**Nombre: Matias Alvarez Correa**

**Universidad Autónoma de Chile**

# Reporte Visualización SteamDB - How Long To Beat

Tanto SteamDb como How Long To Beat son dos grandes bases de datos de videojuegos, las cuales las dos tienen objetivos totalmente diferente, pero dirigido a la misma audiencia.

SteamDb tiene como fin mostrar métricas económicas de videojuegos, tales como el precio máximo/mínimo registrado desde la salida de dicho juego, el pico de jugadores desde el lanzamiento, como la cantidad de jugadores a la fecha.

How Long To Beat al igual como SteamDb su audiencia son los jugadores, pero el objetivo difiere, ya que el propósito, no es mas que nada indicar la duración de completar un videojuego en especifico y mostrar el porcentaje de jugadores que lo han completado.

Teniendo en consideración que son las bases de datos mencionadas, es importante definir una audiencia, la pregunta de investigación y una narrativa, por lo cual, se definen como lo siguiente:

* **Audiencia**: La audiencia es todo aquel jugador o usuario que hace consumos de videojuegos sin discriminar en la plataforma en la que juegan, ya sean desde videos, streaming, o interesados en el mundo del desarrollo de aquello.
* **Pregunta de investigación**: A partir de un publico objetivo, se plantea buscar y determinar la influencia de la duración de un videojuego y su precio contra la cantidad máxima de jugadores que se haya percibido durante su lanzamiento a la fecha.
* **Narrativa**: La pregunta de investigación nace a partir de la pregunta, ¿Que influye en un videojuego para que puede tener tantos jugadores activos en un día?

# Grafica

A través de los datos capturados se pretende generar una visualización de tipo jerárquico, haciendo uso de un Treemap, donde se describe como: “It displays hierarchically structured data and a related quantitative dimension. It is composed of an area divided into small rectangles, representing the last level of the tree structure. The rectangles’ size depends on the quantitative dimension.” (RawGraphs, n.d.).

La marca y canal del grafico a definir son los siguientes:

* **Marca:** Área.
* **Canal:** Color de cada área (bloque) y su tamaño.

Los campos por considerar para armar la visualización son los siguientes:

Tabla 1 Campos para la visualización (Treemap).

|  |  |
| --- | --- |
| **Columnas** | **Descripción** |
| mainStoryCategory | Tipo de duración del videojuego, los cuales son, corto, mediano, largo, infinito, este último indica una duración indeterminada como lo pueden ser videojuegos Online que no tienen modo de un solo jugador o una historia principal. |
| currentPeak | Máximo de jugadores activos en un día a la fecha de la extracción de los datos |
| allTimePeak | Máximo de jugadores activo registrado desde la fecha de lanzamiento a la fecha de la extracción de los datos. |
| currentPrice | Precio del video juego a la fecha de la extracción de los datos |

Gráfico, Gráfico de rectángulos

Descripción generada automáticamente

Ilustración 1Treemap Fuente: Elaboración propia