



DATA SCIENCE

● Insights de Twitch

Los datos más relevantes de la plataforma de streaming

TABLE OF CONTENTS



01 Información general

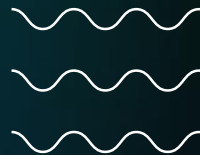
04 Metadatos usados

02 Objetivo e hipótesis

05 Visualizaciones

03 Motivación y
audiencia

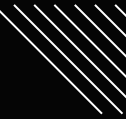
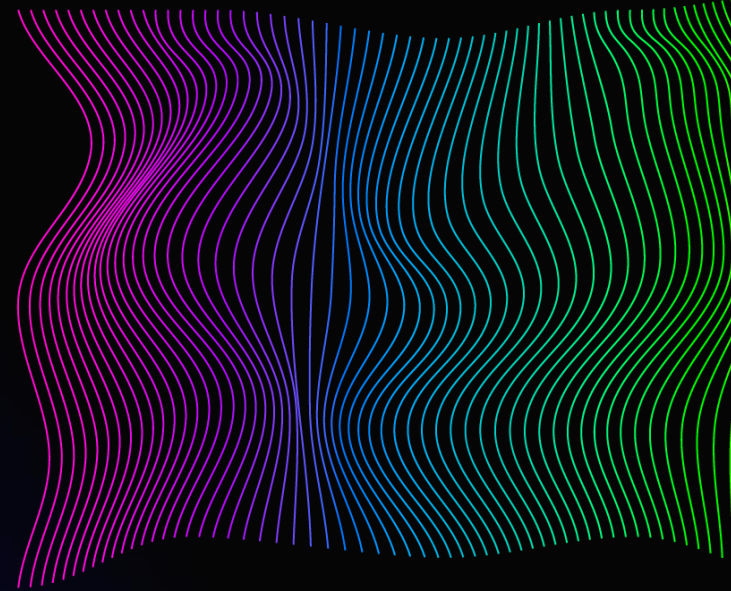
06 Insights





1. Informacion general: Twitch

Plataforma donde individuos y organizaciones transmiten contenido en vivo el cual es consumido por una audiencia, el contenido que se ve en esta plataforma es, en su mayoría, relacionada a los videojuegos.



2. Objetivos e hipótesis

Objetivos



Se busca mostrar que Twitch es una plataforma líder en transmisiones en vivo.



Determinar la validez de la hipótesis planteada para este trabajo por medio del análisis del dataset, creando gráficos univariados y bivariados para llegar a entender mejor la información.

Hipótesis

El juego más visto por los usuarios de Twitch durante el periodo analizado fue Fortnite y radica en que fue streamado por una mayor cantidad de streamers, lo que quiere decir que entre mayor cantidad de personas transmitiendo un juego, mayor cantidad de usuarios consumiendo ese mismo juego.



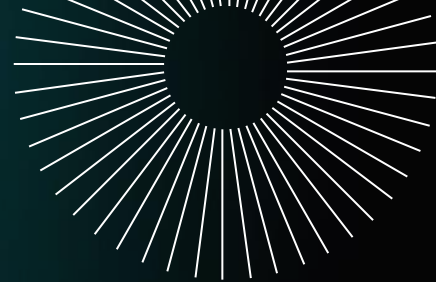
3. Motivación y audiencia

El público objetivo a quién está dirigido este trabajo será un público general:



- Personas interesadas en el mundo del stream
- Analistas que quieran ver gráficos de que resuman un gran dataset
- Diferentes métricas en base a los datos de Twitch
- Personas que tengan curiosidad por ver los juegos más virales en los últimos años

La motivación que hay detrás de este trabajo es mostrar a un público general el alcance que pueden llegar estas plataformas de streaming, todas las personas que están involucradas en el proceso de streaming, tanto emitiendo contenido como consumiendolo.



