



## GRUP 11: PER QUÈ ÉS BO UN JOC?

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

Maig 2025

# Índex

---

1. Introducció i objectiu
2. Datasets
3. Hipòtesis
4. Desenvolupament/Metodologia
5. Dashboard
6. Conclusions
7. Millores a futur

# 1. Introducció i objectiu

---

- **Per què aquest projecte?**

1. El sector del videojoc genera dades massives, però poc explotades
2. Empreses necessiten saber on posar el focus: gènere, plataformes, vendes.

**OBJECTIU:** Extreure i transformar dades per identificar patrons útils de negoci i representar-los visualment de manera clara i interactiva.



# 2. Datasets

- 1. Ingressos de joc (Steam 2024...)
- 2. Vendes globals històriques (Vgsales)
- 3. Activitat de jugadors (Valve\_Player\_Data)

Dataset	Abast Temporal	Mètriques clau	Valor afegit
Steam Revenue	2024	💰 Revenue, CopiesSold, Playtime	Visió actual del mercat AAA, AA i Indie
VGSales	1980-2016	Global Sales, Genre, 📖 Region	Històric de vendes mundial, per plataforma i gènere
Valve Player Data	2012-2021	🎮 Avg.Players, Peak, Gain	Comportament i tendència d'ús dels jocs més populars

## 2. Datasets

---

### Problema






No podem unir cap dataset per manca d'ID comú i eliminació de dades rellevants

### Solucions

Anàlisi per separat però complementari

Estructurat per hipòtesis específiques

# 3. Hipòtesis

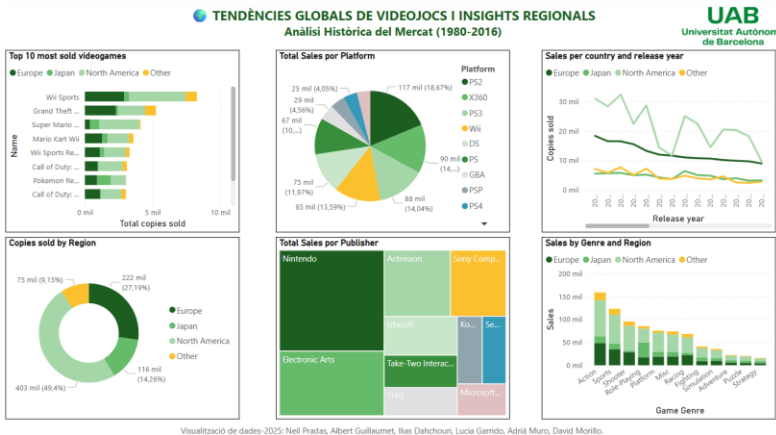
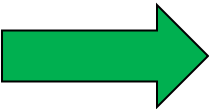
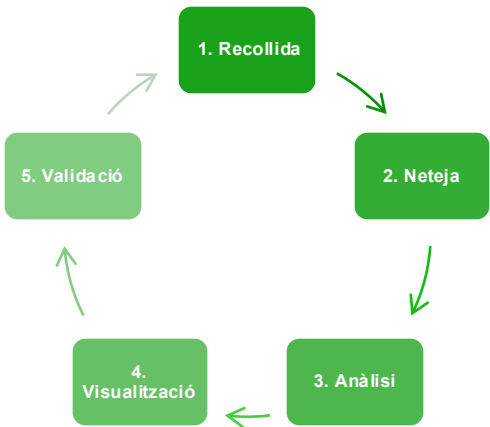
Icona	Hipòtesi (Resum)
	Els jocs RPG venen més a Japó que a altres regions.
	Les bones valoracions de crítics impulsen les vendes.
	Un preu més baix pot afavorir la retenció de jugadors.
	El preu mitjà dels jocs de classe AAA no garanteix més vendes.
	Algunes plataformes tenen pics d'èxit (jugadors actius) segons l'any.

### 3. Hipòtesis

Dataset	Hipòtesis relacionades	Tipus d'anàlisi
Steam Revenue	H2(★) H3 (👤)	<b>Correlació</b> entre valoracions i vendes
VGSales	H1(🎯) H5(🧩)	<b>Segmentació</b> per gènere i plataforma
Valve Player Data	H4 (🎮)	<b>Evolució</b> d'interès amb el temps

