

ANALISIS BDD STEAM *(Valve Corporation)*



STEAM®

Un trabajo de Ismael Peralta

Para curso: DATA ANALYTICS

Profesor: Lucas Bernal

Tutor: María Sol Tomatis

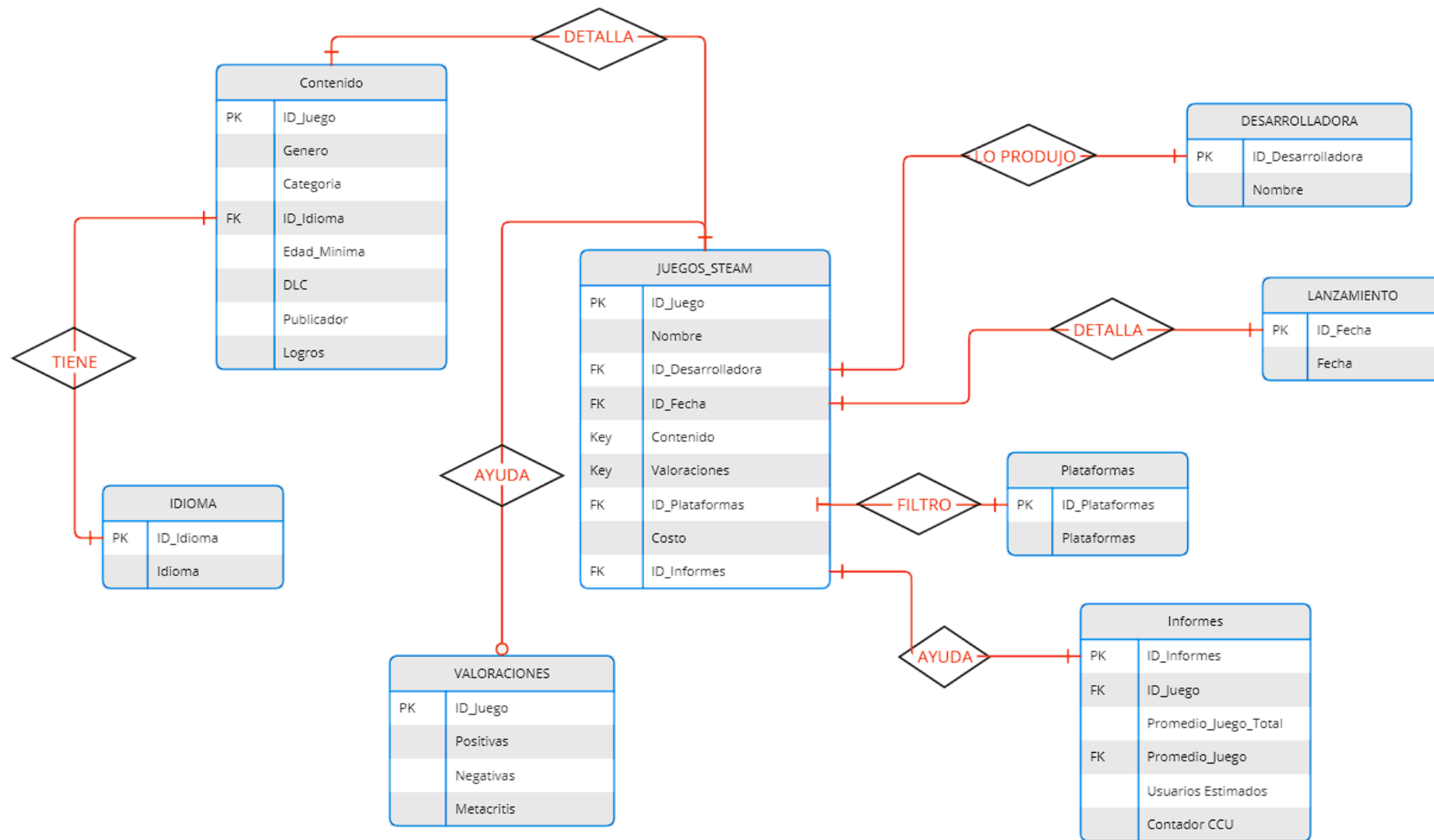
Objetivos:

Analizaremos una de las tiendas más grandes del mercado de videojuegos, STEAM perteneciente a la compañía Valve Corporation. Tendremos a disposición la información detallada sobre cada videojuego publicado en la plataforma y datos recopilados por los usuarios desde sus inicios hasta el 2019. analizaremos los juegos con mayor valoración teniendo en cuenta los factores como el precio, genero, cantidad de horas jugadas, desarrolladoras, etc. La evolución que ha tenido a través de los años y como fue creciendo la plataforma.

