



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN  
FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS  
UNIVERSIDAD DE CHILE  
CC3201-1 BASES DE DATOS

## GAME SPEEDRUN RECORDS

---

# HITO N°0

---

Grupo 10: Leonardo Rikhardsson  
Alejandro Mori  
Ignacio Humire  
Adolfo Arenas  
Profesor: Matías Toro I.

Fecha de entrega: 28 de Agosto de 2023  
Santiago, Chile

# 1. Fuente de datos

La fuente de datos a utilizar durante el proyecto se puede encontrar en el siguiente link: [Game Speedrun Records](#)

- Game\_Id: Número de identificación único del juego.
- Category\_Id: Número de identificación único de la categoría del juego, este también es único para cada juego.
- Subcategory\_Id: Número de identificación único de la sub-categoría del juego, este también es único para cada categoría.
- Misc: Esto indica si la categoría es considerada miscelánea o no (Mixto, vario, compuesto de cosas distintas o de géneros diferentes). Esto se define por la comunidad y los cambios en cada juego.
- Category: Nombre de la categoría.
- Num\_Runs: Número total de *runs* subidas a la tabla del juego.
- Subcategory: Nombre de la categoría.
- Time\_0: Tiempo récord de la #1 posición en la tabla de clasificación.
- Country\_0: Nacionalidad de los jugadores con la #1 posición ocupada en la tabla de clasificación.
- Players\_0: Nombre de usuario de los jugadores con la #1 posición ocupada en la tabla de clasificación.
- Record\_Date\_0: Fecha de cuando la #1 posición en la tabla de clasificación fue aceptada.
- Time\_1: Tiempo récord de la #2 posición en la tabla de clasificación.
- Country\_1: Nacionalidad de los jugadores con la #2 posición ocupada en la tabla de clasificación.
- Players\_1: Nombre de usuario de los jugadores con la #2 posición ocupada en la tabla de clasificación.
- Record\_Date\_1: Fecha de cuando la #2 posición en la tabla de clasificación fue aceptada.
- Time\_2: Tiempo récord de la #3 posición en la tabla de clasificación.
- Country\_2: Nacionalidad de los jugadores con la #3 posición ocupada en la tabla de clasificación.
- Players\_2: Nombre de usuario de los jugadores con la #3 posición ocupada en la tabla de clasificación.
- Record\_Date\_2: Fecha de cuando la #3 posición en la tabla de clasificación fue aceptada.

## 2. Problema y motivación

Problema: Desarrollar una aplicación web para visualizar y analizar los datos como el país, tiempo total de juego, etc.

El equipo busca crear una aplicación web que ayude al usuario a decidir qué juego terminar en el menor tiempo posible (*speedrun*) en base a sus preferencias, como el tiempo máximo que está dispuesto a dedicar, género, país de los competidores, etc.