

Materia: Gestión de Análisis y Diseño de Comercialización(COM145)

Profesor: Sarahí Aguilar González

Fecha de entrega: 24/05/2022

Ciclo: 1222

Nombre del proyecto: SteamStats

Miembros del Equipo		
ID	Nombre	Carrera
0219008	Doshner Galland, Ian	TI
0217308	Gonzalez Herrera, Bernardo	TI

Rúbricas				
ID	2-social		7-knowledge	
	D	C	A	JI

Introducción

Los videojuegos son muchas cosas, un medio de entretenimiento, arte, producto y demás. Gracias a sus diferentes interpretaciones los videojuegos se han ganado fama y popularidad exponencialmente. Gracias a esta fama se ha diversificado la manera en la que se adquieren, una de las maneras en las que se pueden adquirir son por medio de plataformas; Una de ellas es Steam. Steam se ha vuelto una de las plataformas de distribución digital de videojuegos más grande del mundo, en donde miles de desarrolladores de videojuegos dan a conocer sus creaciones. Hoy en día existe una gran extensión de géneros sin embargo no todos ellos están realizados de manera estratégica, es decir, a pesar de que juegos de género popular estén en tendencia si el desarrollador no realiza correctamente la estrategia o el estudio necesario este no estará en la lista de los más vendidos. Es por ello que se busca desarrollar un análisis de datos y una herramienta por el cuál se podrá consultar información relevante para los desarrolladores de esta manera habilitando la posibilidad de crear y lanzar un juego con el mayor éxito posible.

Abstract

Video games are many things, a means of entertainment, art, product and others. Thanks to their different interpretations, video games have gained fame and popularity exponentially. Thanks to this fame, the way in which they are acquired has diversified, one of the ways in which they can be acquired is through platforms; One of them is Steam. Steam has become one of the largest video game digital distribution platforms in the world, where thousands of video game developers make their creations known. Today there is a wide range of genres, however, not all of them are carried out strategically, that is, despite the fact that popular genre games are in trend, if the developer does not correctly carry out the strategy or the necessary study, it will not be in the bestseller list. That is why it seeks to develop a data analysis and a tool by which relevant information for developers can be consulted in this way, enabling the possibility of creating and launching a game with the greatest possible success.

Palabras clave

- Videojuegos
- Steam
- Dataset
- Data Science
- Machine Learning

Antecedentes

Nuestro proyecto se ha dividido en 3 Partes:

- Data Science
- Databases
- Machine Learning

Data Science

Esta fue la primera parte de nuestro proyecto, en la cual pudimos observar todos nuestros datos puros de manera que pudimos sacar toda la información que necesitábamos o no.

En esta parte fue algo tedioso, ya que muchas veces la información llegaba a ser innecesaria o incluso incompleta.

En esta parte pudimos determinar que hay ciertos elementos que nos pueden servir para más adelante hacer predicciones que podemos venderles a los usuarios de paga de nuestra página.

Databases

Esta fue la segunda fase de nuestro proyecto, aquí hicimos toda la infraestructura de la página, tanto con sus roles como con su contenido. Al principio tuvimos que normalizar todos los datos de manera que los soportará una bases de datos, después empezamos a hacer la pagina la cual (por ahora) consta de 3 roles:

- Administrador: Que se encarga de que todo esté en orden dentro de la página, que los roles de gente de paga y no paga estén bien asignados y en caso que sea necesario; Manipular los datos a mano pero eso sería algo a lo que no se quiere llegar.
- Usuario de Paga: Estos serán nuestros clientes a los cuales les brindaremos información necesaria para que puedan darse una idea que poder desarrollar o apoyar sus ideas de desarrollo con lo que dice la información de steam.
- Usuario de No Paga: Son usuarios potencialmente clientes que les damos una pequeña visualización sobre lo que pueden obtener si pagan los servicios de la aplicación. Este usuario más que es tratar de convencer al cliente de que lo que la información que ofrecemos vale la pena pagar.

Problemática

Machine Learning

Ahora que estamos en la tercera fase de nuestro programa, llegamos a la siguiente conclusión. Todos los datos que hemos estado utilizando y limpiando les podremos dar un enfoque económico con el apartado de Ciencia de datos. En nuestra página al tener ahora una membresía de pago, queremos que nuestros clientes tengan una herramienta la cual puedan con el “género” poder determinar solo con esos datos una calificación estimada que podría tener ese futuro juego.

También, queremos crear una herramienta que al introducir el nombre de un juego, pueda recomendar juegos del mismo estilo, ya que esto le ayudará a los desarrolladores a saber si un juego en el que se inspiraron para crear su propio juego, cuáles serían los demás títulos con los que puede competir.