Alcance:

El proyecto abarca todos los datos recopilados por los usuarios y la misma compañía desde el año 2000 al 2019 a nivel mundial, tomando de referencia este último año como últimos datos actualizados.

DIAGRAMA ENTIDAD-RELACION



Listado tablas y columnas:

Juego_Steam: Esta es la tabla principal que contiene los detalles más significativos de cada título.

- ID_JUEGO. (PK)
- Nombre.
- ID_Desarrolladora. (FK)
- ID_Fecha. (FK)
- Contenido.
- Valoraciones.
- ID_Plataformas. (FK)
- Costo.
- Informes

Desarrolladora: Se almacenan por ID cada desarrolladora con su nombre y su publicador.

- ID_Desarrolladora. (PK)
- Nombre.

Lanzamiento: En esta tabla se guardan las fechas de los lanzamientos.

- ID_Fecha. (PK)
- Fecha.

Contenido: Tenemos acceso más individualizado a cada título. Podremos ver con más detalles los géneros, categorías, idiomas, edad mínima, contenido extra, etc.

- ID_JUEGO. (PK)
- Genero.
- Categoría.
- ID_Idioma. (FK)
- Edad.
- DLC.
- Publicador.
- Logros.

Idioma: Tabla con acceso al código de idiomas.

- ID_Idioma. (PK)
- Idiomas.

Valoraciones: Aquí podremos las puntuaciones positivas como negativas de cada título.

- ID_Juego. (PK)
- Negativas.
- Metacritis
- Positivas.

Plataformas: Aquí Daremos a cada plataforma un código identificativo.

- ID_Plataformas. (PK)
- Plataformas

Informes: En esta tabla se guardan los datos relevantes para la plataforma en la que llevan el control como por ejemplo las horas que le dedican los usuarios, jugadores que adquirieron el titulo y en usuarios en simultaneo.

- ID_Informes (PK)
- ID_Juegos
- Promedio_Juegos_Total (Hs.)
- Promedio_Juego (Hs.)
- Usuarios_estimados.
- Contador CCU.

DOCUMENTACION POWER BI:

