

VISUALITZACIÓ DE DADES (EE – UAB) - CURS 2024-25

PROJECTE PER QUÈ ÉS BO UN JOC?

GRUP 11

ACTA DE REUNIÓ No. 5

27 MAIG 2025

ASSISTENTS:

Neil Pradas, Albert Guillaumet, Ilias Dahchouri, Lucia Garrido, Adrià Muro, David Morillo

HORA D'INICI: 15:00

LLOC: Aula Q5/1012

1. Discussió.

En aquesta sessió la discussió s'ha centrat en decidir l'orientació que hauria de prendre la presentació per tal d'acurtar l'explicació a 10 minuts (límit) i ser d'explicar el contexte del nostre problema, la metodologia utilitzada i exposar capaços el resultat.

A més, en aquesta sessió ens em dividit en dos grups de persones. El primer grup s'ha centrat en resoldre dubtes sobre l'informe i avançar-lo per enllestir-lo. L'altre grup s'ha dedicat a millorar el disseny del dashboard, ja que l'elecció de colors no era la més acertada per les gràfiques i certes llegendes/eixos estaven en àngles/castellà transformant-ho a català.

Finalment tots hem col·laborat per elaborar l'acta de la sessió i fer l'entrega al campus virtual.

2. Acords.

- S'ha acordat d'afegir un apartat d'*abstract* al informe per permetre als lectors interpretar la major part del projecte sense llegir-ho completament. A més també s'ha d'incloure a l'informe l'apartat d'anexos per incloure les diferents pàgines del dashboard.
- Un altre acord durant la sessió ha estat actualitzar el color de certes gràfiques i evitar l'aparició de colors iguals amb significats o relacions totalment diferents a les esperades. Els eixos i llegendes s'han corregit durant la sessió.

3. Feina a fer.

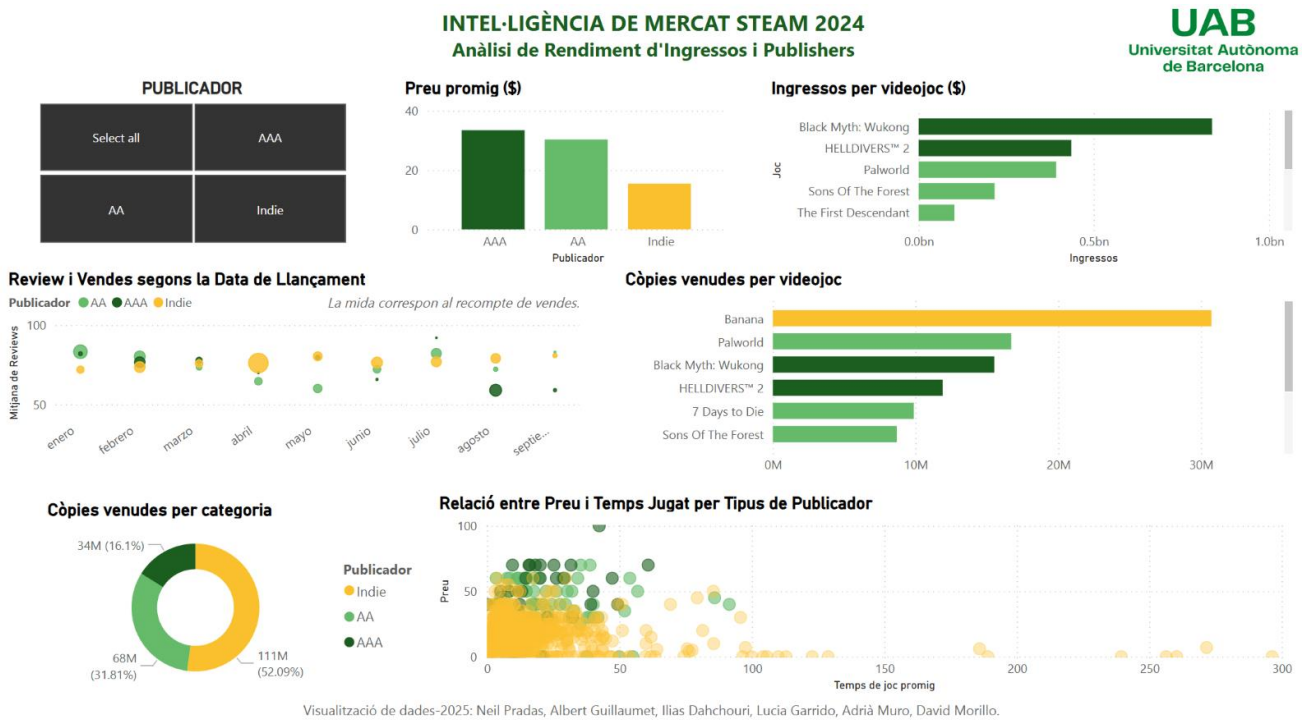
- Acabar la redacció de l'informe a partir dels acords establerts en la darrera sessió
- Modificar els gràfics per resoldre els problemes de relacions entre els colors.
- Enllestir la presentació i afegir el link del dashboard.
- Les persones encarregades de presentar han de preparar-se la manera i esquema que seguiran durant la presentació per d'expressar-se de la millor manera

