

Dashboard de League of Legends: Investigando las estadísticas del jugador.

Audencia:

Jugador casual, staff de equipo competitivo de league of legends.

Preguntas a resolver:

¿Cual es el mejor rol del jugador?

¿Cual es el mejor campeón del jugador?

¿Es bueno el KDA del jugador?

Para que sirve y para que no:

Sirve para determinar el mejor rol del jugador y como se desenvuelve de una manera estimada en una partida de acuerdo a la posicion o campeón que utiliza.

Nombre de los KPI:

Mejor Campeon

Mejor Rol

KDA

Adquisicion de datos:

Datos obtenidos de la API de Riot Games.

Escala:

Numerico

	KPI 1	KPI 2	KPI 3
--	-------	-------	-------

Strategic Goal:	Obtener el winrate de las ultimas 20 partidas competitivas de la clasificatoria en solitario con los campeones utilizados.	Identificar la posición preferida del jugador.	Identificar de acuerdo al KDA(Kill, Death, Assist) el impacto del jugador en la partida.
Audience / Access:	Staff de Equipo competitivo de LOL (Analistas, Entrenador). Jugador casual de LOL.	Staff de Equipo competitivo de LOL (Analistas, Entrenador). Jugador casual de LOL.	Staff de Equipo competitivo de LOL (Analistas, Entrenador). Jugador casual de LOL.
Key Performance Question(s):	Este KPI ayuda a identificar con que campeones el jugador tiene porcentaje más alto de victoria.	Este KPI ayuda a identificar que role/posición le gusta desempeñar al jugador dentro de las partidas.	Este KPI ayuda a identificar como se desenvuelve el jugador en la partida y el impacto que tiene en ella
How will and won't this indicator be used?	Este indicador será utilizado para conocer el winrate	Este indicador será utilizado para conocer en qué posición juega habitualmente el jugador. Podría también para identificar en que posición gana más partidas.	Este indicador no debera ser utilizado para asumir si el jugador es bueno o malo.
Indicator Name:	Winrate por campeón en LOL	Posición preferida del jugador.	KDA
Data Collection Method:	Consumir datos de la API de Riot Games del videojuego League of legends.	Consumir datos de la API de Riot Games del videojuego League of legends.	Consumir datos de la API de Riot Games del videojuego League of legends.
Assessment / Formula / Scale:	Número total de partidas de jugador con victoria por campeón sobre el número total de partidas jugadas con el campeón. Porcentaje.	Total de partidas jugadas por posición sobre el número total de partidas. Porcentaje.	El KDA se calcula de la siguiente manera: $(K+A)/Max(1,D)$

Targets and Performance Thresholds:	Se considera un buen winrate cuando es mayor de 50%.	Mayor cantidad de partidas jugadas en cierta posición.	Que $K > D$.
Source of Data:	Api de riot games del videojuego League of legends.	Api de riot games del videojuego League of legends.	Api de riot games del videojuego League of legends.
Data Collection Frequency:	Cada que el jugador juegue una partida competitiva. Diario.	Cada que el jugador juegue una partida competitiva. Diario.	Cada que el jugador juegue una partida competitiva. Diario.
Reporting Frequency:	Diario	Diario	Diario
Data Entry:	Jugar una partida.	Jugar una partida.	Jugar una partida.

