

Patrones en la industria del Videojuego

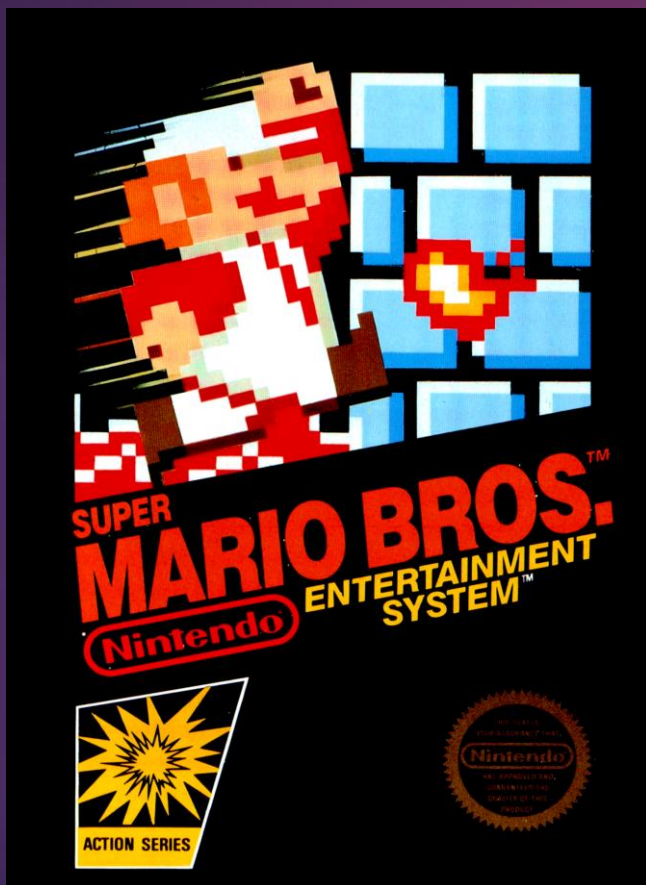
IRENE GONZÁLEZ VELASCO

ELENA KALOYANOVA POPOVA

VICTOR DEL PINO CASTILLA

Grupo J

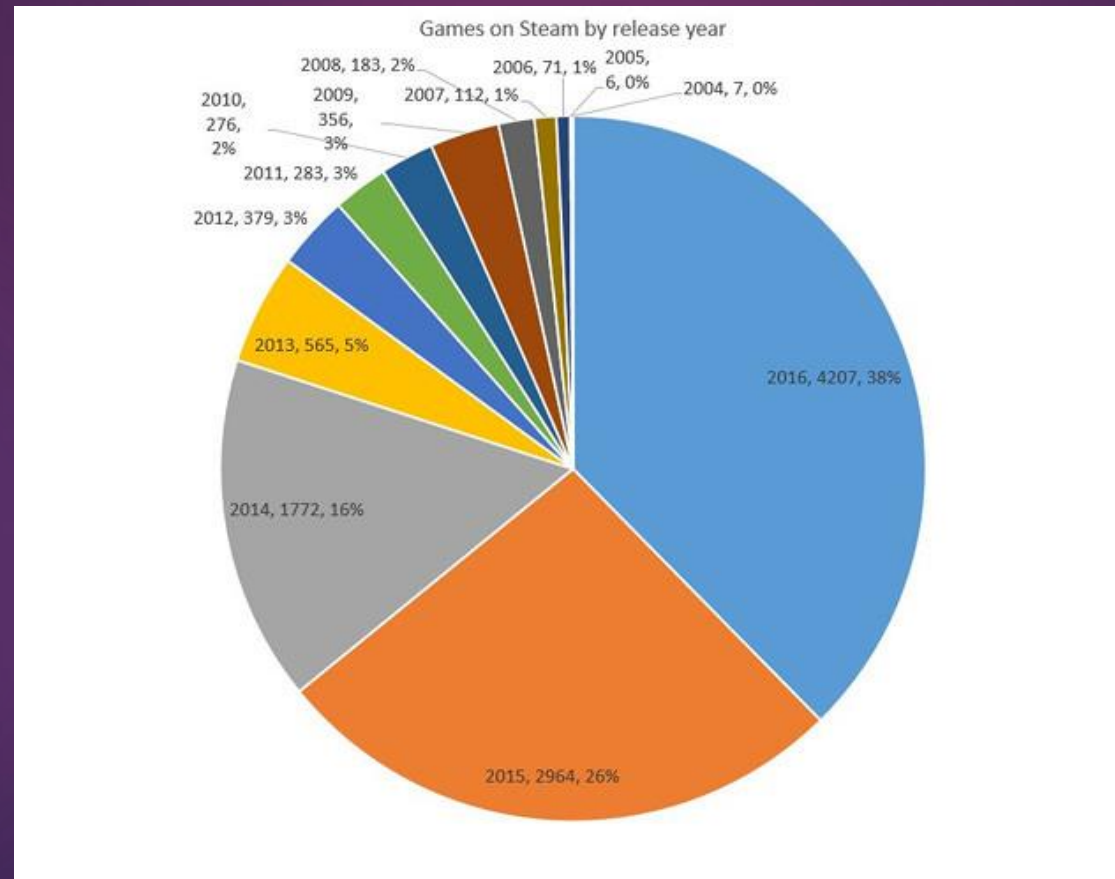
Los videojuegos han cambiado mucho desde los 80



Las videoconsolas también



Cada vez es más fácil desarrollar un videojuego



Cada vez hay más formas de hacerlo



¿Hay algún patrón?

- ▶ ¿Podemos predecir el éxito de un videojuego?
 - ▶ ¿Hay alguna plataforma que triunfe más?
 - ▶ ¿Hay algún género que domine el mercado?
 - ▶ ¿Existen compañías que vendan solo con su nombre?
 - ▶ ¿Realmente funcionan las secuelas?
 - ▶ ¿Se ven amenazadas las grandes compañías por los indies?

Datos disponibles

- ▶ Tenemos una base de datos de cerca de 20.000 juegos de kaggle
 - ▶ Puntuación
 - ▶ Título
 - ▶ Plataforma
 - ▶ Puntuación numérica
 - ▶ Genero
 - ▶ Elección del editor
 - ▶ Fecha lanzamiento

Infraestructura

- ▶ Servidores Linux en AWS
- ▶ Spark sobre Hadoop
- ▶ Python