4. Dashboard final.

Durant la sessió s'han acabat els dashboards:

Per al primer dataset (Steam_2024_bestRevenue_1500.csv), hem creat el següent dashboard. El dataset conté informació sobre els 1.500 videojocs amb més ingressos del 2024 a la plataforma Steam.

Inclou dades com el nom del joc, la data de llançament, el nombre de còpies venudes, el preu, els ingressos totals generats, el temps mitjà de joc, la puntuació mitjana de les ressenyes, la classificació de l'editor (publisher class), així com els noms dels editors, desenvolupadors i l'identificador únic a Steam.



Aquest dashboard ofereix una visió global del rendiment dels videojocs més venuts a Steam el 2024. Combina dades de vendes, ingressos, valoracions, preu i temps de joc, segmentades per tipus d'editor i videojoc. Les gràfiques permeten veure:

- L'evolució de vendes i puntuacions per categoria d'editor.
- La distribució del preu mitjà segons el tipus d'editor.
- Quin videojoc genera més ingressos i quins venen més còpies.
- La relació entre el temps de joc i el preu dels jocs per diferents editors

Respecte la sessió passada s'observen millores en relació a les llegendes, títols i eixos. La gran majoria s'han traduït al català. A més els colors han canviat totalment, escollint els millors colors perquè l'usuari interpreti els gràfics de manera ràpida i directe. Pel que fa la gràfic de relació entre Preu i Temps Jugat segons el tipus de publicador destacar que s'ha augmentat la transparència per millorar la visualització.

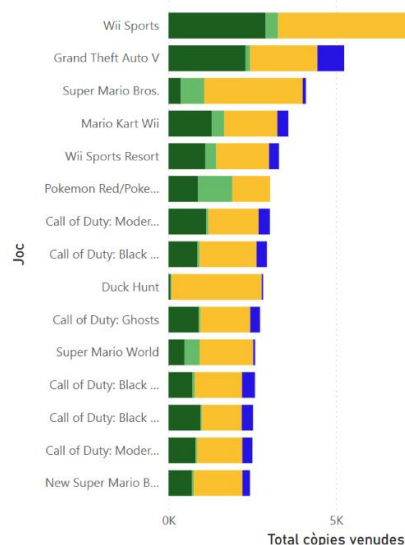
Per al segon dataset (vgsales.csv), hem creat el següent dashboard:

TENDÈNCIES GLOBALES DE VIDEOJOCs I INSIGHTS REGIONALS

Anàlisi Històrica del Mercat (1980-2016)

