



# GUERRA DE CONSOLAS



# El equipo

Jesús Pérez

Jennifer Sotelo

Rebeca Borrero







Contexto





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



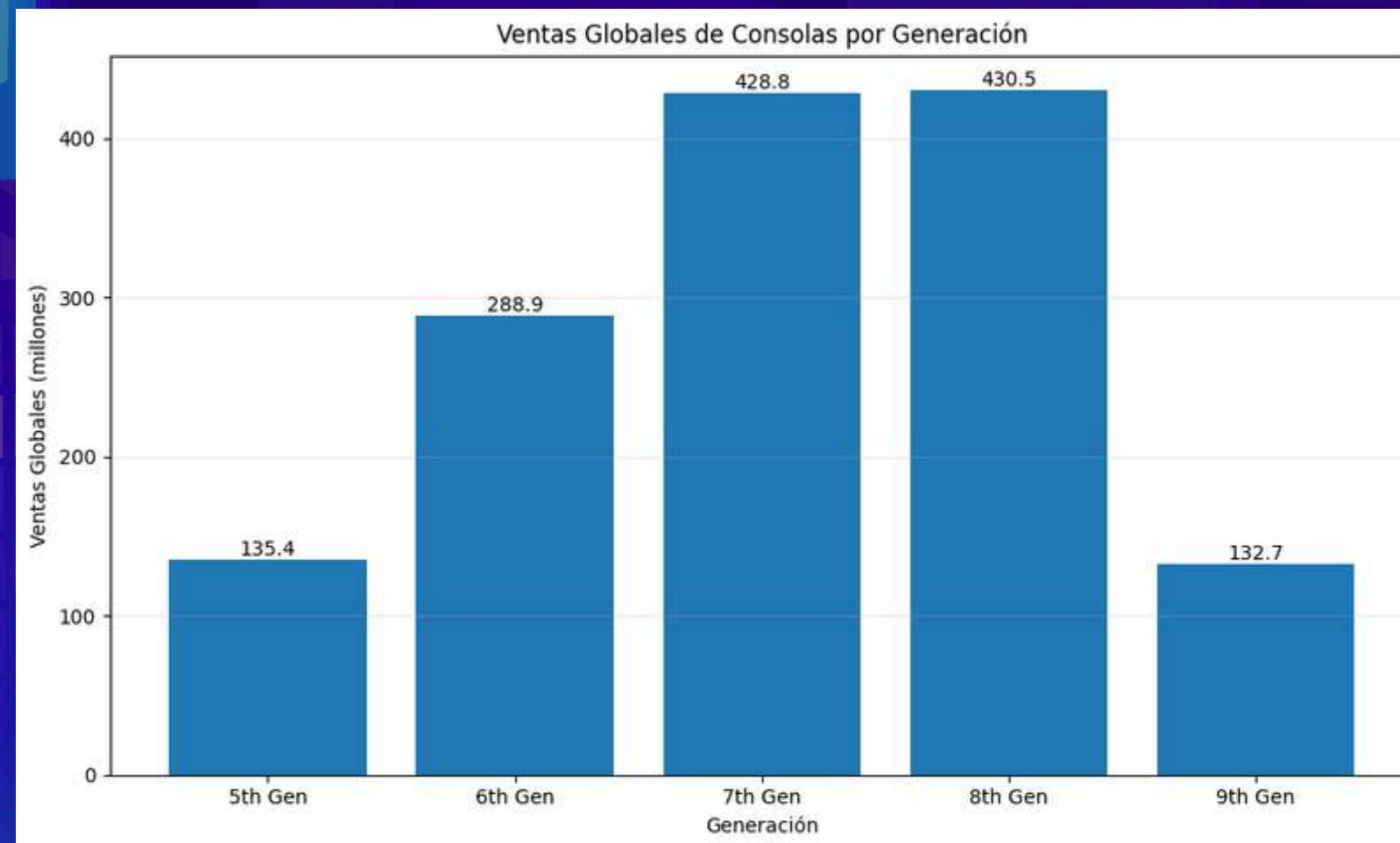


The background is a stylized illustration of a city at night. In the foreground, there are several buildings with lit windows and balconies. In the background, there are tall, modern skyscrapers. A large, glowing neon frame in shades of blue and purple is superimposed over the scene. Inside the frame, there is a block of text. Below the text, there is a horizontal bar with a striped pattern and a right-pointing arrow. A white, swirling line is visible on the right side of the frame.

