



# ESTUDIO DE LAS RECOMENDACIONES DE STEAM

## GRUPO 3

ADOLFO ARENAS P.  
ALEJANDRO MORI A.  
IGNACIO HUMIRE S.  
LEONARDO RIKHARDSSON  
MARIO BENAVENTE C.

# MOTIVACIÓN

- Aumento del consumo de videojuegos.
- Saber las características que debe tener un juego para que tenga éxito en el mercado actual.
- Entender como funciona el sistema de recomendaciones de steam.

# EXPLORACIÓN DE DATOS



- Gustos de usuario con al menos dos juegos recomendados
- Patrones entre géneros

# Satisfacción general

```
is_recommended
```

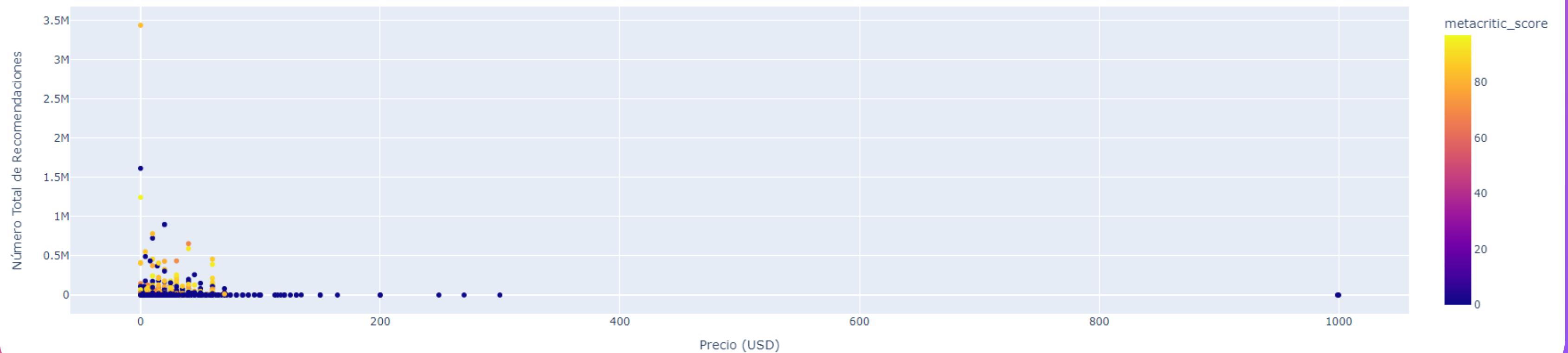
```
True      35304398
```

```
False     5850396
```

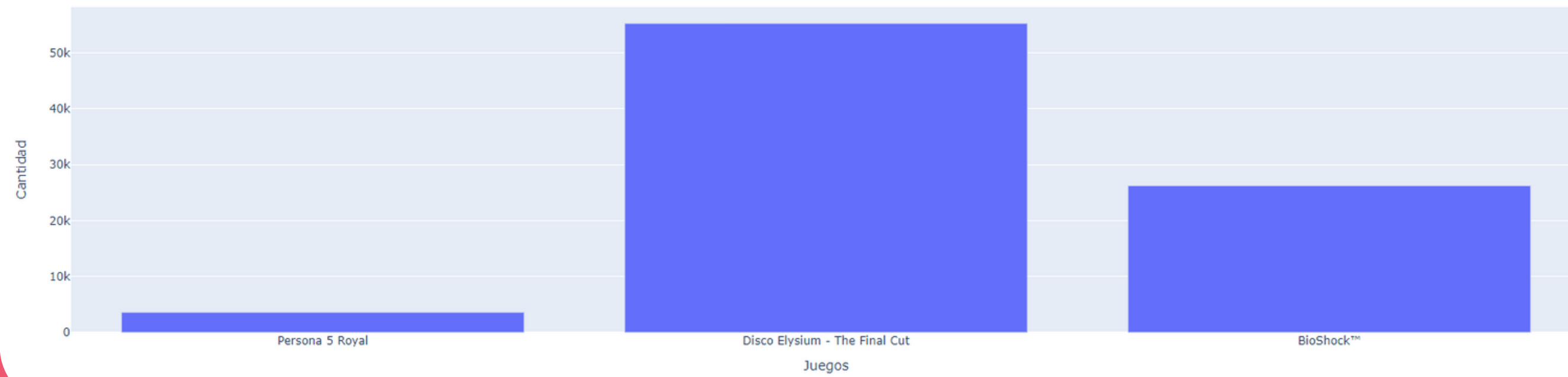
```
Name: count, dtype: int64
```

## Outliers

Scatter Plot: Precio vs Número Total de Reseñas

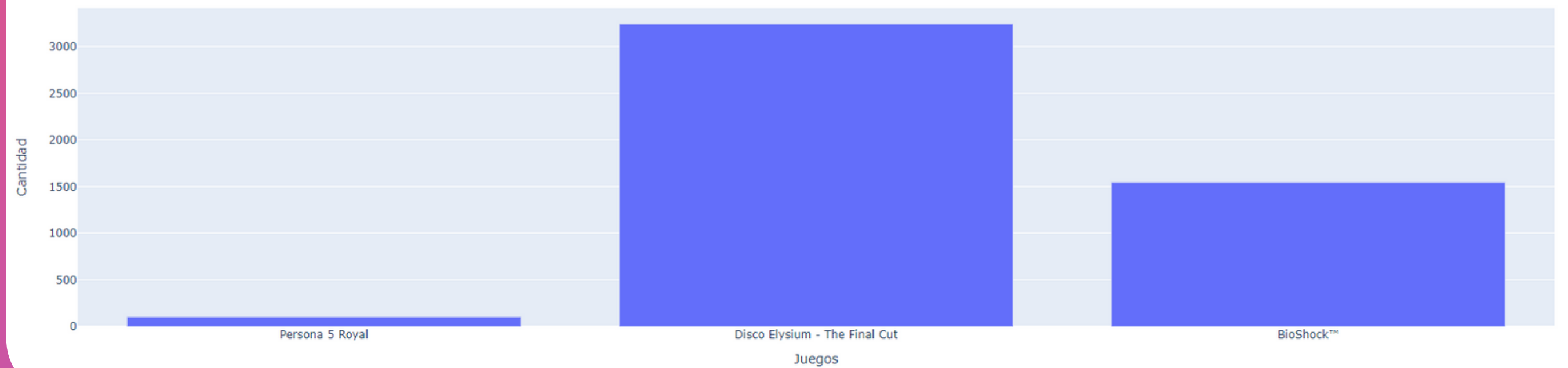


Cantidad de reviews positivas del top 3 de juegos con mejor puntaje de metacritic



## Steam vs Metacritic

Cantidad de reviews negativas del top 3 de juegos con mejor puntaje de metacritic





# PREGUNTAS Y PROBLEMAS

- ¿Qué atributos en común tienen los juegos con más reseñas positivas que negativas en steam?
- ¿Es posible predecir la aprobación que tendrá un juego que está por lanzarse considerando sus atributos?
- ¿Se encuentran patrones frecuentes entre grupos de atributos en los datos de los juegos de Steam?

# GRUPPO



# L