



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**  
**Facultad de Ciencias Físico-Matemáticas**



# **Minería de Datos**

## **Avance 1**

### **Proyecto Integrador**

**EQUIPO 1:** Edgar Bladimir López Alonzo 1753141.

Cristian Antonio Jaramillo Arriaga 1680776.

**GRUPO:** 012.

**FRECUENCIA:** Martes y Jueves 6:30 pm a 8:00 pm.

**PROFESOR:** Mayra Cristina Berrones Reyes.

26 de octubre de 2020.

## Índice

Título de la base de datos	3
Descripción de los datos	3
Justificación de los datos	3
Planteamiento del problema	3
Objetivo final	3
Planeación de la herramienta a utilizar	4

## Título de la base de datos

Video Game Sales

<https://www.kaggle.com/gregorut/videogamesales>

## Descripción de los datos

Este conjunto de datos contiene una lista de videojuegos con ventas superiores a 100.000 copias.

Las columnas incluyen

- Rango (Int) - Clasificación de las ventas totales
- Nombre (String) - El nombre de los juegos
- Plataforma (String) - Plataforma del lanzamiento de juegos (es decir, PC, PS4, etc.)
- Año (Int) - Año del lanzamiento del juego
- Género (String) - Género del juego
- Editor (String) - Editor del juego
- NA\_Sales (Double) - Ventas en América del Norte (en millones)
- EU\_Sales (Double) - Ventas en Europa (en millones)
- JP\_Sales (Double) - Ventas en Japón (en millones)
- Other\_Sales (Double) - Ventas en el resto del mundo (en millones)
- Global\_Sales (Double) - Total de ventas en todo el mundo.

## Justificación de los datos

En los últimos años los videojuegos se convirtieron en una industria multimillonaria por la tendencia que tiene con los jóvenes del mundo. Debido al desarrollo de la computación, capacidad de procesamiento e imágenes más reales hay una gran batalla de competición entre las empresas desarrolladoras.

## Planteamiento del problema

La fabricación en los videojuegos se ha convertido en un gran problema para las compañías. Hay demasiada demanda en diferentes géneros para distintos públicos, pero esto no quiere decir que todos tengan la aceptación deseada desde el inicio del desarrollo del videojuego. Con esto buscamos orientar la toma de decisión en las compañías para el desarrollo de un videojuego que busquen en qué plataforma apostar y que géneros serían los más factibles para orientar sus desarrollos.

## Objetivo final

Con base a la información dada por la base de datos.

Objetivo Principal:

- Elaborar una herramienta que nos permita saber qué tipo de género del videojuego para ser desarrollado.

Objetivo secundario:

- En qué plataforma será factible distribuirlo

## **Planeación de la herramienta a utilizar**

Utilizando la técnica de regresión lineal se generará una gráfica con cada combinación a nivel consola, género y compañía contra el número de ventas de cada una.

- Género con ventas
- Consola con ventas
- Compañía con ventas

Se planea usar esta técnica ya que tenemos varios puntos que consideramos importantes como lo son el género, consola y compañía, y cada uno está relacionado con la columna central de interés (número de ventas), con lo cual resulta más sencillo con esta técnica generar una gráfica utilizando como X y Y cada uno de estos puntos junto con el número de ventas con la finalidad de comparar cada una de estas gráficas y usarlas como referencia para los objetivos planteados.