



GUERRA DE CONSOLES

El equipo

Jesús Pérez

Jennifer Sotelo

Rebeca Borrero





Nintendo®

XBOX

Contexto

A

Buscamos entender qué distingue a una consola de otra, y en qué se basa nuestra toma de decisiones como consumidores, Lo analizaremos desde la siguiente perspectiva:

- ¿Dónde?: En Europa
- ¿Cuándo?: Años de 1994 a 2024
- ¿Qué?: Software y Hardware
- ¿Cómo?: Mediante análisis exploratorio de datos históricos

Objetivo



En primer lugar: queremos estudiar y descubrir el dominio por generación.

En segundo lugar: observar el dominio de los videojuegos de cada generación y consola.

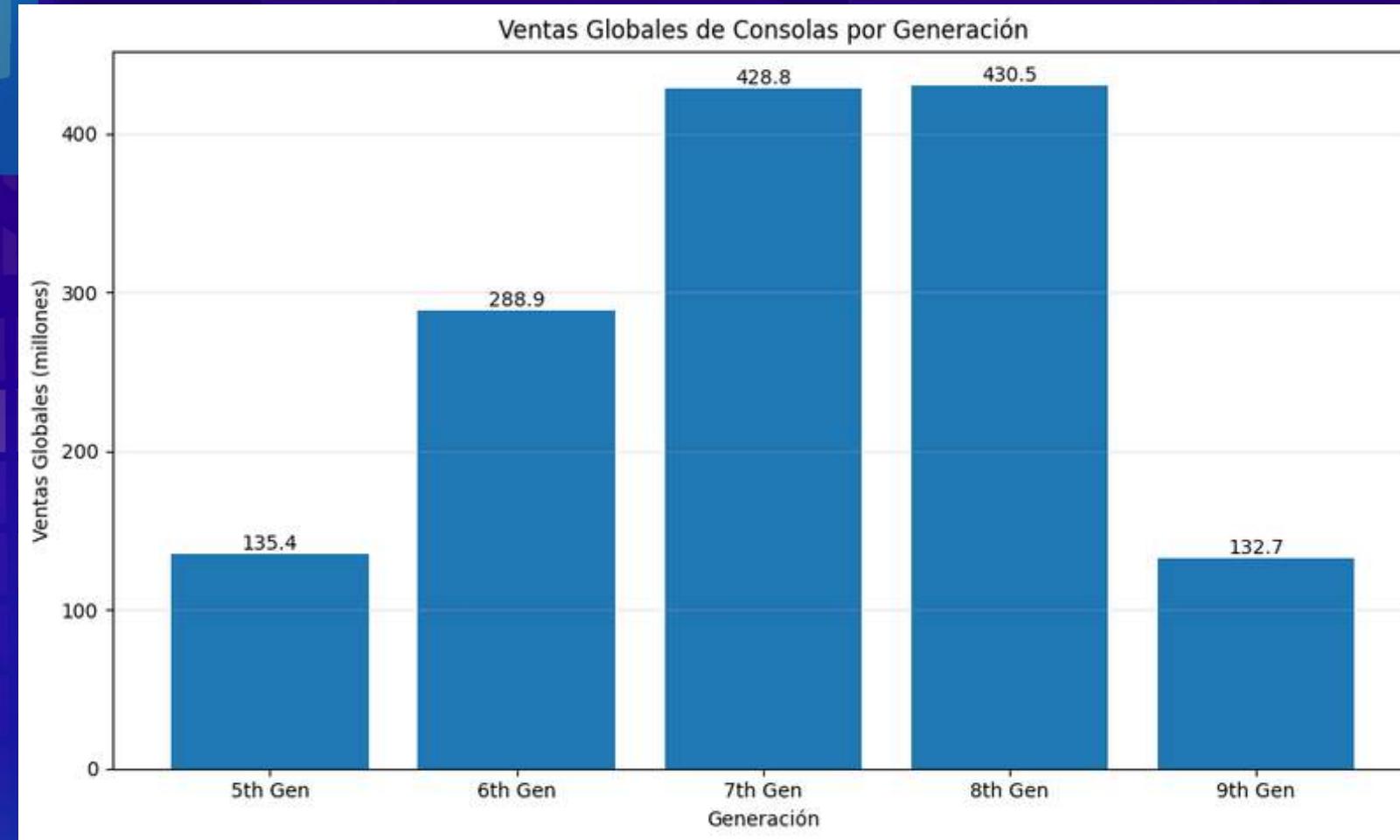
Hipótesis



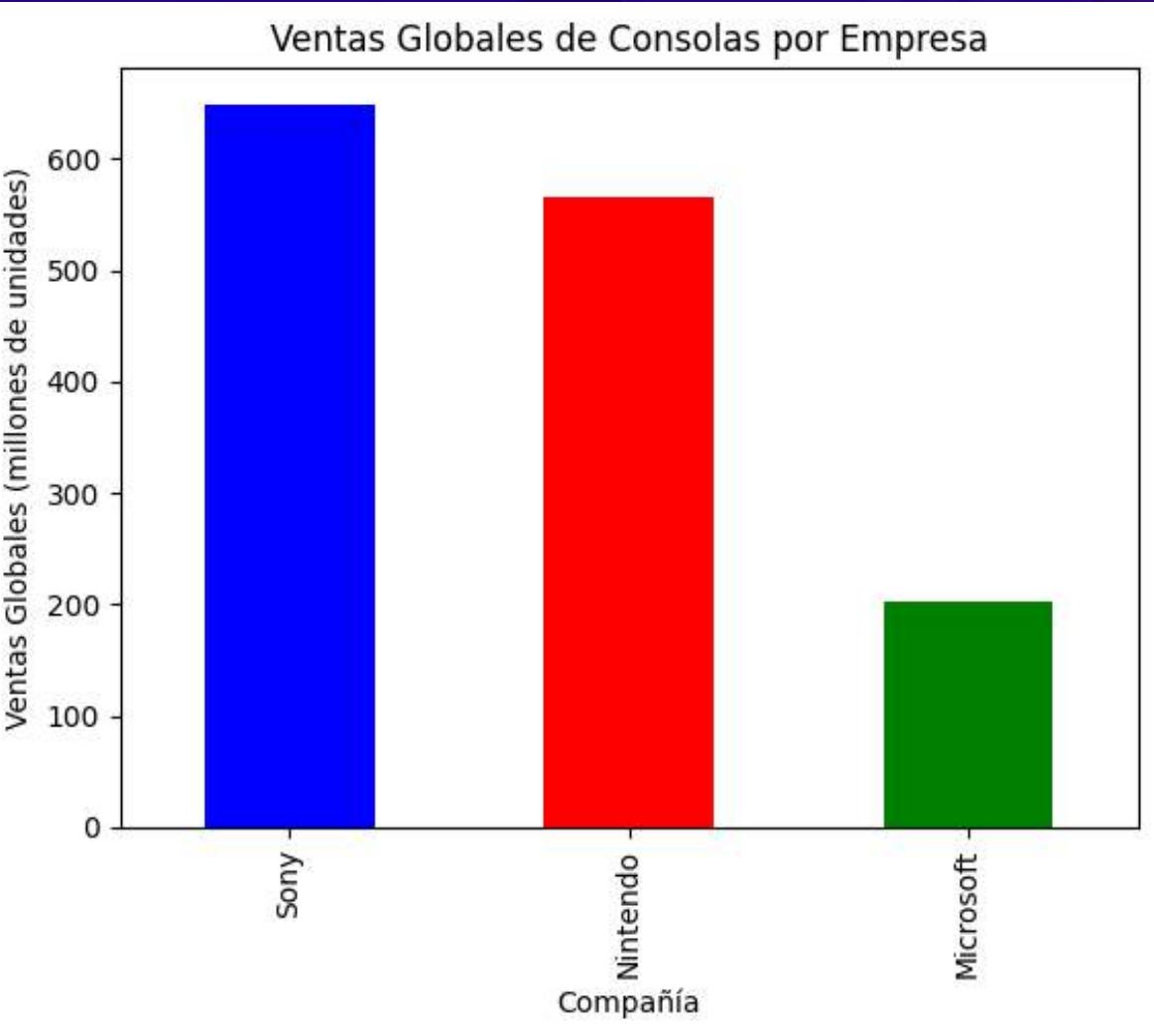
Para asegurarnos de ofrecerte la mejor información posible uno de nuestros trabajos ha sido limpiar las bases de datos, para eliminar valores incompletos y nulos, inconsistencias temporales, y otra información irrelevante para el estudio que hemos llevado a cabo.

