

Anexo 1 Evaluación Parcial 1

Nombre

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
BIY7121	Minería de Datos	2 semanas	35%

Contexto

StarCraft II es un juego de estrategia en tiempo real (RTS) desarrollado por Blizzard Entertainment. Lanzado en 2010, es la secuela del icónico StarCraft original. El juego se ambienta en un futuro distante, donde tres facciones, los humanos terran, los enjambres zerg y los misteriosos protoss, luchan por el control del sector Koprulu.

Los jugadores pueden elegir una de las tres razas, cada una con habilidades únicas y estrategias distintas. StarCraft II presenta una campaña envolvente con una narrativa rica y desafiantes misiones para cada raza. Además, destaca en el ámbito multijugador, donde jugadores de todo el mundo compiten en emocionantes batallas.

El juego ha alcanzado un estatus destacado en los deportes electrónicos (eSports), con una comunidad activa y competiciones de alto nivel. La gestión de recursos, la toma de decisiones estratégicas y la velocidad de ejecución son fundamentales en StarCraft II, lo que lo convierte en un desafío constante. Con gráficos impresionantes, una jugabilidad sólida y una escena competitiva vibrante, StarCraft II sigue siendo una referencia en el mundo de los juegos de estrategia en tiempo real.

En este contexto, se presentan los siguientes datos:

- GameID: Unique ID for each game

- LeagueIndex: 1-8 for Bronze, Silver, Gold, Diamond, Master, GrandMaster, Professional leagues
- Age: Age of each player
- HoursPerWeek: Hours spent playing per week
- TotalHours: Total hours spent playing
- APM: Action per minute
- SelectByHotkeys: Number of unit selections made using hotkeys per timestamp
- AssignToHotkeys: Number of units assigned to hotkeys per timestamp
- MinimapAttacks: Number of attack actions on minimal per timestamp
- MinimapRightClicks: Number of right-clicks on minimal per timestamp
- NumberOfPACs: Number of PACs per timestamp
- GapBetweenPACs: Mean duration between PACs (milliseconds)
- ActionLatency: Mean latency from the onset of PACs to their first action (milliseconds)
- ActionsInPAC: Mean number of actions within each PAC
- TotalMapExplored: Number of 24x24 game coordinate grids viewed by player per timestamp
- WorkersMade: Number of SCVs, drones, probes trained per timestamp
- UniqueUnitsMade: Unique units made per timestamp
- ComplexUnitsMade: Number of ghosts, investors, and high templars trained per timestamp
- ComplexAbilityUsed: Abilities requiring specific targeting instructions used per timestamp
- MaxTimeStamp: Time stamp of game's last recorded event