

# MVP Sprint 3: Engenharia de Dados

Trabalho realizado por Fabio Pojo de Almeida

## MVP Sprint 3: Engenharia de Dados

### Trabalho realizado por Fabio Pojo de Almeida

Este é um trabalho acadêmico para fins de conclusão da 3ª (e última) Sprint do Curso de Ciência de Dados da PUC-Rio.

A tarefa tem como objetivo analisar, de forma resumida, as vendas do Nintendo Switch, considerando dados oficiais divulgados pela própria Nintendo.

A análise é baseada em informações extraídas dos relatórios da empresa, disponíveis no link: [Nintendo Financial Reports](#).

---

## 1. Introdução

O Nintendo Switch, lançado em 2017, revolucionou a indústria dos videogames ao apresentar um conceito híbrido que permite aos jogadores alternar entre os modos de console de mesa e portátil. Essa flexibilidade, aliada a um forte catálogo de jogos exclusivos, resultou em um dos maiores sucessos da história da Nintendo. Este estudo analisa os principais fatores que impulsionaram suas vendas, examina sua popularidade em diferentes regiões e discute suas perspectivas futuras.

Com base nisso, surge o seguinte questionamento: Por que o Nintendo Switch é um sucesso de vendas? Quais fatores influenciaram esse sucesso e quais foram as dimensões das vendas?

---

## 2. Fatores que Impulsionaram as Vendas

Diversos fatores contribuíram para o sucesso comercial do Nintendo Switch:

- **Conceito Híbrido:** A capacidade de alternar entre os modos portátil e de mesa atraiu um amplo público, desde jogadores casuais até entusiastas hardcore.
- **Exclusividade de Jogos:** Franquias como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Super Mario Odyssey* e *Animal Crossing: New Horizons* foram responsáveis por impulsionar as vendas.

- **Modelos Variados:** O lançamento dos modelos Lite (2019) e OLED (2021) atendeu a diferentes segmentos do mercado, ampliando sua penetração.
  - **Impacto da Pandemia da COVID-19:** O isolamento social durante 2020 impulsionou significativamente a demanda por entretenimento doméstico, beneficiando as vendas do console.
  - **Suporte de Terceiros:** A colaboração com desenvolvedoras externas garantiu um catálogo diversificado, incluindo grandes títulos de terceiros, como *The Witcher 3* e *Doom*.
- 

### 3. Análise das Vendas por Região

As vendas do Nintendo Switch variaram conforme a região, refletindo diferenças culturais e estratégias de mercado:

- **Japão:** O Switch dominou o mercado japonês devido à sua natureza portátil, que se alinha ao estilo de vida urbano do país. A alta popularidade de *Pokémon* e *Monster Hunter* também impulsionou as vendas.
- **Américas:** Com uma base sólida nos Estados Unidos, o Switch se beneficiou de lançamentos exclusivos e promoções agressivas da Nintendo of America.
- **Europa:** O console encontrou sucesso em países como França e Reino Unido, especialmente entre famílias e jogadores casuais.

Com base nesses questionamentos, foi decidido realizar uma análise do ritmo de vendas do Nintendo Switch por meio de gráficos de linhas, divididos por modelos e regiões.

---

### 4. Elaboração do Dataset

O dataset utilizado neste MVP foi construído a partir da combinação de diversos dados referentes às vendas do Nintendo Switch, conforme divulgados trimestralmente pela Nintendo. Os dados foram obtidos por meio das seguintes fontes oficiais:

- [Nintendo Financial Reports](#)
- [Nintendo Consolidated Sales Data](#)

Foram considerados apenas os dados oficiais publicados entre 2017 e 2024, com o objetivo de realizar uma análise estatística sobre as vendas de consoles da linha Nintendo Switch. Além das vendas de hardware, as vendas de

software também foram analisadas, considerando a influência de lançamentos e a permanência de títulos antigos entre os mais vendidos.

Os dados foram tratados, filtrados e posteriormente carregados para um bucket da AWS (Amazon S3), permitindo uma manipulação eficiente no Google Colab, utilizando Python para a geração dos gráficos.

---

## 5. Análise das Vendas do Nintendo Switch

A análise das vendas de hardware do Nintendo Switch entre 2017 e 2024 revela tendências interessantes quando comparadas a eventos do mercado:

- **2017:** Lançamento do Nintendo Switch, com vendas fortes impulsionadas por títulos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* e *Super Mario Odyssey*.
- **2018:** Crescimento contínuo das vendas, possivelmente influenciado pelo lançamento de *Super Smash Bros. Ultimate* e *Pokémon Let's Go*.
- **2019:** Introdução do modelo Lite, focado apenas em portabilidade, impulsionando as vendas, especialmente no Japão.
- **2020:** Impacto do lockdown pela pandemia da COVID-19, resultando em um aumento expressivo da demanda por entretenimento doméstico. *Animal Crossing: New Horizons* foi um grande catalisador das vendas.
- **2021:** Lançamento do modelo OLED, resultando em um novo pico de vendas.
- **2022-2023:** Declínio nas vendas devido à saturação do mercado e rumores sobre um possível sucessor do Switch.
- **2024:** Estagnação das vendas, à medida que consumidores aguardam informações sobre um possível novo console da Nintendo.

A análise demonstra que as vendas do Nintendo Switch foram impactadas tanto por estratégias de mercado quanto por fatores externos, como a pandemia e o lançamento de novos modelos. A tendência sugere uma possível transição para uma nova geração de consoles da Nintendo.

---

## 6. Conclusão

A realização deste trabalho representou um grande desafio para mim, pois envolveu o aprendizado e a aplicação de novas técnicas para coleta, análise e visualização de dados.

Técnicas estas que ainda não me havia ainda me familiarizado. Apesar das dificuldades, foi possível alcançar boa parte dos objetivos inicialmente planejados. Pois, cheguei ao meu limite do que possuo de conhecimentos até o momento.

Ainda há espaço para melhorias, visto que a análise e a apresentação dos dados deste trabalho podem ser aprimoradas.

A necessidade do desenvolvimento de competências nessa área continuará sendo uma prioridade, com investimentos futuros em cursos e especializações para aprofundamento no tema.

## **7. Referências utilizadas para pesquisa e desenvolvimento do projeto**

GLOBELIVE MEDIA. Nintendo Switch sales drop 33% in Japan due to component shortages. Disponível em: <https://globelivemedia.com/gaming/nintendo-switch-sales-drop-33-in-japan-due-to-component-shortages/>. Acesso em: 31 mar. 2025. NINTENDO. Consolidated Sales Data. Disponível em: [https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/historical\\_data/xls/consolidated\\_sales\\_e2403.xlsx](https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/historical_data/xls/consolidated_sales_e2403.xlsx). Acesso em: 31 mar. 2025. NINTENDO. Financial Results and Sales Data. Disponível em: [http://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard\\_soft/index.html](http://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard_soft/index.html) Acesso em: 31 mar. 2025. THE VERGE. Nintendo Switch Q1 2023 earnings: sales software and hardware down due to semiconductor shortage. Disponível em: <https://www.theverge.com/2022/8/3/23290085/nintendo-switch-q1-2023-earnings-sales-software-hardware-down-semiconductor-shortage>. Acesso em: 31 mar. 2025.. WALL STREET JOURNAL. Nintendo Switch 2 announced: features and launch date. Disponível em: <https://www.wsj.com/business/media/nintendo-switch-2-announced-features-05a72dc0>. Acesso em: 31 mar. 2025.