Limpieza de datos

Ventas por generación

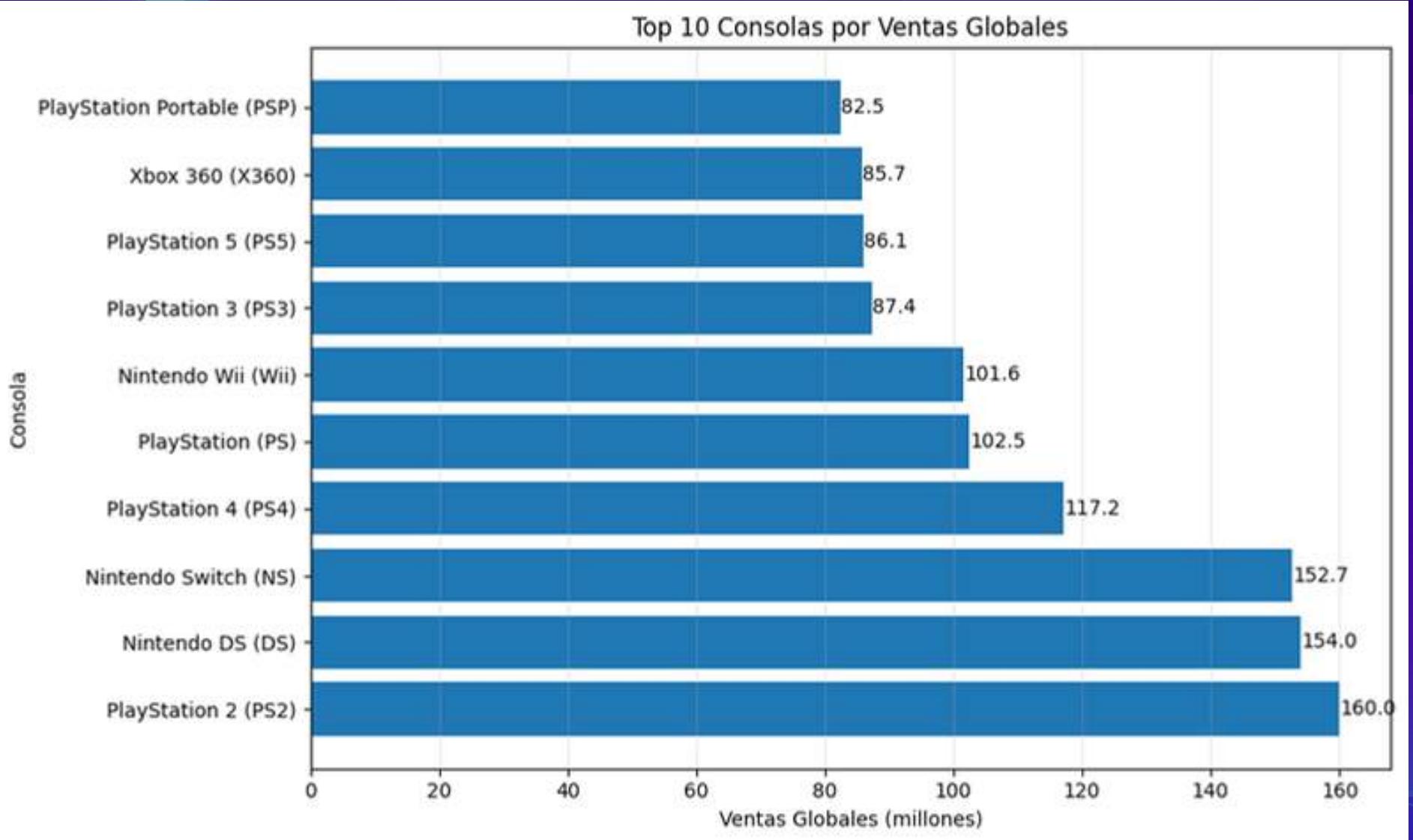


8º generación:
aquí encontramos el
pico histórico de
ventas, seguido muy de
cerca por la séptima