4. Metadatos

A continuación se muestran dos tablas resumen del dataset que se maneja. El dataset estaba conformado por 18600 filas y 12 columnas de datos relevantes relacionados a la plataforma.

Descripción y análisis de cada una de las columnas

	Rank	Month	Year	Hours_watched	Hours_streamed	Peak_viewers	Peak_channels	Streamers	Avg_viewers	Avg_channels	Avg_viewer_ratio
count	18600.00	18600.00	18600.00	1.860000e+04	18600.00	18600.00	18600.00	18600.00	18600.00	18600.00	18600.00
mean	100.50	6.35	2019.39	5.570829e+06	179760.54	62287.39	658.64	21846.01	7641.47	246.11	75.47
std	57.74	3.41	2.24	1.885594e+07	557888.78	149674.49	2632.52	65071.39	25872.15	765.15	328.91
min	1.00	1.00	2016.00	8.981100e+04	19.00	441.00	1.00	0.00	120.00	0.00	1.67
25%	50.75	3.00	2017.00	4.705542e+05	14807.25	9548.75	61.00	1796.75	645.00	20.00	16.24
50%	100.50	6.00	2019.00	9.982500e+05	38651.50	22738.50	146.00	5006.00	1370.00	52.00	29.30
75%	150.25	9.00	2021.00	2.804888e+06	103120.75	52808.25	370.00	13277.75	3852.00	141.00	57.31
max	200.00	12.00	2023.00	3.445520e+08	10245704.00	3462517.00	129860.00	1013324.00	479209.00	13789.00	13601.87

Muestra de los 5 primeros registros del dataset

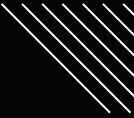
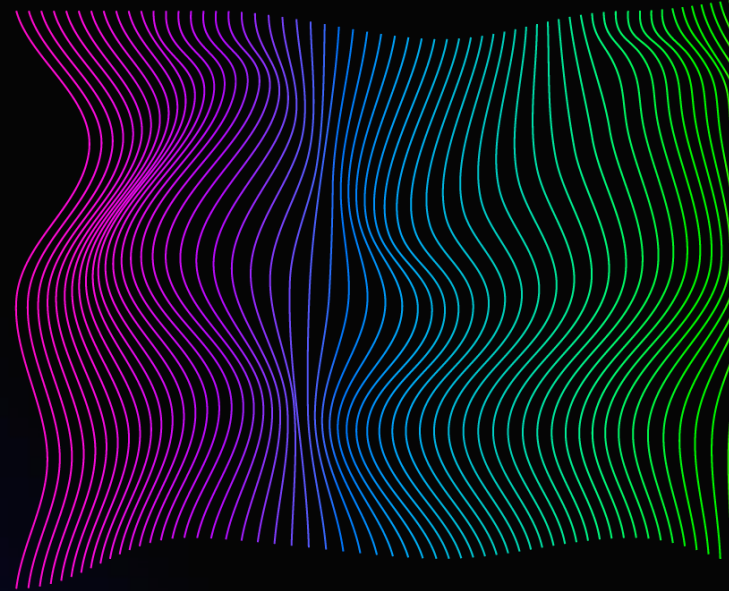
	Rank	Game	Month	Year	Hours_watched	Hours_streamed	Peak_viewers	Peak_channels	Streamers	Avg_viewers	Avg_channels	Avg_viewer_ratio
0	1	League of Legends	1	2016	94377226	1362044	530270	2903	129172	127021	1833	69.29
1	2	Counter-Strike: Global Offensive	1	2016	47832863	830105	372654	2197	120849	64378	1117	57.62
2	3	Dota 2	1	2016	45185893	433397	315083	1100	44074	60815	583	104.26
3	4	Hearthstone	1	2016	39936159	235903	131357	517	36170	53749	317	169.29
4	5	Call of Duty: Black Ops III	1	2016	16153057	1151578	71639	3620	214054	21740	1549	14.03