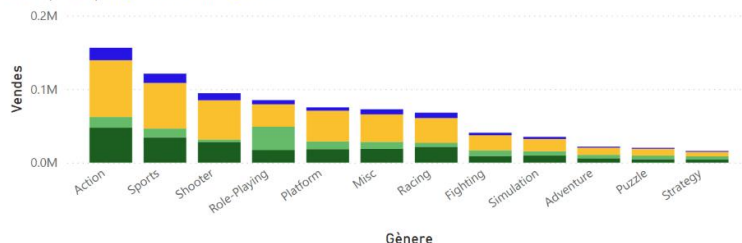
Top 15 most sold videogames

● Europe ● Japan ● North America ● Other



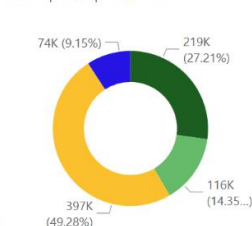
Sales by Genre and Region

● Europe ● Japan ● North America ● Other



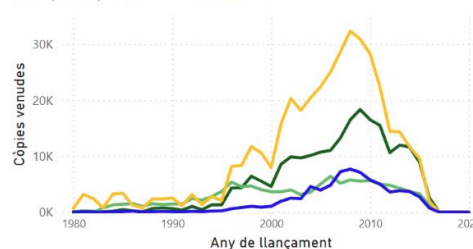
Copies sold by Region

● Europe ● Japan ● North America ● Other



Sales per country and release year

● Europe ● Japan ● North America ● Other



Visualització de dades-2025: Neil Pradas, Albert Guillaumet, Ilias Dahchouri, Lucia Garrido, Adrià Muro, David Morillo.

Aquest dataset recull informació sobre les vendes globals de videojocs històrics, amb dades com el rànquing, nom del joc, plataforma, any de llançament, gènere, editorial i vendes detallades per regions (Amèrica del Nord, Europa, Japó, altres) així com les vendes totals globals.

Aquestes dades permeten analitzar l'impacte comercial dels videojocs segons plataforma, any, gènere i mercats regionals, i comparar la seva popularitat històrica a nivell global i local. Aquest dashboard ofereix una visió clara de les vendes històriques de videojocs des de diferents perspectives.

Inclou:

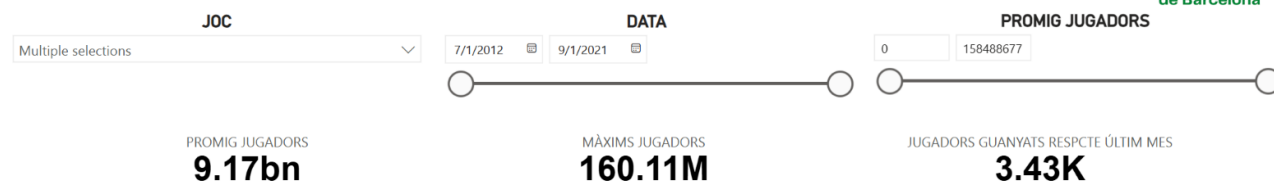
- Els 10 videojocs més venuts a nivell global.
- La distribució de vendes per plataforma i per grans regions geogràfiques.
- L'evolució de les vendes segons l'any de llançament i la regió.
- La contribució de les editorials més importants.
- La comparació de vendes per gènere i regió.

Pel que fa als canvis respecte la sessió passada son semblants als de la primera pa`gina, s'han actualitzat llegendes, títols i colors per facilitar la tasca de l'usuari d'interpretar els gràfics. A nivell visual queda molt organitzat amb una clara diferenciació entre gràfics.