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

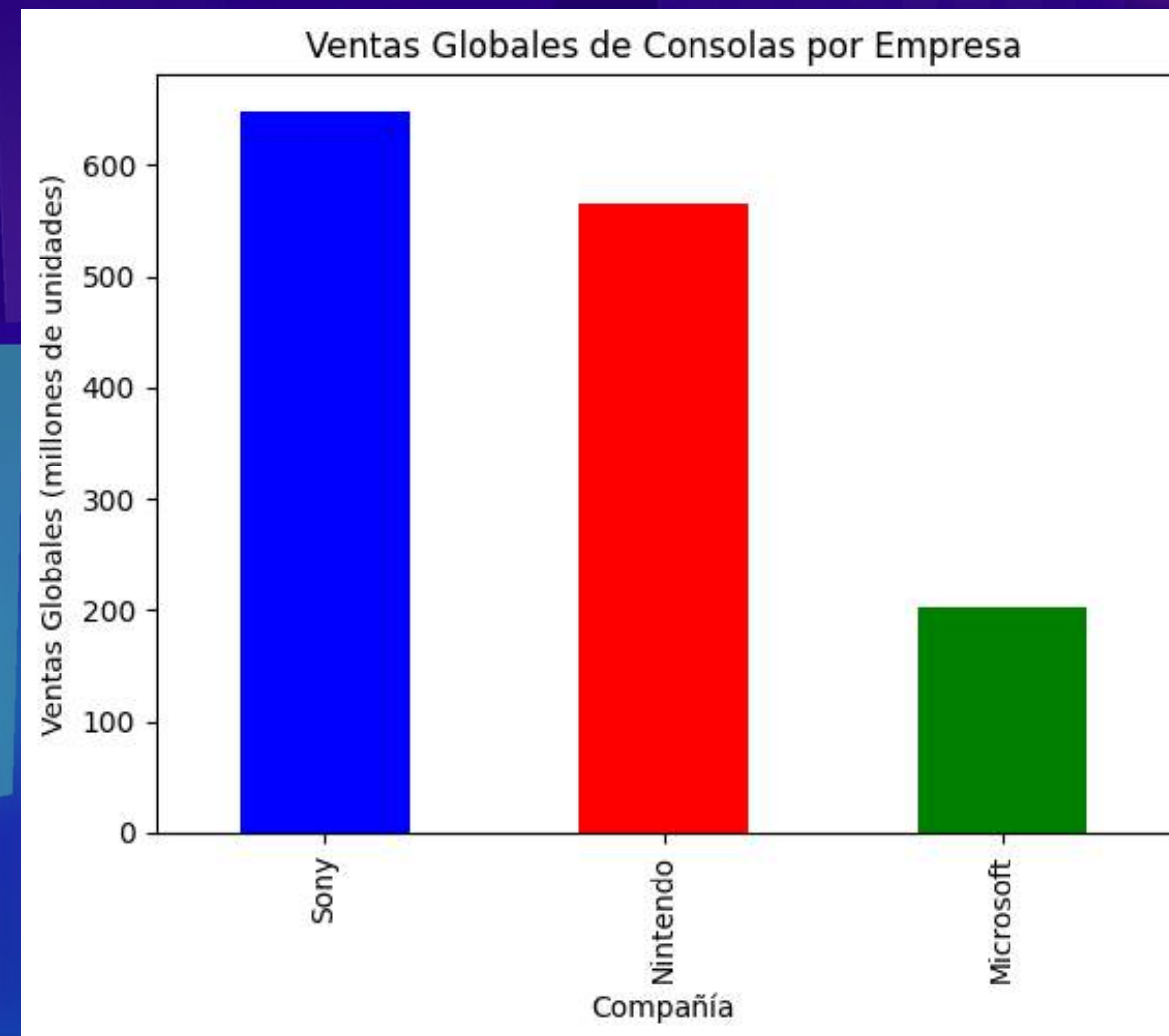




8º generación:  
aquí encontramos el  
pico histórico de  
ventas, seguido muy de  
cerca por la séptima

