# Construid Steam market

## Del boceto en papel a Superset

Nombres _____

Superset → **Dashboards**, en vuestra VM. Necesitáis los cuatro gráficos `UT4 · KPI`, los gráficos «UT3 · …» (todos sobre `games_clean`) y el boceto del miércoles: es el plan. **El modo de edición no guarda por sí solo**: pulsad **Save** después de cada tarea. Escribid aquí lo que veis.

## Referencia

| Elemento de diseño | Qué hace | En el HUD |
|---|---|---|
| **Header** | El título de una sección. Tres tamaños. | La etiqueta sobre un grupo de indicadores. |
| **Row** | Una franja horizontal con gráficos lado a lado. | Una línea del HUD. |
| **Column** | Apila cosas verticalmente dentro de una fila. | Dos indicadores pequeños uno sobre otro. |
| **Tabs** | Varias páginas en el mismo espacio; una visible cada vez. | Las pestañas del inventario. |
| **Text / Markdown** | Texto libre: una nota, la fuente, un enlace. | El tooltip que explica. |
| **Divider** | Una línea horizontal fina entre secciones. | Un separador. |

El **modo de edición** es la pantalla de «personalizar HUD» del juego: arrastráis cosas, las redimensionáis, pulsáis guardar y volvéis a jugar. Nadie lee un cuadro de mando en modo de edición.

En modo de edición el panel de la derecha tiene dos pestañas: **Charts** (los gráficos guardados) y **Layout elements** (las seis cajas de la tabla).

A un cuadro de mando guardado volvéis con **Edit dashboard**.

## Tarea 1 · Creadlo y colocad la fila de KPI (11 min)

| Paso | Haced esto | Deberíais ver / escribid |
|---|---|---|
| 1 | **Dashboards → + Dashboard**. Haced clic en el título y escribid `Steam market`. | Un cuadro de mando nuevo y vacío, en modo de edición. |
| 2 | Desde **Layout elements** arrastrad un **Header**: `Steam market 2004–2018 · for an indie studio choosing a launch price`. | El encabezado en lo alto del lienzo. |
| 3 | Desde **Charts** (buscad `UT4`) arrastrad tres gráficos `UT4 · KPI` a **una sola fila** bajo el encabezado: Games, Free share, Median price. Soltad cada uno **al lado** del anterior: una zona azul muestra dónde aterrizará. | Tres gráficos lado a lado. Arrastrad una esquina y contad: cada uno llega con _____ columnas de ancho. |
| 4 | Intentad soltar Hits al final de la misma fila. | ¿Qué pasa? _____ |
| 5 | Redimensionad cada gráfico a **3 columnas** y tan bajo como se deje. Ahora soltad Hits al final de la fila. **Save**. | Cuatro números en una fila: _____ |

**1a** De los pasos 3 a 5: ¿cuántas columnas de ancho mide todo el lienzo?

_____ ¿Cómo lo sabéis? _____

**1b** Abrid la lista **Charts** en otra pestaña del navegador. ¿Cuántos gráficos se llaman `UT4 · KPI Games` ahora?

_____ Entonces, ¿qué guarda el cuadro de mando: una copia del gráfico o un acceso directo? _____

## Tarea 2 · La franja central (10 min)

| Paso | Haced esto | Deberíais ver / escribid |
|---|---|---|
| 1 | **Edit dashboard**. Bajo los KPI añadid un **Header**: `How the market grew`. | Un segundo título de sección. |
| 2 | Añadid en la misma fila vuestro **gráfico de líneas** «UT3 · …» (juegos publicados por año) y vuestro **gráfico de barras o de sectores**. Dad **8 columnas** a la línea y **4** al otro. | La fila está llena: _____ + _____ = _____ |
| 3 | Comprobad que los títulos y las etiquetas de los ejes se siguen leyendo a este tamaño. Si no, arreglad el título **en el gráfico**: los tres puntos del gráfico → **Edit chart**. | ¿Habéis cambiado algún título? ¿Cuál? _____ |
| 4 | **Save**. | Sin scroll: encabezado, 4 KPI y 2 gráficos. |

## Tarea 3 · Pestañas para el detalle (10 min)

| Paso | Haced esto | Deberíais ver / escribid |
|---|---|---|
| 1 | **Edit dashboard**. Arrastrad un elemento **Tabs** debajo de la franja central. Cambiad el nombre de la primera pestaña a `Prices`; añadid una segunda con el **+** y llamadla `Quality`. | Dos pestañas, una visible cada vez. |
| 2 | En `Prices`: el **histograma** (distribución de precios). En `Quality`: el **diagrama de dispersión** (precio frente a metascore). | Cada pestaña muestra un gráfico distinto al hacer clic. |
| 3 | Bajo las pestañas arrastrad un **Divider** y un **Text / Markdown**. Haced doble clic en el texto y sustituid el ejemplo por la nota de abajo. **Save**. | La nota se ve al final. |

```
**Source:** TidyTuesday 2019-07-30 (Steam Spy). 26,685 games released 2004–2018.
Free games count as price 0. Only 2,849 games (10.7 %) have a Metascore.
```

**3a** Los KPI están en la primera fila y la dispersión en la segunda pestaña. ¿Por qué no al revés?

**3b** Leed otra vez la nota. ¿Cuál de vuestros gráficos no puede decir nada de la mayoría de los juegos, y por qué?

**3c** Una cosa del boceto que habéis movido o quitado al verla en pantalla, y por qué.

**¿Atascados?**

- **El gráfico no está en la pestaña Charts**: desmarcad **Show only my charts** o buscadlo por el nombre.
- **Un gráfico ha caído en una fila nueva, o no se deja soltar**: la fila está llena. Encoged primero los gráficos y arrastrad de nuevo hasta la zona azul **al lado** del vecino.
- **Un gráfico se ve roto cuando es pequeño**: el título es demasiado largo y salta de línea. Acortadlo en el gráfico.
- **«There are no charts added to this dashboard»**: se guardó vacío. **Edit dashboard** y seguid.
- **Todo ha desaparecido al refrescar**: no se había guardado. Rehaced la fila de KPI y guardad tras cada tarea.

**Habéis acabado cuando** La primera pantalla, sin scroll, muestra encabezado, 4 KPI en una fila y 2 gráficos · cada pestaña tiene un gráfico distinto · la nota está al final · hay al menos cuatro elementos de diseño distintos · está **guardado**. **¿Pareja rápida?** Tarea 4: el **mapa de calor** en una tercera pestaña `Calendar`. Después, con una **Column** dentro de una fila, apilad dos KPI al lado de un gráfico. ¿Se lee mejor que la fila plana? Decid por qué.

**En casa** Terminad las tareas 1–3: los filtros del miércoles se añaden a este cuadro de mando. Proyecto: cread el cuadro de mando (todavía vacío) de vuestro conjunto de datos, con un encabezado que diga audiencia y propósito, y un KPI dentro.