

Présentation du Dataset

1. Source et Composition :

- Le dataset provient de Kaggle. Il contient des données historiques sur les ventes de jeux vidéo, les évaluations, les éditeurs, et d'autres métadonnées associées aux jeux.

2. Variables Clés :

- Rank - Classement du jeu en termes de ventes globales.
- Name - Le nom du jeu.
- Platform - La plateforme sur laquelle le jeu est disponible (par exemple, PS2, Xbox, etc.).
- Year - L'année de sortie du jeu.
- Genre - Le genre du jeu (par exemple, Action, Aventure, Sport, etc.).
- Publisher - L'éditeur du jeu.
- NA_Sales - Ventes en Amérique du Nord (en millions d'unités).
- EU_Sales - Ventes en Europe (en millions d'unités).
- JP_Sales - Ventes au Japon (en millions d'unités).
- Other_Sales - Ventes dans d'autres régions (en millions d'unités).
- Global_Sales - Ventes globales (en millions d'unités).

3. Utilisation des Données :

- Ces données sont utilisées pour analyser les tendances du marché des jeux vidéo, évaluer les performances des différents genres ou plateformes, et comprendre les préférences régionales en matière de jeux vidéo.

4. Pertinence pour l'Analyse :

- Cela permet de réaliser des analyses comparatives et temporelles approfondies. Cela aide à identifier les tendances de l'industrie, les performances des éditeurs, et les évolutions des préférences des consommateurs au fil du temps.

Contexte de l'Analyse du Dataset des Jeux Vidéo

1. Industrie des Jeux Vidéo :

- L'industrie des jeux vidéo est l'une des secteurs les plus dynamiques et en rapide expansion dans le monde du divertissement. Elle génère des revenus annuels surpassant ceux du cinéma et de la musique combinés. Cette industrie est caractérisée par une innovation technologique constante, une diversification des plateformes de jeu et une expansion des audiences à travers le monde.

2. Diversité des Genres et Marchés Globaux:

- Les jeux vidéo couvrent une multitude de genres, répondant à une vaste gamme de préférences culturelles et individuelles. Le dataset permet d'examiner comment différents genres performement globalement et dans des marchés spécifiques tels que l'Amérique du Nord, l'Europe et le Japon, fournissant des insights sur les dynamiques culturelles et régionales.

3. Importance des Données de Ventes :

- Les chiffres de ventes sont cruciaux pour analyser le succès commercial des jeux. Ils aident les éditeurs et les développeurs à comprendre quelles types de jeux réussissent, dans quelles régions, et à quel moment. Cette compréhension peut guider les stratégies de développement et de marketing des jeux futurs.

4. Objectif des Analyses :

- L'objectif de ce projet est d'analyser les données de vente de jeux vidéo pour obtenir un aperçu des tendances des ventes, des préférences régionales, de la popularité du genre, des performances de la plate-forme et de la comparaison des éditeurs.

Problématique : Comment les jeux vidéos impactent l'économie mondiale ?

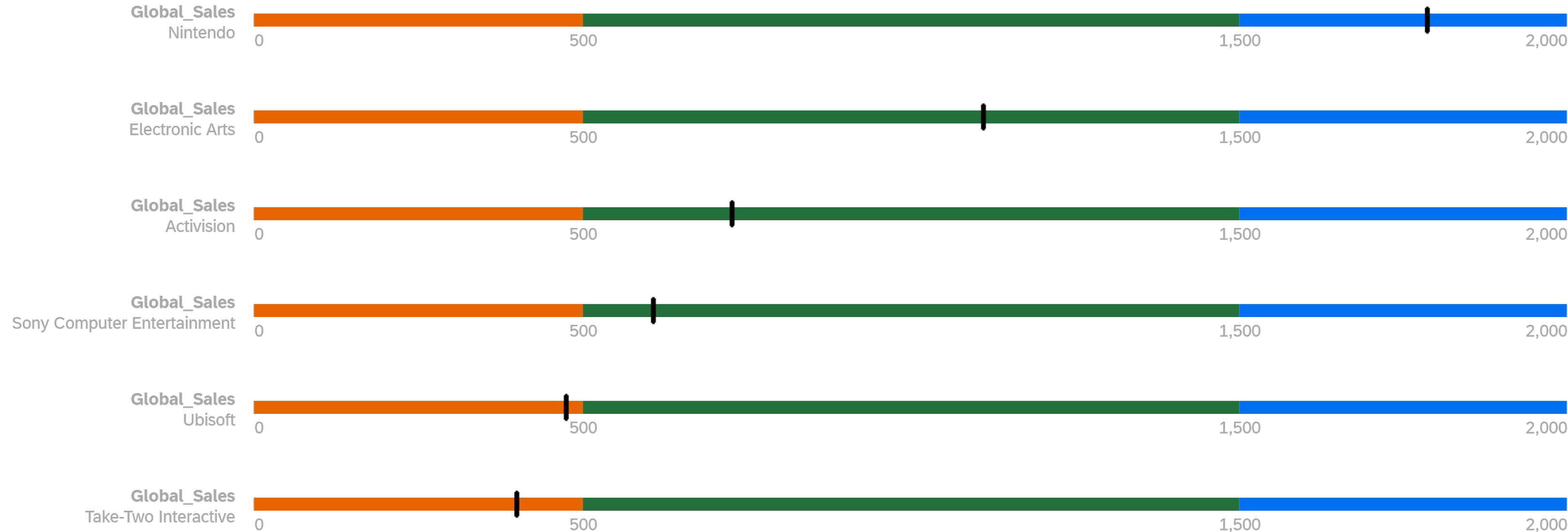
Tableau de bord des ventes de jeux vidéo

Quel éditeur a le plus de succès ?

