

# Análisis de la percepción de los videojuegos de Steam

Autor: Alejandro Javier Garcia

Institución: Coderhouse

Profesores: Jouquin Salas - Federico Gravina



**STEAM®**



# Introducción

La industria de los videojuegos muestra un crecimiento sostenido y acelerado año tras año, posicionándola como un sector de gran interés económico y cultural.

## Plataforma de estudio

Steam, una de las plataformas de distribución digital más importantes del medio.



## Hipótesis Central:

Nos proponemos analizar la percepción de los videojuegos a lo largo del tiempo, observando cuáles títulos **han sido mejor valorados desde su lanzamiento** y cómo evoluciona esa valoración temporal.

El análisis inicial se basó en un conjunto de datos (dataset) que contenía **18377 entradas**.



# Uso de APIs de Steam

Para obtener información dinámica y de mercado, se realizaron extensas consultas a las APIs de Steam

*ISteamApps*

*ISteamUserStats*

Proporciona información relevante sobre los juegos, como reseñas, géneros u otros indicadores similares.

Steam proporciona métodos para obtener información estadística global por juego.

# Información Extraída mediante API

**AppID del Juego:** Identificador único extraído a partir del título y el link, vital para las consultas.

**Géneros:** Se trajeron los géneros principales de cada juego.

**Valoraciones Detalladas:** Se obtuvieron resúmenes, incluyendo el total de reseñas positivas y el porcentaje de aprobación.

Categoría_Precio	Appid_del_Juego	Appid_del_Link	Confirmación_de_Api
Alto	1086940.0	1086940	True
Medio	NaN	730	False
Free	1172470.0	1172470	True

# Información Extraída mediante API

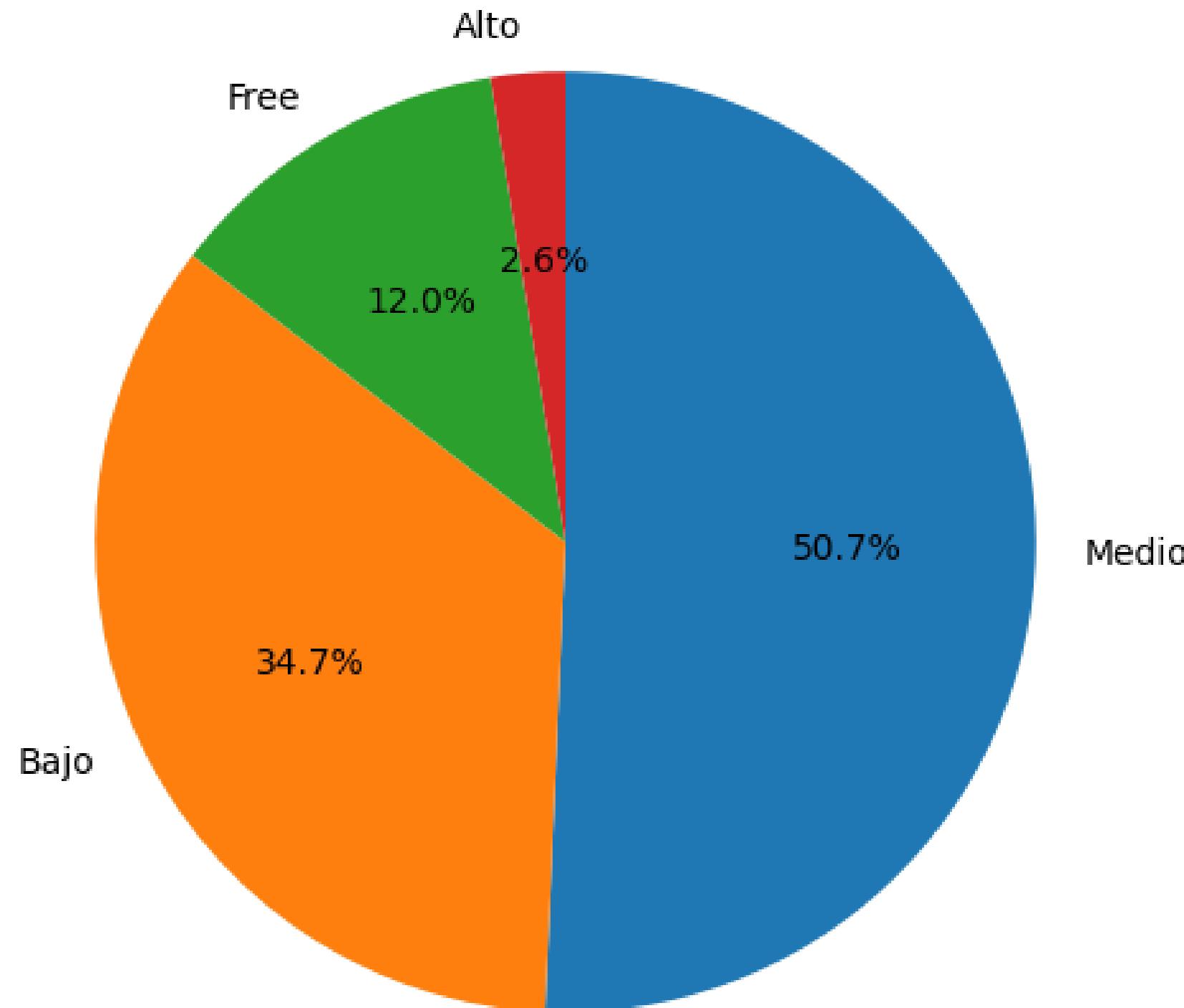
**Jugadores Actuales:** Se consultó la API para obtener el número de jugadores activos en una fecha específica (e.j. "Jugadores\_Dia:15\_10\_2025").

