

PROPUESTA DE CASO PRÁCTICO

Autores:

APELLIDOS, NOMBRE	GRUPO
RUBIO OLIVARES, CARLOS	81
RODRÍGUEZ FRAILE, JORGE	81

Breve descripción del estudio que se pretende hacer:

Estudio de los 50 juegos con más jugadores simultáneos en la plataforma de Steam. Analizaremos sus valoraciones, tanto positivas como negativas, su género, tiempo de juego medio, pico máximo de jugadores, su año de salida y su precio.

Descripción del fichero de datos

Número de observaciones muestrales: 50

Número de variables y su descripción: 7

Pico Máximo de jugadores: Número más alto de jugadores simultáneamente en dicho juego.

Género: Clasificación del juego dependiendo de sus mecánicas (Shooter, RPG, exploración...)

Tiempo juego medio: Eliminando valores atípicos como abandono del juego o pasárselo extremadamente rápido(speedrun)

Valoraciones positivas: Número de reseñas de los usuarios positivas.

Valoraciones negativas: Número de reseñas de los usuarios negativas.

Precio: Precio en la actualidad en Steam.

Año de salida: Año en el que el videojuego fue lanzado (juego base, no reediciones)

- Variable principal (objeto principal del estudio)
 - Y: Pico máximo de jugadores
- Variables secundarias (al menos 3)
 - X_1 : Género
 - X_2 : Tiempo juego medio

- X_3 : Valoraciones positivas
- X_4 : Valoraciones negativas
- X_5 : Precio
- X_6 : Año de salida

Fuente de los datos

<https://steamdb.info/graph/>

<https://store.steampowered.com/stats/>

<https://howlongtobeat.com/>

<https://isthereanydeal.com/>

<https://www.kaggle.com/nikdavis/steam-store-games>