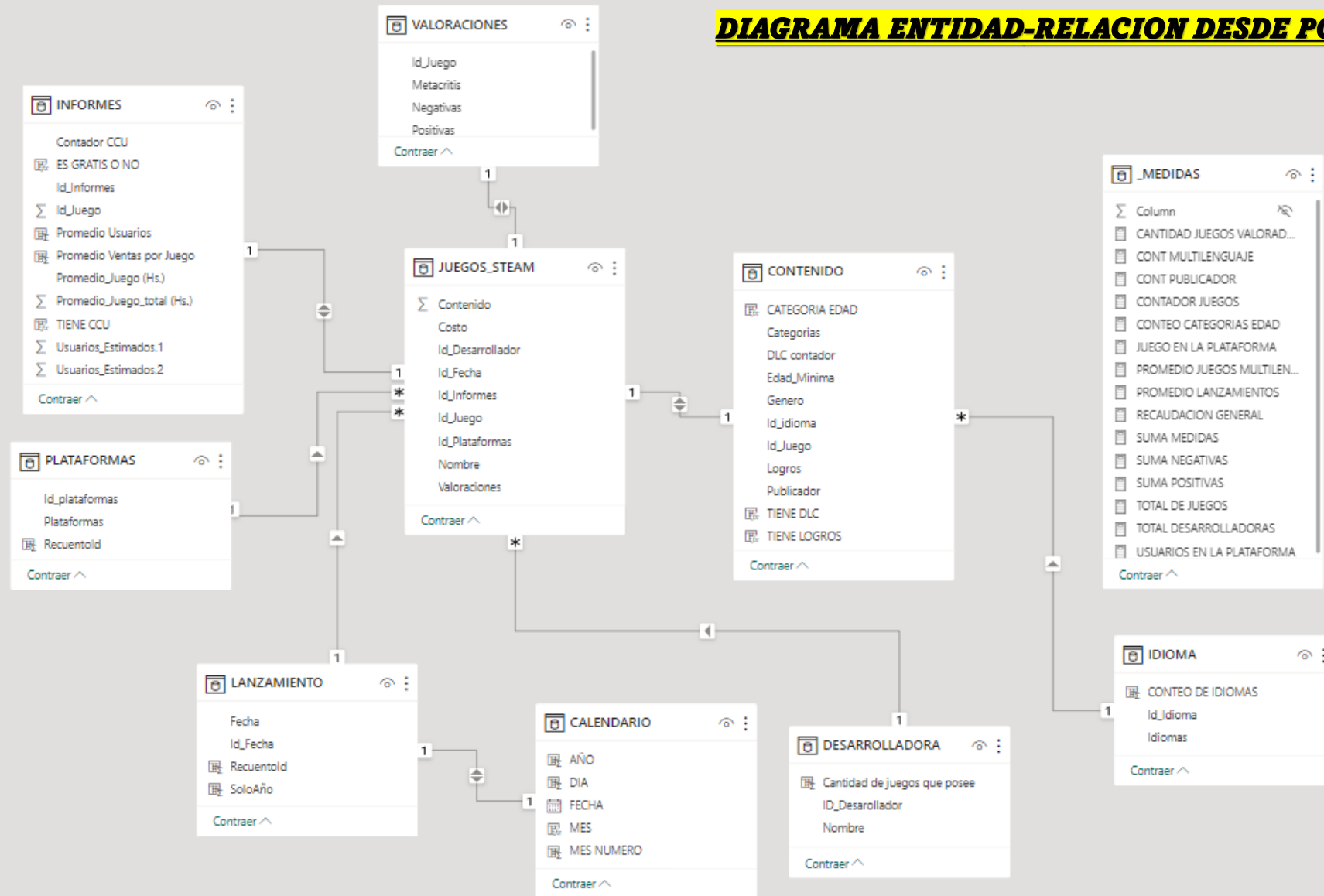
MODIFICACION Y AGREGADOS DE COLUMNAS EN TABLAS ORIGINALES:

- **Desarrolladora:** Se agrego una columna calculada la cual cuenta el total de juegos que lanzo cada una según su ID, sacando la información de la tabla Juegos Steam.
- **Lanzamiento:** Obtuve 2 columnas calculadas, **RecuentoID** que me facilito obtener el total de juegos que se lanzaron en la misma fecha, por otro lado, la columna **Solo Año** para operar y tener de auxiliar en futuras medidas.
- **Contenido:** En este caso agregue 3 columnas, destinado para aplicar filtro en el informe con condicionales **Tiene DLC** y **Tiene Logros**, además otra para facilitar la lectura de **Categoría Edad**.
- **Idioma:** **Conteo Idiomas**, decidí hacer esta columna para poder obtener mediante delimitadores la cantidad de idiomas que hay por cada título.
- **Plataformas:** Mediante el ID de plataformas de la tabla steam saque obtuve **RecuentoID**, para calcular el total de por cada plataforma disponible.
- **Informes:** En esta tabla cree varias columnas similares a las sacadas en la tabla Lanzamiento, **Es Gratis** o No y **Tiene CCU** a razón de filtros y **Promedio Usuarios** y **Promedio Ventas** por Juego para realizar cálculos y gráficos,

CREACION DE TABLAS NUEVAS:

- **MEDIDAS:** Esta tabla es a modo de organización para tener fácil acceso y lecturas a todas las medidas calculadas para el informe, en total 15 medidas calculadas como conteos, promedios, totales, operaciones en general.
- **CALENDARIO:** Creada mediante la función DAX y relacionada con mi tabla original con fechas, usando principalmente tanto los años como los meses en varios gráficos.