	ID_juego	Title	Appid_del_Link	Jugadores_Dia:1	Jugadores_Dia:15_10_2025
0	1	Baldur's Gate 3	1086940	80835.0	36666.0
1	2	Counter-Strike: Global Offensive	730	1014674.0	1268631.0
2	3	Apex Legends	1172470	60073.0	127996.0
3	4	Forza Horizon 5	1551360	14457.0	12571.0
4	5	Call of Duty®	1938090	91265.0	35209.0



# Hallazgos Clave e Insights

Distribución de Juegos por Categoría de Precio



## La Economía del Catálogo

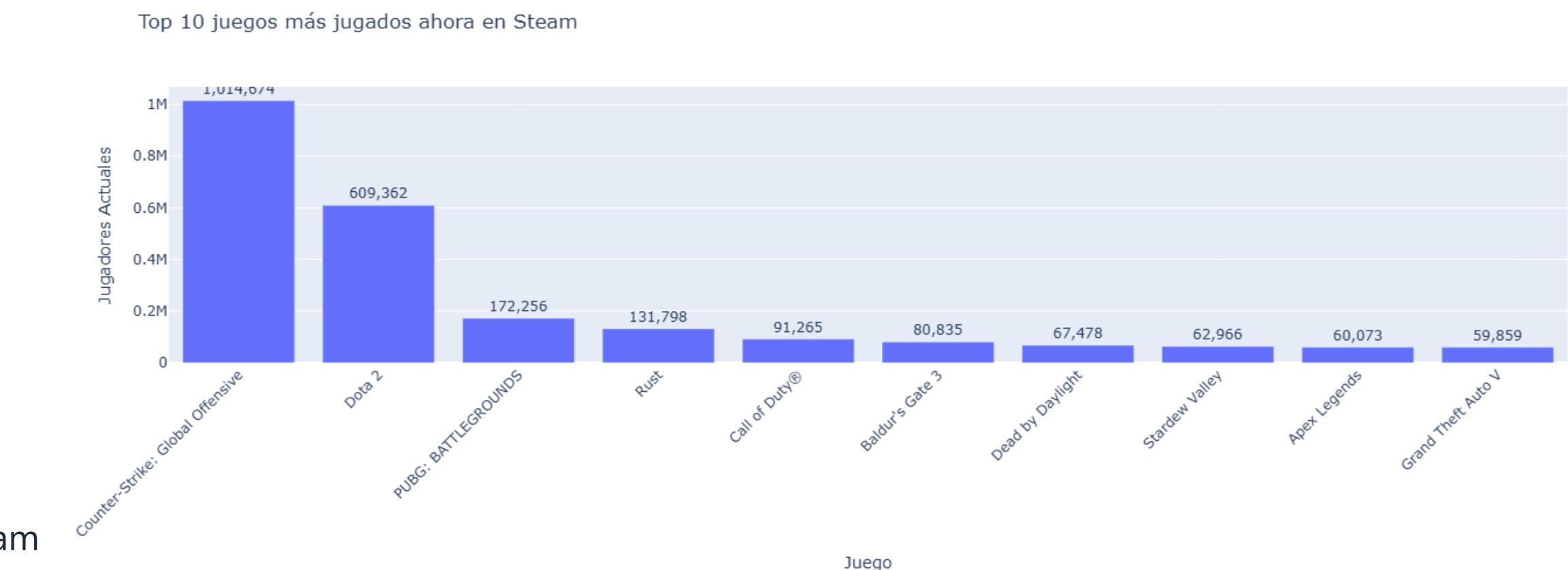
Se destaca un aumento de los títulos free-to-play y una predominancia de juegos de **rango medio** (como pueden ser los doble A), con precios entre 6 y 25 dólares. Esto coincide con el modelo de muchos proyectos pequeños o medianos que priorizan el alcance y la cantidad de jugadores por sobre la ganancia inmediata.

