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)
  + X1: Género
  + X2: Tiempo juego medio
  + X3: Valoraciones positivas
  + X4: Valoraciones negativas
  + X5: Precio
  + X6: Año de salida

**Fuente de los datos**

[https://steamdb.info/graph/](https://steamdb.info/graph/#)

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

<https://howlongtobeat.com/>

<https://isthereanydeal.com/>

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