

Histórico de ventas en la industria de videojuegos



Autor :
Giovanni Coronel

2024

Introducción

Análisis de datos sobre el histórico de ventas en la industria de videojuegos

Desarrolle un reporte interactivo en Power BI que nos permita analizar las ventas de millones de copias de videojuegos principalmente en Norteamérica , Japón y Europa Se analizará por las categorías de:

- Región
- Plataforma
- Género
- Editorial

Preparación de los datos

Antes de realizar el análisis, se llevó a cabo una limpieza de los datos en Power Query .

Creación del Dashboard

El dashboard final fue creado siguiendo un proceso de data storytelling, presentando la información de manera clara y estructurada para facilitar la interpretación y la toma de decisiones.

Preguntas clave a responder:

- ¿Cuál es la región con el mayor porcentaje de ventas y cómo ha cambiado su participación en las últimas décadas?
- ¿Han aumentado o disminuido las ventas en general a lo largo del tiempo, y qué factores podrían estar detrás de estas tendencias?
- ¿Cuáles son las plataformas que han dominado las ventas en cada región, y hay diferencias significativas entre ellas?
- ¿Qué géneros de videojuegos son más populares en cada región, y hay cambios en estas preferencias a lo largo del tiempo?

Metodología

Fuentes de datos:

Los datos están disponibles en el siguiente archivo de [google sheets](#).

Para más información, no dudes en comunicarte conmigo a través de cualquier red social o enviando un correo a elgiovanni.cc@gmail.com.

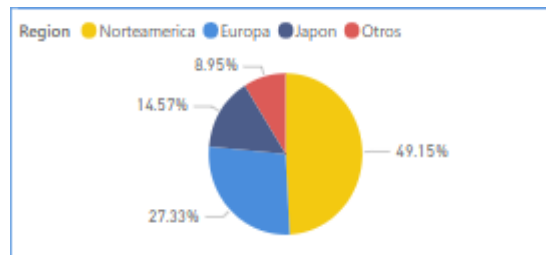
Herramienta utilizada:

Para la limpieza y análisis se usó Power BI.

Desarrollo Análisis Exploratorio de datos

De manera de resumen se hará un pequeño análisis de los datos usando gráficas tomando en cuenta la industria y el año .

Figura 1
Suma de venta por región



Use un gráfico de pastel que muestra la suma de ventas (en millones) de videojuegos por región. El gráfico está dividido en cuatro secciones, cada una representando una región diferente: Norteamérica, Europa, Japón y Otros. Cada sección está coloreada de manera distinta y viene con su correspondiente porcentaje de participación en las ventas totales.

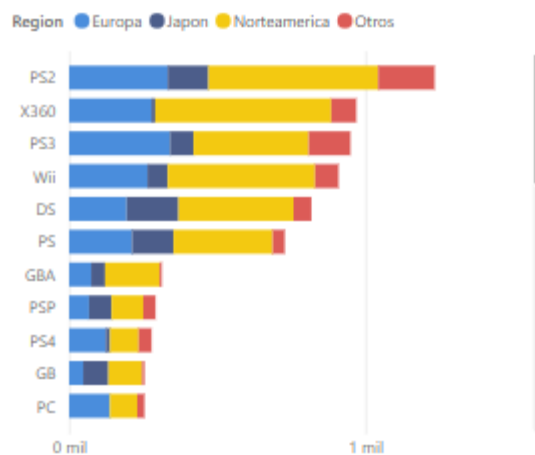
Norteamérica (amarillo): 49.15%

Europa (azul): 27.33%

Japón (rojo): 14.57%

Otros (gris): 8.95%

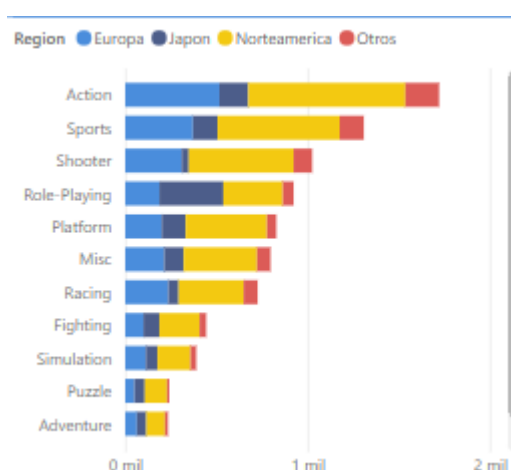
Figura 2
Suma de ventas por plataforma y región