Ventas por generación



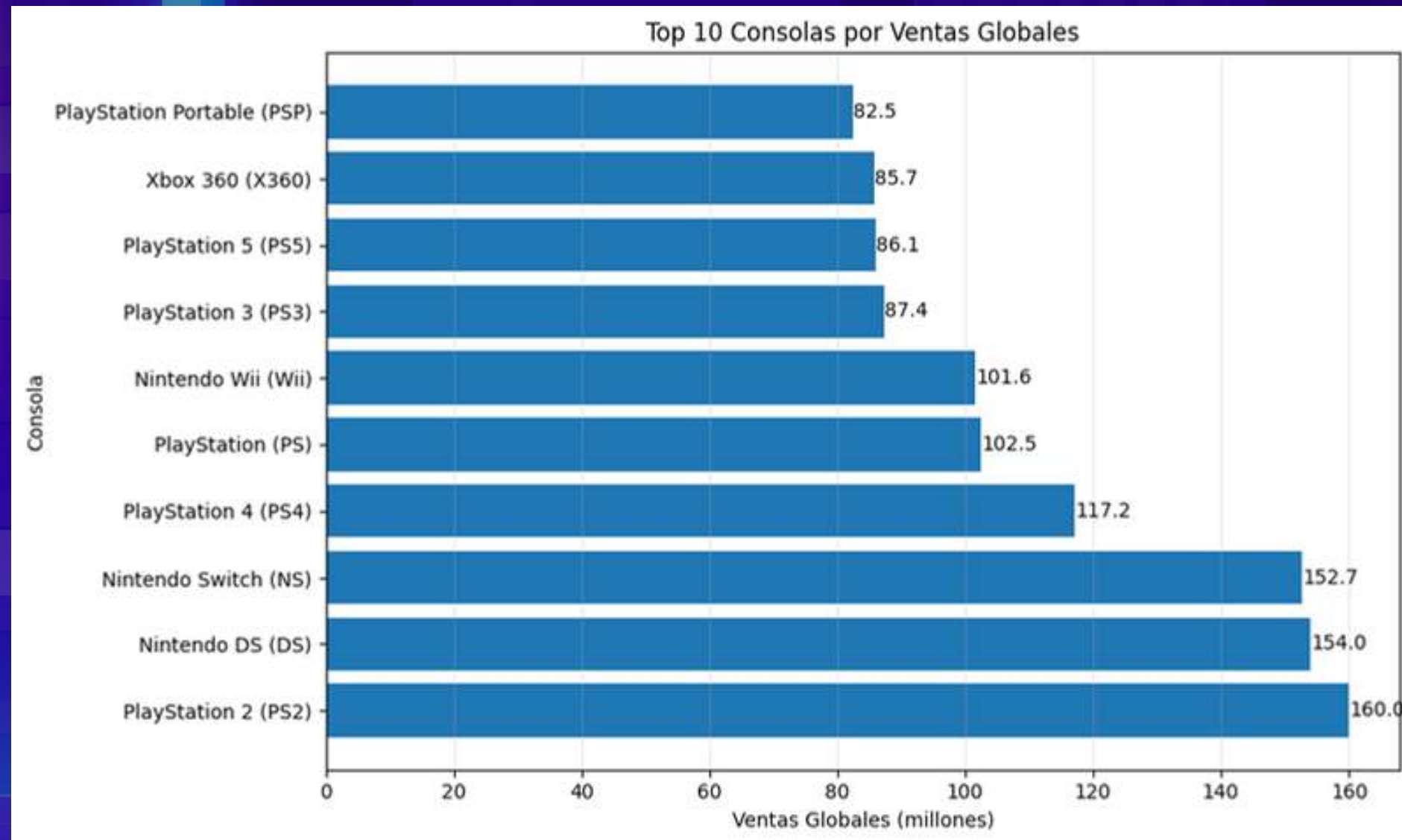


Podemos ver que Sony lidera de manera consistente el mercado europeo