Global Sales per Publisher

In millions of units

Low OK Best



- Ce graphique est un ensemble de barres horizontales appelé "graphique à barres horizontales".
- Il montre les ventes globales de différents éditeurs de jeux vidéo.
- Les barres sont colorées en fonction de trois niveaux de performance : bas (orange), moyen (vert clair), et haut (vert foncé).
- **Chaque barre représente les ventes globales d'un éditeur, avec des valeurs allant de 0 à 2 000.**

Analyse:

- Nintendo montre clairement la performance la plus élevée, avec des ventes s'approchant de 2 000. Electronic Arts, Activision, et Sony Computer Entertainment ont des performances similaires, situées dans la zone moyenne juste au-dessus de 1 500. Ubisoft et Take-Two Interactive ont des ventes légèrement inférieures mais restent dans la zone moyenne.
- **En conclusion, Nintendo est le leader en termes de ventes globales parmi les éditeurs mentionnés, suivi de près par EA et Activision. Ubisoft et Take-Two ont également de bonnes performances mais sont légèrement en retrait par rapport aux leaders.**

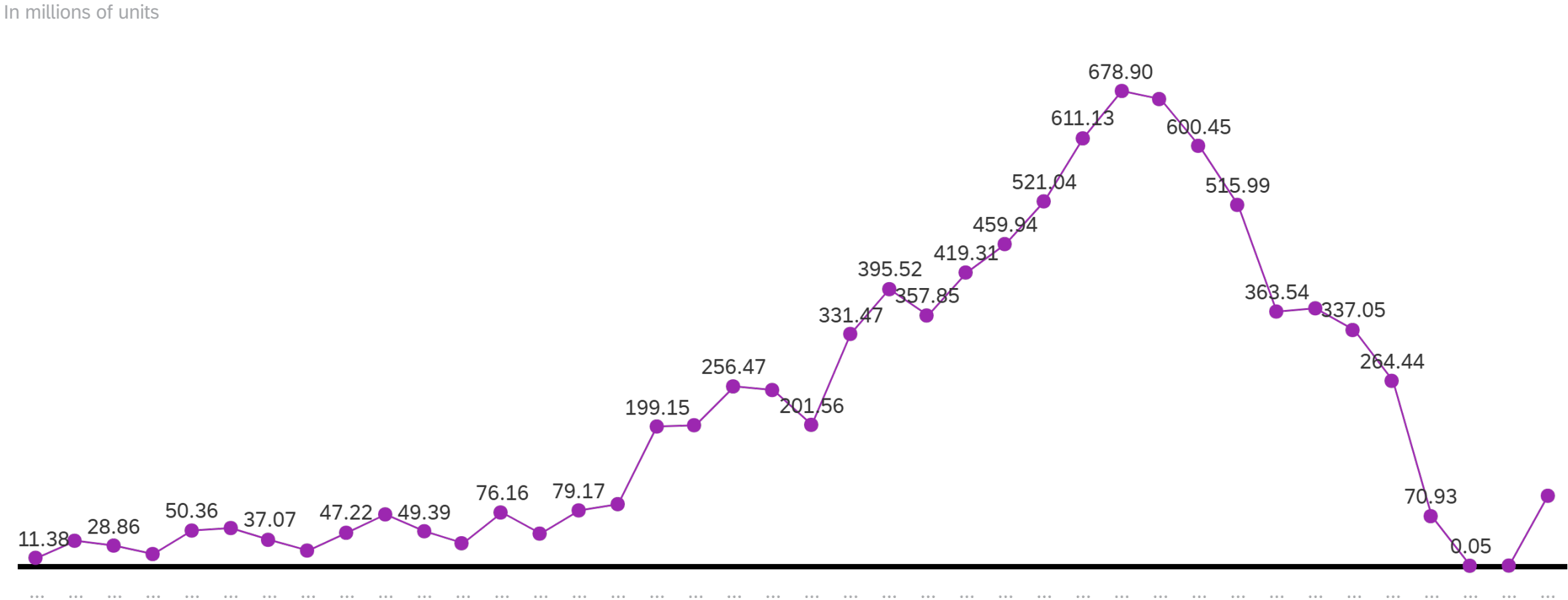
Pourquoi Nintendo a-t-il été l'éditeur le plus performant ?

