

Section1 Project

다음 분기에 어떤 게임을 만들어야 할까?

AI_15_신희승

CONTENTS

01 프로젝트
개요

02 데이터
랭글링

03 가설 설정
및 검정

04 분석내용

05 결론도출

01

프로젝트
개요

Project 개요

Project의 목적,
사용할 데이터셋에 대
한 간단한 설명

목적	데이터 분석을 통해 다음 분기에 설계할 게임에 대한 아이디어 도출	
활용 데이터	NAME	게임의 이름입니다.
	Platform	게임이 지원되는 플랫폼의 이름입니다.
	Year	게임이 출시된 연도입니다.
	Genre	게임의 장르입니다.
	Publisher	게임을 제작한 회사입니다.
	NA_Sales	북미지역에서의 출고량입니다.
	EU_Sales	유럽지역에서의 출고량입니다.
	JP_Sales	일본지역에서의 출고량입니다.
	Other_Sales	기타지역에서의 출고량입니다.

02

데이터
랭글링

분석시작전 데이터
처리작업 요약

데이터 랭글링



1. 웹 크롤링을 통한 결측치 처리



2. 데이터의 품질 문제 개선



3. 데이터의 구조 문제 개선

크롤링

Game Detail

Platform: [Wii](#)

Genre: [Miscellaneous](#) » [Exercise / Fitness](#)

Developer: [Lightning Fish Games](#)

Publisher: [Deep Silver](#)

Release: [September 14, 2011](#)

데이터 품질문제 개선

1. 결측치 제거
2. 중복값 제거
3. 이상치 제거

데이터 구조문제 개선

1. 다른 관측단위가 표기돼 있는 데이터 단위 통일

03

가설 설정
및 검증

지역별, 연도별
트렌드 파악하기
전 가설 검정을
통해 분석의
유의성을 확보

가설 설정 및 검정

1.
- H0:지역별 장르에따른 출고량엔 차이가 없을것이다.
H1:지역별 장르에따른 출고량엔 차이가 있을 것이다.

	df	sum_sq	mean_sq	F	PR(>F)
C(Genre)	11.0	3.584380e+06	3.258527e+05	73.512262	7.468639e-165
C(Region)	3.0	6.171529e+07	2.057176e+07	4640.982196	0.000000e+00
C(Genre):C(Region)	33.0	6.864012e+06	2.080004e+05	46.924811	9.605727e-300
Residual	47344.0	2.098585e+08	4.432631e+03	NaN	NaN

2.
- H0: 연도별로 게임장르에는 출고량 차이가 없을 것이다.
H1: 연도별로 게임장르에는 출고량 차이가 있을 것이다.

	df	sum_sq	mean_sq	F	PR(>F)
C(Genre)	11.0	1.433752e+07	1.303411e+06	50.039298	2.539681e-108
C(Year)	21.0	8.429160e+06	4.013886e+05	15.409724	3.474904e-55
C(Genre):C(Year)	231.0	8.845362e+06	3.829161e+04	1.470055	5.480731e-06
Residual	11585.0	3.017631e+08	2.604775e+04	NaN	NaN

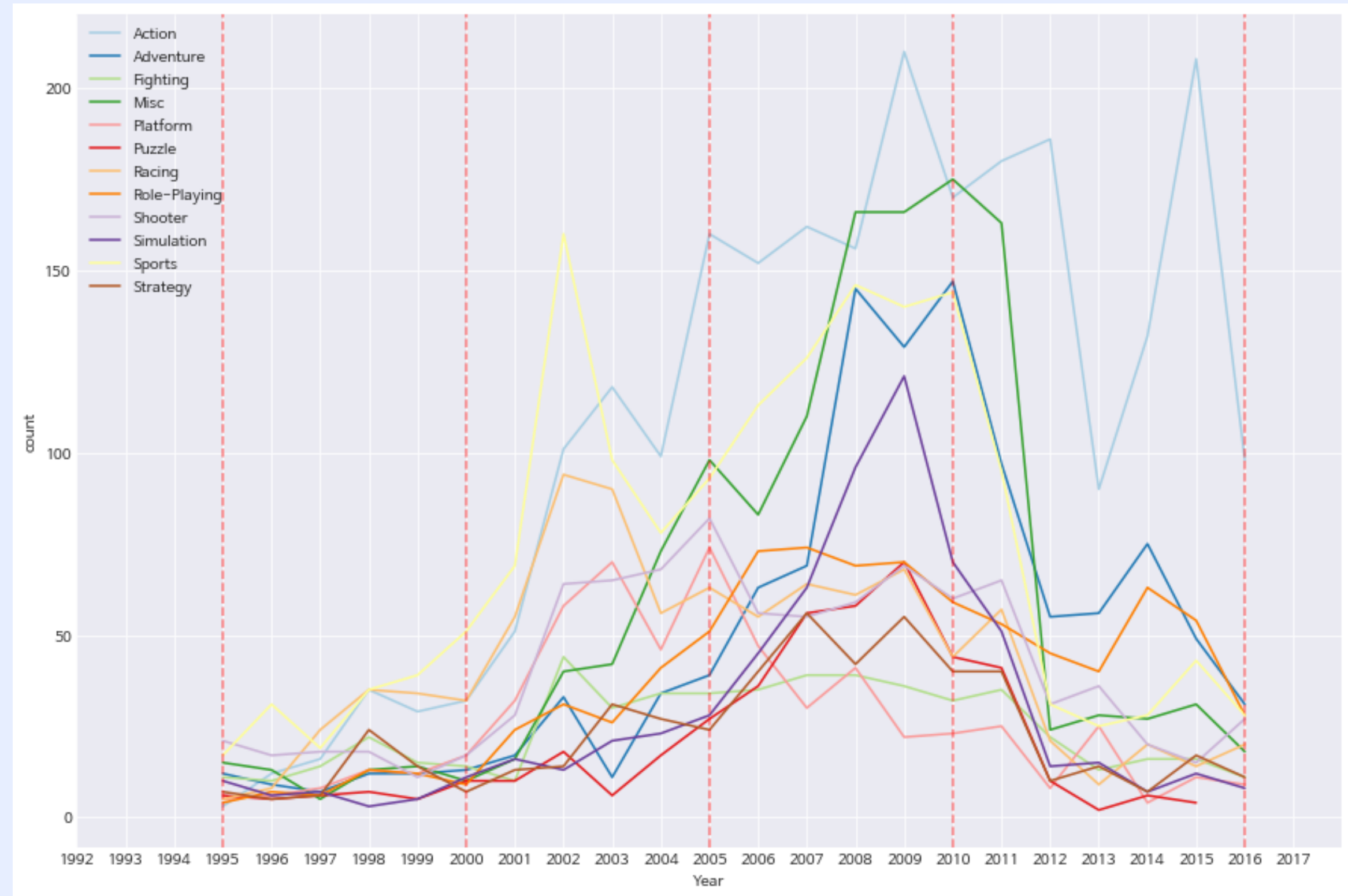
3.
- H0:연도별 플랫폼에따른 출고량엔 차이가 없을 것이다.
H1:연도별 플랫폼에따른 출고량엔 차이가 있을 것이다.

	df	sum_sq	mean_sq	F	PR(>F)
C(Platform)	26.0	2.894042e+07	1.113093e+06	45.081826	3.290642e-219
C(Year)	21.0	6.770285e+06	3.223945e+05	13.057428	2.149671e-45
C(Platform):C(Year)	546.0	1.953011e+07	3.576942e+04	1.448712	1.028902e-10
Residual	11665.0	2.880148e+08	2.469051e+04	NaN	NaN

