

Steam

La librería de Steam y la relación entre algunas de sus variables



Qué es Steam?

Steam es una plataforma de distribución digital de videojuegos desarrollada por Valve Corporation:

- Se utiliza tanto por pequeños desarrolladores independientes como grandes corporaciones de software para la distribución de videojuegos y material multimedia relacionado.
- Para poder disfrutar de todos estos servicios, es necesario estar registrado en el servicio mediante la creación de una cuenta gratuita, a la que se vinculan los videojuegos comprados por el jugador. Estos juegos pueden ser tanto los juegos que se ofrecen para la compra en la propia plataforma como ciertos juegos comprados en tiendas físicas.

Contexto y Audiencia

Contexto

El dataset elegido se trata de la librería de juegos de la plataforma con sus respectivos estudios, valoraciones, media de horas de juego, promedio de horas de juego entre otra información de interés.

La utilización de este dataset permitirá plantear alguna hipótesis y preguntas considerando algunas de las variables anteriormente mencionadas y la relación entre las mismas.

* La última fecha de actualización del dataset es mayo 2019.

Audiencia

Este dataset contiene información de gran utilidad para todas aquellas organizaciones que elaboran, distribuyen y/o analizan software relativo al gaming, ya que del mismo se puede obtener información relativa a precios, tendencias de compra, actividad por género, por estudio, cantidad de horas promedio, media de horas y otros. La utilización de estos datos resulta de utilidad al momento de fijar precios o acuerdos de contrato con la plataforma de Steam al momento de publicar un juego o en mayor escala un catálogo de un estudio con distintos títulos y propuestas.

Preguntas de interés

Preguntas iniciales:

1. Los estudios con más juegos lanzados son los que acumulan más horas de juego promedio?
2. El precio promedio de la librería aumenta anualmente?
3. Los juegos más caros tienen más valoraciones positivas?

Pregunta final:

Son razonables las calificaciones de los juegos en la plataforma si se comparan con las calificaciones de otra forma?

* Para esta comparación se utilizará un dataset del sitio web RAWG.io obtenido a través de la API.



Metadata



Para ver el resumen completo, click [aquí](#)

Overview

Overview

Alerts **29**

Reproduction

Dataset statistics

Number of variables	19
Number of observations	27075
Missing cells	0
Missing cells (%)	0.0%
Duplicate rows	0
Duplicate rows (%)	0.0%
Total size in memory	3.9 MiB
Average record size in memory	152.0 B

