



Repte 11b: Què fa que els jugadors es quedin?

Anàlisi de Retenció a Steam

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

Índex

1. Introducció i pregunta inicial
2. Descripció del repte
3. Taula DAFO
4. Preguntes a resoldre
5. Fonts de Dades disponibles per l'ànàlisis
6. Descripció dels usuaris
7. Proposta de la solució
8. Conclusions

Introducció

Plataforma Líder

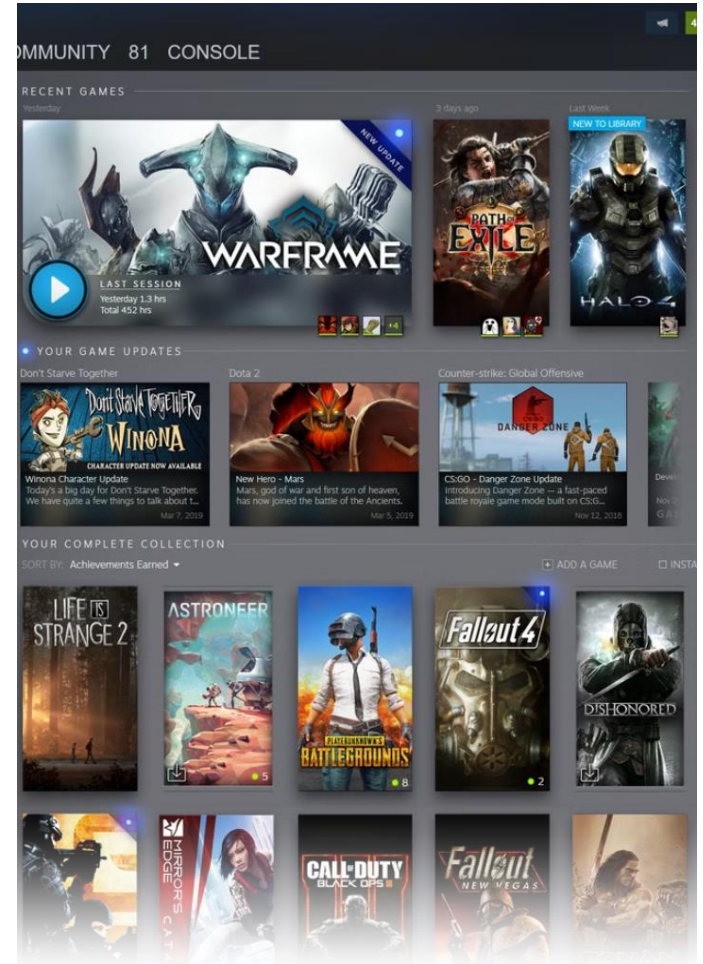
Steam: distribució de videojocs per a PC.

Factor Crític

Retenció de jugadors:
jugadors: clau per a
l'èxit comercial.

Objectius del Projecte

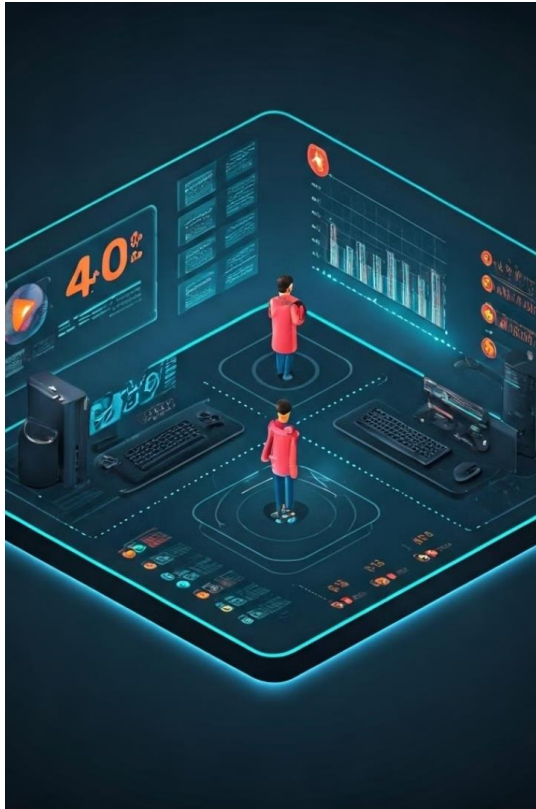
- Identificar factors que influeixen en la retenció i popularitat dels videojocs a Steam
- Ajudar les desenvolupadores a optimitzar les seves estratègies de venda i fidelització.