5. Visualizaciones

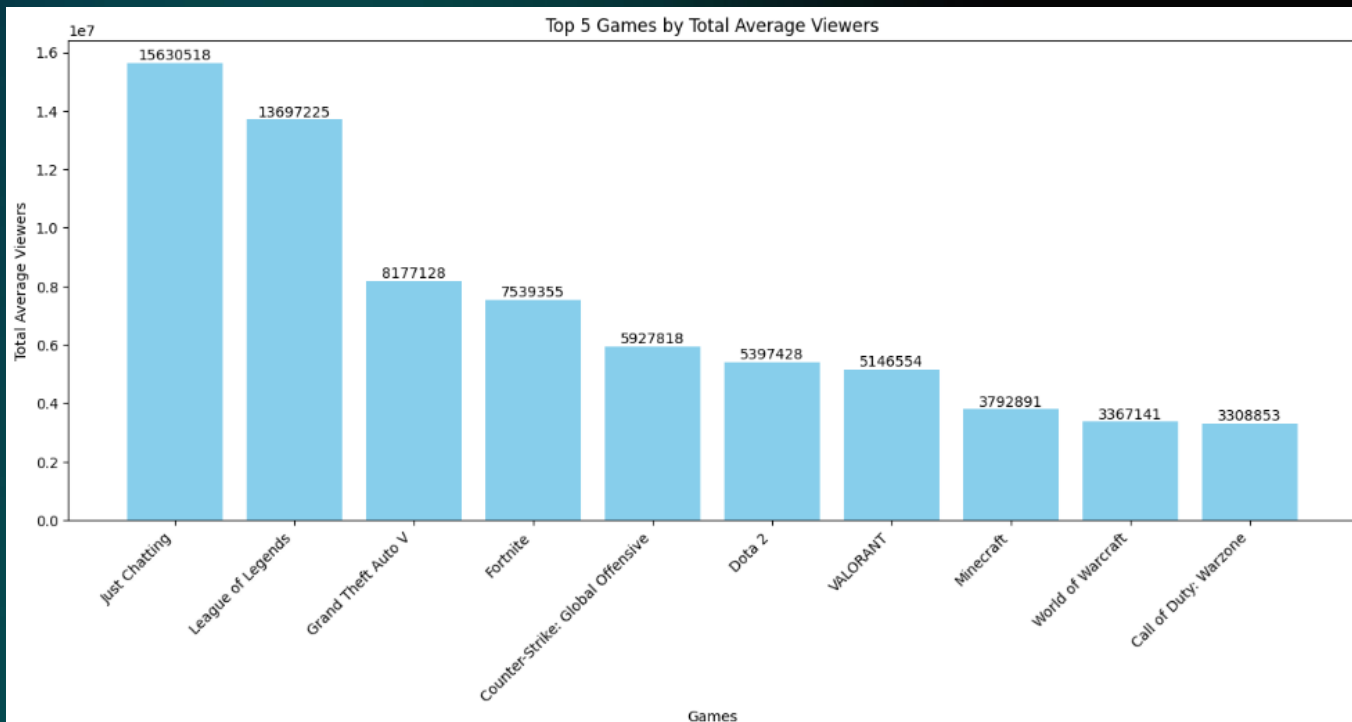
La plataforma Twitch está conformada por muchos juegos y categorías en los cuales los espectadores pueden escoger que ver, sin embargo hay algunas que destacan:



Top categorias



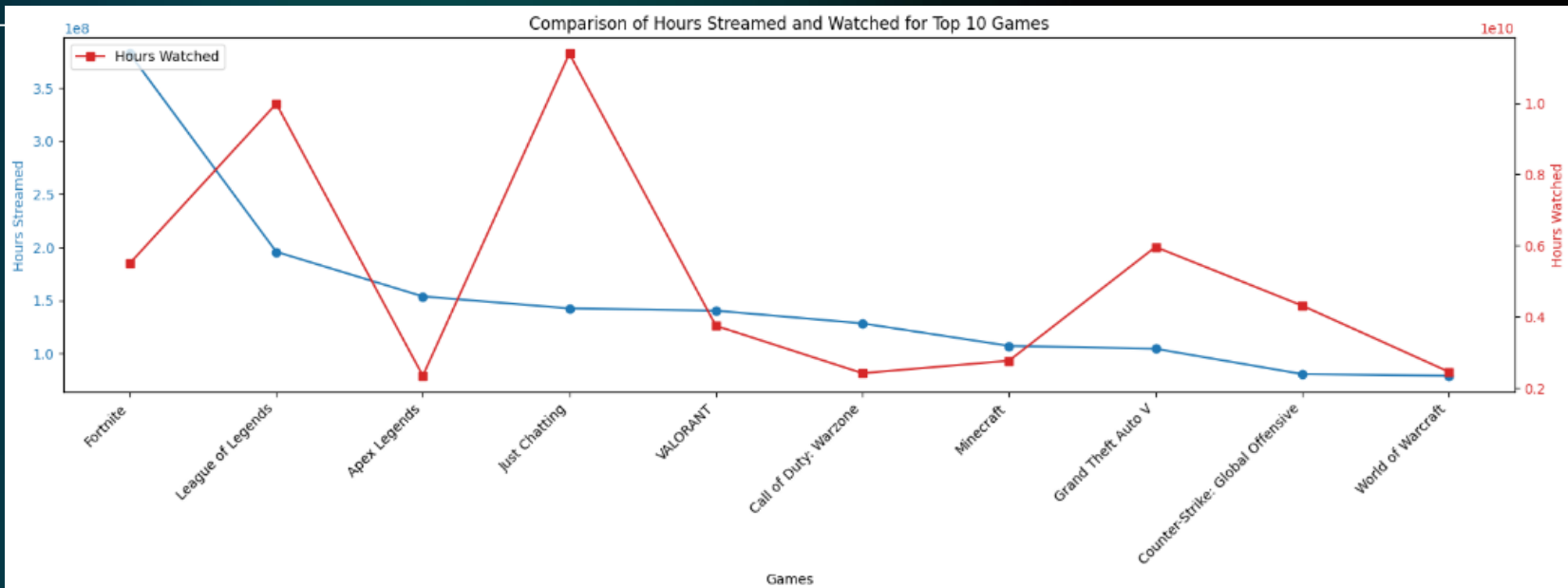
Top 10 de juegos que tuvieron un mejor promedio de viewers en el periodo analizado



Streamers vs Viewers



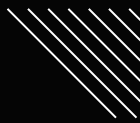
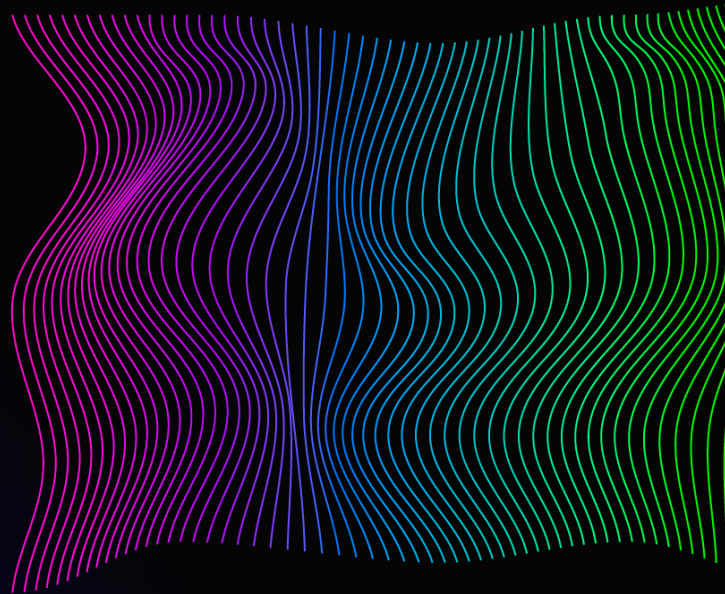
Comparación entre las horas streameadas y las horas vistas de los 10 juegos más streameados