Ventas por empresa





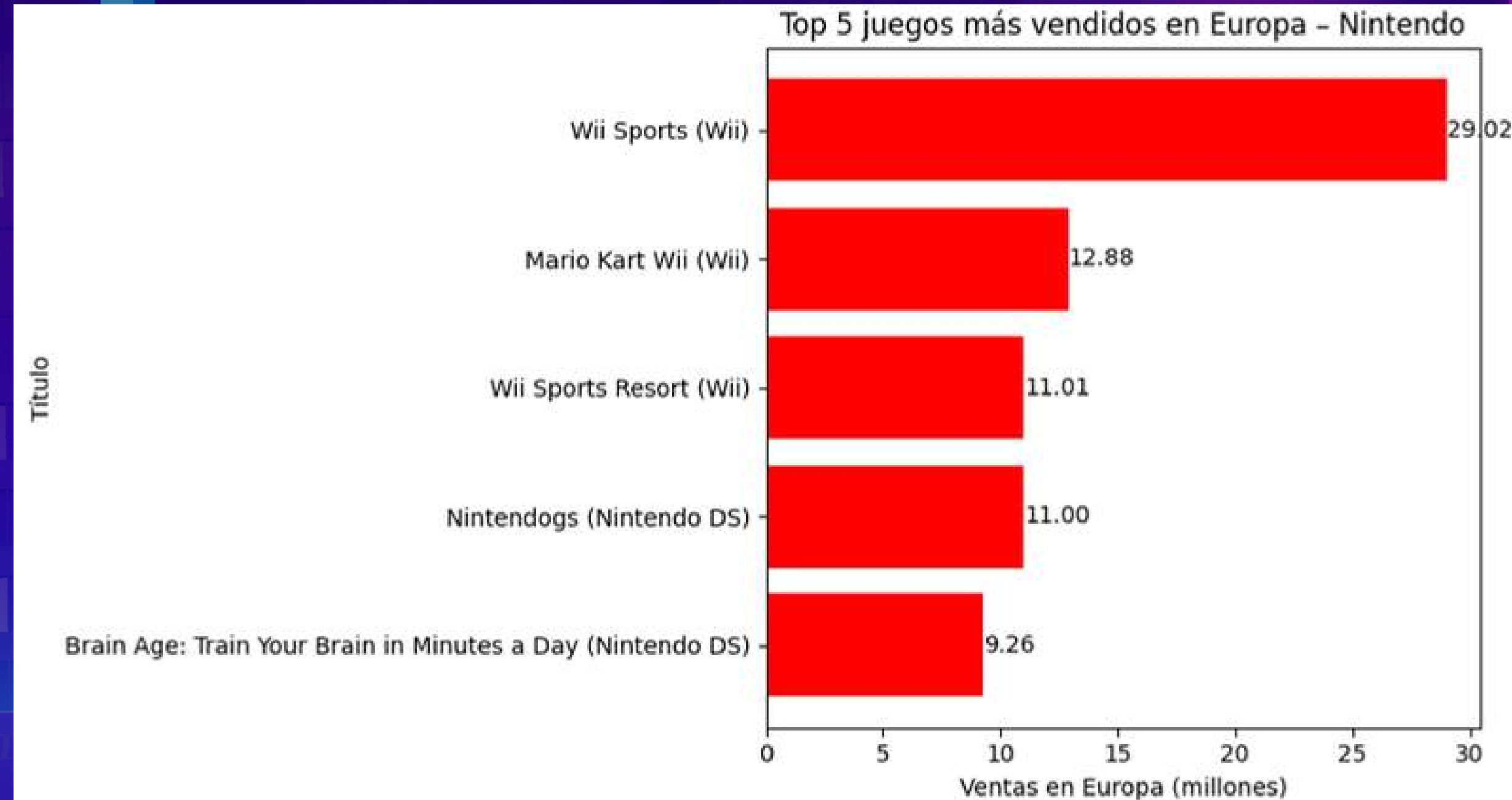


Podemos ver un  
dominio claro de  
ps2

Ventas totales por consola

