

# ***Análisis Interactivo de Juegos de Steam 2024***

## Storytelling



## **Introducción: un mercado de juegos saturado y competitivo**

En la era digital, los videojuegos no solo representan una forma de entretenimiento: son una industria multimillonaria que compite por captar la atención de jugadores de todo el mundo. Con miles de títulos disponibles en plataformas como Steam, los usuarios se enfrentan a una oferta abrumadora. Al mismo tiempo, las empresas desarrolladoras luchan por destacar entre la multitud.

¿Cómo decidir qué jugar? ¿Qué factores influyen en el éxito de un videojuego? ¿Las descargas están relacionadas con el precio? ¿Qué estilos son los más populares? Estas son algunas de las preguntas que nos propusimos explorar a través de un análisis riguroso y visualmente atractivo.

## **Objetivo del proyecto**

Este proyecto tiene como objetivo brindar una **visualización clara, interactiva y analítica** de una base de datos real sobre videojuegos más vendidos en Steam, explorando:

- Las etiquetas más frecuentes entre los juegos exitosos.
- Las compañías que dominan el mercado (tanto en calidad como en volumen).
- Las relaciones entre precio, rating y popularidad.
- Cómo se distribuyen los juegos según su dificultad, duración o sistema operativo.

Todo esto fue desarrollado en **R**, utilizando el framework **Shiny**, que permite crear aplicaciones web interactivas con análisis en tiempo real, visualizaciones dinámicas y exploración por parte del usuario.

# Descripción del dataset

El conjunto de datos analizado contiene **información detallada de 2380 videojuegos**, incluyendo campos como:

- *game\_name*: nombre del juego.
- *developer*: compañía desarrolladora.
- *estimated\_downloads*: número de descargas estimadas.
- *rating*: valoración promedio de los usuarios (escala 1 a 5).
- *reviews\_like\_rate*: porcentaje de reseñas positivas.
- *price*: precio actual en dólares.
- *difficulty*: nivel de dificultad reportado por los usuarios (escala 1–5).
- *length*: duración aproximada del juego en horas.
- *age\_restriction*: clasificación por edad.
- *user\_defined\_tags*: etiquetas libres asignadas por la comunidad.
- *supported\_os*: sistemas operativos soportados.
- *release\_date*: año de publicación.

Se realizó una limpieza cuidadosa: transformación de textos, estandarización de categorías, eliminación de valores nulos y codificación semántica de variables categóricas como dificultad y duración.

## Diseño de la aplicación

La aplicación se estructura en **tres secciones principales**, cada una accesible desde un conjunto de pestañas intuitivas:

### 1. Análisis específico de cada juego

Esta sección es ideal para usuarios que quieren explorar juegos individualmente. Incluye:

- **Nube de palabras** con las etiquetas más comunes entre todos los juegos (como *action*, *indie*, *multiplayer*).
- **Gráfico de barras horizontal** con los 15 juegos más descargados, medidos en millones.
- **Gráfico de dispersión interactivo** con ejes **precio** vs. **descargas**, permitiendo seleccionar juegos de interés desde una tabla y observar cómo se destacan visualmente. Además desde la misma tabla se puede visualizar los juegos más descargados, más caros y mejor rating
- **Ranking de los mejores juegos** por rating promedio, útil para ver cuáles títulos se destacan en calidad según los jugadores.

## 2. Análisis de compañías

¿Quién domina el mercado? ¿Hay empresas que publican muchos juegos pero con baja calidad? Esta sección responde a esas preguntas:

- Se puede elegir si ver las **mejores** o **peores** compañías según su promedio de rating.
- Se permite establecer un mínimo de juegos publicados para incluir en el análisis, eliminando compañías con poca representatividad.
- Incluye un gráfico de barras con los ratings promedio de las compañías seleccionadas.
- También ofrece una tabla detallada con la cantidad de juegos, descargas acumuladas y rating promedio por empresa.

## 3. Comparaciones generales

Esta sección analiza cómo se distribuyen los juegos en relación a:

- **Dificultad** (muy fácil a muy difícil).
- **Duración estimada** (juegos cortos vs. largos).
- **Clasificación por edad** (para todos, 10+, 13+, 17+).
- **Compatibilidad de sistema operativo** (Windows, Mac, Linux o combinaciones).

Todas estas comparaciones están presentadas con gráficos Torta, ideales para detectar tendencias a simple vista.

## Hallazgos principales

A partir del análisis, se detectaron patrones interesantes:

- Las etiquetas más comunes incluyen términos como *simulation*, *adventure*, *action*, lo cual sugiere una fuerte presencia de desarrolladores independientes y juegos sociales.
- Hay juegos con descargas masivas que no necesariamente tienen altos precios: la estrategia de juegos **gratuitos con microtransacciones** parece prevalecer.
- Algunas compañías pequeñas tienen ratings excelentes, lo cual muestra que la calidad no siempre está ligada a la cantidad de títulos publicados.
- La mayoría de los juegos se ubican entre dificultad media y fácil, y una duración entre 10 y 20 horas. Esto sugiere que los desarrolladores apuntan a públicos amplios y sesiones de juego moderadas.
- Windows domina claramente el soporte de sistemas operativos, aunque hay un porcentaje significativo que también soporta Mac y Linux.

# Conclusiones

En un contexto donde el volumen de datos es cada vez más abrumador, tener herramientas como esta aplicación puede ayudar a:

- Estudiantes a explorar tendencias de consumo en videojuegos.
- Desarrolladores a analizar la competencia.
- Investigadores a formular hipótesis sobre el impacto de etiquetas, precios y plataformas.
- Cualquier gamer curioso va a descubrir nuevos títulos con potencial.

La idea central de este proyecto es **hacer que los datos hablen**, a través de una interfaz amigable y un análisis profundo, pero accesible.