

VIDEO GAME SALES

Lucas Nowicki

AGENDA:

1. Problemática planteada y objetivo
2. Hipótesis y preguntas de interés
3. Análisis exploratorio
4. Conclusiones finales e insights

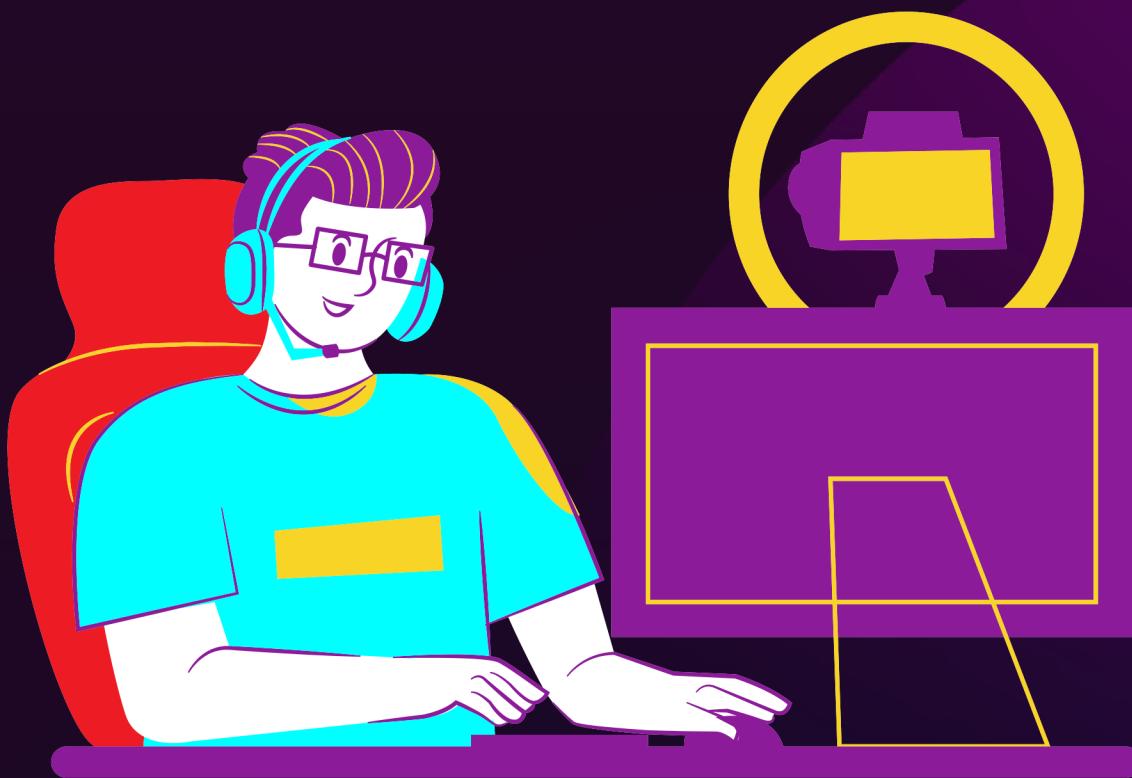
PROBLEMÁTICA Y OBJETIVO

LA EMPRESA GAMETECHNO ESTÁ ENFRENTANDO UNA DISMINUCIÓN EN LAS VENTAS EN ALGUNAS REGIONES DEL MUNDO Y QUIERE IDENTIFICAR LOS FACTORES QUE ESTÁN AFECTANDO SU RENDIMIENTO. ADEMÁS, LA EMPRESA QUIERE IDENTIFICAR LOS GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS MÁS POPULARES EN CADA REGIÓN PARA AJUSTAR SU ESTRATEGIA DE LANZAMIENTO Y MARKETING EN CONSECUENCIA.

El objetivo de este análisis es ayudar a una empresa de videojuegos a comprender mejor el mercado global de videojuegos y a identificar oportunidades para mejorar su posición en el mercado.



