃用户数总和；

## 日独立活跃用户数

**定义：**每日登陆过游戏的用户去重后的用户数；

**渠道日独立新登用户：**该渠道所有游戏的日活跃用户数去重后的总和；

**数据平台日独立新登用户：**该CP旗下所有游戏的日活跃用户数去重后的总和；

去重：1个游戏设备进入n款游戏，或一个游戏n个角色，去重后统记为1个独立用户。

## 周活跃用户数（WAU）

**定义：**最近七日（含当日）登陆过游戏的用户数总和，一般按照自然周计算；

## 月活跃用户数（MAU）

**定义：**一个月即30日（含当日）登陆过游戏的用户数总和，一般按照自然月计算；

## 活跃度分成

定义：选定日期内，用户活跃天数的占比及用户数量；

如：在11月20日，活跃20天的用户有333个，占总活跃用户的30%；

## 日启动次数

**定义：**用户对游戏的一次登入算作一次启动，日启动次数为用户每日对游戏的启动次数；

## 日在线时长

**定义：**用户每日登入游戏至结束游戏经历的时间为在线时长；

## 日均在线时长

**定义：**每日总计在线时长/日活跃用户数；

# 用户留存数据

## 留存率

**定义：**某段时间的新增用户数，记为A，经过一段时间后，仍然使用的用户占新增用户A的比例即为留存率；

## 次日留存率

**定义：**日新增用户在第2日登陆的用户占新增用户的比例；

## 三日留存率

**定义：**日新增用户在第3日登陆的用户数占新增用户数的比例；

## 七日留存率

**定义：**日新增用户在第7日登陆的用户数占新增用户数的比例；

# 用户付费数据

## 付费用户

**定义：**游戏过程中进行过游戏充值支付的用户。

**渠道付费用户：**该渠道内所有游戏的付费用户总和；

**数据平台付费用户：**该CP旗下所有游戏的付费用户总和；

## 付费金额

**定义：**游戏内充值支付的金额数量。

**渠道付费金额：**该渠道内所有游戏的付费金额总和；

**数据平台付费金额：**该CP旗下所有游戏的付费金额总和；

## 活跃付费用户数（APA）

**定位：**在统计时间内，成功付费的用户数；一般按照月计，在国际市场也称作MPU。

## 付费率（PR）

**定义：**付费用户数占活跃用户数的比例；

**渠道付费率：**渠道付费用户数占所有渠道活跃户数的比例；

**数据平台付费率：**平台付费用户数占平台活用用户数的比例；

## 每用户平均收入（ARPU）

**定义：**每个用户的平均收入，总付费金额占活跃用户的比例；

**渠道ARPU：**渠道总付费金额占渠道独立活跃用户的比例；

**数据平台ARPU：**数据平台总付费金额占数据平台独立活跃用户的比例；

## 每付费用户平均收入（ARPPU）

**定义：**付费用户的平均收入，总付费金额占活跃付费用户的比例；

**渠道ARPPU：**渠道总付费金额占渠道独立活跃付费用户的比例；

**数据平台ARPPU：**数据平台总付费金额占CP独立活跃付费用户的比例；

## 首日付费率

**定义：**新增用户中当日即完成付费的用户占当日新增用户的比例；

## 首周付费率

**定义：**新增用户中7天内完成付费的用户占当日新增用户的比例；

## 首月付费率

**定义：**新增用户中30天内完成付费的用户占当日新增用户的比例。一般按一个自然月计算；

# 游戏内数据

## 等级数据

等级人数：游戏内该等级数下的所有用户；（包含流失用户）

等级人数占比：该等级人数占所有等级人数的总和比例；

等级流失人数：游戏内该等级下的流失用户；（用户结束登陆7天后未再次进行登陆行为即为流失用户）

流失人数占比：游戏内该等级下的流失用户占所有等级的流失用户总和比例；

## 角色数据

用户获取量：该角色被用户通过各种方式获取到的总数量；

获取率：该角色用户获取量占全部角色用户获取量的比例；

使用用户量：游戏内使用该角色的总用户数量；（1个用户使用n次，记为1）

使用次数：该角色在游戏内被使用的总次数；（1个用户使用n次，记为n）

使用率：单个角色使用用户量占全部角色使用用户量的比例；

## 关卡数据

进入用户数量：游戏内该关卡点击进入的总用户数量；（1个用户多次进入记为1）

完成用户数量：游戏内点击进入该关卡并成功完成的总用户量；

进入次数：游戏内所有用户点击进入该关卡的总次数；（1个用户进入n次，记为n）

失败次数：游戏内用户点击进入该关卡但未成功通关的总次数；（1个用户失败n次，记为n））

失败率：游戏内该关卡的失败次数占进入次数的比例；

## 道具数据

用户获取量：该道具被用户通过各种方式获取到的总数量；

使用用户数量：游戏内使用该道具的总用户数量；（1个用户使用n次，记为1）

道具获取率：该道具用户获取量占全部道具用户获取量的比例；

道具使用次数：该道具在游戏内被使用的总次数；（1个用户使用n次，记为n）

道具使用率：单个道具使用用户量占全部道具使用用户量的比例；

## 虚拟币数据

消费用户数：当日游戏内消耗过虚拟币的总用户（1个用户消耗n个虚拟币记为1）。

新增消费用户数：当日在游戏内首次消耗虚拟币的用户。

消费率：当日游戏内消费用户总数量占游戏内活跃用户数量比例。

消费总额：当日游戏内所有用户消耗虚拟币总数。

用户平均消费：游戏内消费总额占消费用户总数的比例。

活跃平均消费：游戏内消费总额占活跃用户的占比。

## 用户参与度分析

点击用户数：游戏内某个行为的点击总用户量；（1个用户多次点击记为1）

点击次数：游戏内某个行为的用户点击总次数；（1个用户点击n次，记为n）

点击率：游戏内某个行为的点击用户总数占活跃用户的比例；

参与用户数量：游戏内进入该行为并成功参与完成的用户数量；（1个用户多次参与记为1）

参与次数：游戏内点击进入该行为并成功参与的总次数；（1个用户n次参与，记为n）

参与率：游戏内参与用户数量占活跃用户的比例；

# 终端数据

## 设备信息

机型：用户使用设备的出厂型号；

操作系统（OS）：用户使用设备的操作系统；

新增用户：使用该机型或操作系统的首次下载并进入游戏的用户；

新增占比：使用该型号或操作系统的新增用户数量占所有新增用户的比例；

启动次数：使用该机型或操作系统所有用户的进入游戏次数；（1个用户n次进入记为n）

启动次数占比：使用该型号或操作系统的用户启动次数占所有用户启动次数的比例；

## 地域分析

国家：登入游戏的用户国家地区划分；

省份：登入游戏的用户省份地区划分；

新增用户：该国家或省份的首次下载并进入游戏的用户；

新增占比：该国家或省份的新增用户数量占所有新增用户的比例；

活跃用户：该国家或省份当日登陆过游戏的用户数总和；

活跃占比：该国家或省份的活跃用户占全部国家或省份的活跃用户比例；

启动次数：该国家或省份所有用户的进入游戏次数；（1个用户n次进入记为n）

启动次数占比：该国家或省份的用户启动次数占所有用户启动次数的比例；