



MARIO MÉNDEZ

JESUS SÁEZ

PROYECTO ERP POKÉMON DATASETS

DAM1

ÍNDEX

- 1. Introducció**
- 2. Datasets seleccionats:**
- 3. Modificacions sobre els Datasets:**
- 4. Bibliografia**
- 5. Problemes trobats**
- 6. Sprints**
- 7. Conclusions**

Introducció:

La temàtica del nostre és tal com la de Pokémon, recollint les diferents característiques i analitzant les relacions entre les diferents dades i peculiaritats d'aquests aclamats jocs. Voldríem demostrar que darrere aquest joc, realment n'hi ha grans estudis i pensaments per portar a terme tot un univers de criatures. També sobre la quantitat de vendes que tenen els jocs i rebut de la gent, utilitzant totes les plataformes i l'augment o descens de vendes i "fenomen Pokémon".

Datasets seleccionats:

Pel nostre treball hem escollit una dataset molt completa de tots els pokémon que n'hi ha, incloent totes les generacions i diferents dades ("stats"), un altre que recull totes les regions dels diferents jocs amb pokémon, hàbitat i anys. Per altra banda també recollim les mega evolucions i diferents singularitats. Varies fetes per nosaltres i un altre per Kaggle..

Modificacions sobre els Datasets:

Les modificacions efectuades han sigut, sobretot, d'optimització, perquè no hi hagués tant material no utilitzat i també amb grans ocupacions de l'espai.

Bibliografia:

<https://www.kaggle.com/datasets/arnavvvvv/pokemon-pokedex>

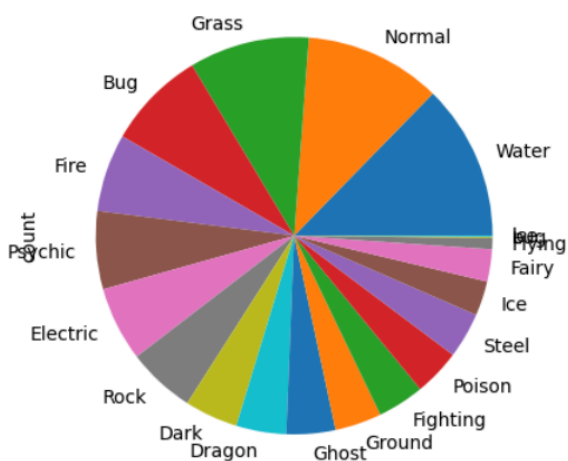
<https://www.kaggle.com/datasets/rounakbanik/pokemon?resource=download>

"MENT MARIO"

Problemes trobats:

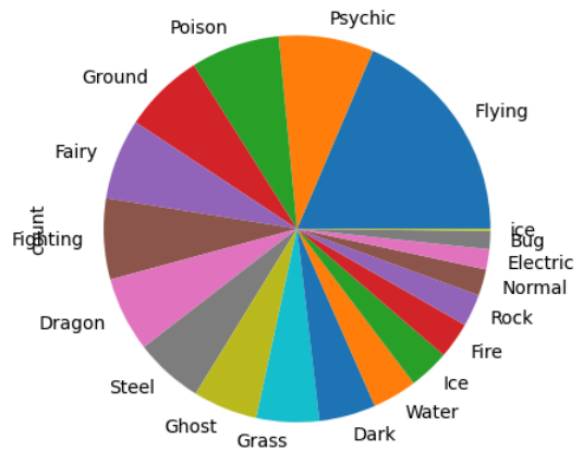
Hem trobat que tot i ser una temàtica amb molt potencial, els datasets són bàsics i tenen més sentit amb cohesió. Per això mateix hem tractat de fer els nostres propis per fer l'anàlisi de varis al nostre gust.

Conclusions



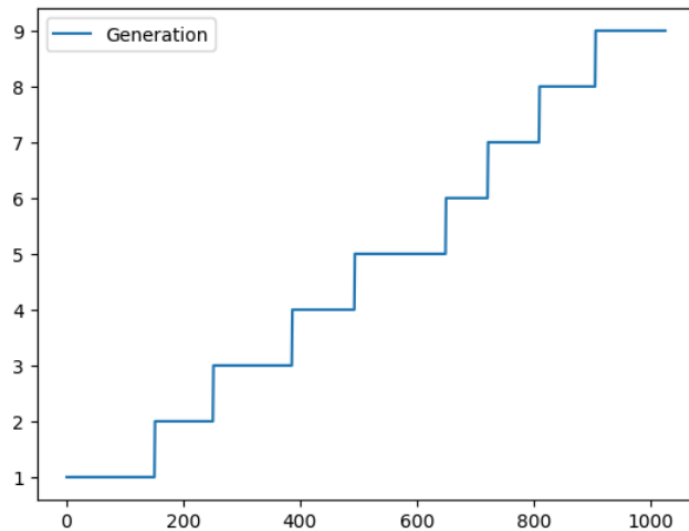
Aquest gràfic mostra el tipus principal dels pokemon on es pot apreciar quins tipus son els més comuns.

El normal, juntament amb el volador, és el gran equilibri aportat a la taula de tipus, per tant és normal i esperable que gran part dels Pokémon el tinguin com a principal.



