La historia de Steam

Del minimapa a la marca de misión

Nombres _____

Por parejas. La Parte A es de memoria. La Parte B es en Superset, en el cuadro de mando «Steam market» de uno de vosotros: primero **SQL → SQL Lab** (base de datos `Dades classe`, esquema `public`, tabla `games_clean`), después el cuadro de mando. Vuestro lector: **un estudio de tres personas que decide si lanza en Steam, y a qué precio**.

Referencia

Un cuadro de mando es el **minimapa**: lo muestra todo. Una historia es la **marca de misión**: dice adónde ir. Una historia tiene tres partes:

- **Contexto** (qué jugador, qué misión): ¿quién lee y qué tiene que decidir?
- **Insight** (lo que el minimapa muestra y que importa para esa misión): el único hallazgo, con su número, que cambia la decisión.
- **Acción** (la marca: ve allí): entonces, ¿qué debería hacer?

Parte A · Dos herramientas comparadas (8 min)

Dos sesiones de Power BI, cinco meses de Superset. Sin buscar: memoria y razonamiento. Notas, no frases.

	Apache Superset	Microsoft Power BI
Licencia ¿Quién paga, y por qué cosa?		
Modelo de datos ¿Una tabla por gráfico o más?		
Dónde se ejecuta ¿Y dónde viven los datos?		
Una API como fuente ¿Cómo entra el JSON?		
Quién la usa		

Parte B · La historia de Steam (26 min)

B1 Coged vuestra frase de los deberes para el estudio y ponedla a prueba.

¿Hay un número? _____ ¿Dice para quién es? _____ ¿Dice qué hacer? _____

B2 Encontrad el insight. En SQL Lab, ejecutad estas consultas **una a una** (solo muestra el resultado de la última sentencia) y leedlas despacio.

```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 con al menos dos números que preocuparía o animaría al estudio:

_____

_____

B3 Escribid la historia: tres frases, una por parte, y un límite. Después leédselas a vuestra pareja en cualquier orden: ¿sabe decir cuál es cuál?

Contexto _____

Insight, con sus números _____

_____

Acción, empezando con un verbo _____

_____

Límite: una cosa que los datos no os pueden decir _____

B4 Anotad el cuadro de mando (11 min).

Paso	Haced esto	Deberíais ver / escribid
1	Abrid el cuadro de mando, **Edit dashboard**. En el panel de la derecha, abrid la pestaña **Layout elements**.	Modo de edición.
2	Reescribid el **Header** de arriba (o arrastrad uno nuevo): el insight como titular con un verbo, no «Steam market 2004–2018».	Vuestro titular: _____
3	Arrastrad un bloque **Text / Markdown** junto al gráfico que lo demuestra. Haced doble clic en él y sustituid el texto de ejemplo: el insight con sus números y, en cursiva, un límite de los datos.	El gráfico que lo demuestra: _____
4	Cambiad el nombre de ese gráfico: haced clic en su título y escribid la conclusión. «Releases per year» se convierte en una frase que dice qué pasó.	Título antiguo: _____ Título nuevo: _____
5	Moved el gráfico que lo demuestra a la fila de arriba. Añadid un último bloque **Text / Markdown** abajo con la acción. **Save**.	Modo de vista: cabecera, dos bloques de texto, el gráfico con el nombre nuevo.

B5 Abrid la lista **Charts** y buscad el gráfico que habéis renombrado en el paso 4. ¿Qué título tiene ahí?

_____

B6 Enseñad el cuadro de mando a otra pareja. Solo leen la cabecera y los dos bloques de texto. ¿Saben qué debería hacer el estudio? Si no, ¿qué falta: el número, el lector o el verbo?

_____

¿Atascados?

- **`niche_pct` siempre acaba en .0**: el `100.0` ha perdido el punto decimal, y PostgreSQL ha dividido números enteros.
- **SQL Lab solo muestra un resultado**: muestra la última sentencia. Ejecutad las consultas una a una.
- **No hay cuadro de mando «Steam market», o está roto**: anotad cualquier cuadro de mando con un gráfico de juegos por año. Construid ese gráfico a partir de `games_clean` en dos minutos: gráfico de barras, `release_year`, `COUNT(*)`.
- **Un insight que solo es una etiqueta**: «Releases per year» es una etiqueta. Un insight tiene un número y una consecuencia.

Habéis acabado cuando Alguien que solo lee la cabecera y los dos bloques de texto sabe qué debería hacer el estudio. **¿Pareja rápida?** Escribid las mismas tres frases para vuestro propio conjunto de datos.

En casa Parejas de proyecto: traed escritas las tres frases (contexto, insight, acción) de vuestro propio conjunto de datos. El miércoles es la última sesión de trabajo antes de las presentaciones del lunes 22/02.