Esbós i KPI

Steam market sobre paper, i després la seva fila de KPI Noms _____

Per parelles. La Part A és sobre paper: un A4 en blanc, apaïsat. La Part B és a Superset → **Charts**, dataset `games_clean` (base de dades `Dades classe`, esquema `public`): una fila per joc de Steam, 2004–2018. A la Part B cadascú construeix els gràfics a la seva VM. Escriviu els resultats aquí.

Referència

Franja	Què hi va	Al joc
A dalt	3–4 **KPI**: els números grans. L'ull va primer a dalt a l'esquerra.	Vida i munició.
Al mig	Tendències i comparacions: línies, barres.	El minimapa.
A baix	Detall per als curiosos: taula, dispersió, mapa de calor.	L'inventari.

Un **quadre de comandament** és el HUD: una pantalla, llegida d'un cop d'ull, per decidir alguna cosa. Agrupa els pocs gràfics i números que **una audiència** necessita per seguir **un tema**.

Un **KPI** és un número amb una definició, una unitat i una decisió al darrere.

Regla d'aquest curs: una pantalla, 8 gràfics com a màxim.

Part A · L'esbós sobre paper (12 min)

Res de Superset fins que l'esbós tingui tres franges. Dissenyeu el quadre de comandament "Steam market".

A1 Tres preguntes abans de dibuixar. Dues ja estan respostes. Responeu la tercera.

Pregunta	Què decideix	Resposta per a "Steam market"
Qui el llegeix?	El vocabulari, el nivell de detall, quants gràfics.	Un petit estudi indie a punt de publicar el seu primer joc.
Per a què?	Quins gràfics es queden i quins surten.	Decidir un preu de llançament i saber com d'atapeït està el mercat.
Cada quant?	Monitor en directe o una foto que es llegeix un cop.	

A2 A l'A4, a dalt: **audiència** i **propòsit**, una línia cadascun. Dibuixeu les tres franges. Franja de dalt: 4 caixes per als KPI de la Part B, cadascuna amb la seva fórmula.

A3 Al mig i a baix: col·loqueu **com a màxim cinc** dels vostres gràfics "UT3 · …" com a caixes etiquetades (nom + tipus de gràfic). Sota cada caixa escriviu la pregunta que respon.

A4 Escriviu, al costat, **un gràfic que deixeu fora**.

Quin, i per què? _____

_____

Encallats?

- **El Big Number mostra un decimal llarg en lloc d'un percentatge**: **Number format** (a la pestanya **Customize**) encara és **Adaptive formatting**. Escriviu `.1%` i premeu Enter.
- **`function avg(boolean) does not exist`**: PostgreSQL no pot fer la mitjana de cert/fals. Hi falta la conversió: `AVG(is_free::int)`.
- **Hits mostra el mateix número que Games**: no s'ha afegit el filtre. **Mostra 0**: els valors distingeixen majúscules de minúscules, `Hit`.
- **No teniu gràfics "UT3 · …"**: feu l'esbós amb la llista de la parella i reconstruïu-ne dos abans de dilluns.
- Encara encallats després de dos intents? Pregunteu als veïns, després al professor.

Part B · Quatre Big Numbers (15 min)

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	**Charts → + Chart**, dataset `games_clean`, tipus de gràfic **Big Number** (categoria **KPI**).	Un gràfic buit amb una casella **Metric**.
2	A **Metric** trieu la pestanya **Custom SQL**, escriviu `AVG(is_free::int)` i **Save**. **Create chart**.	El número diu _____
3	Pestanya **Customize**: a **Number format** escriviu `.1%` i premeu Enter.	Ara diu _____
4	**Save** amb el nom `UT4 · KPI Free share`.	El gràfic és a la llista **Charts**.
5	El mateix camí per a les altres tres files de la taula de sota. Deseu amb aquests noms exactes: la classe de dilluns els necessita.	Quatre gràfics que comencen per `UT4 · KPI`.

Nom del gràfic	Mètrica (Custom SQL)	Format	El vostre valor
`UT4 · KPI Free share`	`AVG(is_free::int)`	`.1%`	
`UT4 · KPI Games`	`COUNT(*)`	`,d`	
`UT4 · KPI Median price`	`PERCENTILE_CONT(0.5) WITHIN GROUP (ORDER BY price)`	`.2f`	
`UT4 · KPI Hits`	`COUNT(*)` + un filtre `owners_tier` **Equal to (=)** `Hit` (1 M de propietaris o més)	`,d`	

B1 El pas 3 ha canviat el que veieu. Ha canviat el número mateix, o només com es mostra?

_____

B2 El preu **mitjà** és 7.91. Què descriu millor el joc típic, la mitjana o la vostra mediana, i per què?

_____

_____

B3 Quin dels vostres quatre números canviaria el preu de llançament de l'estudi? Quin és només context?

Canvia la decisió: _____ Només context: _____

Part C · El projecte final (4 min)

Demaneu l'**enunciat del projecte final** al professor i llegiu-lo amb la parella.

C1 **Dades.** Sigui quina sigui la font, on han d'acabar les dades?

_____

C2 **Producte.** Un quadre de comandament de Superset amb:

KPI _____ gràfics _____ d'almenys _____ tipus filtres _____

C3 **Dates.**

Taller _____ Presentacions _____ i _____

Heu acabat quan L'esbós té audiència, propòsit, 4 caixes de KPI amb fórmula, com a màxim 5 caixes de gràfic amb una pregunta cadascuna i un gràfic descartat amb el motiu · la llista **Charts** mostra quatre gràfics que comencen per `UT4 · KPI` · els vostres quatre valors coincideixen amb els de la parella · tots els espais en blanc d'aquí estan plens. **Parella ràpida?** Afegiu `UT4 · KPI Avg metascore` amb `AVG(metascore)` i apunteu en quants jocs es basa aquesta mitjana.

A casa Acabeu els quatre gràfics `UT4 · KPI`: dilluns es parteix d'aquí. Pas 1 del projecte (lliureu-lo al professor, amb els dos noms): nom i enllaç del conjunt de dades (o endpoint de l'API, sense cap clau), audiència, propòsit i tres KPI candidats amb les seves fórmules. Termini: dimecres 03/02.