

Workflow del proyecto

Contents

Workflow del proyecto	1
Fuente de base de datos:	1
Definicion de tablas:	1
Base de datos del proyecto final	2
Edición de la base de datos	3
Carga de la base de datos en Power BI	4
Análisis funcional del tablero	4

Diciembre 13, 2021:

Fuente de base de datos:

Selección del [dataset](#) de videojuegos para realizar el proyecto.

Diciembre 20,2021:

Definicion de tablas:

El proyecto estaba en formato csv y utilizando Excel a traves del proceso texto a columnas, utilizando la coma como separador, se generaron las columnas correspondientes a la base.

Sobre cada columna se tomaron realizaron los siguientes cambios:

Columna	Actualización
Name	Renombrada como: Nombre_videojuego
Platform	Renombrada como: Nombre_plataforma
Year_of_Release	Renombrada como: Anio publicacion
Genre	Renombrada como: Tipo_Genero
Publisher	Renombrada como: Nombre_publisher
NA_Sales	Los nombres de las 4 columnas se utilizaron para generar un campo nuevo llamado market_ventas.
EU_Sales	
JP_Sales	
Other_Sales	
Global_Sales	Esta columna se elimino siendo que es un campo generado por la sumatoria de: NA_Sales, EU_Sales, JP_Sales y Other:Sales
Critic_Score	Renombrada como: Score_criticas
Critic_Count	Renombrada como: Cantidad_criticas
User_Score	Renombrada como: Score_usuarios
User_Count	Renombrada como: Cantidad_usuarios
Developer	Renombrada como: Nombre_Developer
Rating	Renombrada como: Letra_Rating

Diciembre 27,2021

Base de datos del proyecto final

Con fines didácticos se generaron 8 tablas distintas. Cada tabla contiene los valores atomizados de las siguientes columnas: Nombre_videojuego, Nombre_plataforma, Tipo_Genero, Nombre_publisher, Nombre_Developer, Letra_Rating.

Siendo que la relacion entre el importe de ventas por market era de muchos a muchos, se creo una tabla llamada Ventas que contiene dos foreign keys relacionadas a nombre_videojuego y market_ventas con el importe de ventas por market y videojuegos.

Se generaron primary keys autoincrementales para cada valor único de las columnas descriptas arriba:

Tabla	Nombre	Primary key creadas	Columnas que incluye del master	Foreign keys que incluye
Tabla1	VideoJuegos	ID_Videojuego	Nombre_videojuego; Anio publicacion; Score_criticas; Cantidad_criticas; Score_usuarios; Cantidad_usuarios	ID_Plataforma; ID_Publisher; ID_Rating; ID_Developer; ID_Genero
Tabla2	Plataforma	ID_Plataforma	Nombre_plataforma	
Tabla3	Publisher	ID_Publisher	Nombre_publisher	
Tabla4	Rating	ID_Rating	Letra_Rating	
Tabla5	Developer	ID_Developer	Nombre_Developer	
Tabla6	Genero	ID_Genero	Tipo_Genero	
Tabla7	Market Ventas	ID_Market_ventas	NA_Sales; EU_Sales; JP_Sales; Other_Sales	
Tabla8	Ventas			ID_Videojuego; ID_Market_ventas

Enero 4,2022

Edición de la base de datos

En la tabla Rating se agregó una columna llamada Descripcion_rating para entender mejor el significado de cada letra. Se identificaron fechas de videojuegos que no correspondían y se actualizaron tomando como fuente de datos páginas del desarrollador del videojuego.

Enero 19,2022

Carga de la base de datos en Power BI

Al momento de cargar la base de datos en Power BI se debieron eliminar filas en blanco para que el software pueda generar las relaciones entre las tablas por medio de las foreign y primary key.

Febrero 7, 2022

Analisis funcional del tablero

Se agrego la solapa de portada con un fondo que hace alusión al motivo de nuestro análisis, se agregaron el titulo y subtítulo y además se incluyó 2 botones para navegar entre las solapas siguientes.

Solapa de Dashboard: Basándonos en el Mockup incluimos los filtros que consideramos importantes en la parte superior. Al centro incluimos 2 tarjetas mostrando los juegos con más ventas y mejor ranqueado. Mas abajo incluimos un gráfico de anillos para las ventas por mercado, un gráfico de ventas por año usando un gráfico de líneas y por último utilizamos un gráfico de columnas apiladas para mostrar un Top 3 de videojuegos:

- **Ventas por mercado:** *Grafico de dona* – Muestra de forma porcentual las ventas por market de ventas.
- **Ventas por año en miles:** *Grafico de linea* – Grafico lineal de las ventas de videojuegos por año.
- **Top 3 videojuegos:** *Grafico de columnas* – Indica los 3 juegos mas vendidos usando el filtro TOP N.

Tarjetas:

- **Juego con mas ventas:** Indica el juego con mas ventas en dentro del periodo utilizando dentro de la formula:
Medida - Juego con mas ventas = `CALCULATE(SELECTEDVALUE('Tabla 1 - Videojuegos'[Nombre_videojuego]), TOPN(1,ALL('Tabla 8 - Ventas'),'Tabla 8 - Ventas'[Importe],DESC))`
- **Juego mejor rankeado:** Indica el juego con el score mas alto otorgado por usuarios en dentro del periodo utilizando dentro de la formula:

Medida - Juego mejor rankeado = CALCULATE(SELECTEDVALUE('Tabla 1 - Videojuegos'[Nombre_videojuego]),
TOPN(1,ALL('Tabla 1 - Videojuegos'),'Tabla 1 - Videojuegos'[Score_usuarios],DESC))

Solapa Detalle: Incluimos 2 gráficos adicionales, uno para mostrar un Top 5 de Publisher usando un gráfico de anillos. Y el otro grafico es para mostrar las ventas por genero utilizando barras agrupadas.

- **Top 5 publisher:** Grafico de dona – Usando el filtro top N muestra los 5 publisher con más ventas.
- **Ventas por genero:** Grafico de barras – Indica de forma descendente los géneros más vendidos de videojuegos.