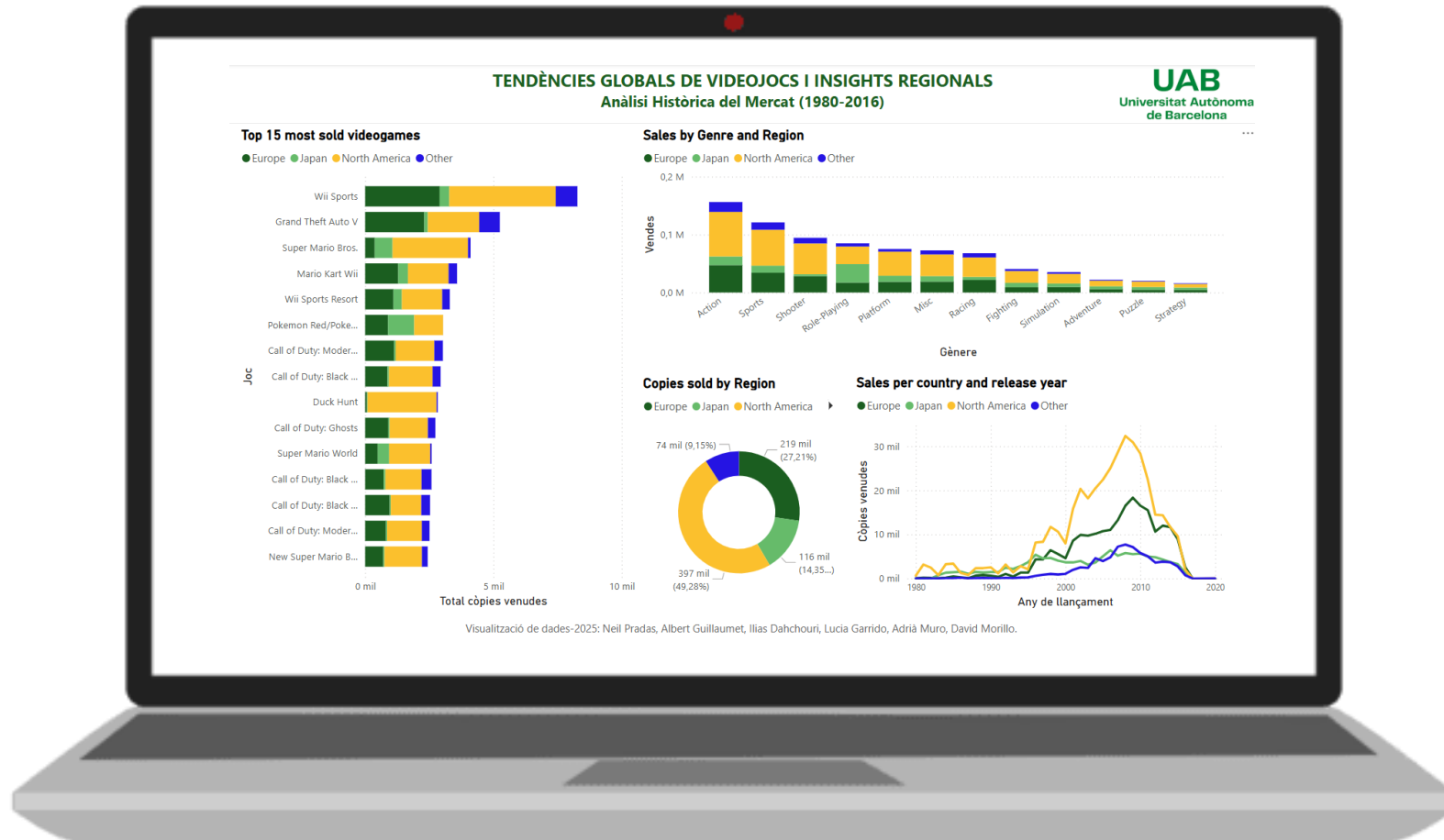
# 4. Desenvolupament / Metodologia

Pas	Títol curt	Descripció
1	Recollida	Selecció de 3 datasets públics representatius del mercat. 📁
2	Neteja i filtratge	Tractament de valors nuls, formats, duplicats i agrupacions. 🧹
3	Anàlisi separada	No hem aplicat joins: enfoc segmentat per dataset. 🧹
4	Visualització	Disseny de dashboard a Power BI, estructurat en 3 pàgines. 💡
5	Validació	Contrast de resultats amb hipòtesis. Millores iteratives. 📊





# 5. Dashboard



# 6. Conclusions

Hipòtesi	Resultat	Conclusió (Resum)
H4: Preu i retenció	No Confirmada	No hi ha correlació clara. La retenció depèn més de la qualitat que del cost
H1: AAA vs Indie i vendes	Parcialment confirmada	Els jocs AAA tenen preus més alts, però l'èxit no depèn exclusivament del pressupost.
H2: Valoracions i vendes	Confirmada	Els jocs amb millors puntuacions solen vendre més: la qualitat percebuda importa.
H3: Gènere segons regió	Confirmada	Hi ha preferències de gènere per regió. Cal adaptar contingut segons el mercat.
H5: Jugadors i esdeveniments	Confirmada	Descomptes i expansions generen pics d'activitat: són clau per allargar la vida útil.

## 7. Millores i futur

---

