

Definición de la Fuente de Datos

1. Descripción de la Temática de los Datos (Metodología SMART)

Objetivo del Análisis

Este proyecto se centra en analizar la industria de los videojuegos, con el propósito de examinar la relación entre las ventas globales, las calificaciones de la crítica y las diversas plataformas de juego. Se busca identificar cuáles son los factores que influyen más en el éxito comercial de un videojuego.

Metodología SMART:

- **S (Específico):**
Se investigará cómo las ventas totales de videojuegos (en millones de copias) se relacionan con sus puntuaciones de crítica y la consola en la que fueron lanzados.
- **M (Medible):**
Se utilizarán métricas cuantitativas, tales como:
 - Ventas globales y por región (NA, JP, PAL, Otras).
 - Puntuación de la crítica (critic_score).
 - Fecha de lanzamiento para análisis temporales.
- **A (Alcanzable):**
Se cuenta con un dataset confiable (vgchartz-2024) que contiene información detallada de cada videojuego, permitiendo realizar análisis estadísticos robustos y extraer conclusiones válidas.
- **R (Relevante):**
La industria de los videojuegos es un sector de gran impacto a nivel global. Comprender las tendencias y factores determinantes del éxito de un juego es valioso tanto para desarrolladores, inversores y analistas del sector.
- **T (Limitado en el Tiempo):**
El análisis se concentrará en los videojuegos lanzados durante la última década (aproximadamente desde 2010 hasta 2024), aprovechando la información actualizada para evaluar la evolución del mercado.

2. Descripción de la Hipótesis (Análisis a Realizar)

Hipótesis Principal:

Los videojuegos que obtienen una calificación crítica superior a 85 (en una escala de 100) alcanzan, en promedio, el doble de ventas globales que aquellos con calificaciones inferiores a 70.

Justificación:

- Se parte de la premisa de que una mejor calificación de la crítica aumenta la visibilidad y la confianza del consumidor, traduciéndose en mayores ventas.
- Se explorarán también las diferencias regionales de ventas para evaluar si la sensibilidad a las calificaciones varía entre mercados (por ejemplo, Japón vs. Norteamérica).

3. Dataset

Fuente Principal:

- **videojuegosdb**

Este dataset incluye información clave sobre videojuegos, tales como:

- critic_score (calificación en Metacritic)
- total_sales, na_sales, jp_sales, pal_sales, other_sales (ventas en millones)
- console (plataforma o consola de lanzamiento)
- publisher, developer, release_date, entre otros.