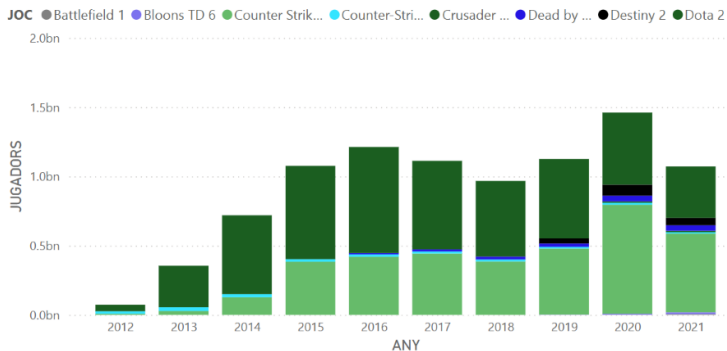
Per últim, per al darrer dataset (Valve_Player_Data.csv) s'han fet les visualitzacions següents:

DINÀMIQUES D'ENGAGEMENT DE JUGADORS

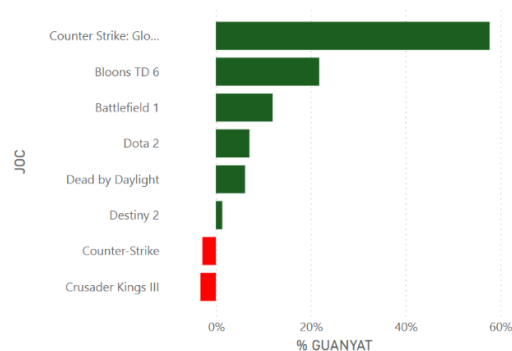
Anàlisi d'Activitat i Retenció de la Comunitat Steam (2012-2021)



JUGADORS PROMIG PER ANY



% JUGADORS GUANYAT PER CADA JOC



Visualització de dades-2025: Neil Pradas, Albert Guillaumet, Ilias Dahchouri, Lucia Garrido, Adrià Muro, David Morillo.

El dataset conté dades mensuals d'usuaris actius i variacions de popularitat de videojocs, amb informació com el mes i any, el nombre mitjà de jugadors, el guany o pèrdua de jugadors respecte al mes anterior, el percentatge de canvi, el nombre màxim de jugadors simultanis, l'enllaç a la pàgina del joc i la data específica de registre.

Aquest dashboard mostra l'evolució i l'activitat dels jugadors en diversos videojocs al llarg del temps.

Inclou:

- Jugadors mitjans anuals per joc.
- Percentatge de jugadors guanyats per cada títol.
- Comparació entre jugadors mitjans i pics màxims.
- Filtres per explorar per data i joc.
- Indicadors clau de nombre total i màxim de jugadors.

Aquesta és la pàgina que més s'ha vist afectada respecte la sessió passada. Igual que les altres pàgines s'han actualitzat els colors, eixos i títols. No obstant a l'anterior sessió vam tenir un problema amb els *slicers* de les dates que s'ha resolt durant la sessió. A més, en el gràfic de % de jugadors guanyats quan el percentatge és negatiu el color és vermell i verd quan s'ha realitzat un guany de jugadors.

5. Organització de les tasques del projecte.

Tasca	Descripció	Responsable	Participants (%)	Durada (setmanes)	Grau Finalització
Tasca 1	Triar tema i cerca de datasets	Ilias	Ilias (20%), Lucia (20%), Adrià (20%), Neil (40%)	1	100%
Tasca 2	Processament i neteja de dades	Adrià	Adrià (20%), David (30%), Albert (50%)	1	1000%

Tasca	Descripció	Responsable	Participants (%)	Durada (setmanes)	Grau Finalització
Tasca 3	Creació del prototip i Presa de decisions sobre el disseny i gràfics a incloure	Albert	Albert (20%), Ilias (30%), David (10%), Neil (40%)	2	100%
Tasca 4	Disseny final del dashboard	David	Neil (20%), Lucia (30%), Adrià (50%)	2	90%
GRAU DE MADURESA:					93%

S’acaba la reunió a les 19:00.

Signatures:

Neil PradasAlbert GuillaumetIlias Dahchouri

Lucia GarridoAdrià MuroDavid Morillo