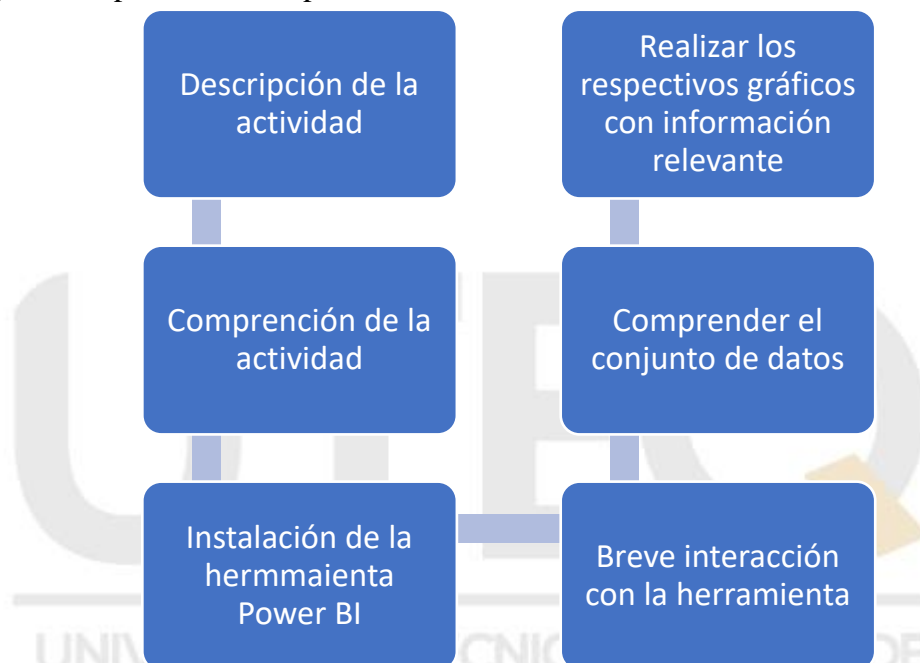




## Guía de observación

### I. Inicio de la práctica.

#### 1.1. Diagrama de procesos de la práctica



#### 1.2. Recursos (Archivos, software u otros elementos necesarios para la práctica)

- Power BI Desktop
- Google Chrome
- Word
- Excel

#### 1.3. Bibliografía

- <https://app.powerbi.com/>

### II. Desarrollo de la práctica.

#### 2.1. Desarrollo del proceso de la práctica

Para esta práctica se tuvo que analizar un conjunto de datos proporcionados por el docente, en dicho conjunto de datos se encontraba información referente a plataformas de videojuegos, así como sus desarrolladores y las ventas globales y las de EEUU. Power BI fue el software elegido para analizar estos datos ya que es un sistema predictivo, inteligente y de gran apoyo, capaz de traducir los datos (simples o complejos) en gráficas, paneles o informes por sus cualidades como la capacidad gráfica de presentación de la información, entre otras cosas más.

En base a la información del conjunto de datos nos centramos en realizar un pequeño análisis en base a las ventas globales y ventas en EEUU. En el primer caso como se muestra en la figura 1 se realizó un análisis por plataformas, se demuestra que a pesar de que la suma global tiene un total de 600,45. Las ventas en EEUU llevan la mitad de esas ventas, por lo cual se puede decir que la mayor parte de las ventas se llevan a cabo en EEUU.



# Universidad Técnica Estatal de Quevedo

## Facultad de Ciencias de la Ingeniera

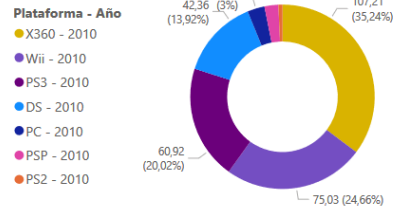
### Matriz de Ventas Globales y EEUU por plataforma

| Plataforma - Año | Suma de Ventas EEUU | Suma de Ventas Globales |
|------------------|---------------------|-------------------------|
| X360 - 2010      | 107,21              | 171,05                  |
| PS3 - 2010       | 60,92               | 144,42                  |
| Wii - 2010       | 75,03               | 131,80                  |
| DS - 2010        | 42,36               | 87,98                   |
| PSP - 2010       | 7,40                | 35,11                   |
| PC - 2010        | 9,13                | 24,46                   |
| PS2 - 2010       | 2,19                | 5,63                    |
| <b>Total</b>     | <b>304,24</b>       | <b>600,45</b>           |