Pregunta a la classe



Descripció del repte



1 Definir i mesurar la retenció
Temps de joc, freqüència, jugadors actius mensuals.

2 Integrar i analitzar dades
Datasets de Kaggle i SteamDB.

3 Respondre preguntes clau
Gèneres, preu, actualitzacions, ressenyes.

Rellevant per a desenvolupadors, editorials i Steam.

Taula DAFO

Debilitats	Amenaces
<ul style="list-style-type: none">• Definició complexa de la retenció• Correlació no implica causalitat• Factors externs influeixen en la retenció	<ul style="list-style-type: none">• Qualitat i cobertura de dades limitades• Inconsistències en les dades• Variabilitat en la definició de retenció• Factors no inclosos en els datasets
Fortaleses	Oportunitats
<ul style="list-style-type: none">• Dades a Kaggle amb variables clau• Dades directes d'activitat de jugadors• SteamDB com a font complementària	<ul style="list-style-type: none">• Millorar disseny de jocs• Recomanar a empreses sense objectius clars• Entendre tendències del mercat

Preguntes a resoldre

Com varia la popularitat d'un joc després del seu llançament?

Quin és el millor moment per llançar un joc segons les dades històriques?

Com afecten els descomptes a la popularitat i vendes d'un joc?

Quins gèneres tenen una vida més llarga segons el país?

Fonts de dades disponibles per l'ànalisi

1

"Steam Games Complete Dataset"

Informació detallada de molts jocs (tipus, nom, descripcions, ressenyes, dates de llançament, desenvolupadors, preus, etc.).

2

"Steam Store 2024 Hot Picks and Reviews"

Jocs populars del 2024, amb preus i ressenyes. Permet veure tendències actuals i possibles indicadors de retenció inicial.

3

"Top 1500 Games on Steam by Revenue 09-09-2024"

