



Análisis de datos usando Twitter y MongoDB para **Nintendo Direct**







BACARO **TECH**

Software Solutions

Daniel Fernando Baas Colonia
Rodrigo Castilla López
Luis Gerardo Castillo Pinkus
Rafael Rodríguez Guzmán



Introducción

Nintendo es una compañía que desarrolla videojuegos. Está posicionada a nivel mundial como una de las que más efectivo genera gracias a su productos, y su importancia en el mercado es indudable.

Una de las franquicias más importantes para Nintendo es Super Smash Bros.

Dado que esta franquicia genera mucha expectativa entre sus usuarios, esta esperan con ansias cada vez que hay una nueva entrega del juego.

Nintendo Direct

Nintendo realiza eventos digitales cada cierto tiempo llamados “Nintendo Direct”. Este consiste en un stream de video donde algún representante de la compañía habla sobre los próximos juegos que saldrán, anuncios nuevos, actualizaciones, etc. Uno de los últimos eventos de este año fue un Nintendo Direct dedicado completamente a mostrar información sobre el próximo juego de Super Smash Bros, que tiene fecha de salida para el próximo 7 de Diciembre.

Grandes cantidades de información

Los eventos digitales de Nintendo siempre generan mucho revuelo puesto las personas siempre esperan ver cosas nuevas e interesantes, y en el caso del Nintendo Direct de Super Smash Bros, las personas esperan ansiosamente por ver qué personajes nuevos incluirá la última entrega del juego.

Así, redes sociales como Twitter se llenan de información cada vez que un evento digital ocurre.

Para este proyecto se decidió recopilar y analizar tweets generados por usuarios durante el último Nintendo Direct de Super Smash Bros.

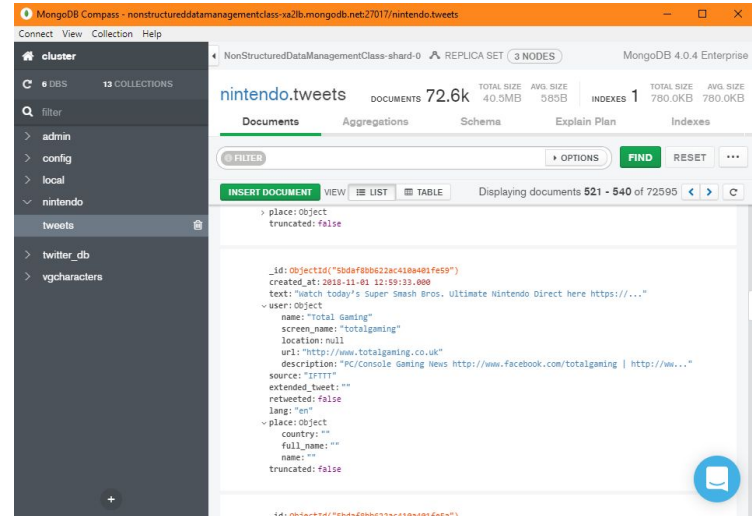
Twitter como fuente de información

- Se hizo uso de Twitter para obtener información de redes sociales.
- El tema analizado fue el stream del evento digital “Super Smash Bros Ultimate Direct”.
- Se recopilaron tweets una hora antes, durante (40 minutos) y una hora después del evento.
- Se deseaba saber cuál fue la tendencia sobre las expectativas antes, durante y después del evento.



MongoDB como almacenamiento

- Se hizo uso de MongoDB para almacenar la información.
- Se usó del clúster online para acceso a todos los miembros del equipo.