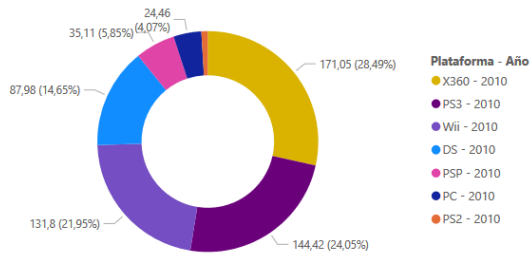
600,45

Suma de Ventas Globales

### Suma de Ventas EEUU por Plataforma - Año



### Suma de Ventas Globales por Plataforma - Año



### Suma de Ventas Globales y Suma de Ventas EEUU por Plataforma - Año

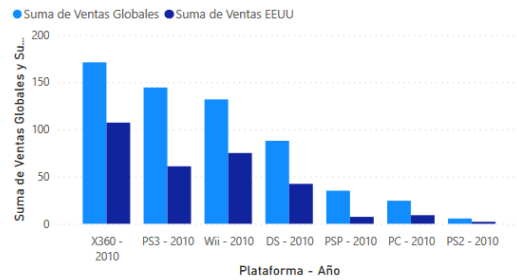


figura 1. Dashboard de la suma de ventas por plataformas.

En la siguiente figura se aprecia el máximo y la suma total de las ventas realizadas en EEUU. De la misma manera se da un promedio de las diferentes categorías según las ventas globales. En la tabla también se pretende visualizar los datos de la suma total de las ventas en EEUU y las Globales.

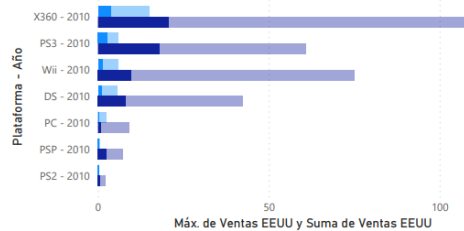


117,64

Suma de Ventas Globales

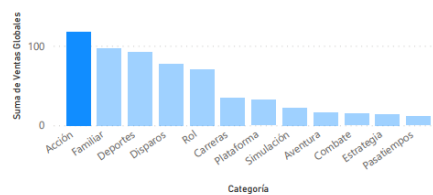
### Máx. de Ventas EEUU y Suma de Ventas EEUU por Plataforma - Año

Máx. de Ventas EEUU Suma de Ventas EEUU



| Plataforma - Año | Suma de Ventas EEUU | Suma de Ventas Globales |
|------------------|---------------------|-------------------------|
| PS3 - 2010       | 17,89               | 39,82                   |
| X360 - 2010      | 20,57               | 33,61                   |
| Wii - 2010       | 9,78                | 16,94                   |
| DS - 2010        | 8,15                | 14,72                   |
| PSP - 2010       | 2,60                | 9,04                    |
| PC - 2010        | 0,75                | 2,16                    |
| PS2 - 2010       | 0,58                | 1,35                    |
| <b>Total</b>     | <b>60,32</b>        | <b>117,64</b>           |

### Suma de Ventas Globales por Categoría



### Promedio de Ventas Globales por Categoría

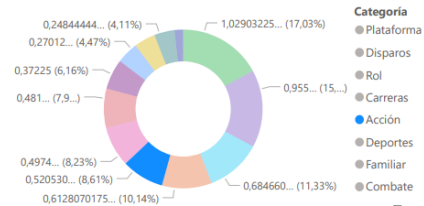


figura 2. Datos según las ventas globales



# Universidad Técnica Estatal de Quevedo

## Facultad de Ciencias de la Ingeniera

También se realizó un análisis por suma de ventas por categoría para encontrar la categoría con mayor valor recaudado en ventas globales. Como se muestra en la figura 3 la categoría con más ventas es la categoría de acción con un total de 117,64 dólares.