PREGUNTAS DE INTERÉS



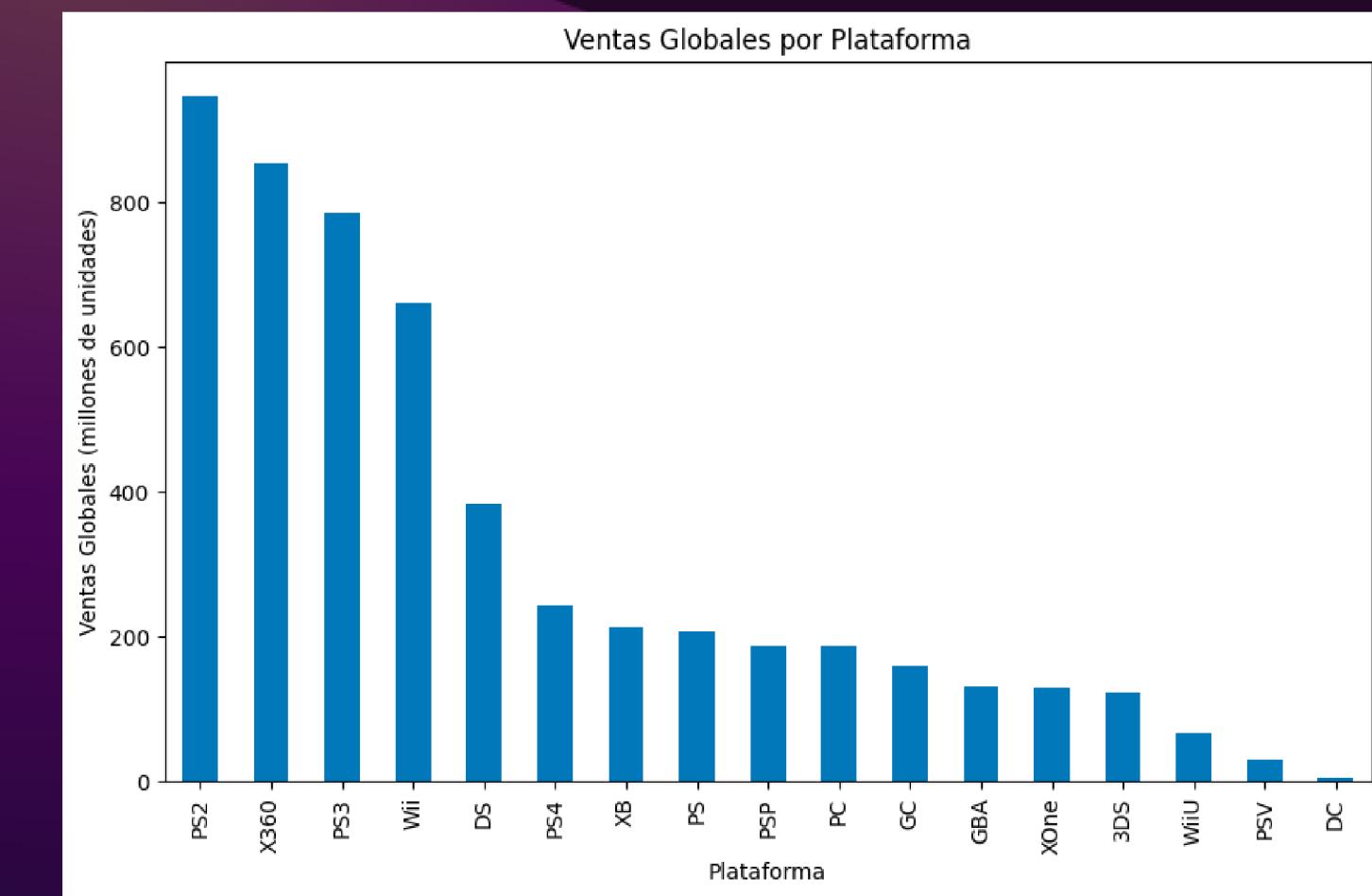
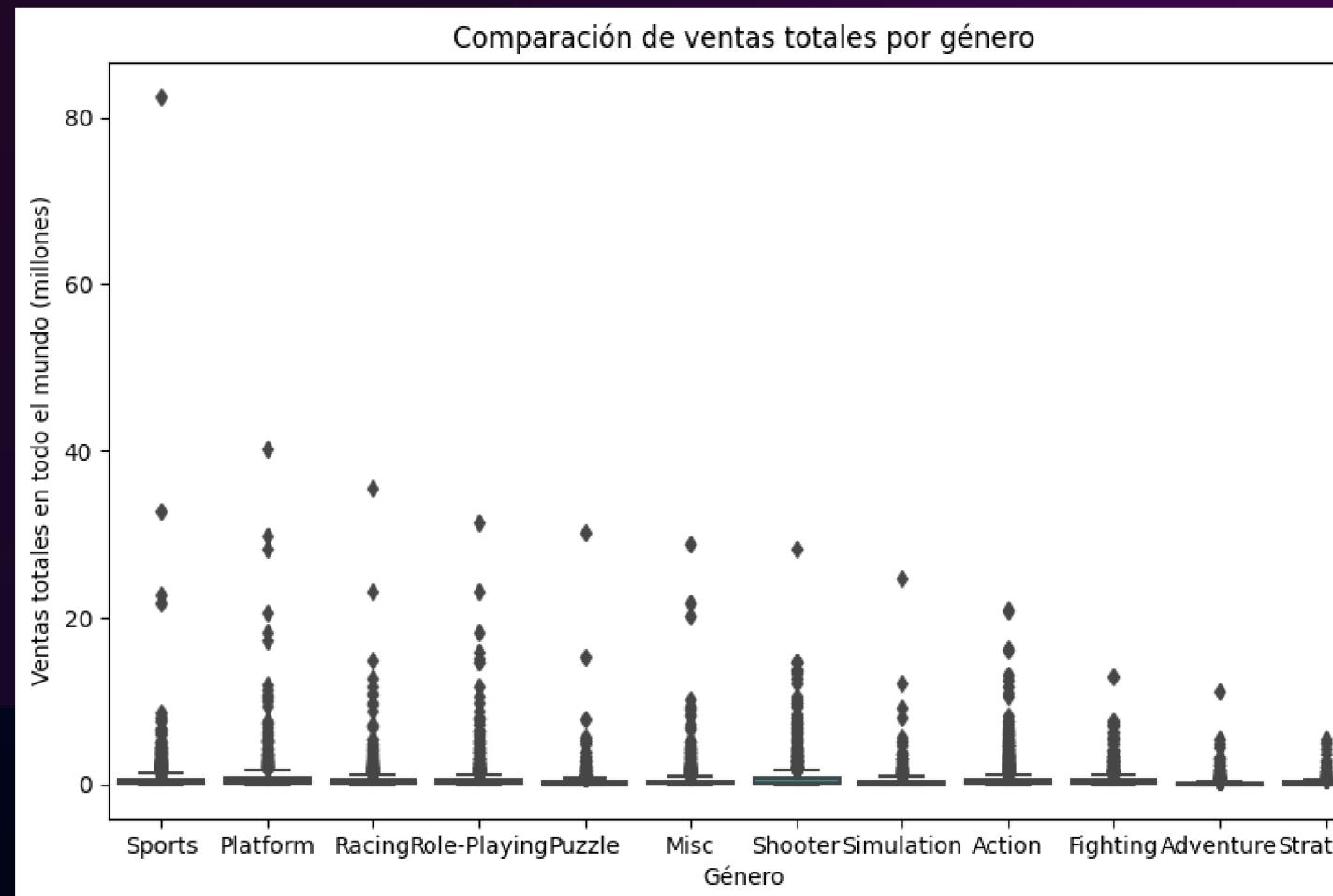
- ¿Qué factores influyen en la popularidad y las ventas de los videojuegos?
- ¿Existe una relación entre el género y los gustos de los videojuegos?
- ¿Existe una correlación entre la calificación de los videojuegos y sus ventas?
- El mercado Norteamericano representa el mayor porcentaje de las ventas a nivel global en videojuegos. En relación al lanzamiento exclusivo de videojuegos ¿es más redituable el lanzamiento únicamente en Norte América o en otra región?