04

분석내용

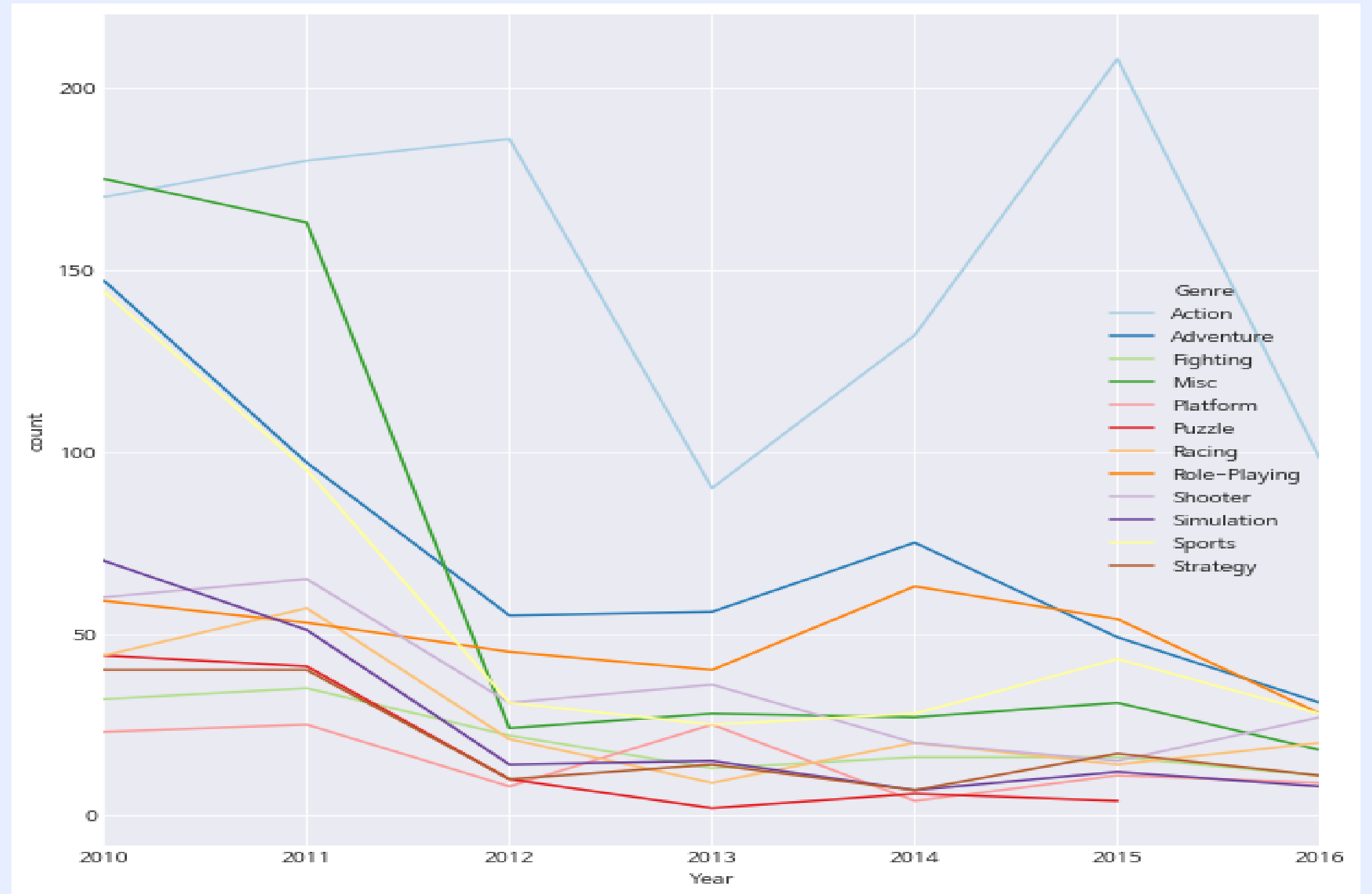
연도별 게임 발매수 비교하기



1995~2016까지의
북미지역 장르별
출고량 평균

트렌드 파악

2010~2016
트렌드 파악

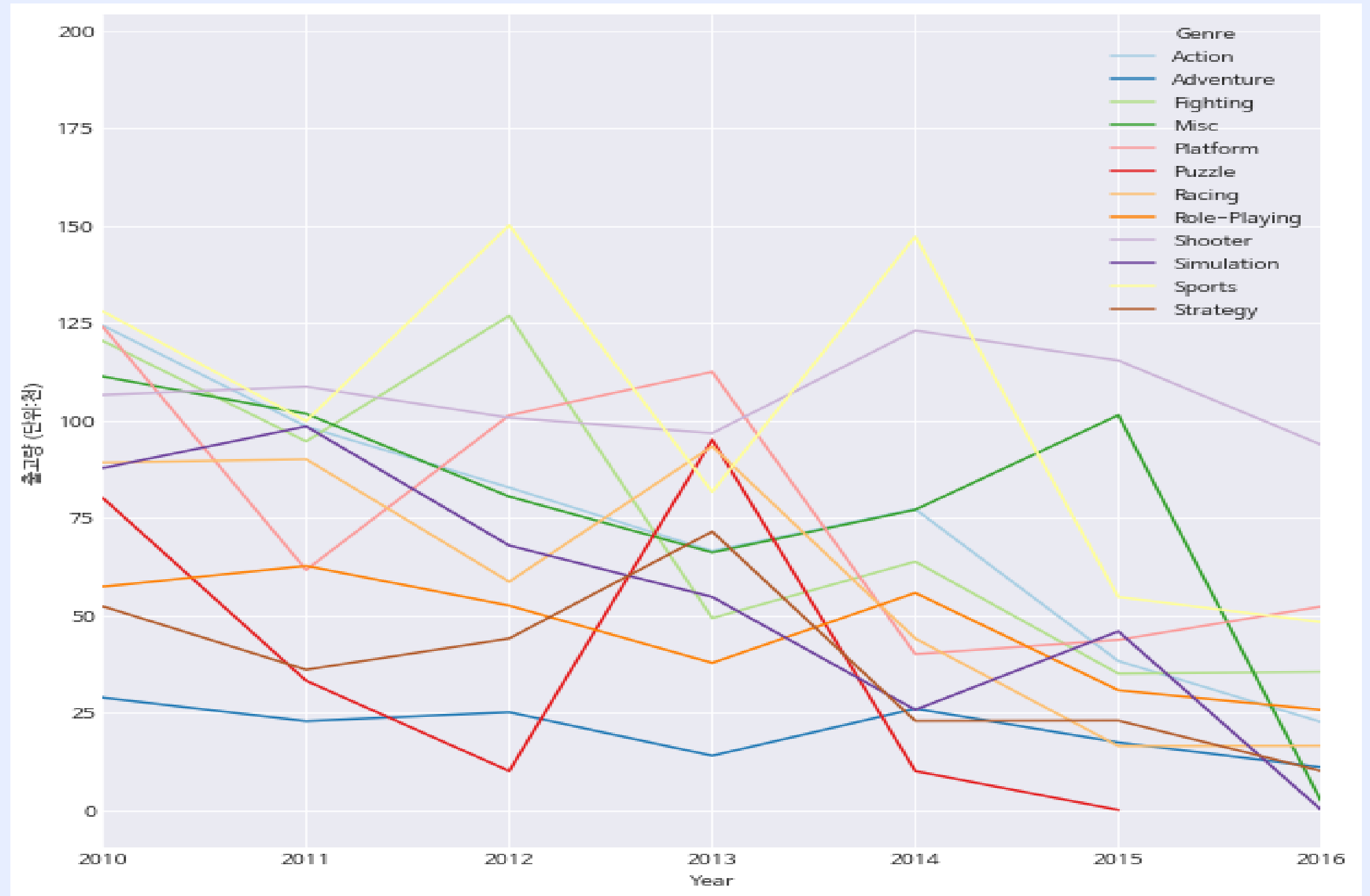


지역별 장르에 따른 출고량 비교(1)-NA



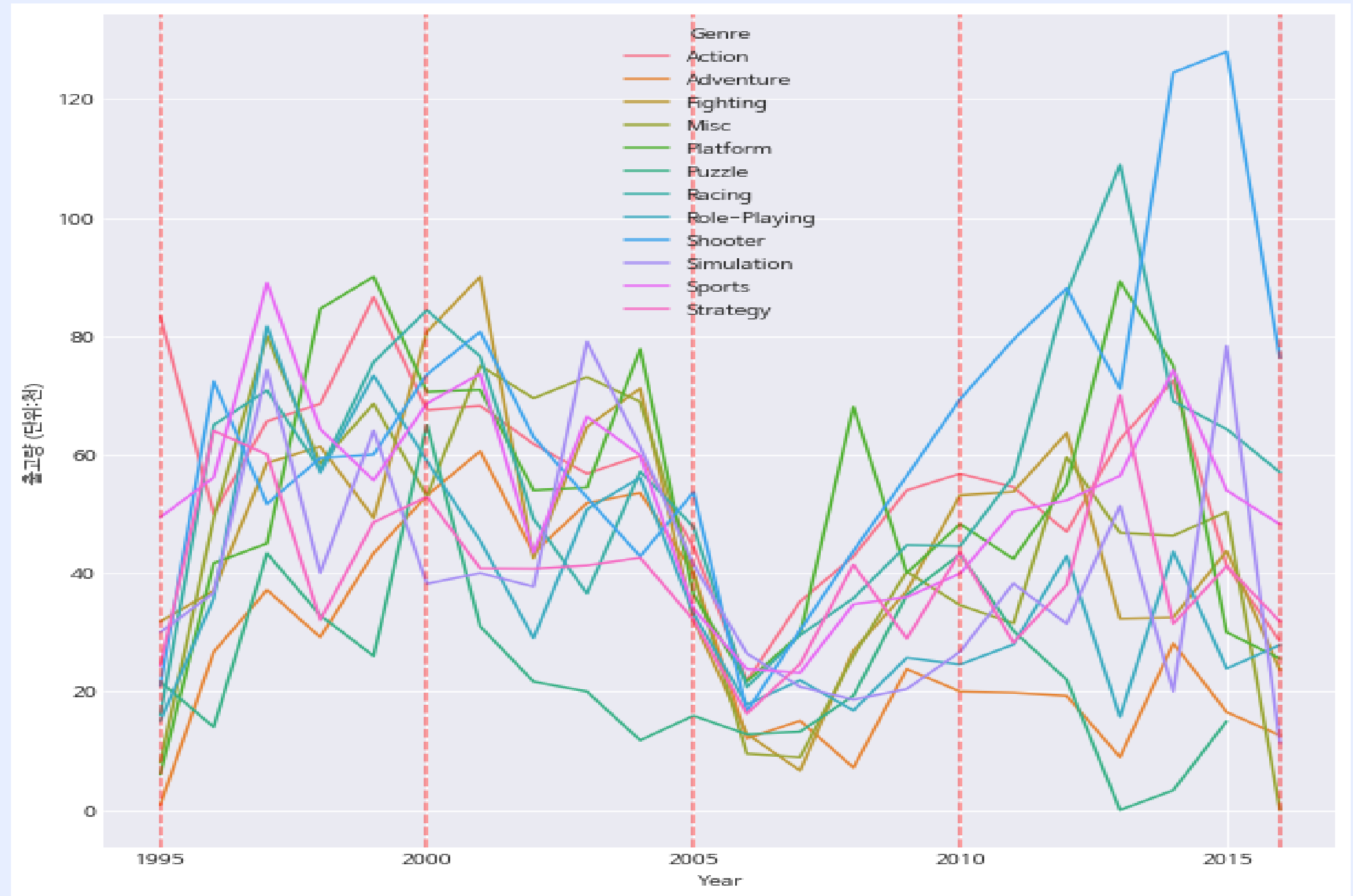
