

# Primera Entrega Data Analytics

## Grupo 6

Dayana Otagr 

Isabela Acosta

## Descripci n

Mario es un creador de contenido enfocado en brindar informaci n sobre videojuegos, este ha contratado a nuestro grupo de analistas porque desea hacer una serie de v deos para su cuenta en Twitch en donde pueda mostrar a su amplia audiencia cu les son las mejores opciones de videojuegos que ofrece la plataforma STEAM, teniendo en cuenta par metros como lo son el precio, la compatibilidad, rating, las categor as, etc. De las infinitas combinaciones que se pueden generar a partir de esta base de datos , junto con Mario, pudimos definir 1 objetivo general y 3 objetivos espec ficos:

### **Objetivo General**

Poder ofrecer a la amplia audiencia de Mario los mejores juegos que la industria y la plataforma STEAM pueden ofrecer de acuerdo a ciertos criterios.

### **Objetivos Espec ficos**

1. Crear una lista con los primeros 1000 videojuegos que ofrece STEAM, que encuentren una relaci n entre menor precio, mayor compatibilidad de plataforma y un promedio de calificaci n entre buenas y malas cr ticas.
2. Presentar el videojuego m s reciente de cada g nero con mayor calificaci n positiva y que cuente con la opci n de Multiplayer.

3. En relación a cada fecha de lanzamiento segmentada en periodos de 5 años, cuál es el promedio de tiempo invertido en cada uno de estos periodos.

De esta manera se definió un KPI por cada objetivo:

	Medida/ Indicador	Campo/ Fórmula	Unidad de medida	Dimensiones
Objetivo 1	Índice de eficiencia de la lista de videojuegos de STEAM	(Compatibilidad de plataforma * Promedio de calificación) / Precio	Valor numérico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Precio</li> <li>• Plataformas</li> <li>• Calificación positivas</li> <li>• Calificación negativas</li> </ul>
Objetivo 2	Porcentaje de géneros de videojuegos más recientes con respecto al año actual.	(número de géneros de videojuegos que cumplen con los criterios / total de géneros de videojuegos más recientes con respecto al año actual)	Porcentaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fecha de lanzamiento</li> <li>• Género</li> <li>• Categoría</li> <li>• Calificación positiva</li> </ul>
Objetivo 3	Promedio de tiempo de juego invertido por periodo de 5 años	=PROMEDIO.SI.CONJUNTO(ROUNDUP(YEAR([Fecha de lanzamiento])/5,0)*5-4 & "-" & ROUNDUP(YEAR([Fecha de lanzamiento])/5,0)*5, [Tiempo de juego (horas)])	Valor numérico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fecha de lanzamiento</li> <li>• Tiempo promedio de juego</li> </ul>