Python como lenguaje

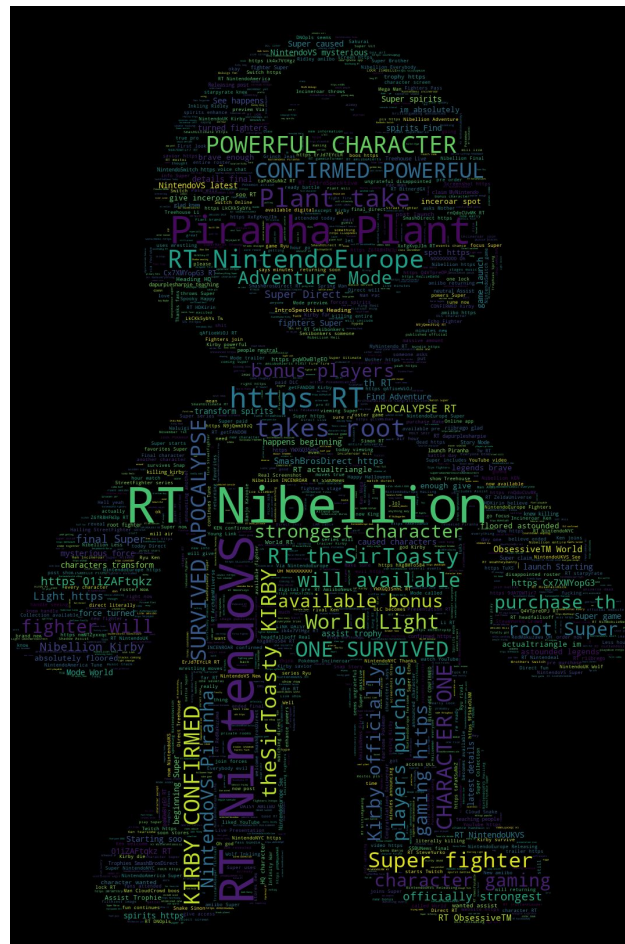
- Se optó por usar Python como lenguaje para trabajar.
- Hacer uso de la biblioteca “tweepy” para obtener la información.
- Hacer uso del lenguaje para realizar una aplicación en consola.
- Uso de biblioteca para generar gráficas y realizar el análisis y procesamiento de los datos.
- Ganar más experiencia en el uso del lenguaje.



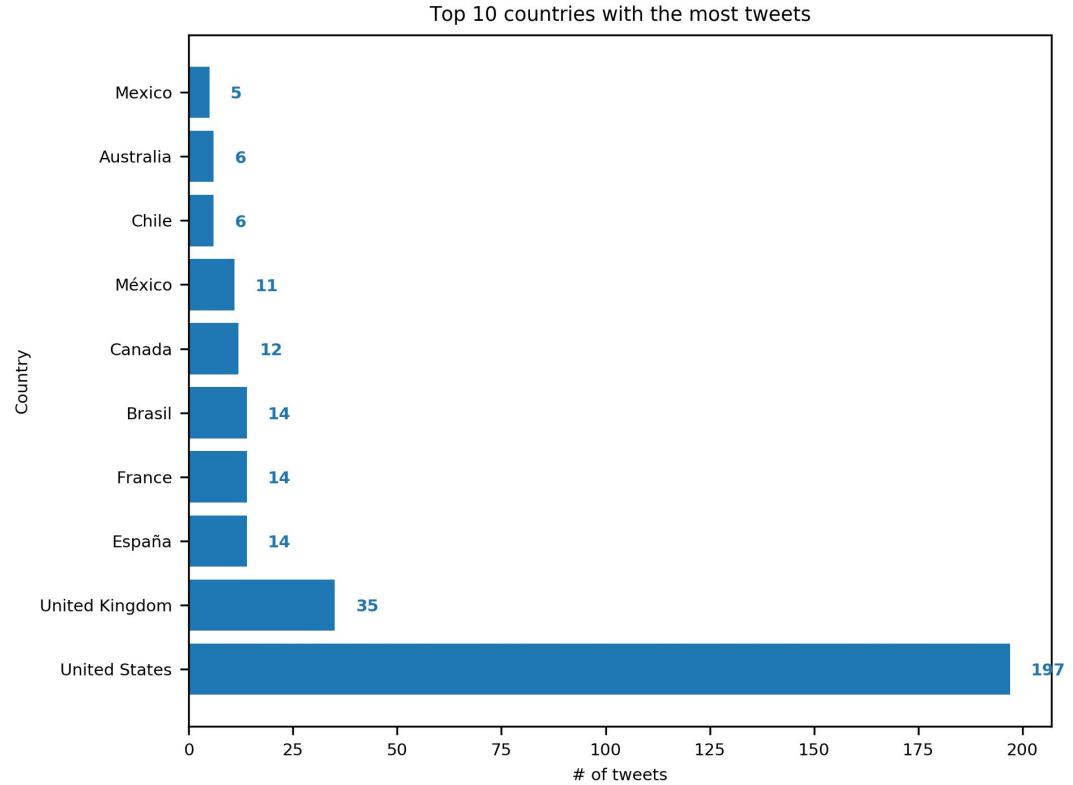
Procedimiento

- Se obtuvieron tweets de Twitter y se almacenaron en la base de datos en línea de MongoDB.
- Se procesaron los datos usando Python.
- Se obtuvieron lo que los usuarios mencionaron más, qué países estuvieron más activos, qué idiomas fueron los más usados y en qué aplicaciones de software se realizaron la mayor cantidad de tweets.
- Los resultados se presentan en el navegador web con las gráficas resultantes.