트렌드 파악

2010~2016
트렌드 파악



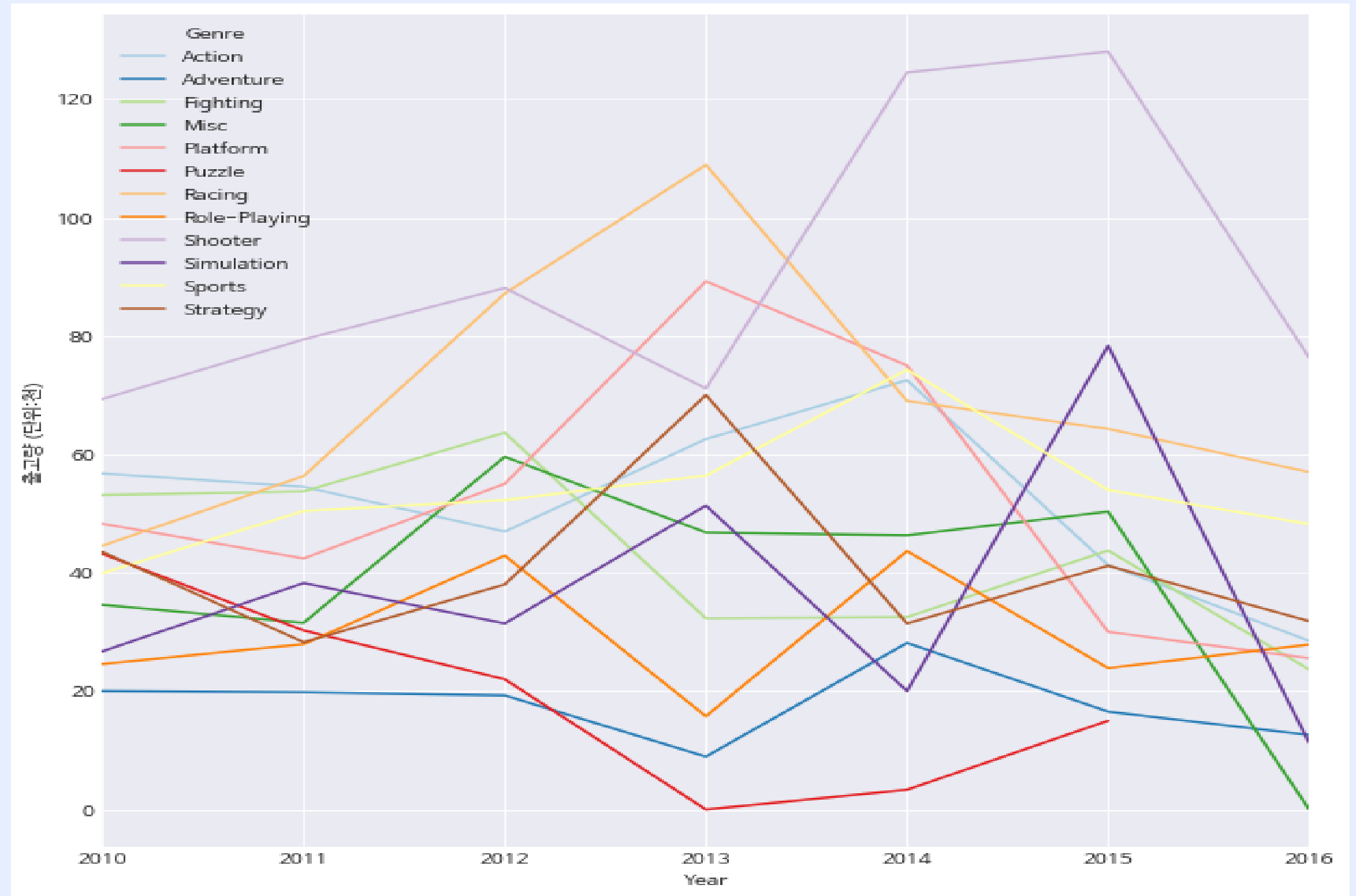
지역별 장르에 따른 출고량 비교(2)-EU

1995~2016까지의
유럽지역 장르별
출고량 평균



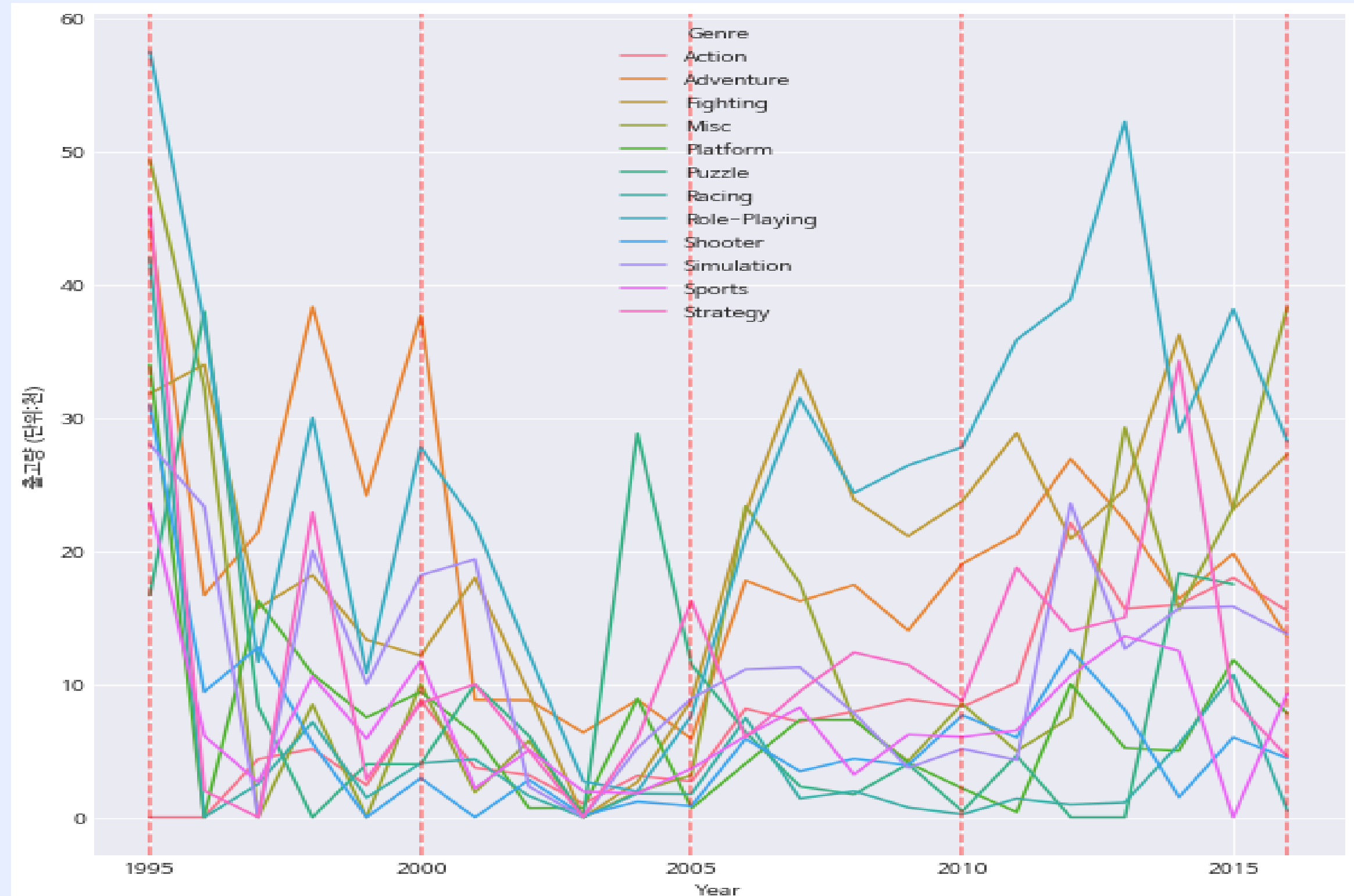
트렌드 파악

2010~2016
트렌드 파악