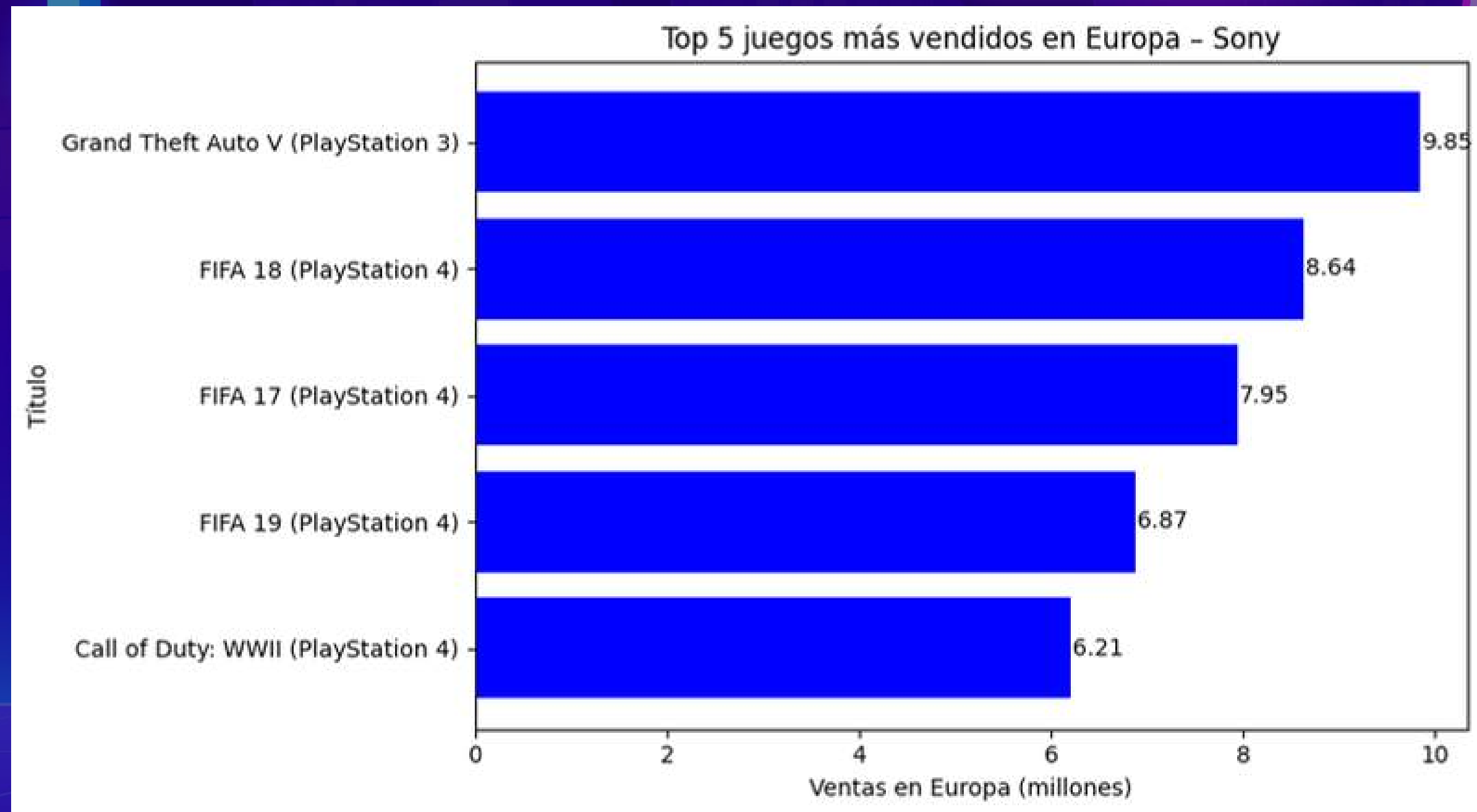






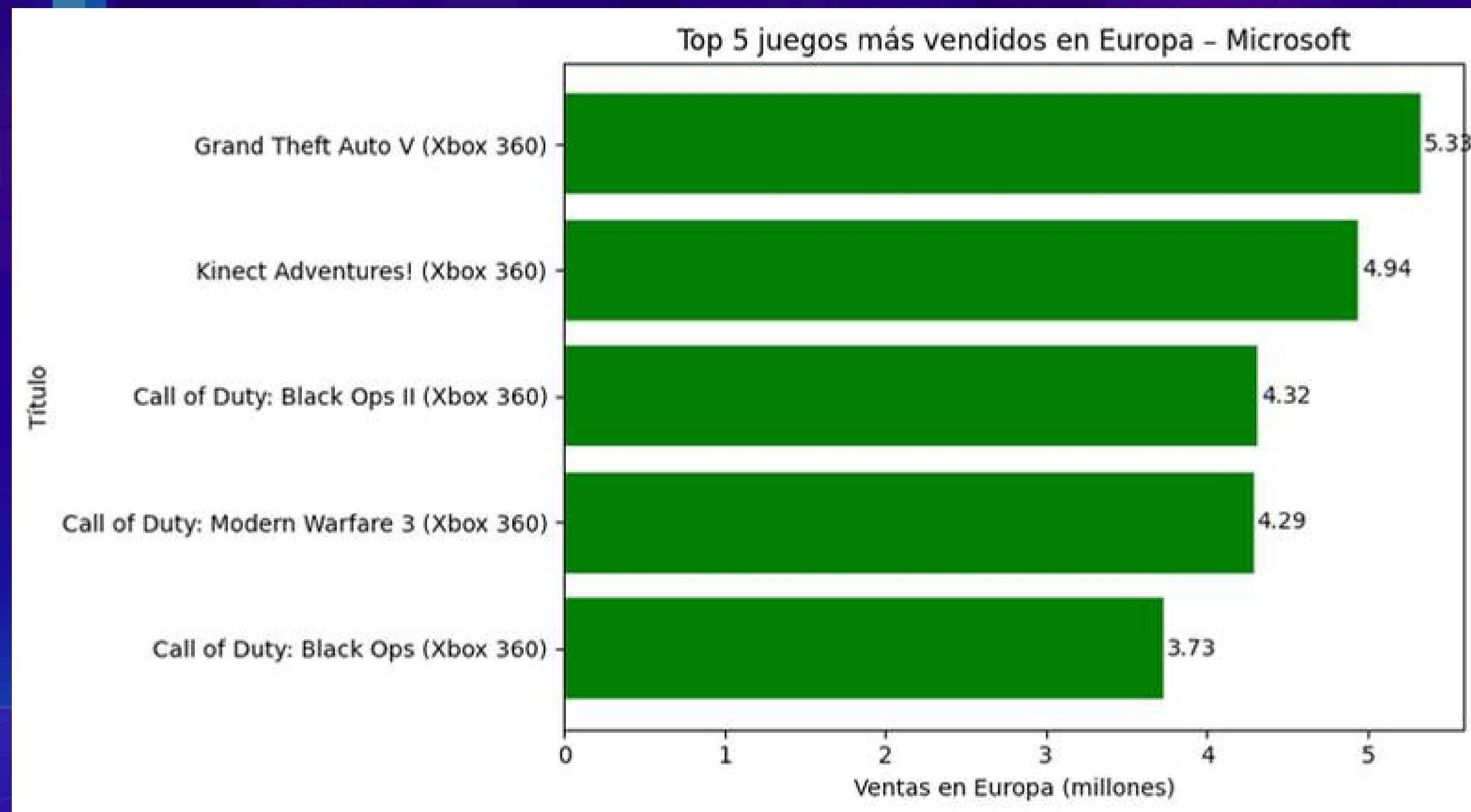
Videojuegos en Nintendo





