



MEMORIA DEL PROYECTO EDA



PROYECTO REALIZADO POR ADÁN
BUSTOS PARA EL BOOTCAMP DE
THEBRIDGE

ÍNDICE

1

- **HERRAMIENTAS**

- Datasets
- Librerías python

2

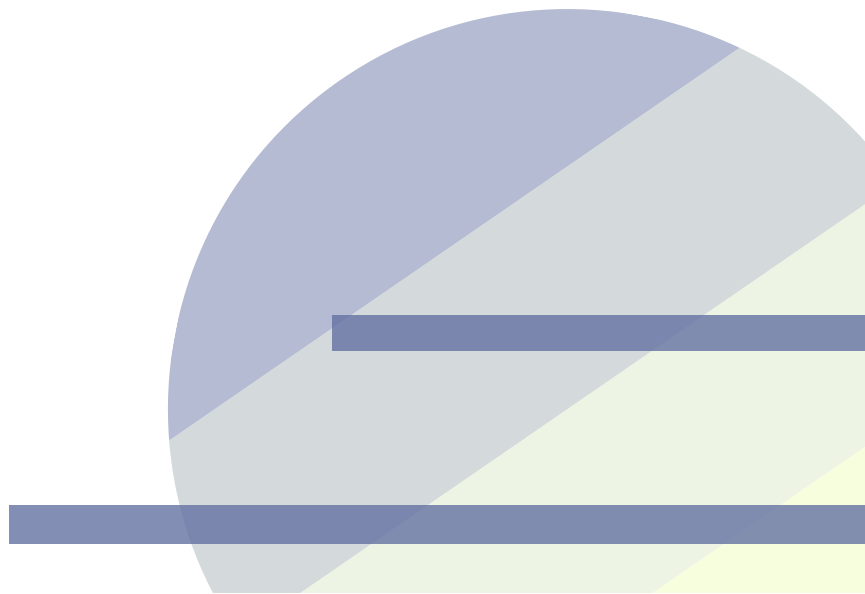
- **DIFICULTADES**

- Errores
- Curiosidades
- Complicaciones

3

- **SOBRE EL PROYECTO**

- Tema
- Preguntas
- Conclusiones



HERRAMIENTAS

Los datasets fueron extraídos de kaggle
--> kaggle.com/datasets/nikdavis/steam-store-games

Usé una amplia cantidad de librerías, entre ellas:

- Numpy
- Plotly
- Seaborn
- Pandas
- Matplotlib
- Itertools
- Re
- Maths

Por falta de tiempo no pude usar streamlit, que era lo que tenía pensado

DIFICULTADES

Surgieron muchos problemas y errores mientras programaba.

El más importante, aún sin solucionar, es que no me detecta la categoría massive multiplayer.

La mayor dificultad del proyecto fue limpiar el dataset, muchas columnas tenían datos en listas o pegados por ';'.

En la presentación podemos ver una gráfica muy curiosa, en steam hay un juego que tiene un promedio de horas jugadas mayor a las horas que tiene Steam de vida... Y unos cuantos otros también sospechosos...

SOBRE EL PROYECTO

Para este trabajo quise enfocarme en una de mis plataformas favoritas, Steam.

Steam es una plataforma de videojuegos, actualmente una de las más populares.

En la presentación demostramos mediante datos, cuales son las categorías más populares, la perdida de ventas por la cantidad abrumadora de contenido, la diversificación y las críticas de los usuarios.

Voy a ser sincero, el dataset que yo quería usar, y que contenía datos financieros sobre los juegos, costaba unos 20 euros al mes. Eran buenos datos para hacer un EDA y en un futuro me gustaría practicar con esos datos.