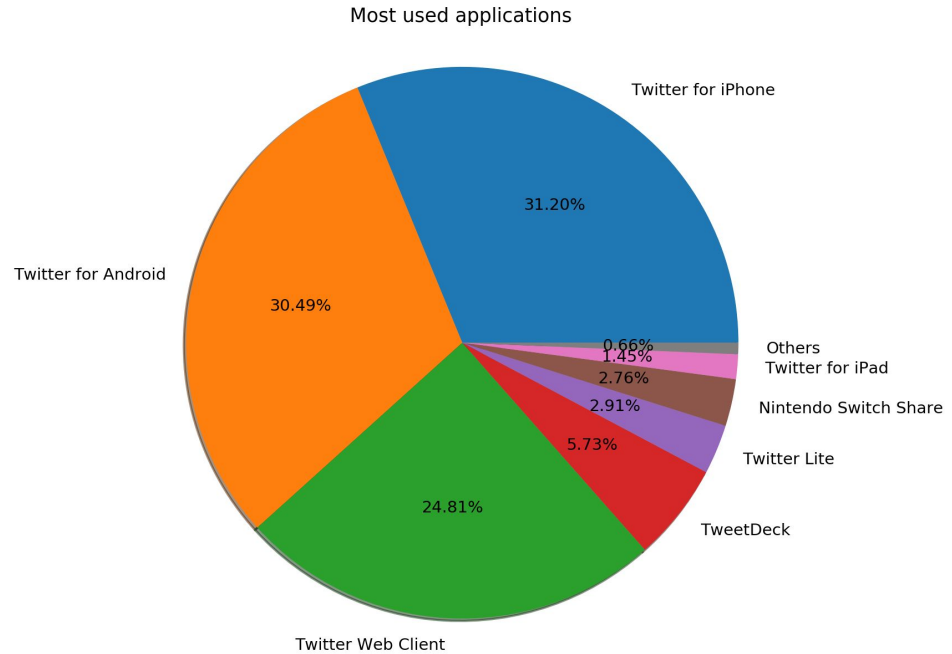
Resultados



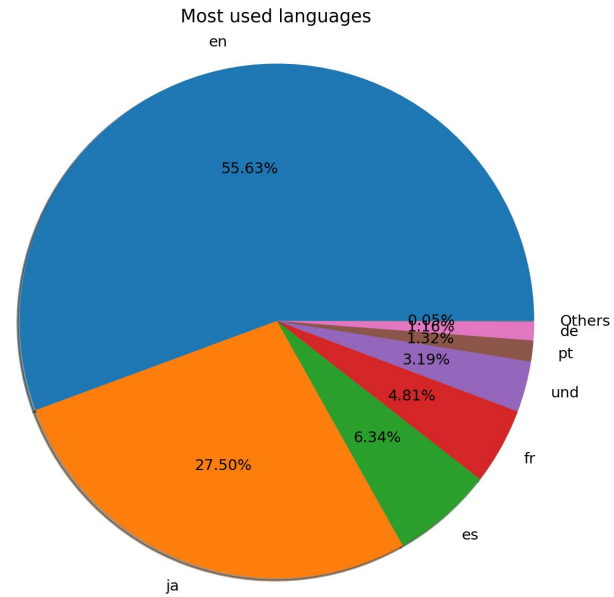
Resultados



Resultados



Resultados



Visión a futuro

Se puede observar información interesante en cómo reaccionaron los espectadores del evento ante ciertas partes el mismo.

El proyecto podría escalar a futuro, y orientarlo a realizar un análisis de sentimientos, con el fin de observar mejor cuáles eran las expectativas de los usuarios ante ciertos elementos y cuáles fueron las opiniones al final.