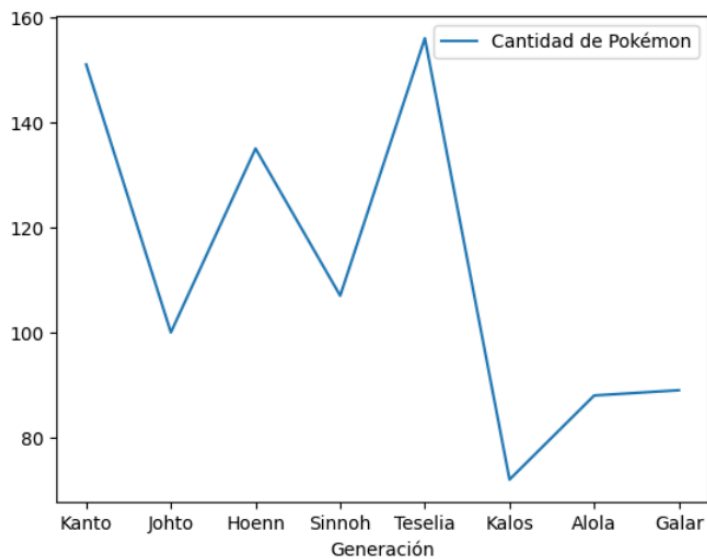
Aquest grafic mostra el tipus secundari dels pokemon on es pot apreciar quins tipus son els mes comuns.

Clarament, en aquest podem veure la gran magnitud del volador com a segon tipus, això és degut al seu nivell d'equilibri al joc.

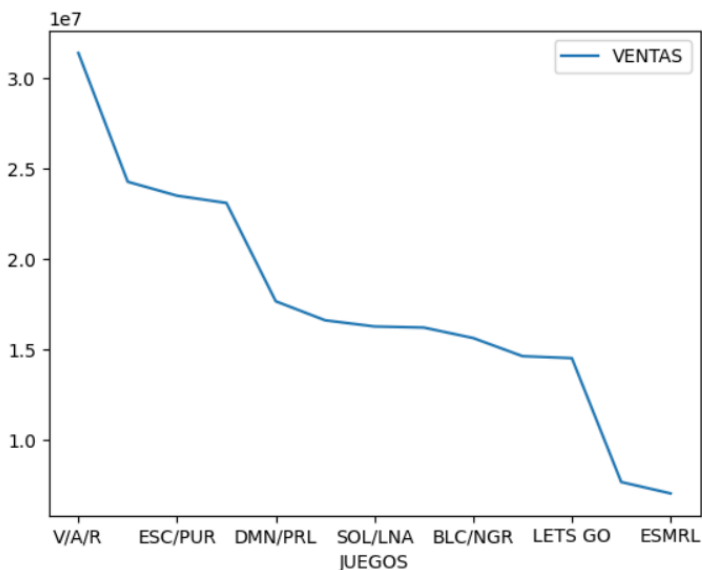


A aquest grafic es pot veure l'augment per generació del total de pokemon.

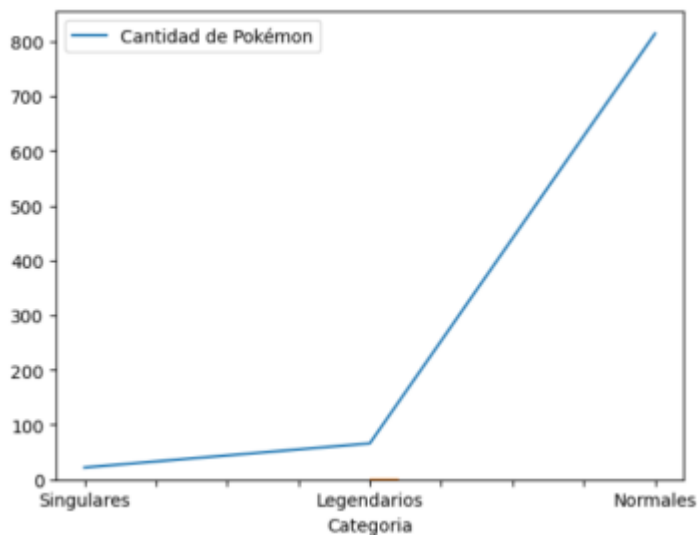
Com esperavem, a cada generació va augmentant el nombre criatures, tot i així, a mesura que han anat introduint i treient jocs la quantia de possibles captures ha incrementat notariament.



En aquest gràfic podem apreciar que a mesura que ha anat passant el temps els jocs han comptat amb un nombre molt més petit de noves criatures, sent així Kalos amb 72 la regió amb menys Pokémon i Teselia (Unova) amb 156 la regió amb més quantitat junt a Kanto, amb 151 Pokémon. Els últims jocs han continuat amb aquesta tendència baixista.



Al següent gràfic es pot veure les vendes de cada joc. Realment, tot i que la qualitat ha sigut posada en dubte per part dels professionals, aquest estudi demostra que, com normalment, el públic general cerca una experiència senzilla i disfrutable sense masses més complicacions ni preocupacions sobre el rendiment. Aquest ha sigut un gran punt a favor de Game Freak, ja que els hi ha permet treure jocs anuals.



En aquest data set podem apreciar la gran quantitat de Pokémon normals que n'hi ha, amb un 90'1% d'abastiment, front al 7'3% dels llegendaris i 2'6% dels singulars. Això és curiós perquè tot i així els que més protagonisme i importància cobren són aquests últims.