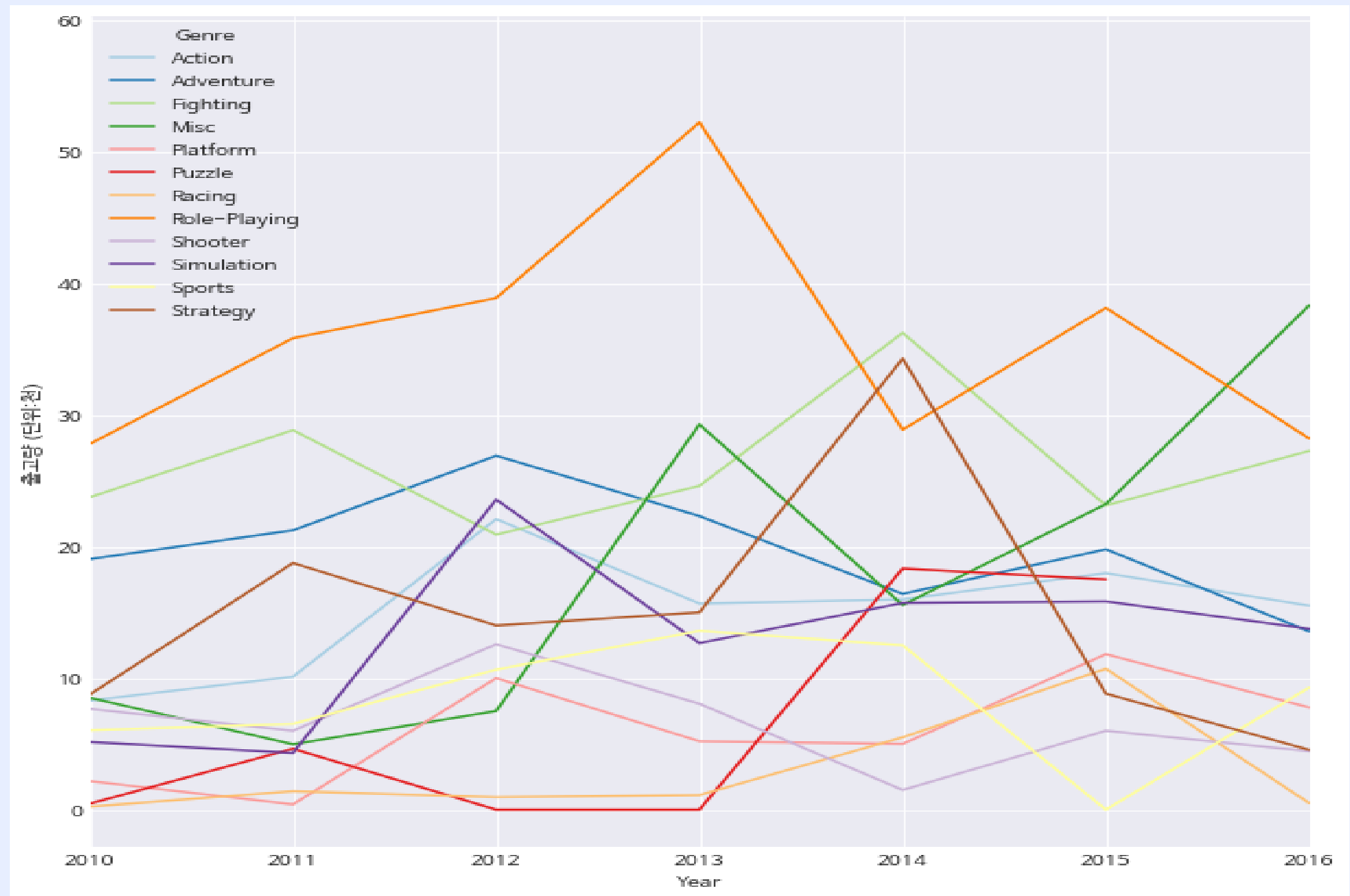
지역별 장르에 따른 출고량 비교(3)-JP

1995~2016까지의
일본지역 장르별
출고량 평균

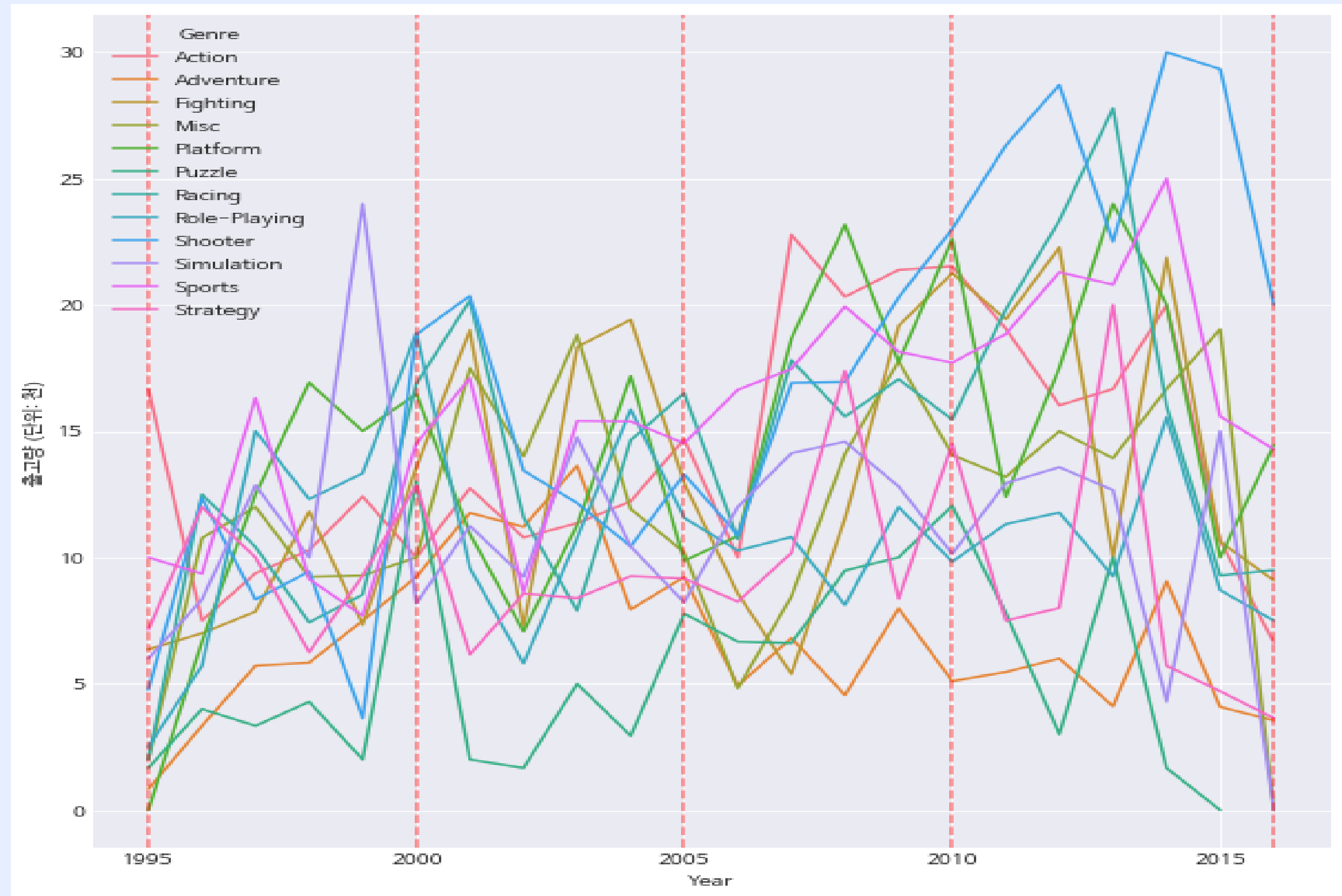


트렌드 파악

2010~2016
트렌드 파악

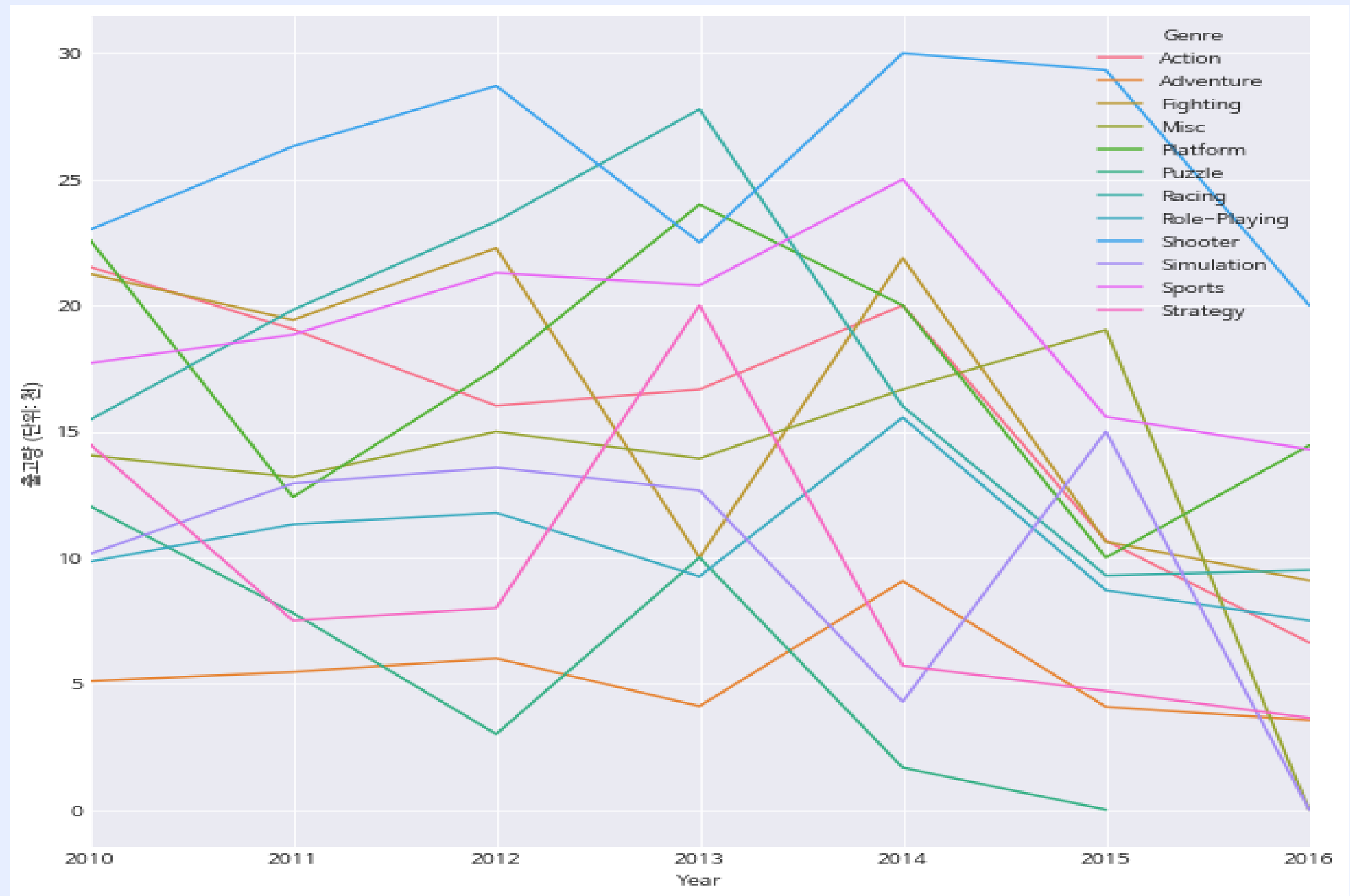


지역별 장르에 따른 출고량 비교(4)-Other



