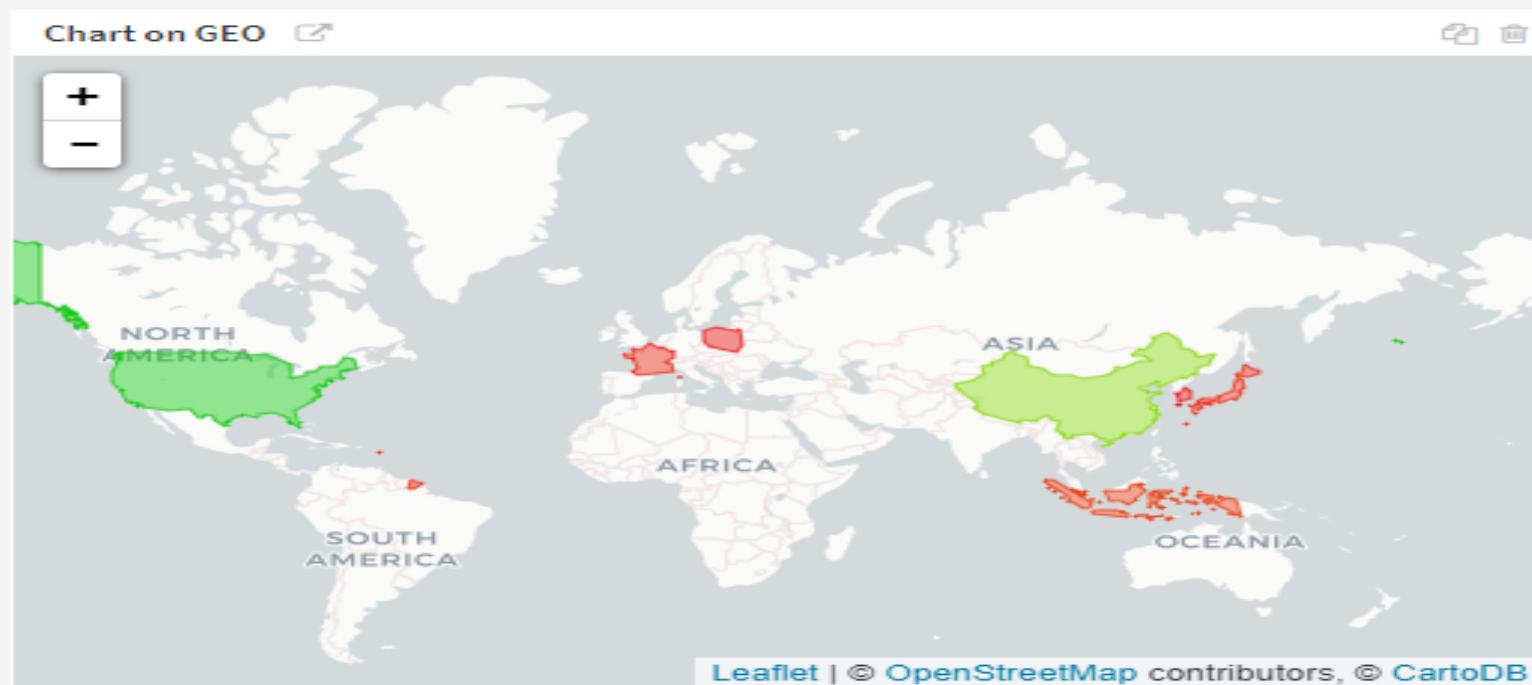


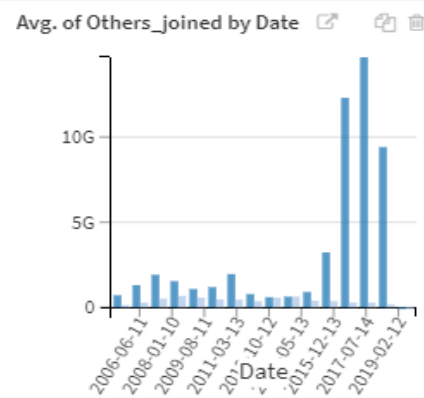
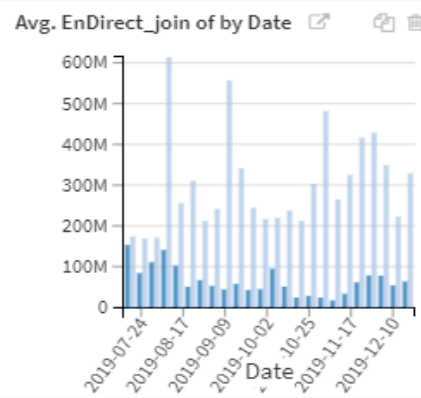
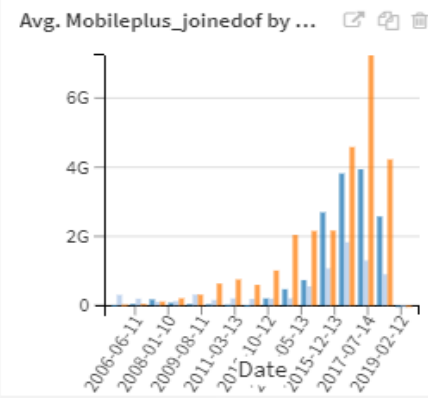
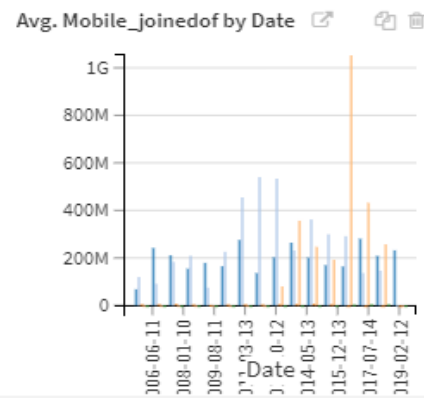
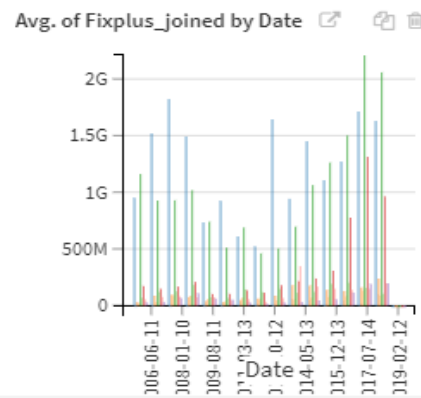
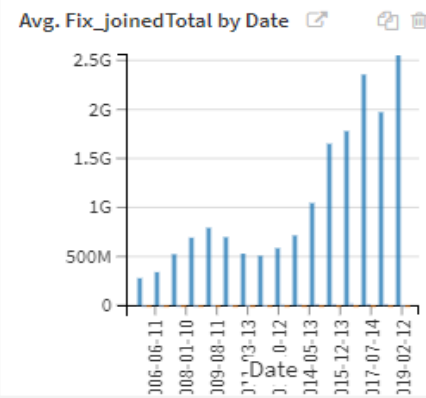
Dashboard de projet BIUM

Relation entre industrie du streaming
en direct et Industrie vidéoludique



Partie 1 Cartes géographiques

Comme on étudie la relation de jeux vidéos et l'industrie enDirect, donc c'est plus difficile pour nous de réaliser la visualisation des données sur la carte géographique. Mais on affiche sur cette carte géographique la volume de transaction d'actions pour chaque entreprise qu'on étudie et les pays correspondant à chaque entreprise. On voit que évidemment il y a plus d'entreprise dans Chine, Japon et Etats-Unis et ils ont plus de volume de transaction pour actions au total.



Partie2 Analyse principale

Dans la deuxième partie, c'est la partie principale qu'on fait notre recherche. Au début, on voudrait dire qu'on a divisé les entreprises qui développe des jeux vidéos de 4 catégories fix(ça veut dire les jeux vidéos sur console ou des équipements fixés et les entreprises développe juste cette catégorie de jeux vidéos), fixplus(la plupart des jeux vidéos développé par cet entreprise sont de catégorie fix),mobile(ça veut dire les jeux vidéos sur portable ou des équipements mobile et les entreprises développe juste cette catégorie de jeux vidéos) et mobileplus(a plupart des jeux vidéos développé par cet entreprise sont de catégorie mobile). D'ailleurs, selon ces 4 catégories, on affiche les volumes de transactions des actions pour les différents catégories. On a choisi la volume de transaction des actions comme la métrique pour mesurer les conditions d'affaires des entreprises car c'est une métrique plus balancé et plus concrète. Par la même méthode, on crée les graphes de volumes de transactions des actions pour les entreprises de enDirect et le type de others(il contient l'entreprise NVIDIA et Gamestop qui sont relationnel à la domaine jeux vidéo mais ils ne sont pas les entreprise de enDirect donc on voudrait juste faire une petite recherche sur ça).

