

Visió dels usuaris relacionats amb el problema: Anàlisi de l'èxit dels videojocs a Steam

Per entendre l'èxit d'un videojoc a Steam i quines característiques contribueixen al seu rendiment al mercat, és essencial analitzar els diferents **tipus d'usuaris** involucrats en aquest ecosistema. Aquests usuaris es poden classificar en **tres grans grups**:

1. **Jugadors i consumidors finals**
2. **Desenvolupadors i editors de videojocs**
3. **Analistes de mercat i inversors**

Cada grup té necessitats específiques i utilitza diferents mètriques per prendre decisions.

Jugadors i consumidors finals

Aquest grup és el principal determinant de l'èxit d'un videojoc. Les seves preferències, hàbits de compra i temps de joc influeixen directament en la popularitat i rendibilitat d'un títol.

◆ Necessitats i comportaments clau:

- Busquen jocs que s'adaptin als seus **gustos i pressupost**.
- Es guien per les **ressenyes** d'altres usuaris i valoracions generals del joc.
- La seva decisió de compra està influenciada per **ofertes, recomanacions i tràilers**.
- Estan atents a les **tendències del mercat** (per exemple, gèneres populars en un moment donat).
- Valoren jocs que ofereixen una **bona relació qualitat-preu**, ja sigui per **nombre d'hores de joc, rejugabilitat o innovació**.

Mètriques rellevants per a l'anàlisi:

- **Nombre de jugadors actius** (a través de ressenyes i dades de temps de joc).
- **Hores de joc per usuari** (dades directes als datasets).
- **Ressenyes positives vs. negatives** (anàlisi de sentiments a partir de les ressenyes).

NIUs: 166650, 1665191, 1672344, 1673164, 1671697

- **Impacte de les ofertes i descomptes** (correlació entre preus i vendes).
 - **Valoracions dels usuaris.**
 - **Tendències dels jocs "Hot picks".**
-

Desenvolupadors i editors de videojocs

Les empreses que desenvolupen i publiquen videojocs estan interessades a comprendre **quines característiques fan que un títol tingui èxit** per maximitzar les seves vendes i mantenir una base de jugadors fidel.

◆ Necessitats clau:

- Comprendre **quins gèneres i mecàniques de joc** tenen més demanda.
- Identificar **factors que correlacionen qualitat i èxit** (preu, duració, mode multijugador, etc.).
- Conèixer **tendències emergents** per adaptar futurs desenvolupaments.
- Optimitzar **estratègies de preus i llançaments** per millorar les vendes.

Mètriques rellevants per a l'anàlisi:

- **Top vendes per gènere i preu** (dades de vendes i categories dels jocs).
 - **Comparació de jocs indie vs. grans estudis** (identificació dels desenvolupadors).
 - **Impacte de les expansions i DLCs en la vida útil d'un joc** (anàlisi de contingut addicional i ressenyes).
 - **Anàlisi de la recaptació dels jocs.**
 - **Tendències dels jocs amb més recaptació.**
-

Analistes de mercat i inversors

Els inversors i analistes busquen informació sobre **l'evolució del mercat** dels videojocs per prendre decisions estratègiques d'inversió.

◆ Necessitats clau:

- Identificar **franges de mercat en creixement.**
- Entendre **quins models de negoci** funcionen millor (compra única, subscripció, free-to-play amb microtransaccions).
- Analitzar **el cicle de vida d'un videojoc** per preveure inversions.

Mètriques rellevants per a l'anàlisi:

- **Evolució de vendes i tendències de preus** (dades històriques dels jocs).
 - **Jocs amb més rendiment a llarg termini** (anàlisi de dades temporals).
 - **Comparació de diferents models de monetització** (informació sobre preus i contingut addicional).
 - **Anàlisi de la recaptació dels jocs al llarg del temps.**
-

Conclusió i aplicació de l'anàlisi de mercat

L'anàlisi de mercat basat en les dades de Steam pot proporcionar **informació estratègica** per a desenvolupadors, editors i inversors sobre com dissenyar jocs d'èxit.

Què es pot concloure d'aquest estudi?

- ✓ **Els desenvolupadors** poden ajustar **preus i mecàniques** basant-se en dades de jugadors (resenyes, temps de joc).
- ✓ **Els editors** poden optimitzar **campanyes de llançament i màrqueting** (anàlisi de tendències i impacte de descomptes).
- ✓ **Els inversors** poden detectar **tendències emergents i nous models de negoci rendibles** (evolució de vendes, models de monetització).

Amb aquest enfocament, les **empreses de videojocs** poden prendre decisions informades per **maximitzar l'èxit** dels seus títols a la plataforma Steam, utilitzant els datasets proporcionats per a una **anàlisi més profunda**.