트렌드 파악

2010~2016
트렌드 파악



정리

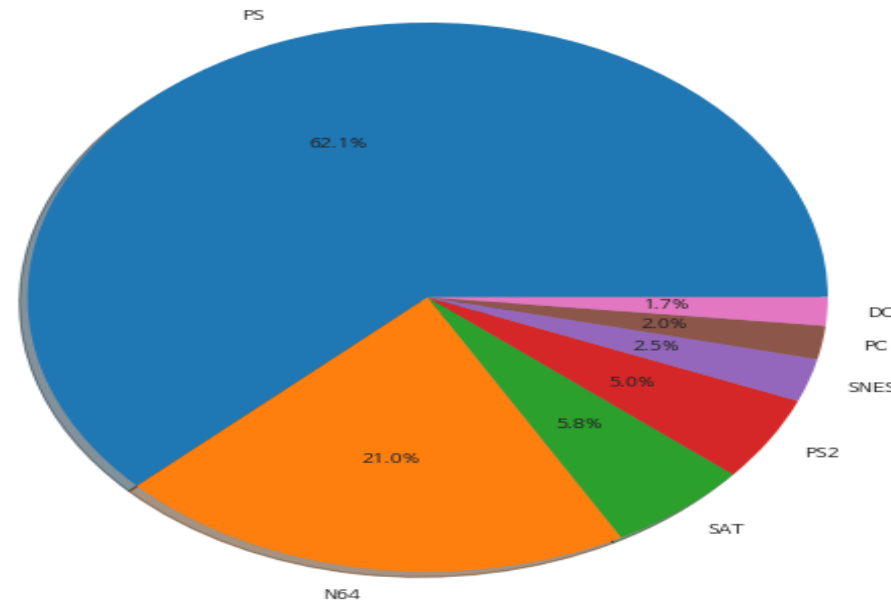
지역별 최근 트렌드 장르

	평균 출고량1위	평균 출고량 2위	평균 출고량 3위
북미	Shooter	Sports	Misc
유럽	Shooter	Racing	Sports
일본	Role-Playing	Fighting	Adventure
기타	Shooter	Sports	Racing