# Popularidad

Existe una diferencia significativa entre los juegos más jugados y el resto del catálogo, con una disminución abrupta de las métricas después del segundo puesto.



Da la coincidencia que estos juegos son de Valve la empresa detrás de Steam



# Popularidad Actualizado

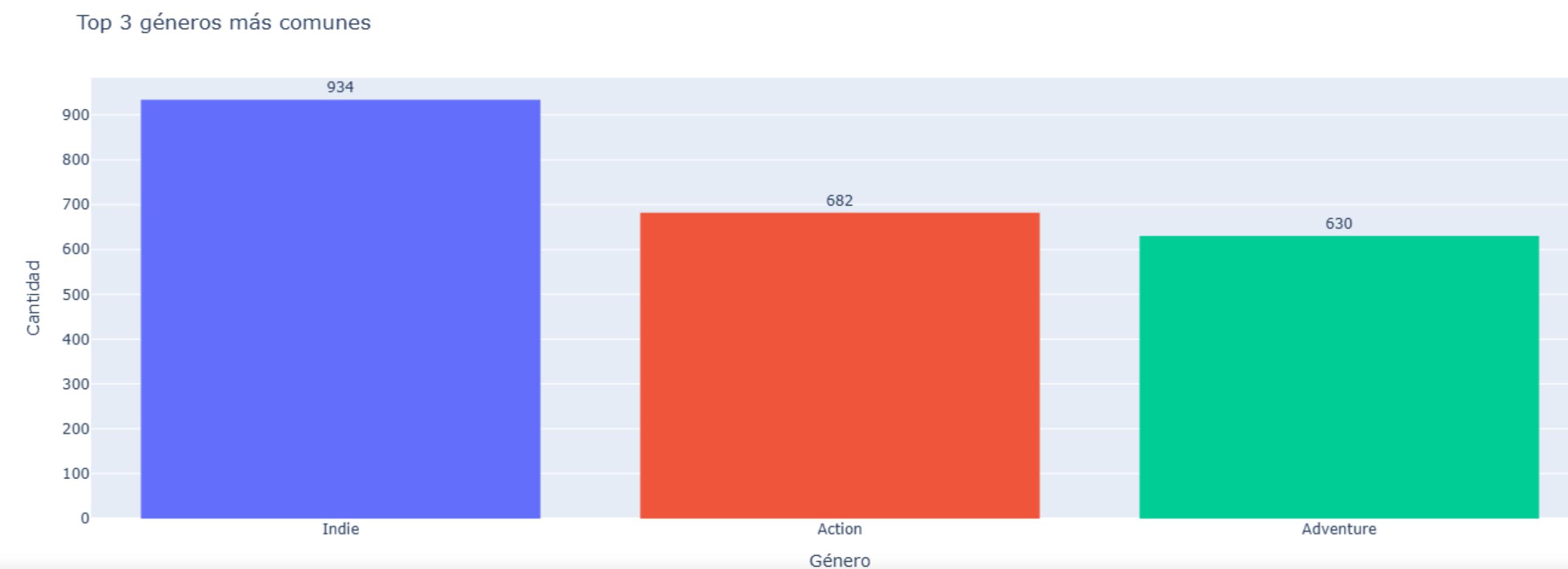
Los títulos con alta expectativa o fuerte interés (como Battlefield 6 en su lanzamiento) suelen alcanzar un rendimiento inicial destacado.



El grafico se hizo a una semana del lanzamiento del Battlefiel 6 y los ejemplos son de juegos de interés de este año en general

# Géneros Dominantes

El análisis de géneros es crucial para entender las preferencias del mercado y alimentar el modelo de estudio. Donde aquí se ve el top tres



# Modelos de Aprendizaje

# Modelo de Clasificación

El proyecto avanza hacia la implementación de modelos de aprendizaje automático para predecir el éxito futuro de los títulos.

Predecir si un juego estará "muy bien valorado" (etiqueta binaria: 1 si aprobación  $\geq 70\%$ , 0 si es menor).

