Boceto y KPI

Steam market en papel, y después su fila de KPI

Nombres _____

Por parejas. La Parte A es en papel: un A4 en blanco, apaisado. La Parte B es en Superset → **Charts**, dataset `games_clean` (base de datos `Dades classe`, esquema `public`): una fila por juego de Steam, 2004–2018. En la Parte B cada uno construye los gráficos en su VM. Escribid los resultados aquí.

Referencia

Franja	Qué va ahí	En el juego
Superior	3–4 **KPI**: los números grandes. El ojo va primero arriba a la izquierda.	Vida y munición.
Media	Tendencias y comparaciones: líneas, barras.	El minimapa.
Inferior	Detalle para los curiosos: tabla, dispersión, mapa de calor.	El inventario.

Un **cuadro de mando** es el HUD: una pantalla, leída de un vistazo, para decidir algo. Agrupa los pocos gráficos y números que **una audiencia** necesita para seguir **un tema**.

Un **KPI** es un número con una definición, una unidad y una decisión detrás.

Regla de este curso: una pantalla, 8 gráficos como máximo.

Parte A · El boceto en papel (12 min)

Nada de Superset hasta que el boceto tenga tres franjas. Diseñáis el cuadro de mando «Steam market».

A1 Tres preguntas antes de dibujar. Dos ya están respondidas. Responded la tercera.

Pregunta	Qué decide	Respuesta para «Steam market»
¿Quién lo lee?	El vocabulario, el nivel de detalle, cuántos gráficos.	Un pequeño estudio indie a punto de publicar su primer juego.
¿Para qué?	Qué gráficos se quedan y cuáles se van.	Decidir un precio de lanzamiento y saber cuánta competencia hay.
¿Cada cuánto?	Monitor en directo o una foto que se lee una vez.	

A2 En el A4, arriba: **audiencia** y **propósito**, una línea cada uno. Dibujad las tres franjas. Franja superior: 4 cajas para los KPI de la Parte B, cada una con su fórmula.

A3 Franjas media e inferior: colocad **como máximo cinco** de vuestros gráficos «UT3 · …» como cajas etiquetadas (nombre + tipo de gráfico). Debajo de cada caja escribid la pregunta que responde.

A4 Escribid, a un lado, **un gráfico que dejáis fuera**.

¿Cuál, y por qué? _____

_____

¿Atascados?

- **El Big Number muestra un decimal largo en lugar de un porcentaje**: **Number format** (en la pestaña **Customize**) sigue en **Adaptive formatting**. Escribid `.1%` y pulsad Enter.
- **`function avg(boolean) does not exist`**: PostgreSQL no puede hacer la media de verdadero/falso. Falta la conversión: `AVG(is_free::int)`.
- **Hits muestra el mismo número que Games**: no se ha añadido el filtro. **Muestra 0**: los valores distinguen mayúsculas de minúsculas, `Hit`.
- **No tenéis gráficos «UT3 · …»**: haced el boceto con la lista de vuestra pareja y reconstruid dos antes del lunes.
- ¿Seguís atascados tras dos intentos? Preguntad a los vecinos, después al profesor.

Parte B · Cuatro Big Numbers (15 min)

Paso	Haced esto	Deberíais ver / escribid
1	**Charts → + Chart**, dataset `games_clean`, tipo de gráfico **Big Number** (categoría **KPI**).	Un gráfico vacío con una caja **Metric**.
2	En **Metric** elegid la pestaña **Custom SQL**, escribid `AVG(is_free::int)` y **Save**. **Create chart**.	El número dice _____
3	Pestaña **Customize**: en **Number format** escribid `.1%` y pulsad Enter.	Ahora dice _____
4	**Save** con el nombre `UT4 · KPI Free share`.	El gráfico está en la lista **Charts**.
5	El mismo camino para las otras tres filas de la tabla de abajo. Guardad con estos nombres exactos: la clase del lunes los necesita.	Cuatro gráficos que empiezan por `UT4 · KPI`.

Nombre del gráfico	Métrica (Custom SQL)	Formato	Vuestro 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 filtro `owners_tier` **Equal to (=)** `Hit` (1 M de propietarios o más)	`,d`	

B1 El paso 3 ha cambiado lo que veis. ¿Ha cambiado el número en sí, o solo cómo se muestra?

_____

B2 El precio **medio** es 7.91. ¿Qué describe mejor el juego típico, la media o vuestra mediana, y por qué?

_____

_____

B3 ¿Cuál de vuestros cuatro números cambiaría el precio de lanzamiento del estudio? ¿Cuál es solo contexto?

Cambia la decisión: _____ Solo contexto: _____

Parte C · El proyecto final (4 min)

Pedid el **enunciado del proyecto final** al profesor y leedlo con vuestra pareja.

C1 **Datos.** Sea cual sea la fuente, ¿dónde tienen que acabar los datos?

_____

C2 **Producto.** Un cuadro de mando de Superset con:

KPI _____ gráficos _____ de al menos _____ tipos filtros _____

C3 **Fechas.**

Taller _____ Presentaciones _____ y _____

Habéis acabado cuando El boceto tiene audiencia, propósito, 4 cajas de KPI con fórmula, como máximo 5 cajas de gráfico con una pregunta cada una y un gráfico descartado con su motivo · la lista **Charts** muestra cuatro gráficos que empiezan por `UT4 · KPI` · vuestros cuatro valores coinciden con los de vuestra pareja · todos los huecos de esta ficha están rellenos. **¿Pareja rápida?** Añadid `UT4 · KPI Avg metascore` con `AVG(metascore)` y apuntad en cuántos juegos se basa esa media.

En casa Acabad los cuatro gráficos `UT4 · KPI`: el lunes se parte de ellos. Paso 1 del proyecto (entregádselo al profesor, con los dos nombres): nombre y enlace del conjunto de datos (o endpoint de la API, sin ninguna clave), audiencia, propósito y tres KPI candidatos con sus fórmulas. Entrega: miércoles 03/02.