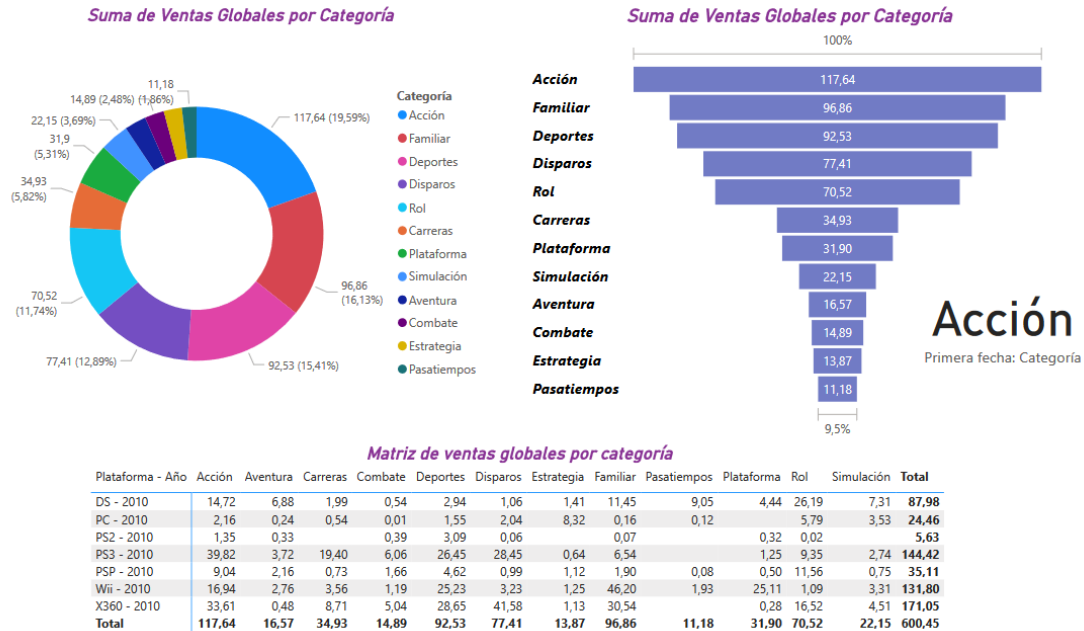


figura 3. Suma de Ventas globales por categoría.

## 2.2. Resultados parciales de la práctica

Se pudo constatar que al analizar el conjunto de datos se encontraba información muy útil lo cual al usar el aplicativo Power BI permitió visualizar estos datos de forma más oportuna y intuitiva.

## III. Finalización y cierre de la práctica.

### 3.1. Resultado final de la práctica

Al finalizar la práctica se logró comprender la importancia de los sistemas inteligentes, de esta manera obtenemos la información de forma rápida y oportuna. Dichos sistemas nos ayudan a la toma de decisiones de nuestra empresa permitiendo una gestión apropiada a la misma. Cabe recalcar que para el uso del mismo se necesita tener un conocimiento previo, no obstante, la interfaz gráfica resulto ser muy amigable y fácil de comprender para un usuario que recién inicia o se quiere adentrar a estos sistemas.

Además, entender el conjunto de datos también proporciona una ayuda al momento de saber que se quiere hacer o que tipo de información se pretende mostrar. El tipo de presentaciones que proporciona la herramienta facilita mucho el entendimiento de los datos.

### 3.2. Conclusión de la práctica



## **Universidad Técnica Estatal de Quevedo**

### **Facultad de Ciencias de la Ingeniera**

El uso de Power BI para el análisis d datos, permite no solo unir diferentes fuentes de datos y analizarlos. Con el se pueden realizar presentaciones bien estructuradas y presentar información de manera que se entienda de manera sencilla. Realiza la práctica fue fácil gracias a los datos utilizados que permitieron mostrar la información y determinar que era el análisis que se quería realizar.