ANÁLISIS EXPLORATORIO

¿QUÉ FACTORES INFLUYEN EN LA POPULARIDAD Y LAS VENTAS DE LOS VIDEOJUEGOS?

En los gráficos aquí presentes se muestra cuantos videojuegos fueron vendidos en todas las plataformas hasta el año 2016.

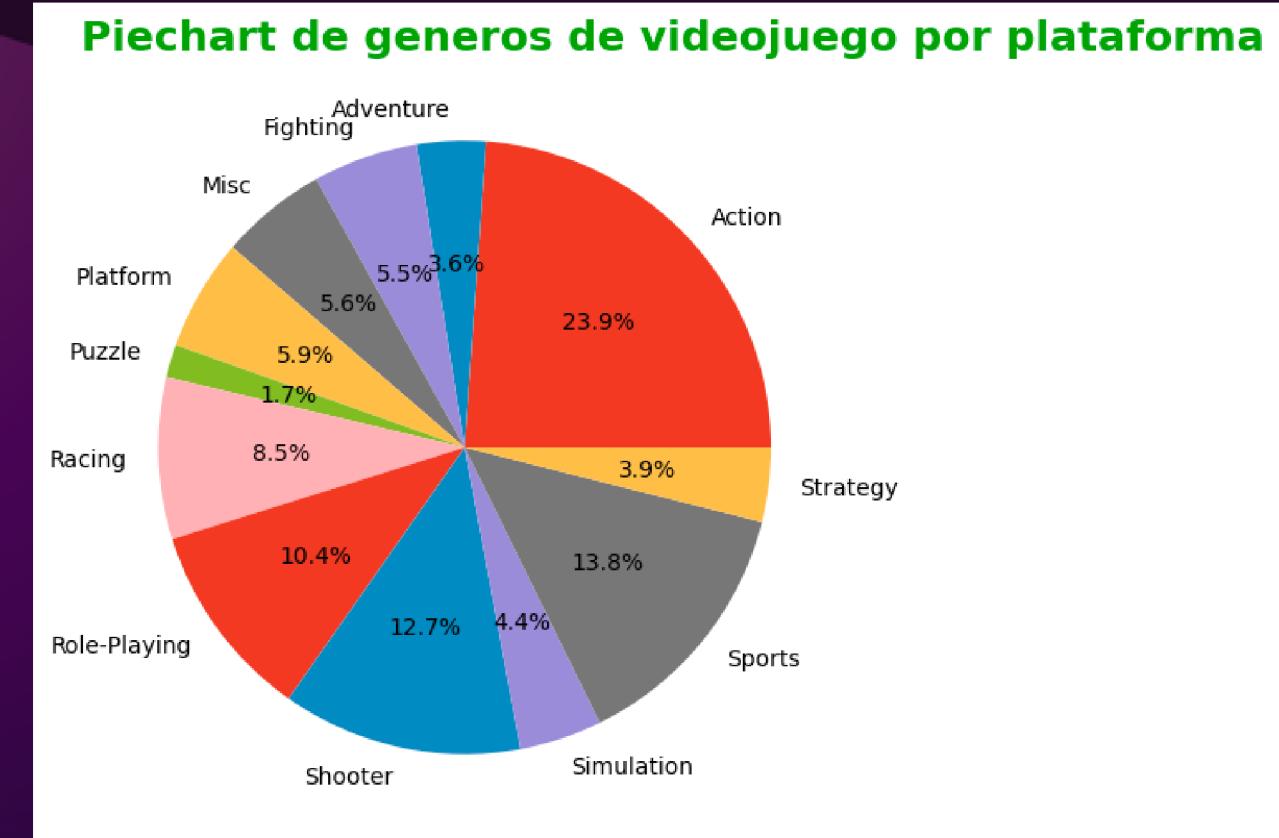
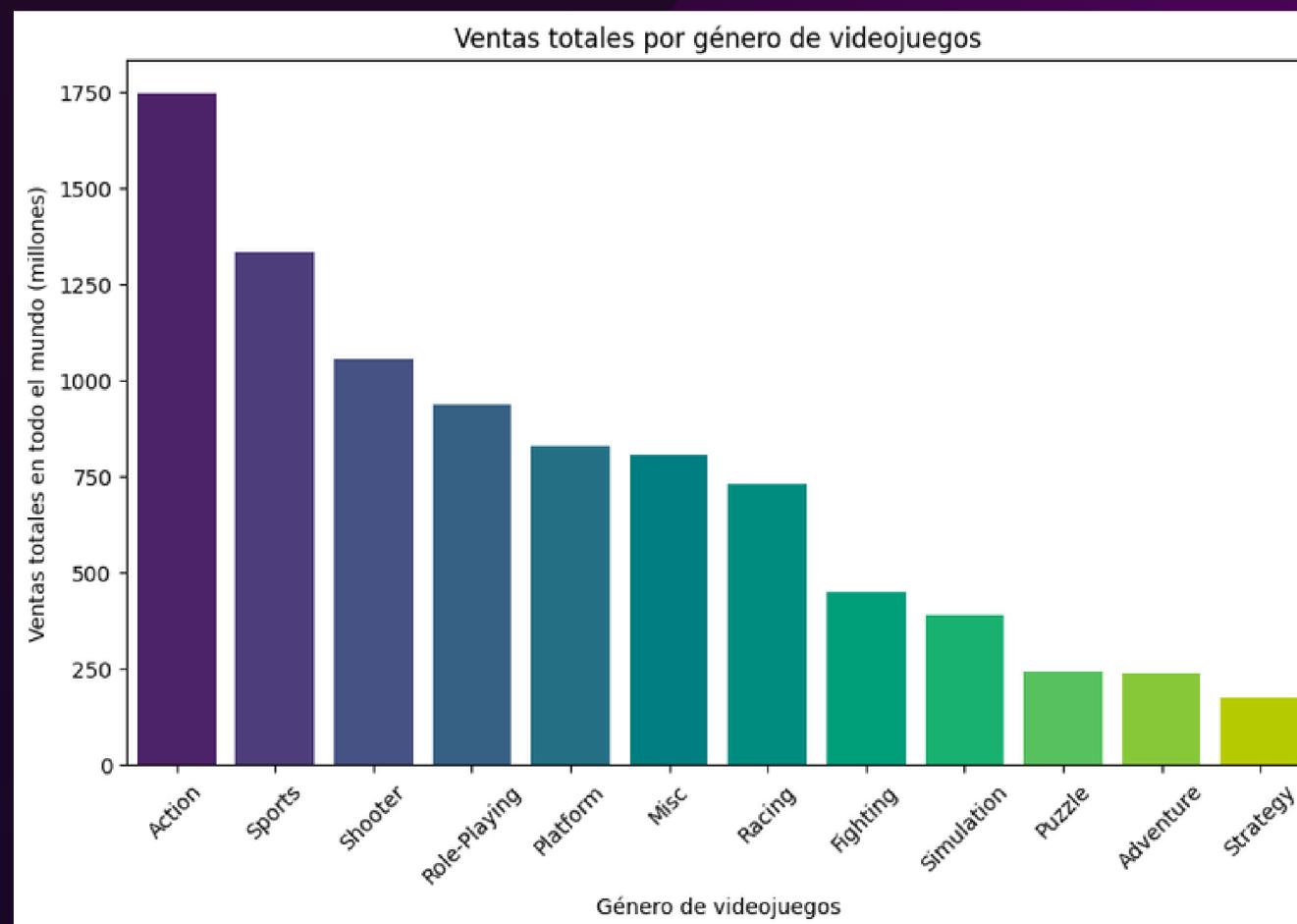
Dejando en evidencia que las plataformas que dominaron el mercado siempre pertenecieron a las mismas 3 compañías: Sony, Microsoft y Nintendo; con sus respectivas Playstation3, Xbox360 y la Nintendo DS y Wii.



A su vez que también se muestra como se distribuyen las ventas a nivel global según los géneros de los videojuegos