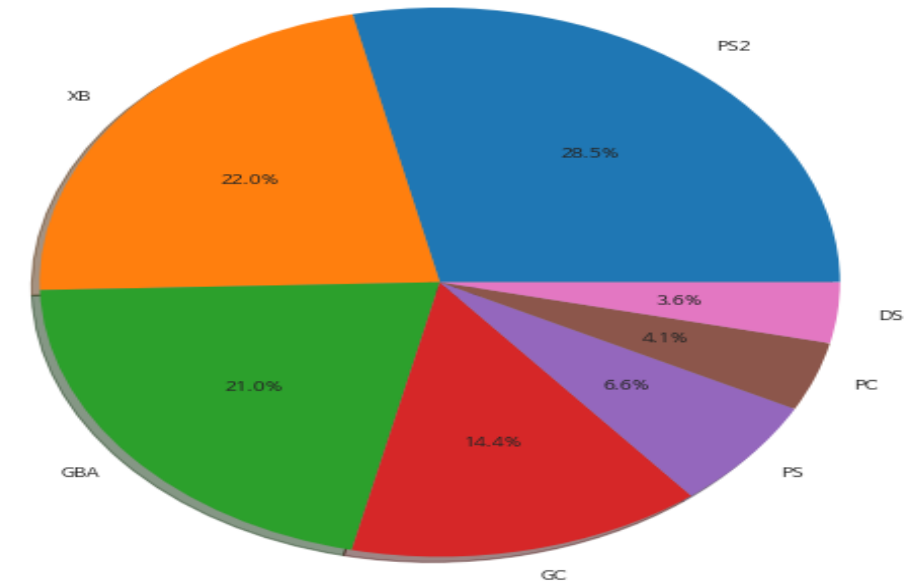
연도별 플랫폼 활용 트렌드

1995~2000
2000~2005
2005~2010
2010~2016
트렌드 파악

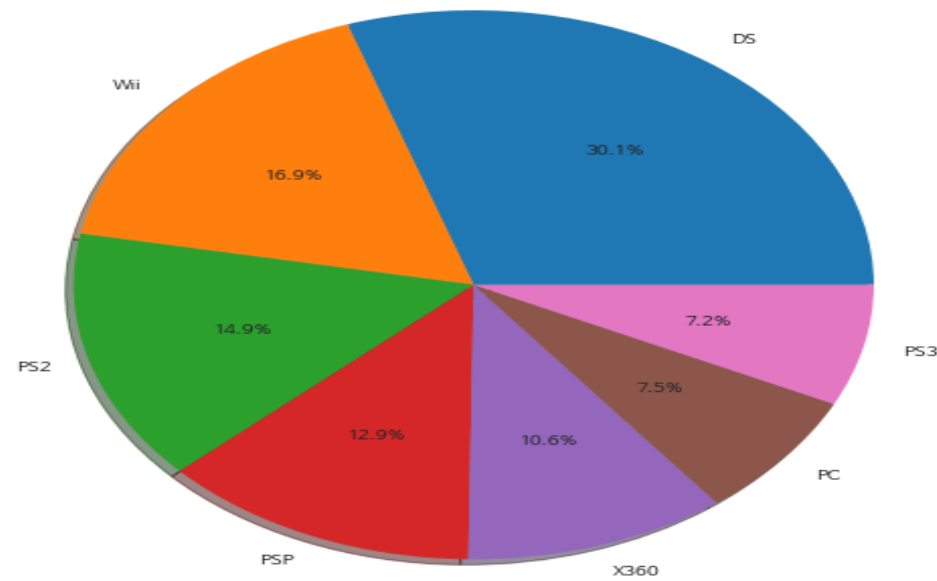
1995~2000 TOP7 플랫폼



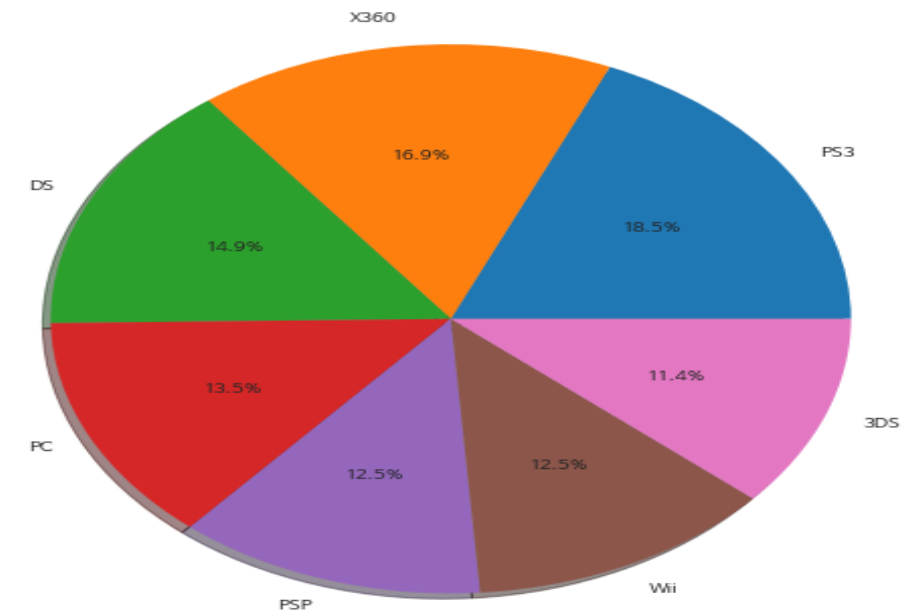
