



VIDEOJUEGOS

ERA 70

LUPA

NITURIF



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION

PREDICCIÓN VENTA DE VIDEOJUEGOS

• CON PYTHON

PLAYERS



BENNY GOMEZ



DUVAN ALARCON



OLIVIA WILSON



FELIPE LEON



DESCRIPCION

EL PROYECTO SE CENTRA EN LA PREDICCION
DE VENTAS DE VIDEOJUEGOS UTILIZANDO
TECNICAS DE ANALISIS DE DATOS Y MODELOS
DE MACHINE LEARNING EN PYTHON

1

PROPOSITO

EL PROPÓSITO PRINCIPAL ES PODER PREDECIR Y DICTAR COMO SE DARÁN LAS VENTAS, IDENTIFICANDO QUE TÍTULOS Y EMPRESAS TIENEN MAYOR PRESENCIA ANTERIORMENTE ENTRE LAS PERSONAS Y ASÍ DETERMINAR CUALES TENDRÁN MAYOR PROBABILIDAD DE VENTAS Y DE MENOR PROBABILIDAD DE VENTAS, TENIENDO EN CUENTA RESEÑAS, COMENTARIOS Y AÑO DE LANZAMIENTO ENTRE TÍTULOS

2

PUBLICO OBJETIVO

GAMING

JOVENES

ANALISTAS

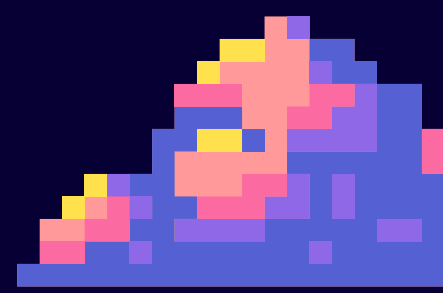
ESTUDIANTES



3

RESULTADO

SE ESPERA OBTENER UN MODELO PREDICTIVO CONFIABLE, ÚTIL Y RÁPIDO QUE APARTIR DE DATOS DE TIEMPOS ANTERIORES DE VENTAS Y CARACTERÍSTICAS DE LOS TÍTULOS Y SUS ANTECESORES PARA ESTIMAR ÉXITO EN VENTAS.



GRACIAS

SCORE



90%