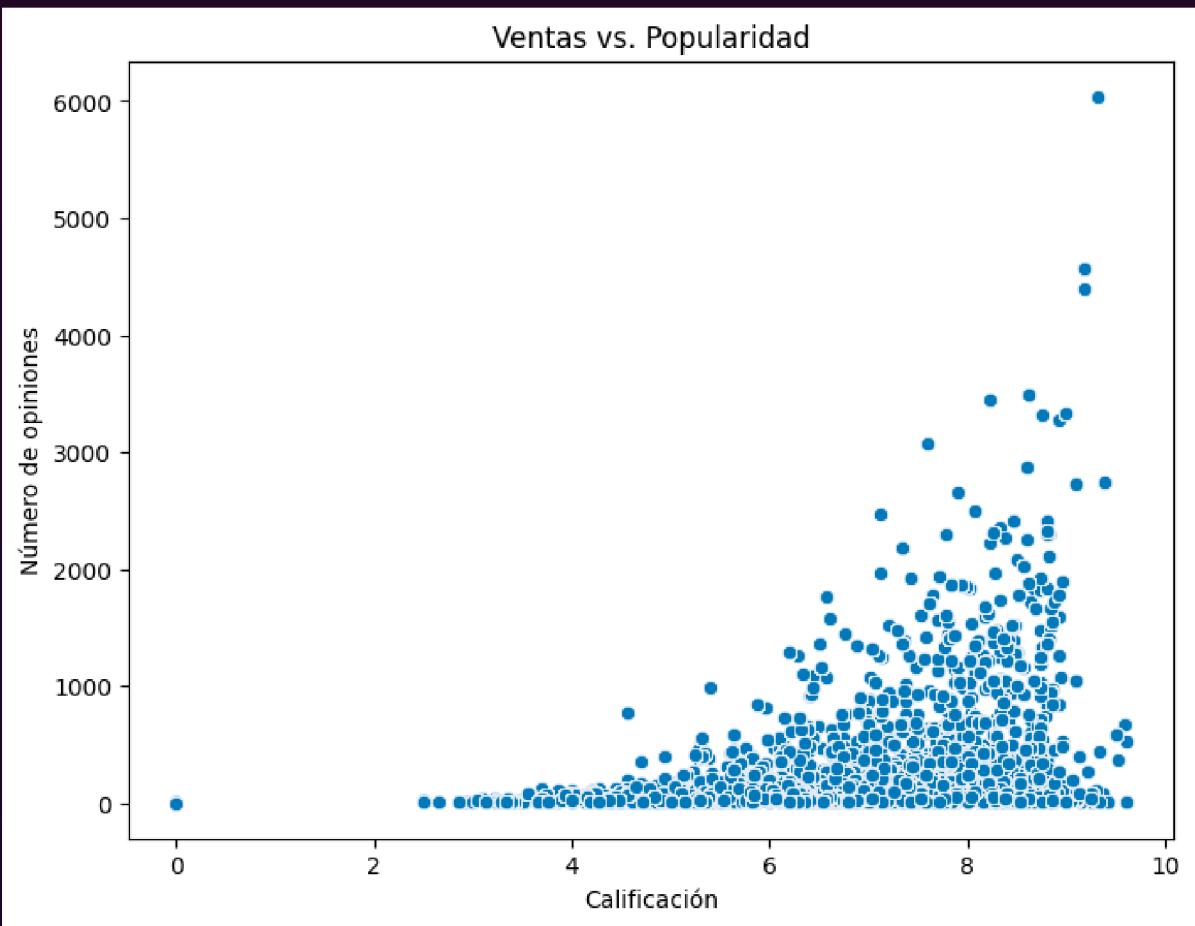
¿EXISTE UNA RELACIÓN ENTRE EL GÉNERO Y LOS GUSTOS DE LOS VIDEOJUEGOS?

LA EMPRESA ANALIZÓ COMO SE COMPORTABA EL MERCADO SEGÚN EL GÉNERO DE LOS VIDEOJUEGOS Y NOTÓ UNA TENDENCIA POSITIVA EN LOS JUEGOS DE ACCIÓN Y DEPORTES CON UNA CRECIENTE TENDENCIA EN LOS RPG Y SHOOTERS