Podemos ver que Sony lidera de manera consistente el mercado europeo

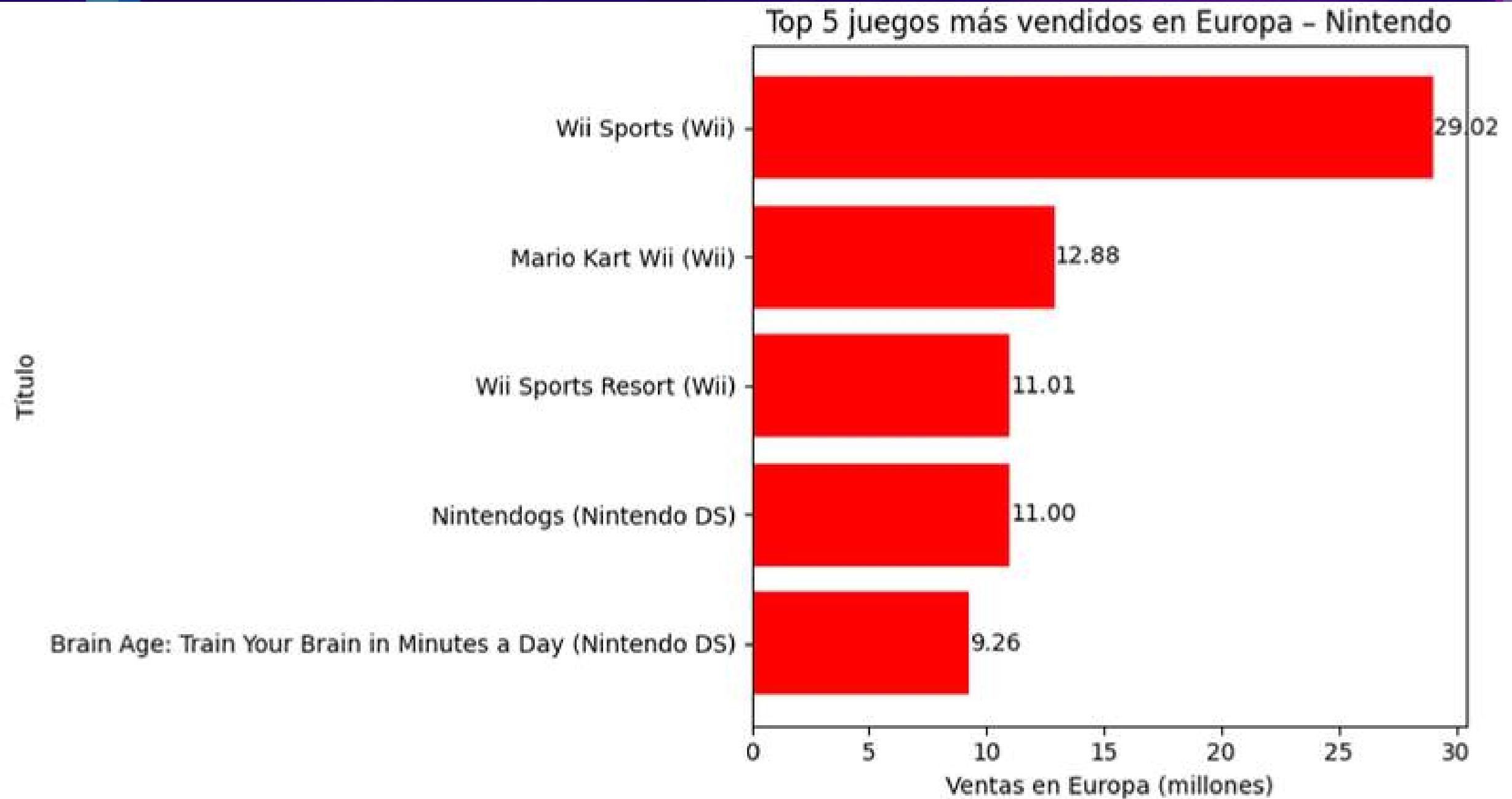
Ventas por empresa



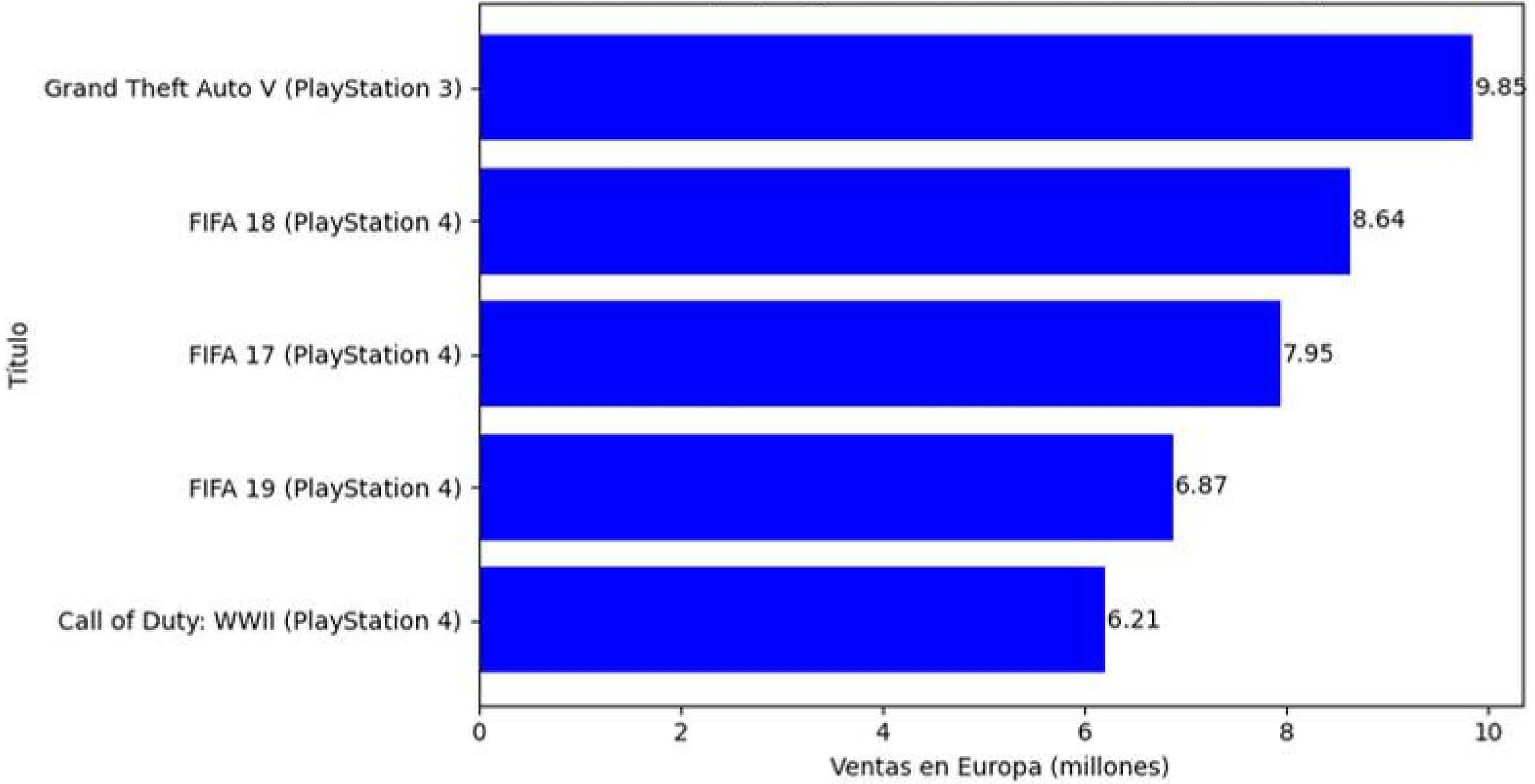
Ventas totales por consola

