



Proyecto integrador:

Primera entrega

Equipo 2

Cyrce Danae Salinas Rojas - A01666121

Gerardo Fregoso Jiménez - A00838645

Israel Booz Rodríguez Zavala - A00840268

Docente

Olivia Margarita Elisabeth López

Pensamiento computacional para ingeniería

Preguntas generadoras.

¿Qué tema te interesaría conocer más a partir de un análisis estadístico y visual con gráficas, creado a partir de un programa computacional desarrollado con los temas de esta unidad de formación?

¿Qué ventajas tiene procesar los datos con un programa desarrollado por ti mismo donde generes estadísticas y gráficas con datos reales de un tema en particular?

¿El programa que se desarrolle, podría tener algunas opciones para que el usuario elija qué información, estadística o gráfica quiere visualizar?

El programa que realizaremos dentro de Python estudiará la Database obtenida de Kaggle con el título "VideoGames". En dicho csv hay 11 columnas, cada una con información sobre un tipo de videojuego. Van desde el Nombre con el que fueron publicados, la Plataforma que utilizan para correr, Año de lanzamiento, Género al que pertenecen, Compañía del videojuego y Ventas (millones) a nivel Norte America (NA), Estados Unidos (EU), Japón (JP), otros y Globales.

El estudio de estos datos puede acercarnos a tener un conocimiento del flujo global de los videojuegos, por lo que nos centraremos en:

1. Graficar la cantidad de videojuegos publicados con respecto al Año de Lanzamiento (Gerardo)
2. Graficar las Ventas Globales con respecto al Género del videojuego (Cyrce)
3. Graficar las Ventas Globales con respecto a la Compañía de videojuegos(Booz)
4. Graficar el Género del videojuego con respecto a los Años de lanzamiento (Gerardo)
5. Graficar la cantidad de videojuegos que hay por Género (Cyrce)
6. Graficar las Ventas de NorteAmérica con respecto al año (Booz)
7. Graficar las Ventas Japón con respecto al año (Gerardo)
8. Graficar las Ventas Otros con respecto al año (Cyrce)
9. Determinar el top 3 de videojuegos más populares de cada género.(Booz)
10. Determinar qué compañía genera mayores ventas. (Gerardo)
11. Determinar qué área geográfica tiene mayor derrame económico en comparación al resto.(Cyrce)
12. Determinar el porcentaje que aporta cada área geográfica a las Ventas Globales.(Booz)

Referencias

VideoGames. (2023, May 17). Kaggle.

<https://www.kaggle.com/datasets/sagayaabinesh/videogames>