Use un gráfico de barras apiladas que muestra la suma de ventas (en millones) de videojuegos por plataforma y región. El eje horizontal representa las ventas en millones, y el eje vertical lista las diferentes plataformas. Cada barra está dividida en colores que representan diferentes regiones: Europa, Japón, Norteamérica y Otros.

Desde la izquierda, las plataformas listadas son PS2, X360 (Xbox 360), PS3, Wii, DS, PS, GBA, PSP, PS4, GB y PC. Cada plataforma tiene una barra que se extiende según sus ventas totales, y dentro de esa barra, hay secciones de color diferentes que indican las ventas en cada región.

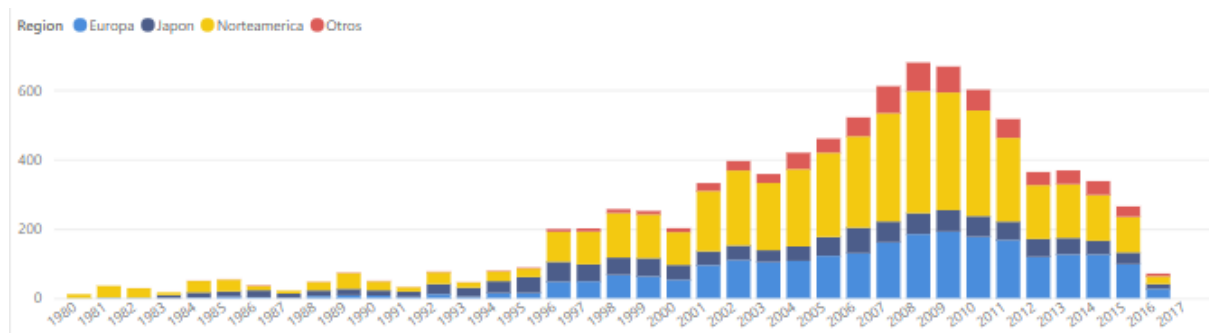
Figura 3
Suma de ventas por género y región



Use un gráfico de barras apiladas que muestra la suma de ventas (en millones) de videojuegos por género y región. El eje horizontal representa las ventas en millones, y el eje vertical los diferentes géneros de videojuegos. Cada barra está dividida en colores que representan diferentes regiones: Europa, Japón, Norteamérica y Otros.

Desde la parte superior, los géneros listados son Action, Sports, Shooter, Role-Playing, Platform, Misc, Racing, Fighting, Simulation, Puzzle y Adventure. Cada barra se extiende según las ventas totales del género, y dentro de esa barra, hay secciones de color diferentes que indican las ventas en cada región.

Figura 4
Suma de venta por año y región



El gráfico de barras apiladas que muestra la suma de ventas (en millones) de videojuegos por año y región. El eje horizontal representa los años, comenzando desde aproximadamente 1980 hasta 2017, y el eje vertical representa las ventas en millones, con escalones de 200 millones hasta 600 millones.