DIAGRAMA ENTIDAD-RELACION DESDE POWER BI



VISTA INFORME – POWER BI

El proyecto está compuesto por 4 páginas, con botones, filtros, medidas en general, gráficos, marcadores, etc:

- **Portada (1):** Presentación del proyecto, junto con menú de navegación.
- **General Steam (2):** En esta vista podremos analizar los valores más relevantes de la plataforma, centrándonos en la ganancia en las últimas 2 décadas. Podremos observar la cantidad de plataformas, el total de juegos, total de desarrolladoras, usuarios y por supuesto, la recaudación general de la compañía.
- **Juegos (3):** Una vista más centrada a los puntos fuertes de las compañías desarrolladoras, junto con los filtros generales que puede necesitarse para realizar un relevamiento de cada una así también como las que más aportaron a Steam.
- **Usuarios (4):** Por último, aquí podremos observar más una vista a lo que busca el usuario promedio, tener un rápido acceso, los juegos más valorados, costos, más jugados con sus respectivos filtros para un rápido acceso y búsqueda.

ANALISIS BDD STEAM

(Valve Corporation)

UN TRABAJO DE ISMAEL PERALTA

STEAM®

Curso: DATA ANALYTICS

Profesor: Lucas Bernal

Tutor: Maria Sol Tomatis

PORTADA

GENERAL STEAM

JUEGOS

USUARIOS

1

27 mil

TOTAL DE JUEGOS

17 mil

TOTAL DESARROLLADORAS

27 mil

JUEGO EN LA PLATAFORMA

3,63 mil M

USUARIOS EN LA PLATAFORMA

Año

1997

2019

DATOS GENERALES DE STEAM Y SUS GANANCIAS

2

\$3,06 bill.

RECAUDACION GENERAL



PORTADA

GENERAL STEAM

JUEGOS

USUARIOS



ESTADISTICAS GENERALES DE JUEGOS

14,67 %

PROMEDIO JUEGOS MULTILINGUAJE

8,74 %

CANTIDAD JUEGOS VALORADOS (Metacrit)

3

LISTADO DE PLATAFORMAS

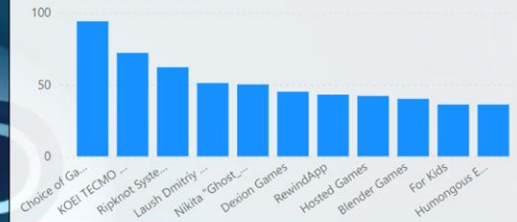
Plataformas

Todas

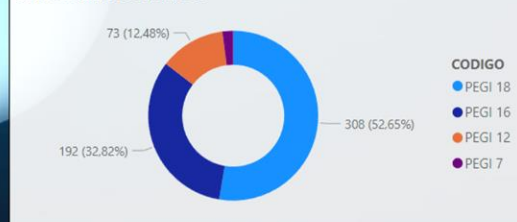
LECTURA ANUAL

Solo Año	Suma de Promedio Usuarios	CONTADOR JUEGOS
1997	75.000,00	1
1998	7.500.000,00	1
2002	350.000,00	1
1999	15.000.000,00	2
2000	22.500.000,00	2
2003	7.725.000,00	3
2001	15.500.000,00	4
2004	63.850.000,00	6
2005	17.360.000,00	6
2006	54.975.000,00	48
2007	109.685.000,00	93
2008	73.690.000,00	145
2010	110.790.000,00	238
2011	184.080.000,00	239
2009	138.990.000,00	305
2012	292.595.000,00	320
2013	468.510.000,00	418
2014	348.065.000,00	1555
2019	52.490.000,00	2213
2015	436.860.000,00	2597
2016	444.865.000,00	4361
Total	3.630.500.000,00	27075