Desarrollo

El proyecto inició con un análisis extenso de varios datasets, unos relacionados con steam, otros de videojuegos en general. El enfoque del análisis es la creación e identificación de herramientas y datos para facilitar el desarrollo de videojuegos. Con los datos identificados se decidió desarrollar una plataforma para los desarrolladores de videojuegos en la cual se pudiera consultar a través de inputs que requerimientos son necesarios para desarrollar un juego exitoso.

El proyecto para realizar el modelo de machine learning se encaminó a encajar con estos antecedentes, se utilizaron los mismos datasets y se encaminó con la visión de ayudar a los desarrolladores, realizar un simulador en la plataforma para realizar predicciones sobre el juego a lanzar, en el que se muestre el posible *User Score* a conseguir y las ventas en ciertas regiones.

Subsecciones

Covid-19

Los datos que pudimos recopilar entre las fechas de 2020-2022 que fue la pandemia, pudimos ver que la salida de juegos en steam no aumentaron como tal, sino que disminuyó. Pero la cantidad de usuarios que entraron a la plataforma creció de gran manera.

De tal manera, las reviews de juegos, número de ventas creció de manera drástica. Creemos que este tiempo de pandemia benefició mucho a los desarrolladores de juegos, ya que la gente empezó a volver a jugar ya que en sus tiempos libres pudieron retomar esta actividad.

A pesar de todo lo anterior, no creció de manera positiva la cantidad de juegos subidos a la plataforma. Ya que Steam cuenta con una de las comunidades más grandes de desarrolladores Indies y 3th party en el mundo de los videojuegos. Pero como normalmente estos desarrolladores son empresas pequeñas o incluso un grupo de personas haciendo videojuegos. La pandemia del Covid-19 seguramente les afectó en el desarrollo de sus juegos y creemos que en un futuro se podrán reponer para poder seguir trabajando en sus proyectos pendientes.

Claro no se puede negar que los videojuegos pueden afectar de manera negativa a las personas, los videojuegos pueden llegar a ser muy entretenidos al punto de simular una adicción provocando que el usuario no se cuide o descuide su bienestar, no comiendo, ni durmiendo lo suficiente, descuidando la actividad física pero los estudios apoyando la negatividad de los videojuegos son muy escasos y poco verídicos.

Desarrollo para la industria

Creemos que todo esto puede beneficiar de un lado positivo a la industria de los videojuegos, ya que podremos determinar los gustos de los consumidores de una manera fácil de interpretar. Tiene mucho potencial a largo plazo, ya que los desarrolladores podrán ver que si su juego tiene ciertos géneros y tags, podrán hacer un análisis rápido para saber si el juego pueda ser bueno o pueda ser malo.

Claro, si el juego en si no es un juego que sea “divertido” o “bueno” no podras tener la calificación deseada. Este modelo solo se basa en que si tu juego es bueno o en realidad es un juego que potencialmente le puede gustar a la gente y que puedas tener tu “fandom” como desarrollador; Solo te

servirá para poder posicionarlo bien en steam, ya que si no lo logras posicionar, por más bueno que sea el juego el mismo algoritmo de la pagina no lo recomendaría y podría pasar que un muy buen juego no se venda o no tenga las notas deseadas porque al principio no pusiste bien los géneros y tags dentro de la aplicación para poder que el juego se posicione donde se merece.

Conclusiones.

Creemos que hemos podido llegar a un resultado satisfactorio, ya que si pudimos predecir un resultado parecido con las críticas que de los usuarios en steam. El modelo se apoya mucho sobre los tags de los juegos y esto puede ayudar a los desarrolladores a saber que tags pueden promover en su juego para que pueda vender más o le llame la atención a los futuros compradores de sus juegos.

Por la parte del recomendador de juegos, también creemos que hemos llegado a un resultado satisfactorio, ya que al insertar el nombre de un juego a base de sus tags y de su mismo nombre te recomienda juegos del mismo estilo. Creemos que también es una herramienta que cumple con su función y podría ayudar a saber por dónde van los gustos generales del público de ese tipo de juegos.

Referencias

Data. (2022). GitHub. <https://github.com/FoxuF/DataDataData>

GAC. (2022). GitHub. <https://github.com/FoxuF/GAC-Project>

G.H. (2022). *BigData*. GitHub. <https://github.com/FoxuF/BigData>

Kaggle. (2020). Kaggle.

<https://www.kaggle.com/datasets/nikdavis/steam-store-raw>