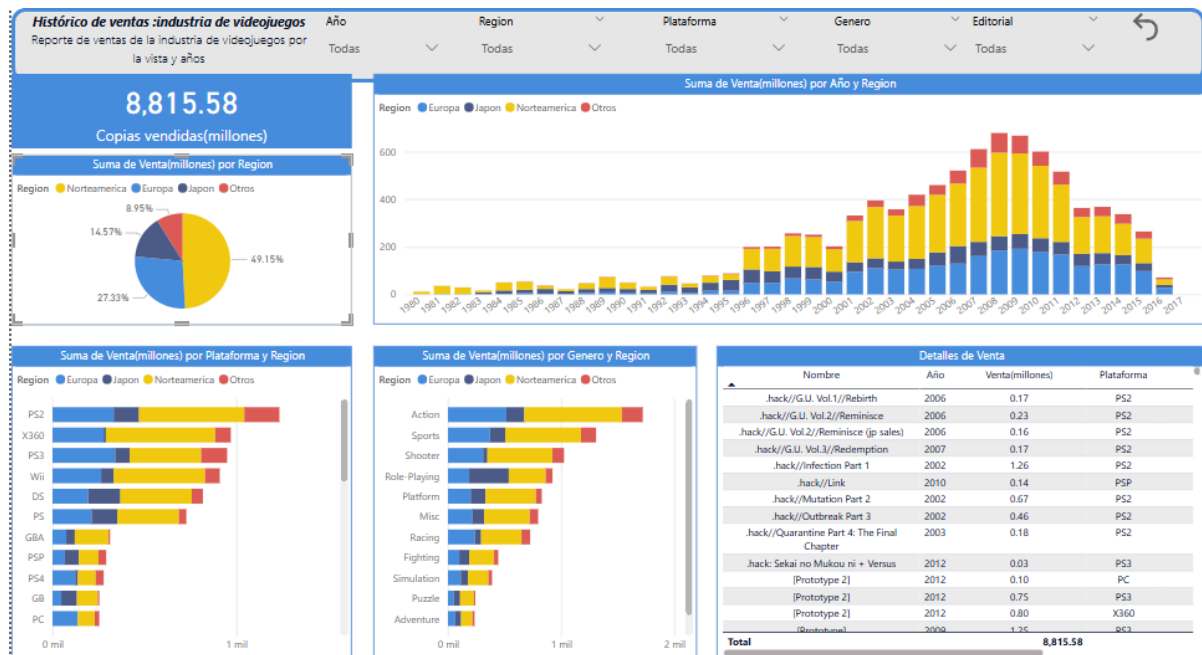
Cada barra corresponde a un año específico y está dividida en colores que representan diferentes regiones: Europa (azul), Japón (rojo), Norteamérica (amarillo) y Otros (gris). Esto permite ver la contribución de cada región a las ventas totales de videojuegos en cada año.

Figura 5

Gráfico de los detalles de venta

Detalles de Venta			
Nombre	Año	Venta(millones)	Plataforma
.hack//G.U. Vol.1//Rebirth	2006	0.17	PS2
.hack//G.U. Vol.2//Reminisce	2006	0.23	PS2
.hack//G.U. Vol.2//Reminisce (jp sales)	2006	0.16	PS2
.hack//G.U. Vol.3//Redemption	2007	0.17	PS2
.hack//Infection Part 1	2002	1.26	PS2
.hack//Link	2010	0.14	PSP
.hack//Mutation Part 2	2002	0.67	PS2
.hack//Outbreak Part 3	2002	0.46	PS2
.hack//Quarantine Part 4: The Final Chapter	2003	0.18	PS2
.hack: Sekai no Mukou ni + Versus	2012	0.03	PS3
[Prototype 2]	2012	0.10	PC
[Prototype 2]	2012	0.75	PS3
[Prototype 2]	2012	0.80	X360
[Prototype 2]	2009	1.25	PS2

El dashboard final posee los siguientes datos:



Resultados

Respecto a los preguntas de los objetivos se llegaron a los siguientes resultados

- ¿Cuál es la región con el mayor porcentaje de ventas?
Observando el gráfico de pastel la región con mayor porcentaje de ventas es la de Norteamérica con un 49.15%
- ¿Han aumentado o disminuido las ventas en general a lo largo del tiempo, y qué factores podrían estar detrás de estas tendencias?
Según el gráfico de pilas apiladas las ventas han aumentado a partir del año 1980 llegando a su pico máximo en el año 2008
- ¿Cuáles plataformas han dominado las ventas a nivel mundial?
Las plataformas que han dominado son las de PS2 seguido X360 y PS3.
- ¿Qué géneros de videojuegos son más populares en cada región?
En Europa, Norteamérica el género más popular es el de action, mientras que en Japón es el Role-Playing