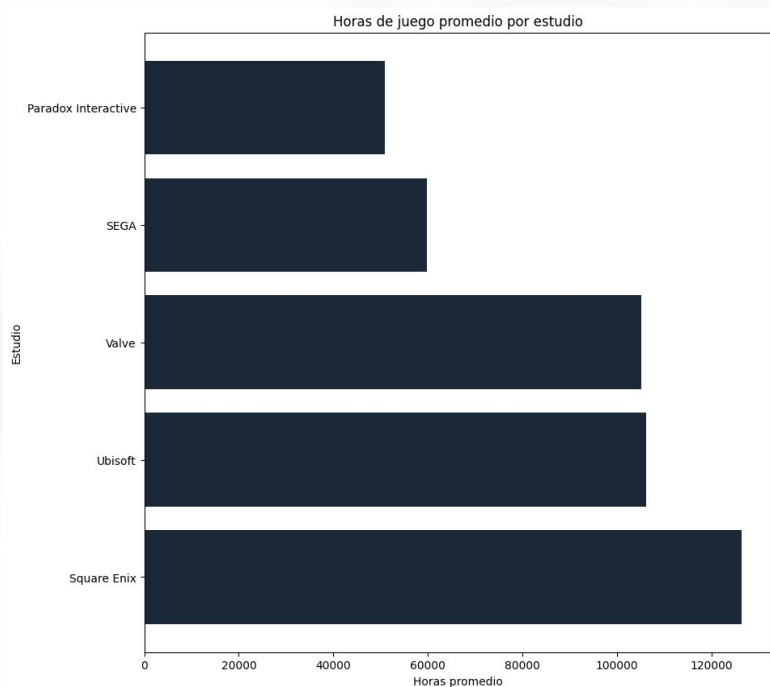
Variable types

Numeric	9
Categorical	9
Date Time	1

Análisis Exploratorio

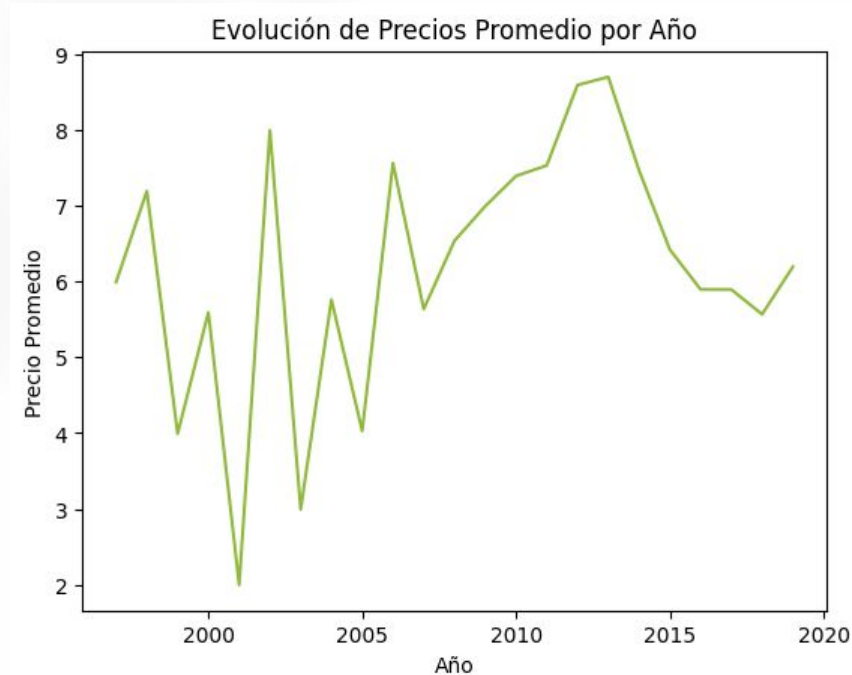


Los estudios con más juegos lanzados son los que acumulan más horas de juego promedio?



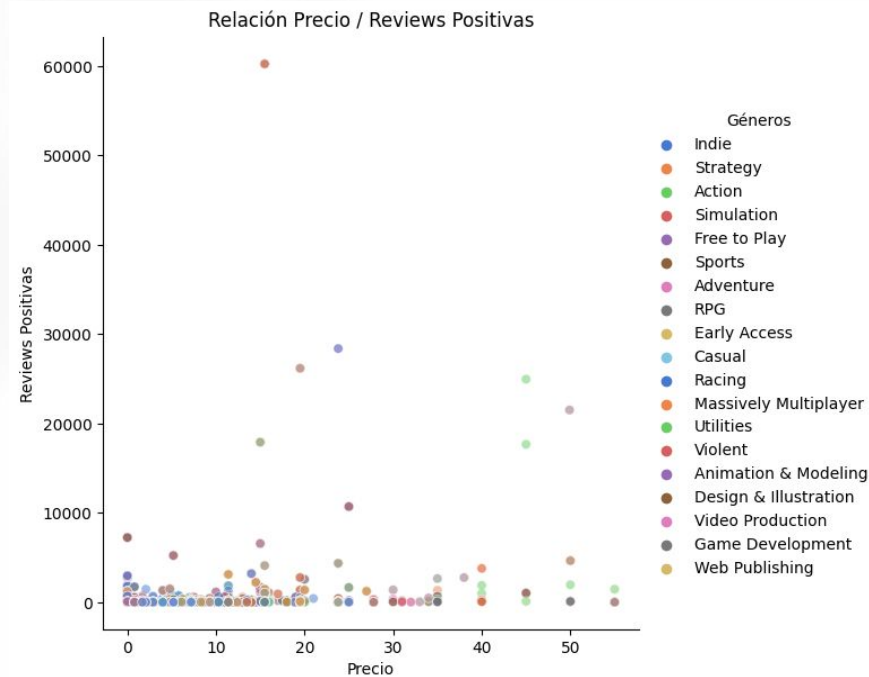
La comparación entre las dos gráficas permite apreciar que solamente existen 2 coincidencias entre ambas.