Podemos ver un dominio claro de ps2

Videojuegos en Nintendo

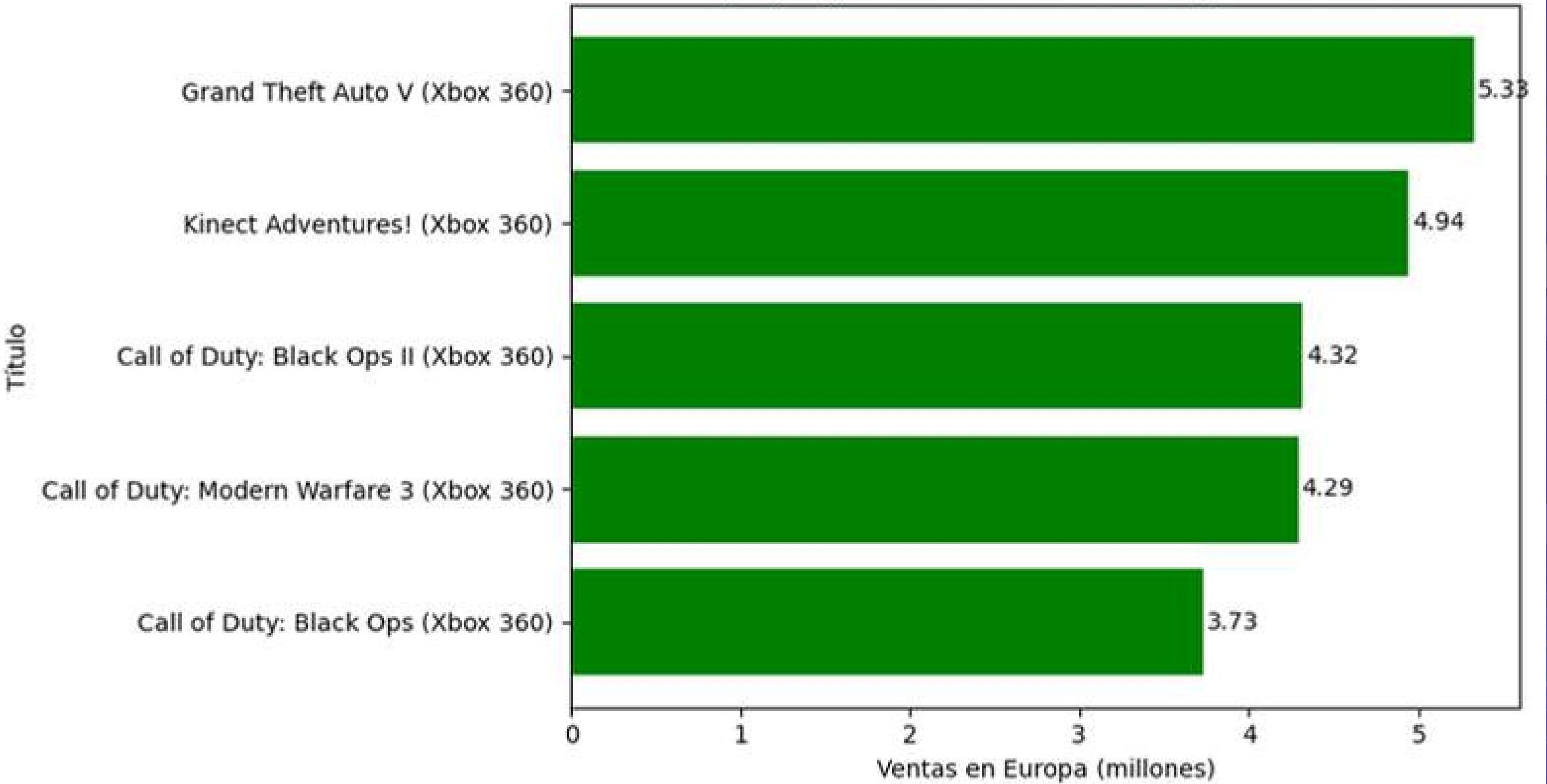


Top 5 juegos más vendidos en Europa - Sony

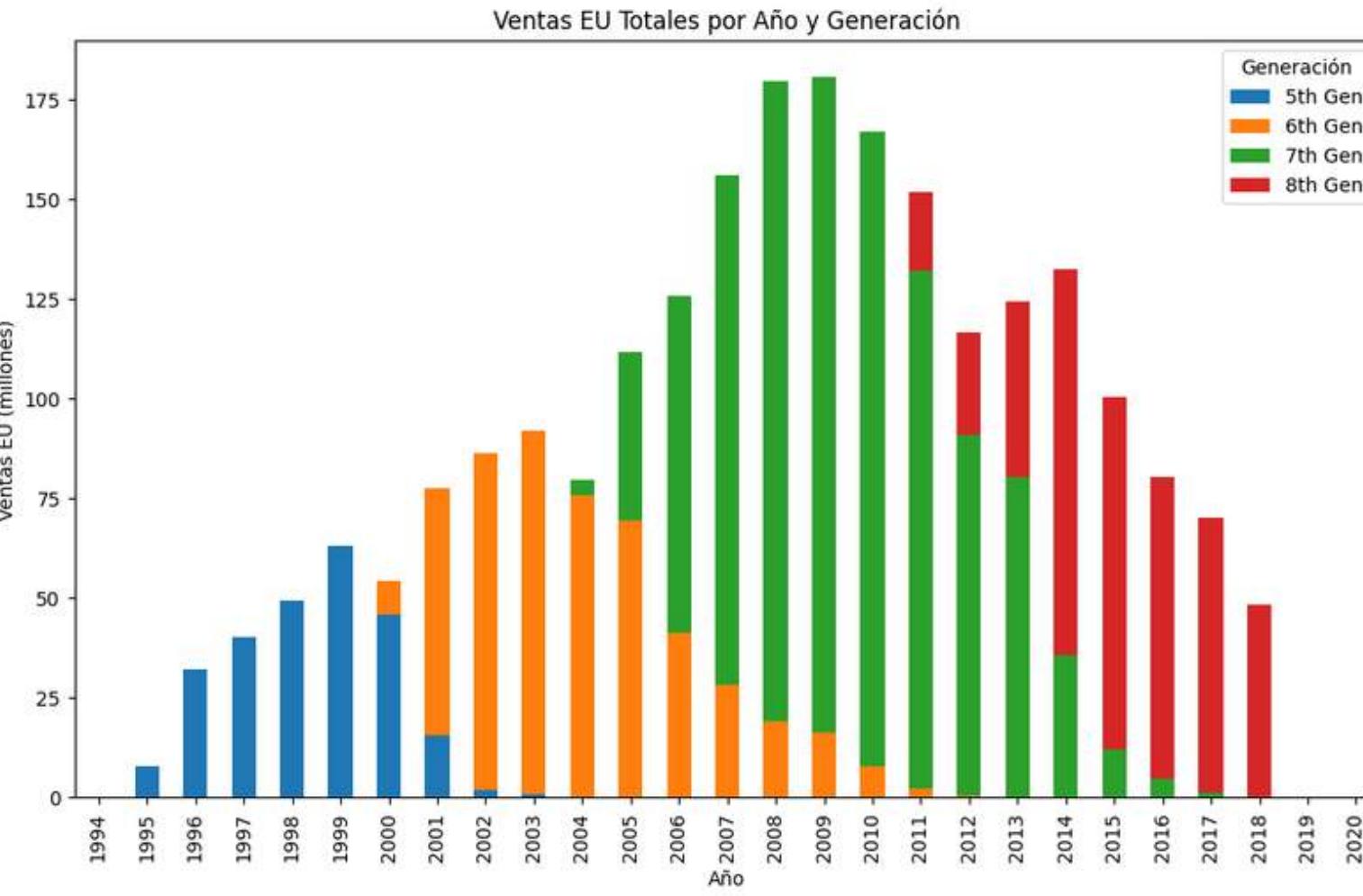


Videojuegos en Ήπη

Top 5 juegos más vendidos en Europa - Microsoft



Videojuegos en Microsoft



Ciclo de vida de los videojuegos

Podemos ver que el mercado de videojuegos evoluciona como un proceso continuo, no generaciones aisladas



- El liderazgo cambia entre generaciones
- Sony domino el acumulado europeo
- El software refuerza el éxito del hardware

Conclusiones

MUCHAS
GRACIAS