Confusion Matrix Random Forest:

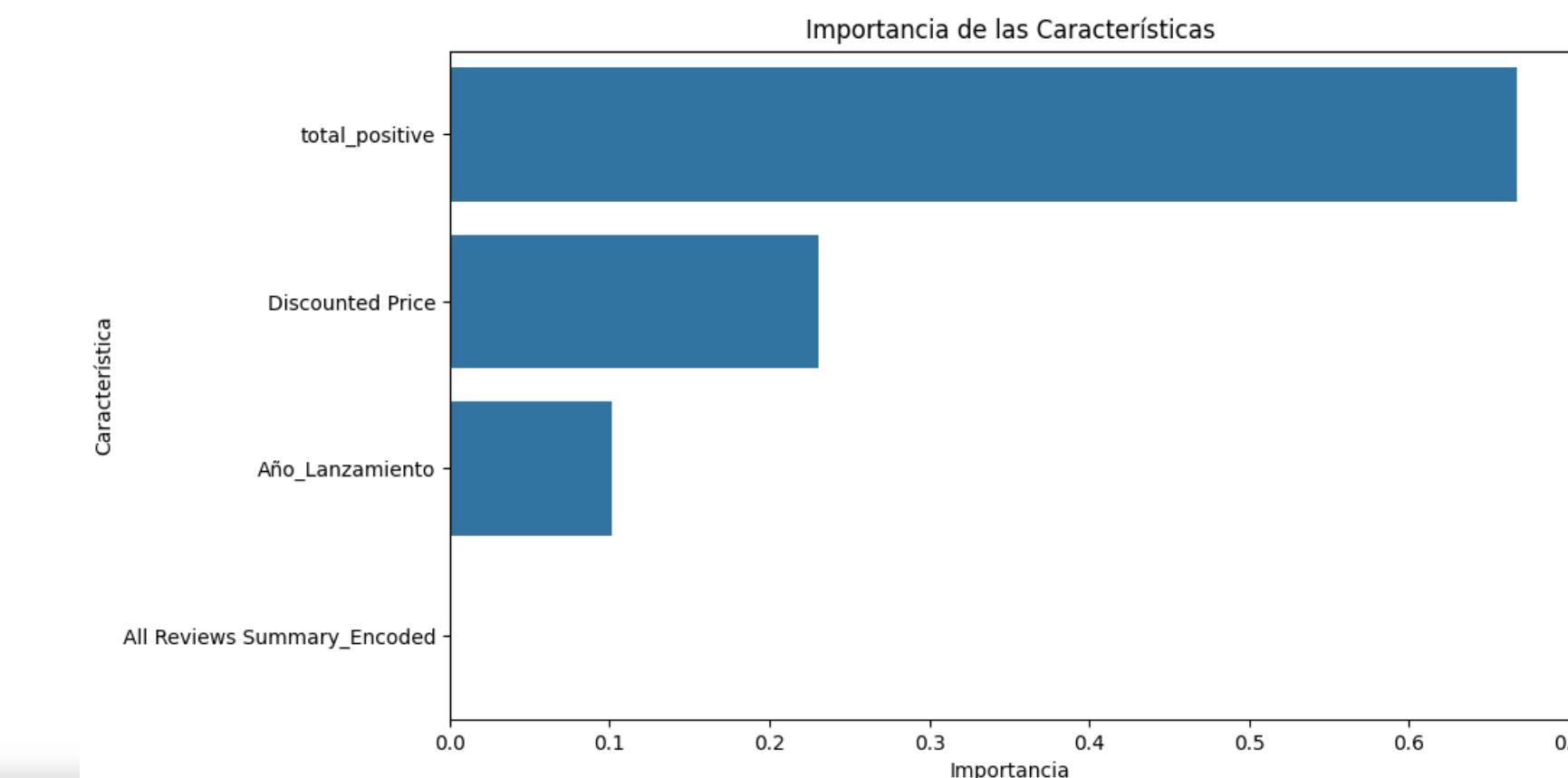
```
[[ 79 423]
 [193 2938]]
```

Accuracy Score:

0.8304431599229287

Classification Report:

	precision	recall	f1-score	support	accuracy	macro avg	weighted avg	
0	0.29	0.16	0.20	502		0.58	0.79	0.83
1	0.87	0.94	0.91	3131		0.55	0.83	0.55



## En conclusión

Los datos Graficos sugieren que los títulos con alta expectativa o fuerte interés del público suelen alcanzar un rendimiento inicial destacado, aunque su permanencia en el tiempo depende de la capacidad de sostener ese interés más allá del lanzamiento.

Al iniciar el entrenamiento del modelo, los datos obtenidos —aunque aún no concluyentes y en etapa de observación— permiten identificar algunas tendencias relevantes.

aunque los primeros hallazgos apuntan a la importancia de las reseñas como principal indicador de valoración, será necesario ampliar el análisis y depurar los datos antes de obtener resultados definitivos.