TOP 10 DESARROLLADORAS



CATEGORIAS DE EDADES



TIENE LOGROS

☐ NO TIENE LOGROS

☐ TIENE LOGROS

ES GRATIS O NO

☐ ES PAGO

☐ NO ES PAGO

TIENE CCU

☐ NO TIENE CCU

☐ TIENE CCU

PORTADA

GENERAL STEAM

JUEGOS

USUARIOS



ANALISIS PARA USUARIOS

4

RANGO DE COSTO

\$0

\$42.199

TIENE LOGROS

☐ NO TIENE LOGROS

☐ TIENE LOGROS

ES GRATIS O NO

☐ ES PAGO

☐ NO ES PAGO

TIENE DLC

☐ NO TIENE DLC

☐ TIENE DLC

PORTADA

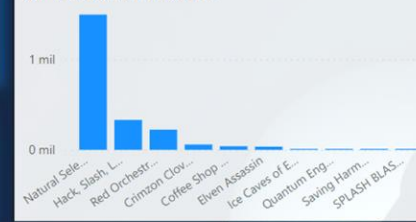
GENERAL STEAM

JUEGOS

USUARIOS



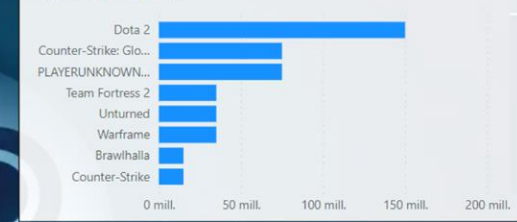
TOP 10 PEOR VALORADOS



TOP 10 MEJOR VALORADOS



PROMEDIO USUARIOS



GENERAL

Nombre	Fecha	Costo	CONTEO DE IDIOMAS	Logros	DLC contad...
- Arcane Raise -	10/3/2017	\$199	1	37	0
Fieldrunners 2	10/1/2013	\$699	5	59	0
! That Bastard Is Trying To Steal Our Gold !	3/3/2016	\$289	1	0	0
!AnyWay!	6/6/2018	\$169	1	4997	0
!LABrpgUP!	13/6/2018	\$79	1	2021	1
"BUTTS: The VR Experience"	3/2/2016	\$79	14	0	0
"Glow Ball" - The billiard puzzle game	20/7/2015	\$289	19	0	1
"TWO DRAW"	9/10/2017	\$79	2	0	0
#Archery	19/12/2017	\$699	1	9	0
#CuteSnake	15/3/2018	\$79	2	147	0

Algunas medidas calculadas:

- CANTIDAD JUEGOS VALORADOS (Metacriti) = `AVERAGE((VALORACIONES[Metacritis]))/100`
- CONT MULTILENGUAJE = `SUMX(FILTER(IDIOMA, IDIOMA[CONTEO DE IDIOMAS] > 5 // a partir de 5 lo tomo como multilenguaje),1)`
- CONT PUBLICADOR = `COUNT(CONTENIDO[Publicador])`
- CONTADOR JUEGOS = `SUMX(SUMMARIZE(LANZAMIENTO, LANZAMIENTO[SoloAño], "RecuentoId", COUNTROWS(RELATEDTABLE(JUEGOS_STEAM))), [RecuentoId])`
- CONTEO CATEGORIAS EDAD = `SUMX(CONTENIDO, IF(CONTENIDO[Edad_Minima] <= 3 || CONTENIDO[Edad_Minima] = 7 || CONTENIDO[Edad_Minima] = 12 || CONTENIDO[Edad_Minima] = 16 || CONTENIDO[Edad_Minima] = 18, 1, 0))`
- JUEGO EN LA PLATAFORMA = `SUMX(FILTER(ALLSELECTED(LANZAMIENTO), LANZAMIENTO[SoloAño]), LANZAMIENTO[RecuentoId])`
- PROMEDIO JUEGOS MULTILENGUAJE = `DIVIDE([CONT MULTILENGUAJE] * 100, [TOTAL DE JUEGOS])/100`
- PROMEDIO LANZAMIENTOS = `AVERAGE(LANZAMIENTO[RecuentoId])`
- RECAUDACION GENERAL = `SUM(INFORMES[Promedio Ventas por Juego])`
- SUMA MEDIDAS = `SUM(VALORACIONES[Negativas])`
- SUMA NEGATIVAS = `SUM(VALORACIONES[Negativas])`
- SUMA POSITIVAS = `SUM(VALORACIONES[Positivas])`
- TOTAL DE JUEGOS = `CALCULATE(COUNT(JUEGOS_STEAM[Id_Juego]), ALL())`
- TOTAL DESARROLLADORAS = `COUNT(DESARROLLADORA[ID_Desarrollador])`
- USUARIOS EN LA PLATAFORMA = `SUM(INFORMES[Promedio Usuarios])`