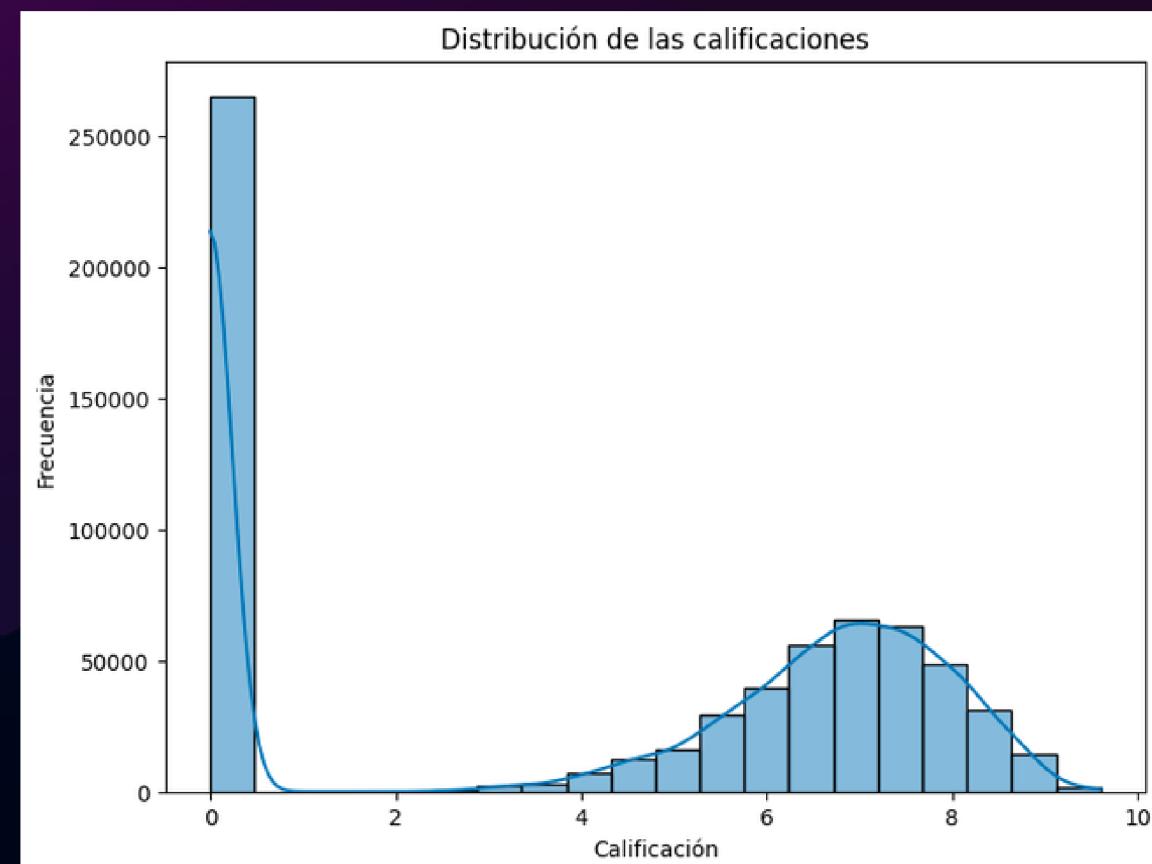
EL GÉNERO ACCIÓN ES EL QUE MAYOR NÚMERO DE TÍTULOS OFRECÍA AL MERCADO (CASI UN CUARTO DEL MERCADO GLOBAL DE VIDEOJUEGOS ES REPRESENTADO POR ESTE GÉNERO), SEGUIDO POR LOS VIDEOJUEGOS DE DEPORTES (MUY POPULARES A NIVEL MUNDIAL) Y DEJANDO EN ÚLTIMO PUESTO A LOS JUEGOS TIPO PUZZLE CON MENOS DE UN 5%. ESTA TENDENCIÁ HOY EN DÍA SE MANTIENE, PERO LA POPULARIDAD DE LOS RPG (ROLE PLAY GAME) COMO DE LOS SIMULADORES HA CRECIDO MUCHO MÁS.

¿EXISTE UNA CORRELACIÓN ENTRE LA CALIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS Y SUS VENTAS?



