# Informe de Análisis de Ventas de Videojuegos

## 1. Introducción

El presente informe tiene como objetivo analizar el comportamiento de las ventas de videojuegos a lo largo del tiempo utilizando el conjunto de datos vgsales.csv.   
Este archivo contiene información detallada sobre diversos títulos de videojuegos, incluyendo su nombre, año de lanzamiento, plataforma, género y ventas en diferentes regiones del mundo.  
El análisis se realizó utilizando Python y la biblioteca Pandas, que permite manipular grandes volúmenes de datos, y Matplotlib, para generar visualizaciones gráficas que faciliten la interpretación de los resultados.

## 2. Objetivos

Objetivo general: Analizar las ventas de videojuegos registradas en el archivo vgsales.csv, identificando las principales tendencias por año, género y plataforma.

Objetivos específicos:

1. Representar gráficamente las ventas totales por año para observar la evolución del mercado de videojuegos.

2. Analizar cuáles géneros presentan mayores ventas globales.

3. Identificar las plataformas con mayor volumen de ventas en la industria.

4. Presentar conclusiones basadas en los patrones observados en los datos.

## 3. Desarrollo

Para realizar el análisis se utilizó el entorno Google Colab, que permite ejecutar código Python en la nube.   
Se emplearon las bibliotecas Pandas y Matplotlib. El archivo vgsales.csv se cargó mediante pd.read\_csv('vgsales.csv'),   
lo que permitió examinar sus columnas principales: nombre, plataforma, año, género y ventas globales.  
Posteriormente se agruparon los datos según las tres variables clave: año, género y plataforma.

## 4. Resultados

### 4.1 Ventas por Año

El crecimiento de las ventas fue constante desde los años 90 hasta alcanzar un pico alrededor del 2008-2009.  
A partir de 2010 las ventas comienzan a disminuir, posiblemente por la transición hacia los juegos digitales.

### 4.2 Ventas por Género

Los géneros Acción, Deportes y Disparos (Shooter) son los más populares y presentan el mayor volumen de ventas.   
Esto refleja que el mercado está dominado por títulos de alto dinamismo y competitividad.

### 4.3 Ventas por Plataforma

Las plataformas PS2, Wii y Xbox 360 concentran la mayor parte de las ventas globales,   
demostrando la fuerte presencia de Sony y Nintendo en el mercado histórico de los videojuegos.

## 5. Conclusiones

1. El mercado de videojuegos tuvo un crecimiento acelerado entre los años 2000 y 2010, alcanzando su punto más alto hacia 2008.  
2. Los géneros más vendidos demuestran la preferencia del público por experiencias dinámicas y competitivas.  
3. Las consolas de Sony y Nintendo dominaron la industria durante más de una década.  
4. A partir de 2010, la disminución de ventas sugiere una transición hacia el formato digital.

## 6. Recomendaciones

- Realizar un análisis más reciente que incluya ventas digitales y móviles.  
- Incorporar datos de regiones específicas para identificar mercados emergentes.  
- Analizar la relación entre las calificaciones de los juegos y sus ventas.