2000~2005 TOP7 플랫폼



2005~2010 TOP7 플랫폼

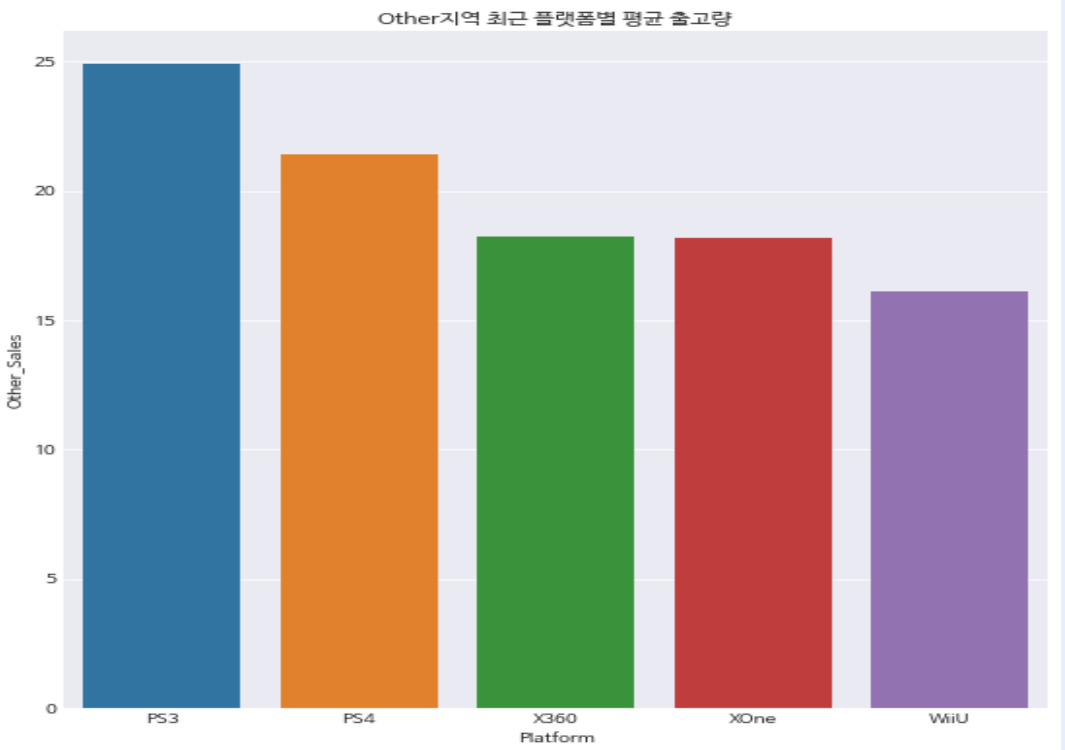
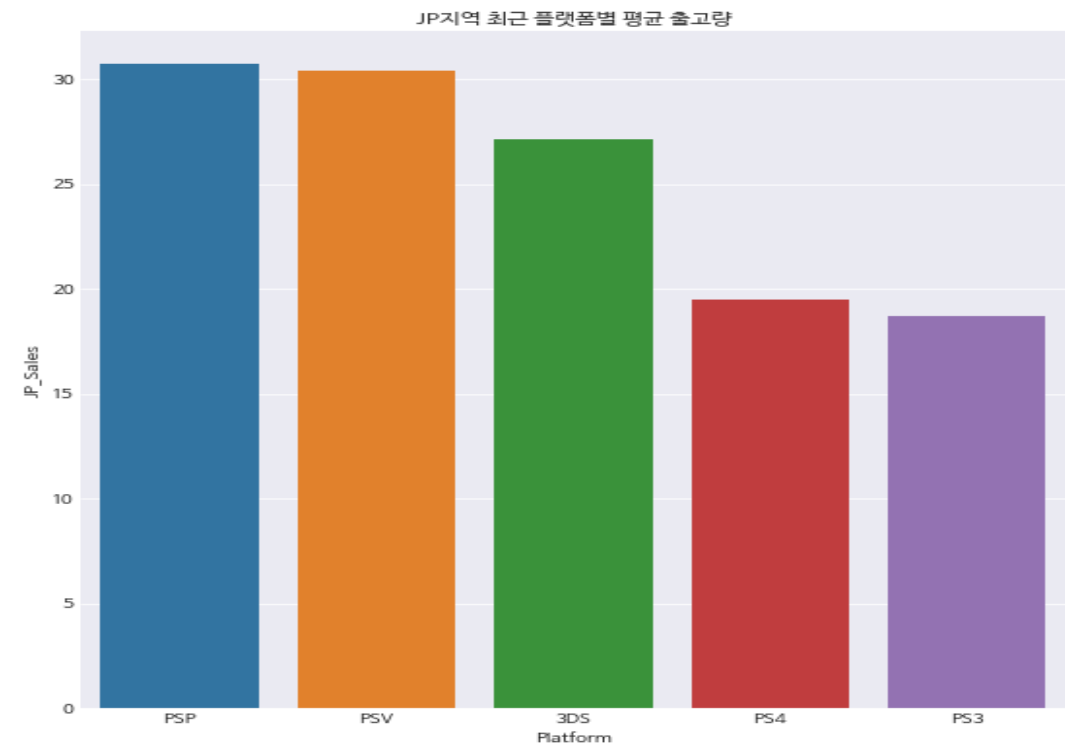
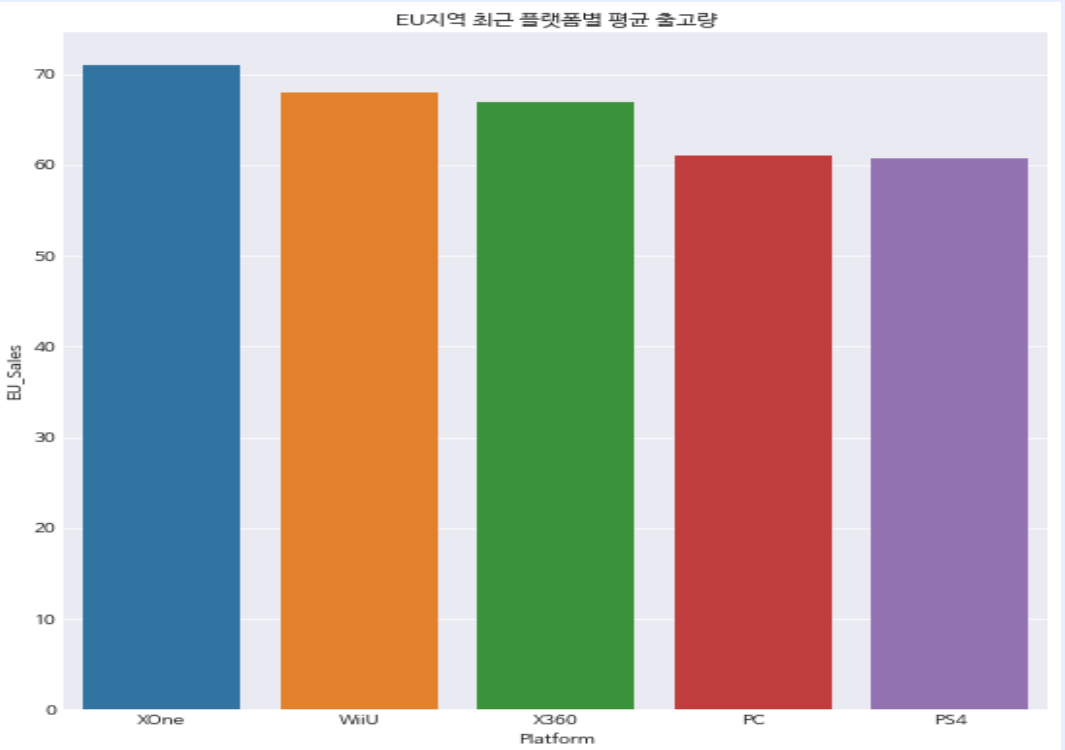
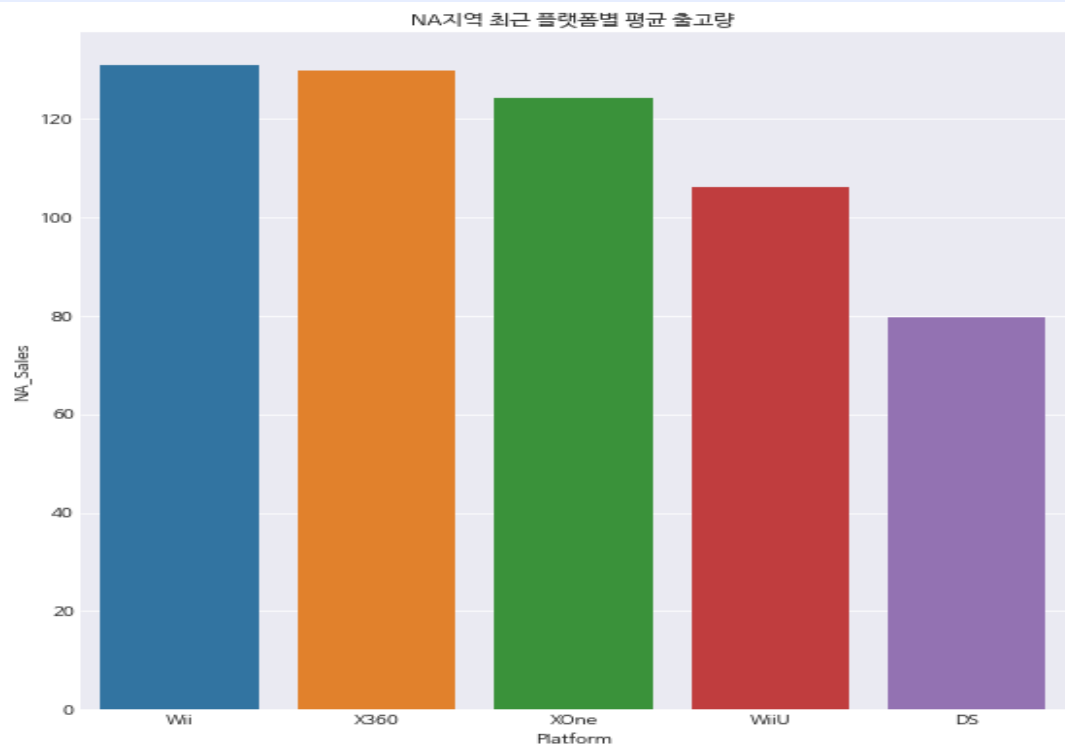


