La història de Steam

Del minimapa a la marca de missió

Noms _____

Per parelles. La Part A és de memòria. La Part B és a Superset, al quadre de comandament "Steam market" d'un de vosaltres: primer **SQL → SQL Lab** (base de dades `Dades classe`, esquema `public`, taula `games_clean`), després el quadre de comandament. El vostre lector: **un estudi de tres persones que decideix si llança a Steam, i a quin preu**.

Referència

Un quadre de comandament és el **minimapa**: ho mostra tot. Una història és la **marca de missió**: diu on anar. Una història té tres parts:

- **Context** (quin jugador, quina missió): qui llegeix, i què ha de decidir?
- **Insight** (el que mostra el minimapa i que importa per a aquella missió): la troballa, amb el seu número, que canvia la decisió.
- **Acció** (la marca: ves-hi): i doncs, què hauria de fer?

Part A · Dues eines comparades (8 min)

Dues sessions de Power BI, cinc mesos de Superset. Sense cercar: memòria i raonament. Notes, no frases.

	Apache Superset	Microsoft Power BI
Llicència Qui paga, i què paga?		
Model de dades Una taula per gràfic, o més?		
On s'executa I on viuen les dades?		
Una API com a font Com hi entra el JSON?		
Qui la fa servir		

Part B · La història de Steam (26 min)

B1 Agafeu la frase dels deures per a l'estudi i poseu-la a prova.

Hi ha un número? _____ Diu per a qui és? _____ Diu què cal fer? _____

B2 Trobeu l'*insight*. A SQL Lab, executeu aquestes consultes **una a una** (només mostra el resultat de l'última sentència) i llegiu-les a poc a poc.

```sql
SELECT release_year, COUNT(*) AS games,
       ROUND(100.0 * COUNT(*) FILTER (WHERE owners_tier = 'Niche') / COUNT(*), 1) AS niche_pct,
       PERCENTILE_CONT(0.5) WITHIN GROUP (ORDER BY price) AS median_price
FROM games_clean WHERE release_year >= 2013
GROUP BY release_year ORDER BY release_year;

SELECT price_band, COUNT(*) AS games,
       ROUND(100.0 * COUNT(*) FILTER (WHERE owners_tier = 'Hit') / COUNT(*), 1) AS hit_pct
FROM games_clean GROUP BY price_band ORDER BY hit_pct DESC;
```

Una frase amb almenys dos números que preocuparia o animaria l'estudi:

_____

_____

B3 Escriviu la història: tres frases, una per part, i un límit. Després llegiu-les a la parella en qualsevol ordre: sap dir quina és quina?

Context _____

Insight, amb els seus números _____

_____

Acció, començant amb un verb _____

_____

Límit: una cosa que les dades no us poden dir _____

B4 Anoteu el quadre de comandament (11 min).

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	Obriu el quadre de comandament, **Edit dashboard**. Al panell de la dreta, obriu la pestanya **Layout elements**.	Mode d'edició.
2	Reescriviu el **Header** de dalt (o arrossegueu-ne un de nou): l'*insight* com a titular amb un verb, no "Steam market 2004–2018".	El vostre titular: _____
3	Arrossegueu un bloc **Text / Markdown** al costat del gràfic que ho demostra. Feu-hi doble clic i substituïu el text d'exemple: l'*insight* amb els seus números i, en cursiva, un límit de les dades.	El gràfic que ho demostra: _____
4	Canvieu el nom d'aquest gràfic: feu clic al títol i escriviu-hi la conclusió. "Releases per year" es converteix en una frase que diu què va passar.	Títol antic: _____ Títol nou: _____
5	Moveu el gràfic que ho demostra a la fila de dalt. Afegiu un últim bloc **Text / Markdown** a baix amb l'acció. **Save**.	Mode de visualització: capçalera, dos blocs de text, el gràfic amb el nom nou.

B5 Obriu la llista **Charts** i busqueu el gràfic que heu reanomenat al pas 4. Quin títol hi té?

_____

B6 Ensenyeu el quadre de comandament a una altra parella. Només llegeixen la capçalera i els dos blocs de text. Saben què hauria de fer l'estudi? Si no, què hi falta: el número, el lector o el verb?

_____

Encallats?

- **`niche_pct` sempre acaba en .0**: el `100.0` ha perdut el punt decimal, i PostgreSQL ha dividit nombres enters.
- **SQL Lab només mostra un resultat**: mostra l'última sentència. Executeu les consultes una a una.
- **No hi ha quadre de comandament "Steam market", o està trencat**: anoteu qualsevol quadre de comandament amb un gràfic de jocs per any. Construïu aquest gràfic a partir de `games_clean` en dos minuts: gràfic de barres, `release_year`, `COUNT(*)`.
- **Un *insight* que només és una etiqueta**: "Releases per year" és una etiqueta. Un *insight* té un número i una conseqüència.

Heu acabat quan Algú que només llegeix la capçalera i els dos blocs de text sap què hauria de fer l'estudi. **Parella ràpida?** Escriviu les mateixes tres frases per al vostre propi conjunt de dades.

A casa Parelles de projecte: porteu escrites les tres frases (context, *insight*, acció) del vostre propi conjunt de dades. Dimecres és l'última sessió de treball abans de les presentacions del dilluns 22/02.