Juegos relevantes

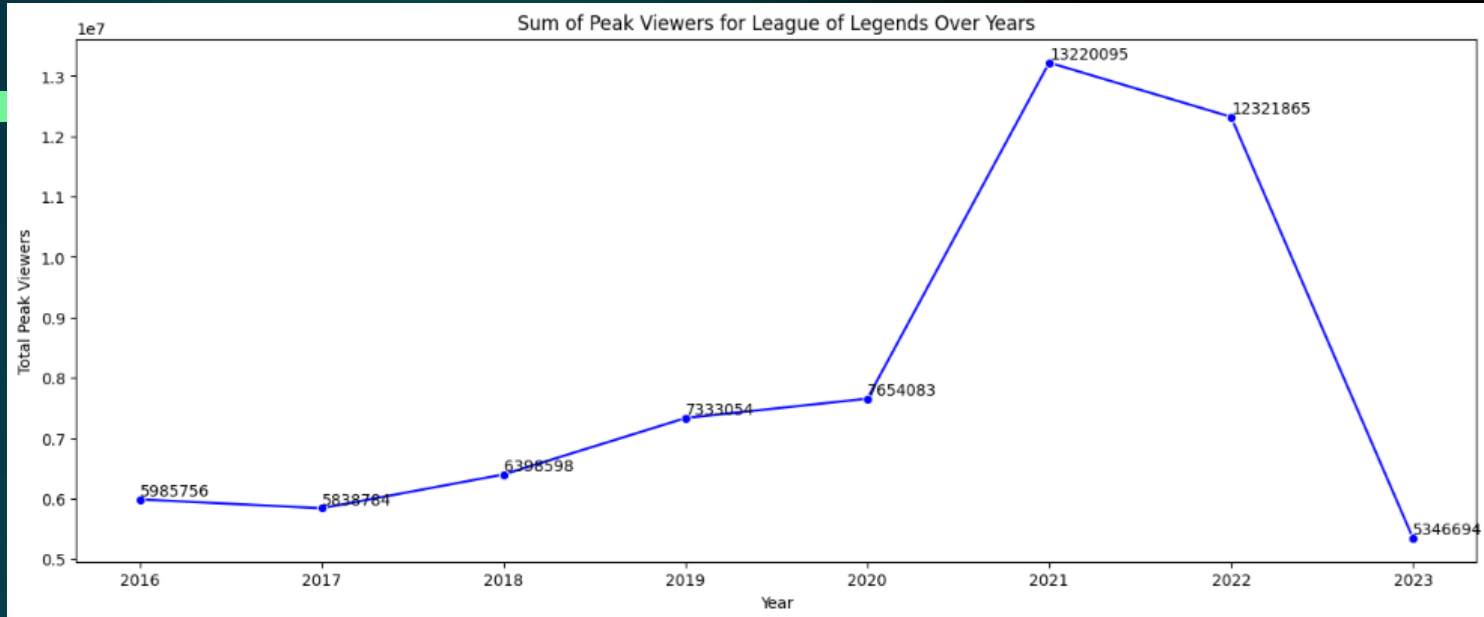
Hay algunos juegos que han tenido épocas donde abarcaron todos los viewers, fueron una moda. Por otro lado hay juegos que con el paso del tiempo siempre se han mantenido en lo más alto...