2010~2016 TOP7 플랫폼



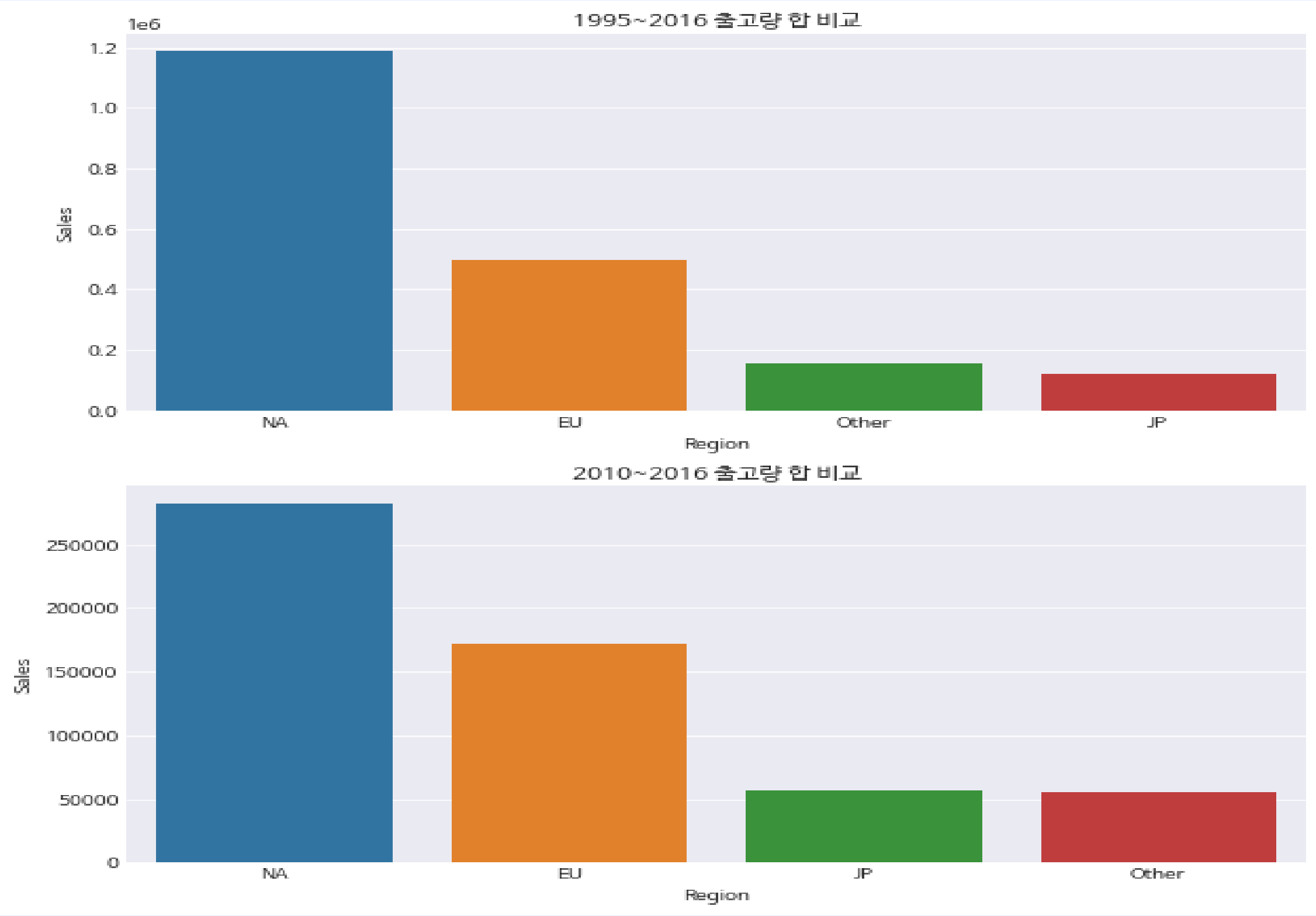
지역별 플랫폼 트렌드

지역별
2010~2016
트렌드 파악



지역별 출고량 비교

지역별
2010~2016
출고량 비교



05

결론 도출

분석 결과를 통한 결론 도출

결론 도출

1. 장르: Shooter
2. 플랫폼: XOne
3. 지역별 발매:
 1. 북미: 슈팅/XOne
 2. 유럽: 슈팅/XOne
 3. 일본: RPG/PSP
 4. 기타: 슈팅/PS4

감사합니다.