Proyecto de clase de **Python aplicado**.

Fundamentos de Programación

**1.Videojuegos bajo la lupa: Ventas con Python**

**Información General**

* **Nombre estudiantes: Benny Javed Gómez**
* **Duván Andrés Mora**
* **Duván Felipe León**
* **Carlos Mazabel**
* **Curso / Grupo: Fundamentos De programación**
* **Fecha de entrega:17/noviembre/2025**
* **Profesor: Pablo Enrrique Careño Hernandez**

**2. Predicción De Ventas De Videojuegos Con Python**

**3. Descripción del Proyecto**

El proyecto se centra en la predicción de ventas de videojuegos utilizando técnicas de análisis de datos y modelos de machine learning en Python

* Propósito o problema que resuelve:

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

* Público objetivo o aplicación práctica:

El proyecto es dirigido a todo público interesado desde jóvenes amantes del gaming y los videojuegos en general hasta personas dedicadas a el análisis de datos y mercado gamer, entre sus propósitos también es funcionar como una herramienta de con fines estudiantiles

* Resultado esperado:

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.