Juegos relevantes



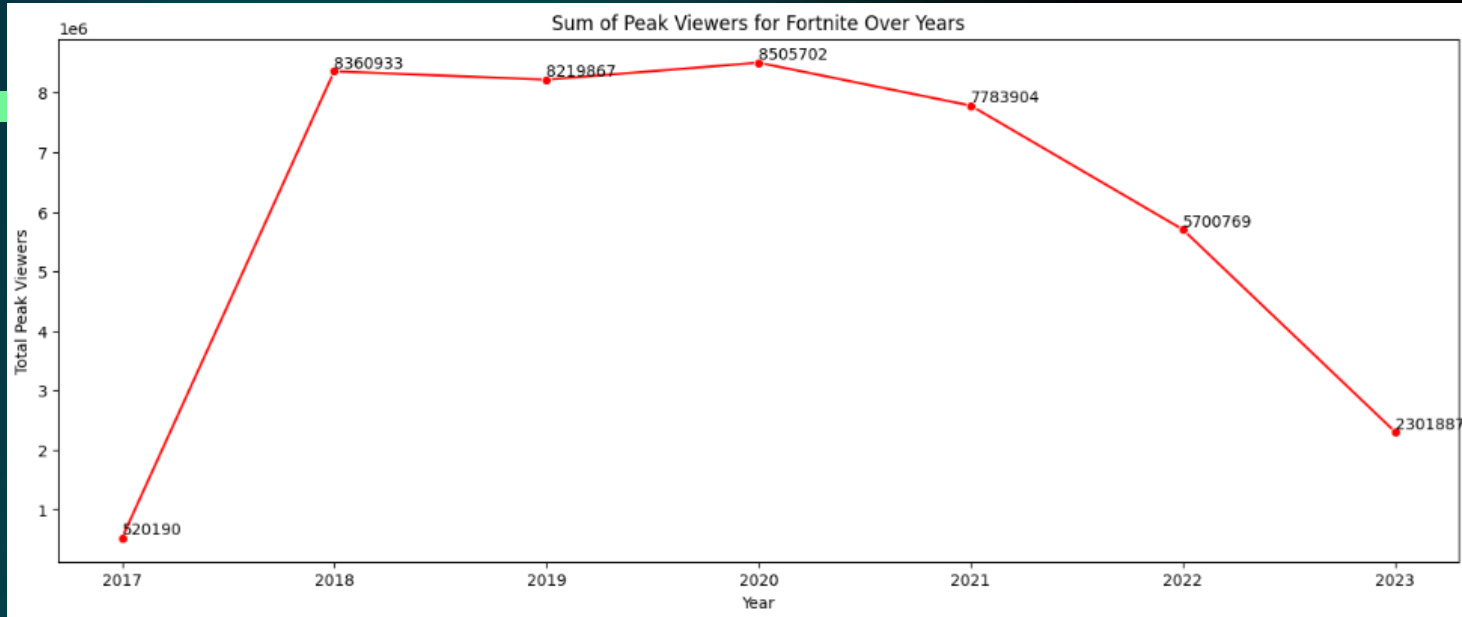
League of legends a lo largo de los años, el año que más viewers tuvo fue en el 2021



Juegos relevantes



Fortnite tuvo su pico durante pandemia (2020) luego sus viewers disminuyeron.



Insights



Twitch ha venido creciendo año tras año en diferentes aspectos.

Para el año 2016 habían 18.906.613 streamers para el 2022 hubo 91.829.060 personas streameando



El juego que mas sea streameado no necesariamente tiene que ser el más visto.

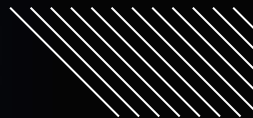
El juego más streameado fue Fortnite, pero League of legends y la categoría Just Chatting tuvieron más vistas.



League Of Legends, posicionando como el juego más viral de la plataforma entre 2016 y 2023 con un ranking promedio de 1.96 en esos 8 años.

Le sigue la categoría Just Chatting con un ranking promedio de 2.16





Respondiendo a la hipótesis

Respondiendo a la hipótesis planteada, se evidencia que Fortnite si fue el juego más streameado pero eso no significó que haya sido el juego más visto por la audiencia, con esto descartamos la hipótesis de que entre más horas streameadas tenga un juego va a resultar en más horas de personas viendo ese contenido