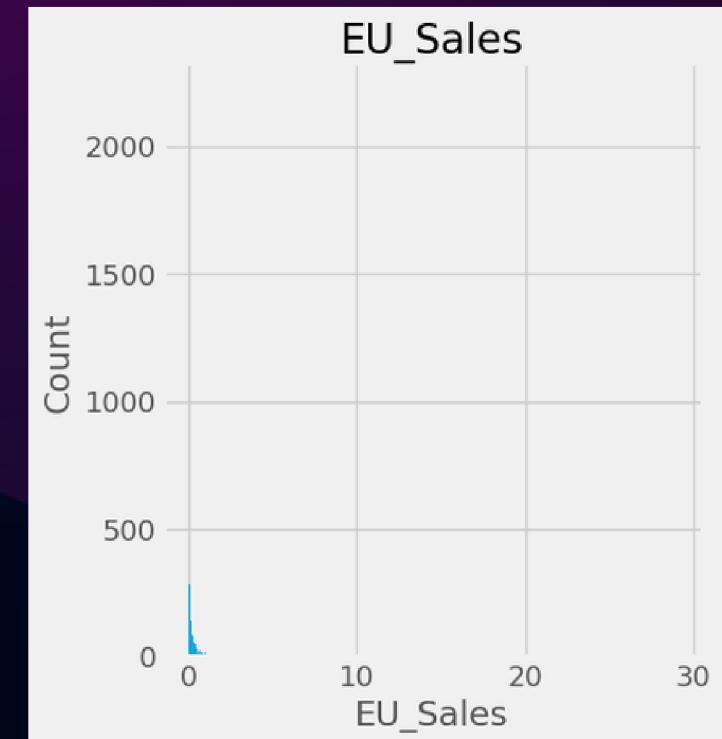
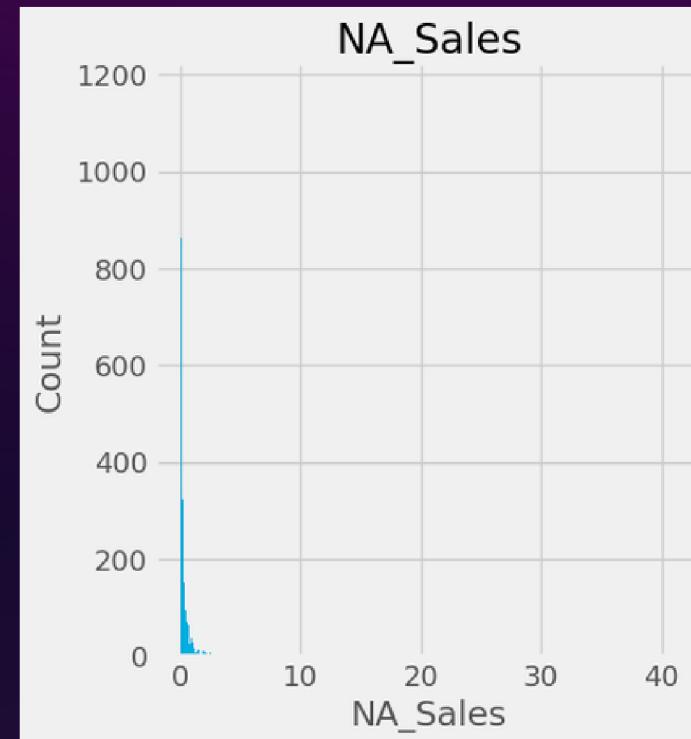
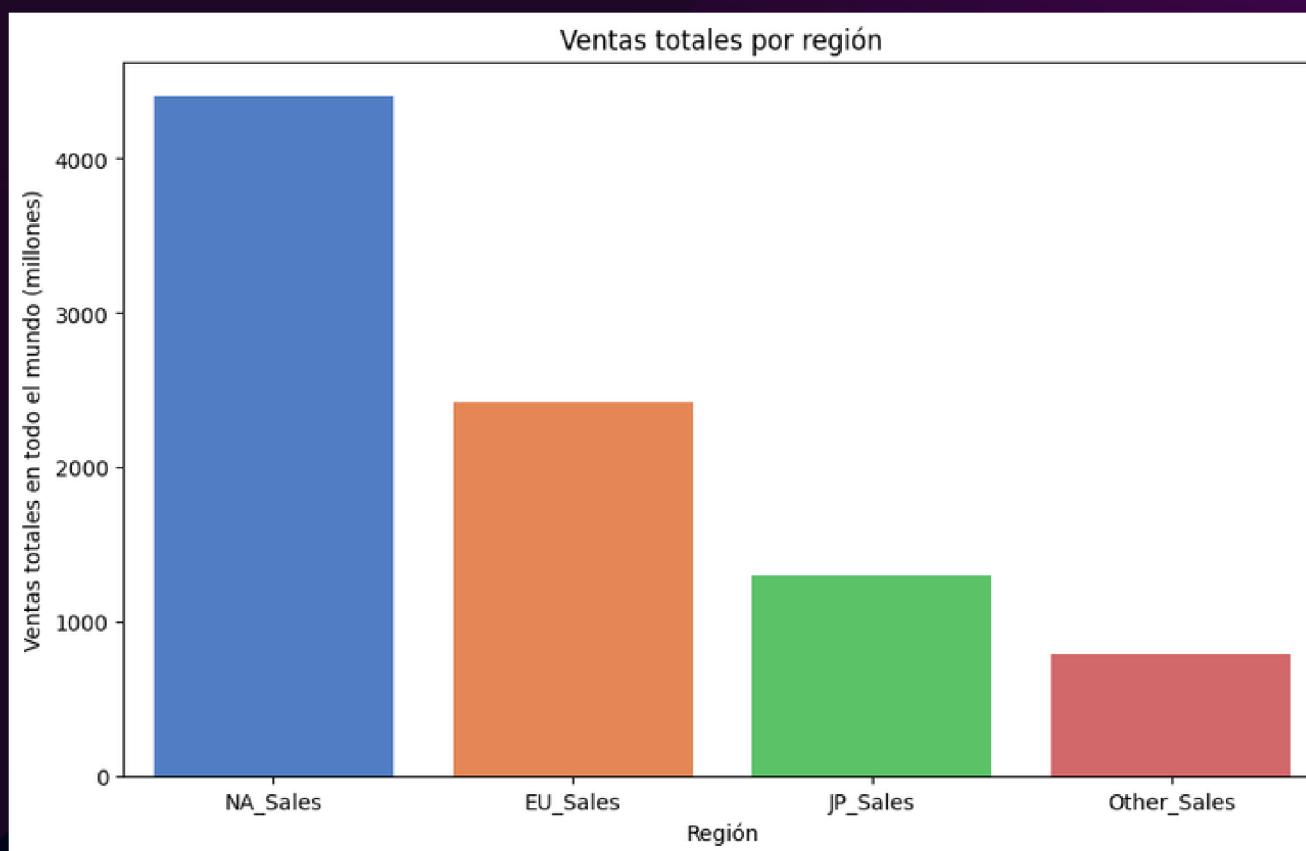
Podemos notar que la mayoría de los juegos tienen una calificación entre 3 y 4, lo que sugiere que la mayoría de los juegos tienen una calidad promedio o aceptable. Además, podemos ver que hay muy pocos juegos con calificaciones extremadamente bajas o extremadamente altas.

Resulta casi obvio afirmarlo, pero si, hay una correlación positiva entre las calificaciones de los videojuegos y su éxito en ventas. En la industria, es un fenómeno que se llama 'HYPE' lo cual potencia el deseo de compras al ver las puntuaciones que recibe un nuevo lanzamiento.