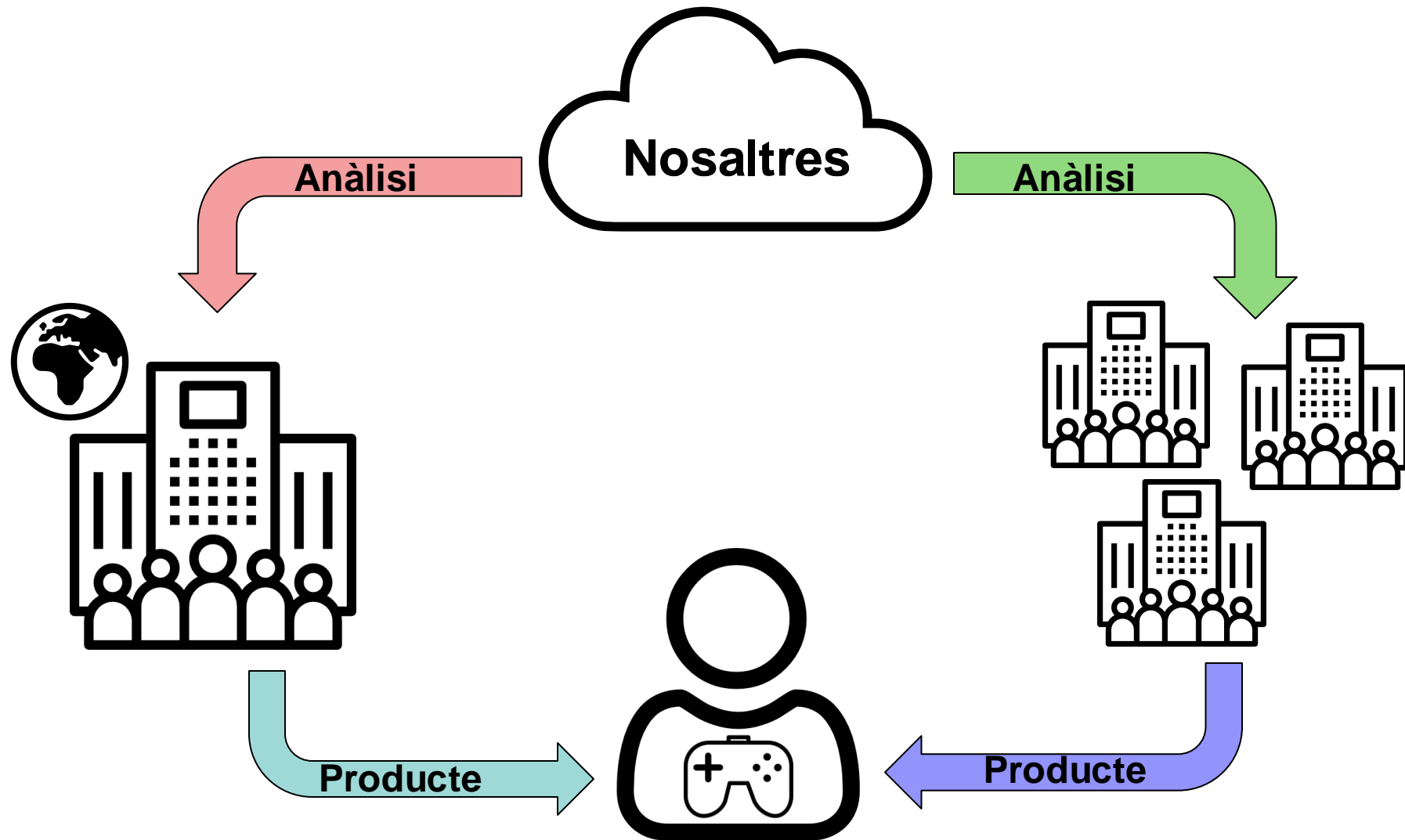
Jocs amb més ingressos fins al setembre de 2024, incloent vendes, ingressos, preu, temps de joc mitjà i puntuacions.

4

"Steam Player Data"

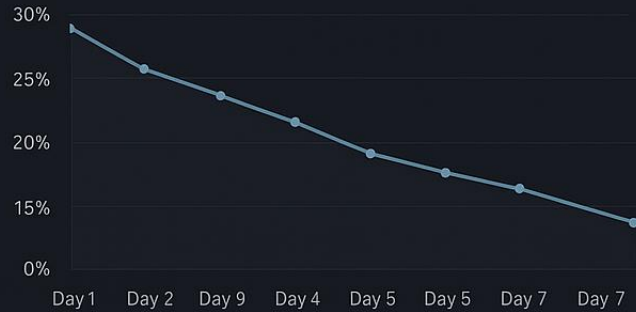
Nombre mitjà de jugadors mensuals per als 100 millors jocs. Crucial per analitzar tendències de retenció al llarg del temps.

