


Análisis de Ventas: Videojuegos


Este proyecto realiza un análisis exploratorio y predictivo de las ventas de videojuegos de distintas compañías y plataformas y en diferentes mercados, así como su influencia. El objetivo es identificar tendencias, patrones y realizar predicciones basadas en datos históricos usando técnicas de modelado estadístico.

-  Estructura del Proyecto
 - data/ vgsales
 - results/ Informe_analisis_videojuegos
 - README.md

-  Instalación y Requisitos

Este proyecto usa Google Sheets

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1sB4LMGknEuwXik4lzrs9QpO3b5zPbU-apMbp8OdTcj/edit?usp=sharing>

-  Resultados y Conclusiones

Los datos reflejan una clara evolución en la industria del videojuego, con un cambio en las preferencias del consumidor a lo largo del tiempo. Mientras que en los años 80 y 90 predominaban los juegos de plataformas y arcade, las décadas más recientes han visto un auge en los títulos de mundo abierto y multijugador en línea. Además, la consolidación de grandes empresas ha influido en la concentración del mercado como por ejemplo Nintendo, que lidera en todas las regiones y esto podría deberse a que es una compañía centrada en un tipo de mercado más familiar y accesible a mayor público.

Habría que:

- Identificar oportunidades en géneros emergentes como los juegos de realidad virtual y los eSports.
- Expandir la presencia en mercados emergentes con un crecimiento sostenido en la demanda de videojuegos.
- Optimizar estrategias de distribución digital para adaptarse a las nuevas tendencias de consumo.
- Monitorear la evolución del mercado para anticiparse a cambios en las preferencias de los jugadores.

-  Próximos Pasos

Recolectar más datos de consumo y quizá añadir estudios sobre eSports o servicios de suscripción para un análisis más completo

 Autores

- Maria Cristina Martinez Gutierrez
- [@Mariacris155](https://github.com/Mariacris155)