**EL MERCADO NORTEAMERICANO
REPRESENTA EL MAYOR PORCENTAJE
DE LAS VENTAS A NIVEL GLOBAL EN
VIDEOJUEGOS**

**¿ES MÁS REDITUABLE EL
LANZAMIENTO ÚNICAMENTE EN NORTE
AMÉRICA O EN OTRA RÉGION?**



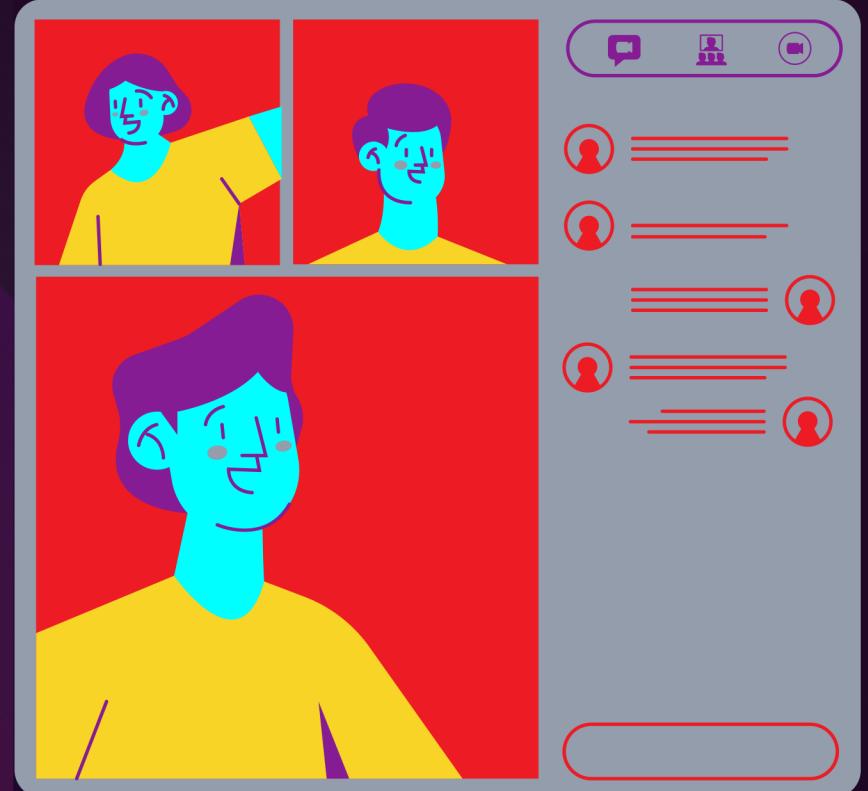
El único mercado que le hace fuerte competencia al norteamericano es el mercado europeo. Sin tener en cuenta otros factores como género, gustos de consumidor y plataformas, sí, podemos afirmar que la pregunta es cierta; pero esto sería una afirmación sesgada

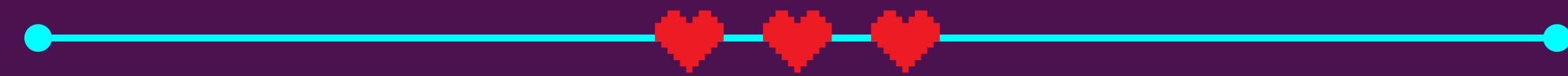
INSIGHTS Y CONCLUSIONES FINALES

- En cuanto al análisis de consolas, GameTechno descubrió que las consolas PlayStation y Xbox eran las más populares, y que los juegos exclusivos para estas consolas tenían una mayor demanda. También notaron que los juegos en línea estaban creciendo en popularidad, lo que sugiere que pueden tener un impacto positivo en las ventas de videojuegos y lo cual sería una buena oportunidad de desarrollo.
- Las consolas como la PS3, la PS4, la XBOX 360 fueron las que mejores números de ventas tuvieron en un tiempo mas sostenido que las demás, las cuales tuvieron una popularidad mucho mas acortada.
- Con respecto a la correlación entre la calificación de los videojuegos y las ventas, GameTechno descubrió que había una correlación positiva. Los juegos con calificaciones más altas tenían más ventas, lo que sugiere que los jugadores confían en las opiniones de los expertos y de la comunidad.
- Por último, en cuanto a la pregunta sobre el lanzamiento exclusivo de videojuegos, GameTechno llegó a la conclusión de que el mercado Norteamericano representaba el mayor porcentaje de las ventas a nivel global en videojuegos. Sin embargo, también encontraron que lanzar videojuegos exclusivamente en Norteamérica no necesariamente era más rentable que lanzarlos en otras regiones. En cambio, descubrieron que era más importante adaptarse a las preferencias y hábitos de compra de los jugadores en cada región.



- En resumen, GameTechno pudo comprender de mejor manera el mercado global de videojuegos y encontrar oportunidades para mejorar su posición en él gracias a su investigación.
- Con esta nueva comprensión del mercado de videojuegos global, GameTechno pudo tomar decisiones informadas sobre el diseño de sus próximos juegos, las plataformas de lanzamiento y las regiones objetivo. A raíz de ello, decidieron lanzar un juego de estrategia en Asia (un JRPG o Japanesse RPG), que resultó ser un éxito en ventas, y también lanzaron una versión en línea de uno de sus juegos más populares. Además, se dieron cuenta de que tenían una oportunidad de llegar a un público más amplio al crear juegos que atraigan a los jugadores que busquen competitividad en el gaming.
- Gracias a su análisis de datos y su comprensión del mercado global de videojuegos, GameTechno pudo mejorar su posición en el mercado y aumentar sus ventas. Ahora son conocidos por crear juegos populares y adaptados a las preferencias de los jugadores en todo el mundo.





iGRACIAS!

I HOPE YOU LEARNED SOMETHING NEW!