Descripció dels usuaris



Proposta de solució

Retention



30.1%

Day 1 Retention

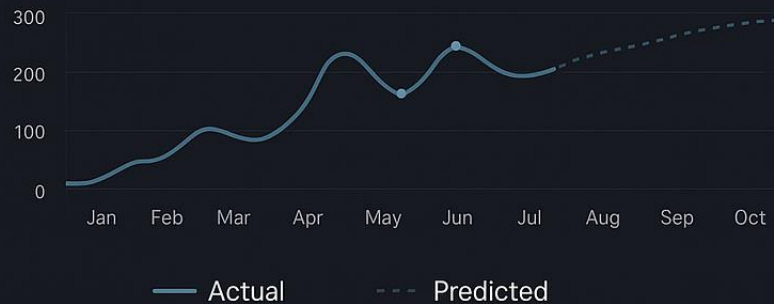
9.7%

Day 7 Retention

Most Popular Genre by Country



Sales Forecast



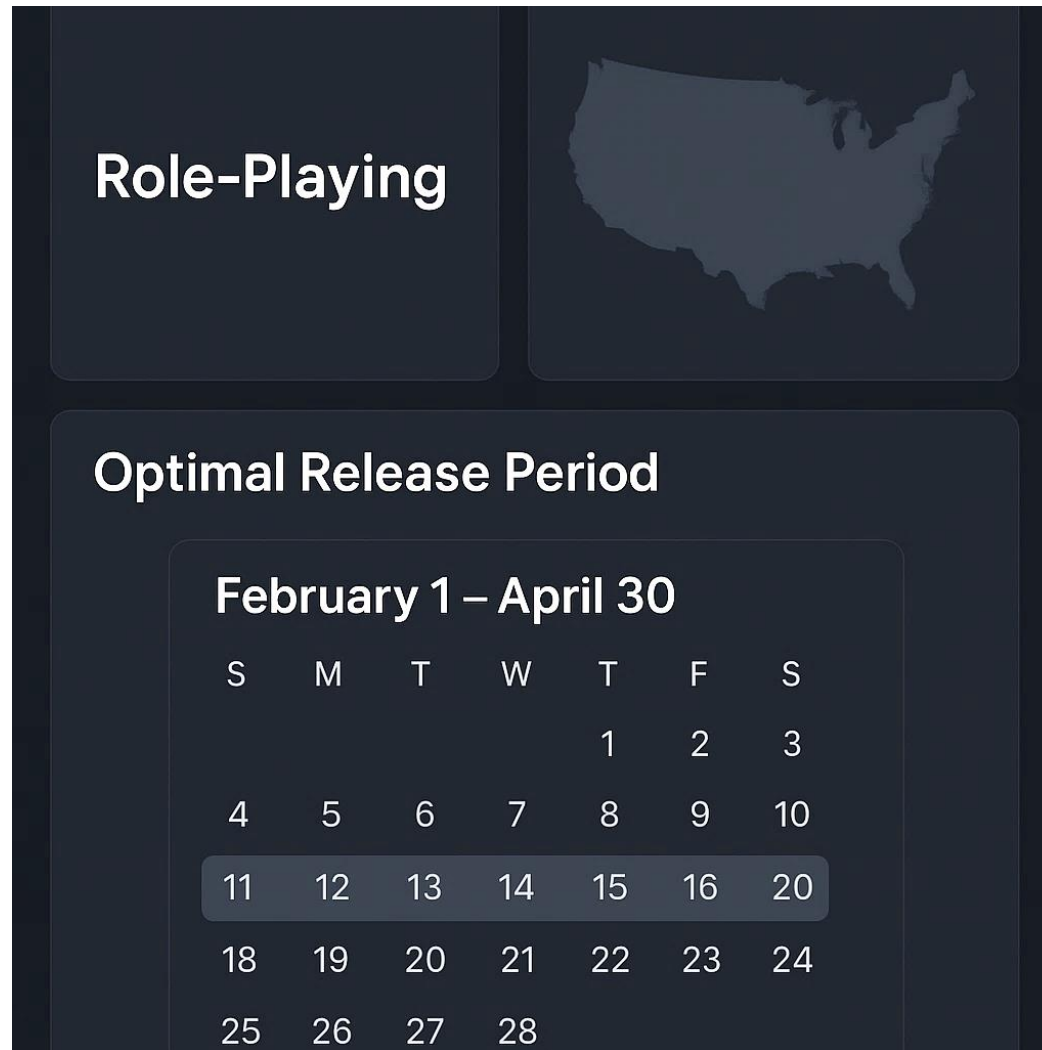
Player Churn



+5.2%

Increase in prov.io

Proposta de solució



Conclusions

- Es poden respondre les qüestions inicials
- Fàcilment escalables amb cloud
- Benefici per a empreses i jugadors