Итоговая работа «Анализ рынка видеоигр».

Для анализа рынка видеоигр были поставлены следующие задачи:

1. Какой рынок самый активный по продажам (North America, European Union и др.)?
2. С какой платформы стоит начать освоение рынка?
3. Какие жанры игры являются самыми популярными?
4. Какие игры занимают верхние позиции по продажам?
5. Кто будет основными конкурентами (разработчиками) в выбранном жанре и консоли?

Дашборд представлен в виде 4 столбчатых диаграмм. Для получения информации о выпуске предстоящей игры в 2017 году я разбил данные для анализа на 2 периода времени. Последние 5 лет 2012-2017, и 1980 – 2012. Так как нужно понимание, что сейчас в тренде и какую игру разрабатывать, и на чем.

При анализе данных я отталкивался от основного показателя – объем продаж, так как это показывает популярность игры и также это важный показатель с точки зрения бизнеса.

* Первая диаграмма дает понимание какой регион наиболее активен (что раньше, что сейчас это Северная Америка).
* Вторая диаграмма отображает популярность платформ. За все время наиболее популярная платформа PS2, но она вышла из употребления, игры не издаются на данную платформу. Место первенство заняла платформа PS4.
* Третья диаграмма демонстрирует объем продаж относительно жанра игры. Что тогда, что и сейчас топ – экшен.
* Четвертая диаграмма – топ продаж конкретной игры. Если брать период с 2012 года, то лидерами будут являться GTA and Call of Duty (жанры экшен/шутер).

Следовательно, основными нашими конкурентами будут компании Take-Two interactive и Activision.

Итого при создании нашей игры нужно брать за ориентир следующие показатели:

* Регион – Сверная Америка/Европа
* Платформа – PS4
* Жанр – Экшен/Шутер
* Конкуренты - Take-Two interactive/Activision.