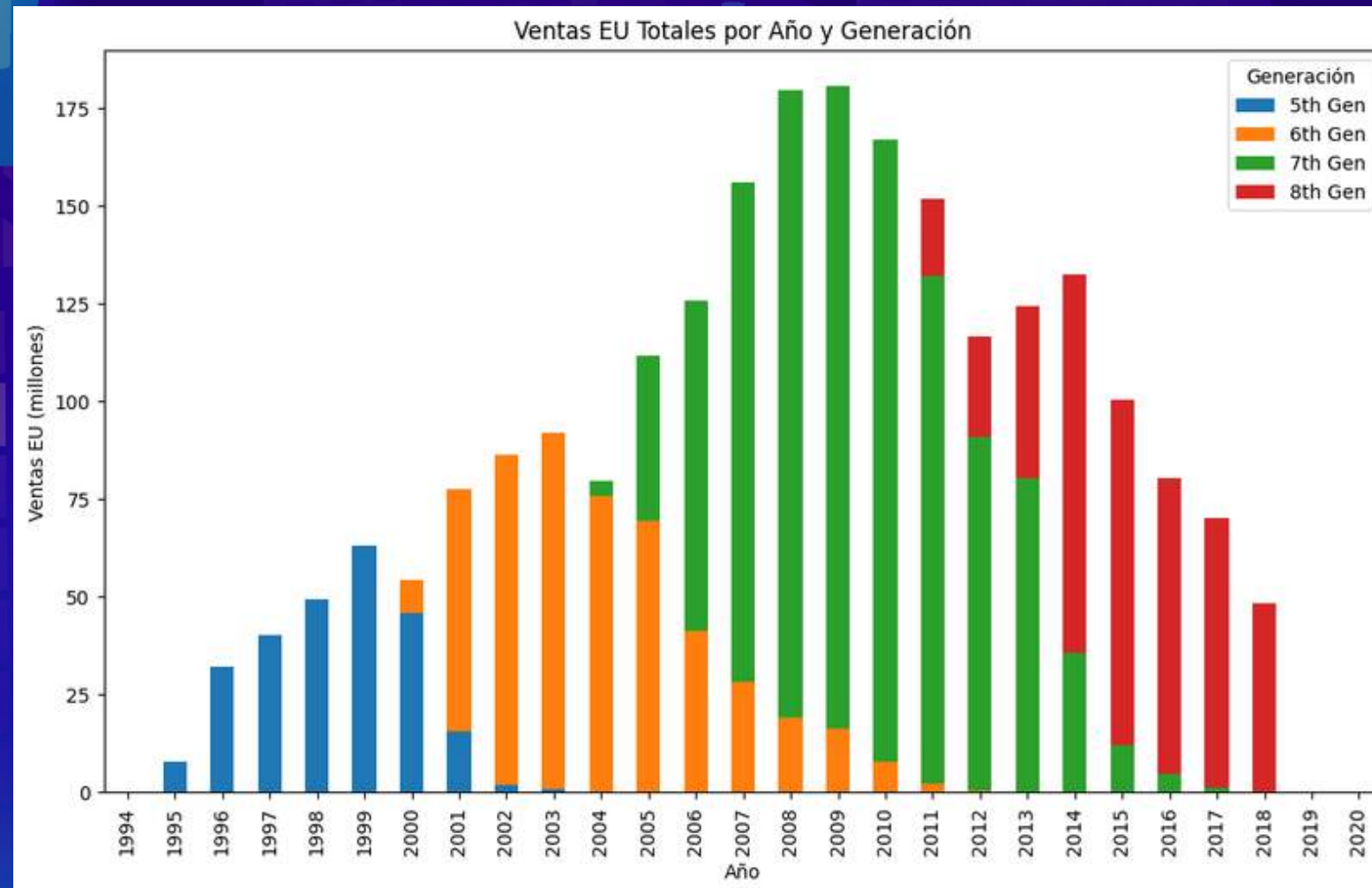
Videojuegos en Sony





Videojuegos en Microsoft





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

Ciclo de vida de los videojuegos





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



## Conclusiones







MUCHAS  
GRACIAS