El precio promedio de la librería aumenta anualmente?



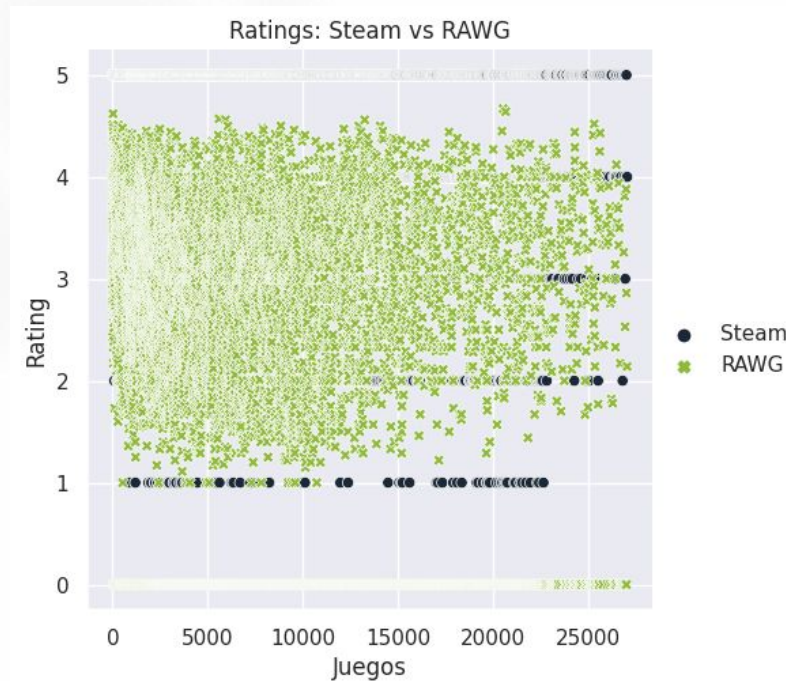
La existencia de picos en la gráfica muestran altibajos pronunciados en los precios promedio a pesar de que en algunos periodos parece haber un crecimiento sostenido que eventualmente vuelve a bajar.

Los juegos más caros tienen más valoraciones positivas?



No parece haber una relación directa entre el precio de un juego y la cantidad de valoraciones positivas del mismo.

Son razonables las calificaciones de los juegos en la plataforma si se comparan con las calificaciones de otra forma?



Considerando que los valores de Steam solamente contemplan números enteros, parece haber cierta coherencia al comparar las calificaciones de las 2 plataformas.

Insights y Recomendaciones



Conclusiones

1. Los estudios con más juegos lanzados son los que acumulan más horas de juego promedio?

Comparando ambas gráficas, debería haber una coincidencia mayoritaria entre los valores top 5 de ambas para respaldar el cumplimiento de la hipótesis planteada. Las gráficas solamente comparten 2 elementos de 5, por lo cual se puede afirmar que la primera hipótesis no se cumple.

2. El precio promedio de la librería aumenta anualmente?

Para que la hipótesis se cumpla debería existir un crecimiento lineal sostenido en el eje 'y' de precios promedio. La existencia de picos en la gráfica representa altibajos. La existencia de dichos altibajos indican que claramente, esta hipótesis no se cumple.

3. Los juegos más caros tienen más valoraciones positivas?

No se puede asegurar que a mayor precio del juego la cantidad de reseñas positivas es mayor, ya que no parece haber una relación directa entre ambas variables.

4. Son razonables las calificaciones de los juegos en la plataforma si se comparan con las calificaciones de otra forma?

La distribución en la gráfica de ambas plataformas, teniendo en cuenta que las valoraciones de Steam no consideran valores decimales se aprecia un parecido considerable en las calificaciones de una plataforma y otra.

Se recomienda el estudio en profundidad de las valoraciones positivas/negativas de los títulos, la comparación de precios con títulos similares de otros estudios y entender de qué manera los usuarios de la plataforma se manejan al momento de elegir un género, un título o un estudio.