

# DATA ANALYSIS PROGRAMMING: PROJECT PROPOSAL

## - Steam Store Game Analysis -

201714220 컴퓨터과학 정든솔

### I. Background & Data set

#### 1. Background

COVID-19의 발생에 따라 Indoor Activity 사업이 크게 성장하였다. 그와 더불어 현재 다양한 게임회사들이 P2E(Play to Earn) 모델을 성공적으로 정착시키기 위해 게임플랫폼 사업에 많은 투자를 진행하고 있다. Steam은 게임플랫폼 업계의 최대 업체 중 하나로 다양한 게임개발 업체들과 제휴를 맺고 있다. 향후 시대적으로 주목받을 게임 장르를 분석하고 소비자의 관점에서 어떠한 평가와 정보를 토대로 가성비 있게 게임을 선택할지를 데이터 분석을 통해 알아보하고자 한다.

#### 2. Data set

- Data 원출처 및 사용 API: Steam Store and SteamSpy APIs
- Data 수집일: May, 2019
- Data Size: 27075 Instances
- 출처: <https://www.kaggle.com/nikdavis/steam-store-games>

### II. Task

#### 1. Data Preprocessing

- IQR, One-hot Encoding 등을 통한 데이터 전처리 시행

#### 2. Time Series Analysis

- Time Series에 따른 게임 발매 Trend 분석 실행
- release\_date attribute 이용

#### 3. Regression

- 장르별 발매 및 판매 수를 통해 분기에 따른 회귀 예측 시행
- release\_date, genres, owner 등의 attribute 이용

#### 4. Classification & Clustering

- Genre와 Tag 등에 따른 classification 및 clustering 시행
- Price, Rating, Playtime 등의 정보를 추가하여 분석
- tag, genres, price, positive\_ratings, average\_playtime attribute 이용

제출일	2021년 11월 16일	전공	컴퓨터과학
과목	데이터분석프로그래밍	학번	201714220
담당교수	최현수 교수님	이름	정든솔