On voit évidemment la volume de transactions des actions pour le type de mobileplus et mobile augmente plus en plus rapide et puis celle pour l'industrie enDirect ou fix ou fixplus reste stable. Mais type others augmente beaucoup ainsi. D'ailleurs, par la technique de random forest et regression on constate que mobile et mobileplus influence plus sur l'industrie enDirect. On va expliquer plus dans notre rapport technique.

Avg. of World_% of Revenue b...   



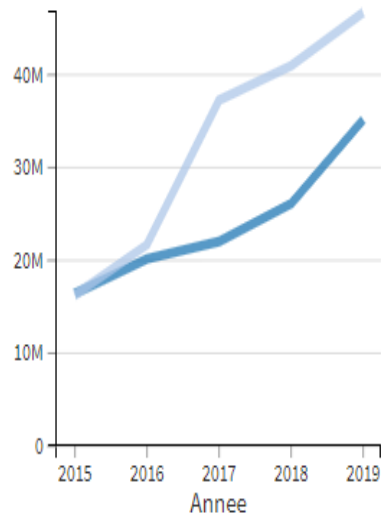
Avg. of CN_% of Revenue by C...   



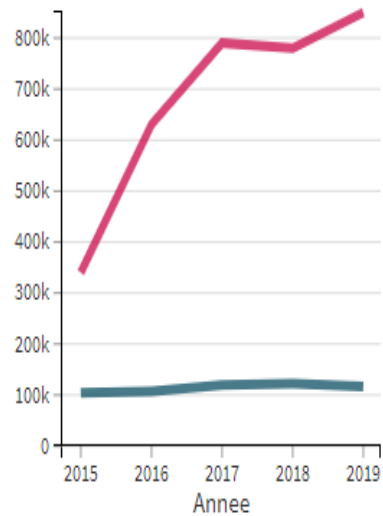
Partie3 graphes sur la revenue

Dans cette partie, on affiche le graphe disgrammes circulaires des revenus des 3 différents catégories PC Games, Mobile Games, Console Games globale ou en Chine. On voit du coup la partie de mobile games devient plus en plus important.

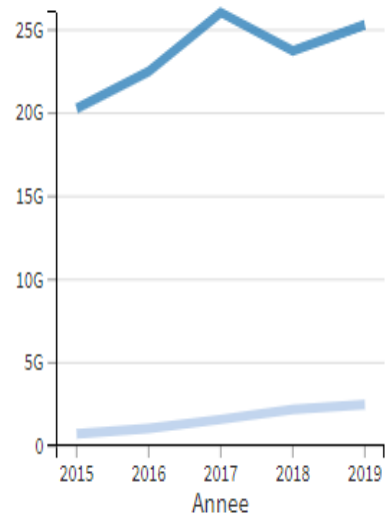
Avg. of twitch_avg.concur.viewers by Année on ...



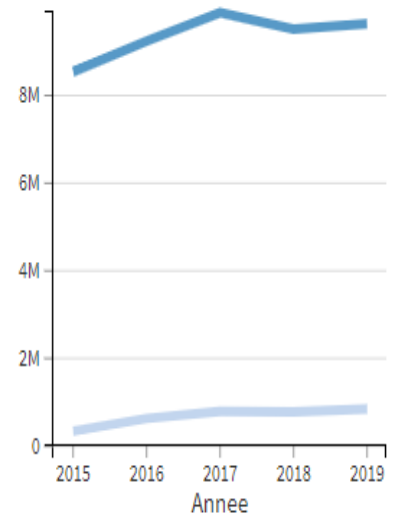
Avg. of douyu_avg.concur.channels by Année on ...



Avg. of twitch_time watched by Année on Direct...



Avg. of twitch_Active streamers by Année on Dir...



Dans cette partie, on étudie les graphes de ligne qui représentent la tendance des données sur l'industrie streaming en Direct.

Première graphique est le moyen d'audience fidèle, deuxième est le moyen de channels fidèles, troisième est le moyen de temps de vue total par année et enfin c'est le moyen de streamers. On voit pour tous ces 4 dimensions, il y a une augmentation évidente. De même façon dans la partie 2, par la technique random forest et régression, on trouve que le type de jeux mobile joue un rôle le plus important pour le nombre d'audience fidèle. On va expliquer plus dans le rapport technique.