Les données ci-dessus ne sont pas suffisantes pour conclure sur la raison pour laquelle Nintendo était si en avance sur ses concurrents, mais on peut dire que Nintendo a été l'éditeur le plus performant probablement en raison de la popularité et de la qualité de ses jeux, ainsi que de sa capacité à innover et à répondre efficacement aux préférences des

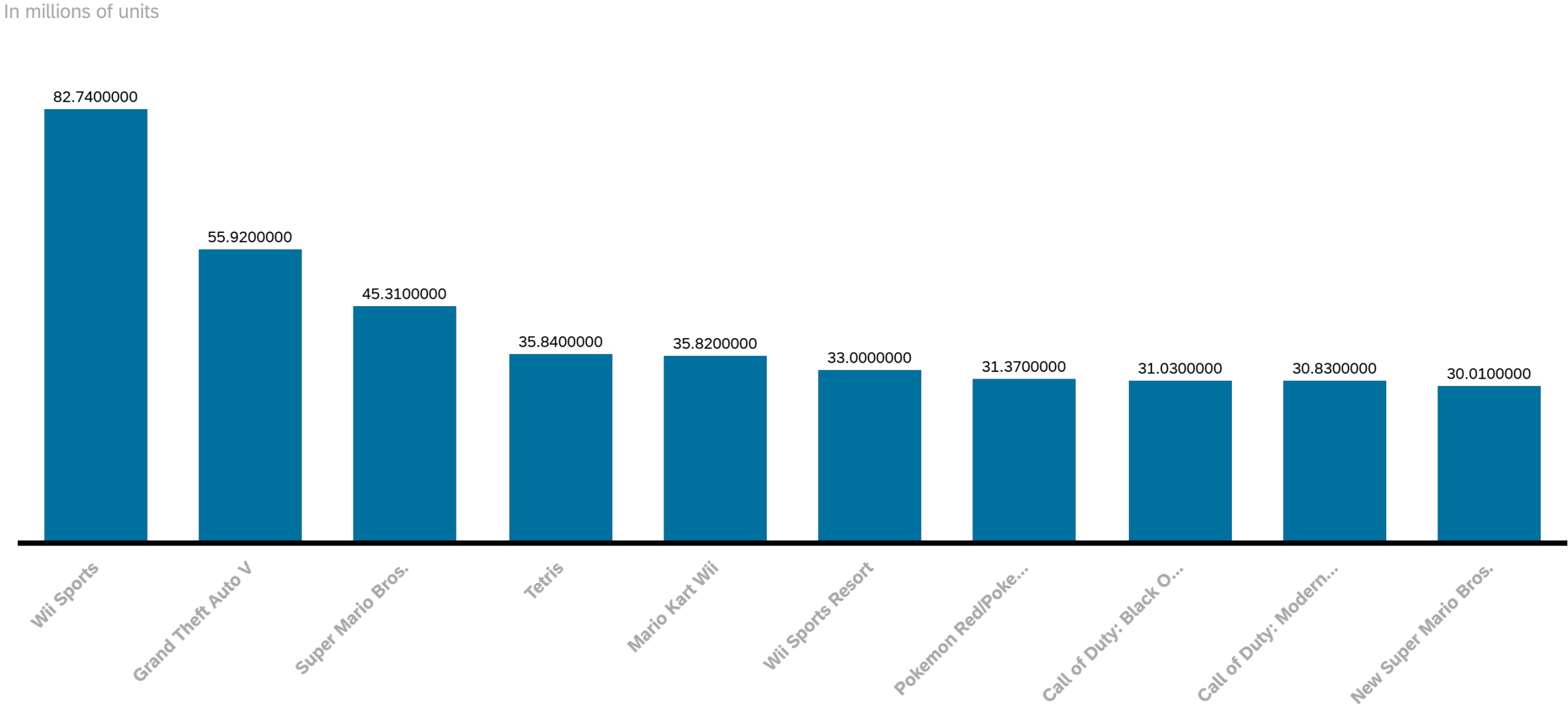
Tableau de bord des ventes de jeux vidéo

En quelle année les jeux vidéo ont-ils commencé à devenir tendance et quels ont été les jeux les plus vendus ?

Global Sales per Year



Top-10: Games by Sale



Graphique des ventes mondiales par année :

Type de graphique : Il s'agit d'un graphique linéaire, qui montre l'évolution des ventes globales de jeux vidéo de 1980 à 2020.

Analyse : Ce graphique montre une croissance notable des ventes à partir de 2003, avec un pic en 2008, où les ventes atteignent leur maximum. Après 2008, les ventes restent élevées jusqu'à 2013 avant de commencer à décliner de manière significative.

Cette tendance pourrait refléter des changements dans les habitudes de consommation, l'évolution de la technologie ou l'impact de nouvelles plateformes de jeu.

Graphique des 10 jeux les plus vendus :

Type de graphique : Il s'agit d'un graphique à barres, qui classe les dix jeux les plus vendus.

Analyse : "Wii Sports" domine nettement ce classement avec des ventes surpassant les 82 millions, suivi par des titres populaires comme "Grand Theft Auto V" et "Super Mario Bros." Ce graphique met en lumière les jeux qui ont capté l'attention des joueurs durant la période de pic des ventes de jeux vidéo.

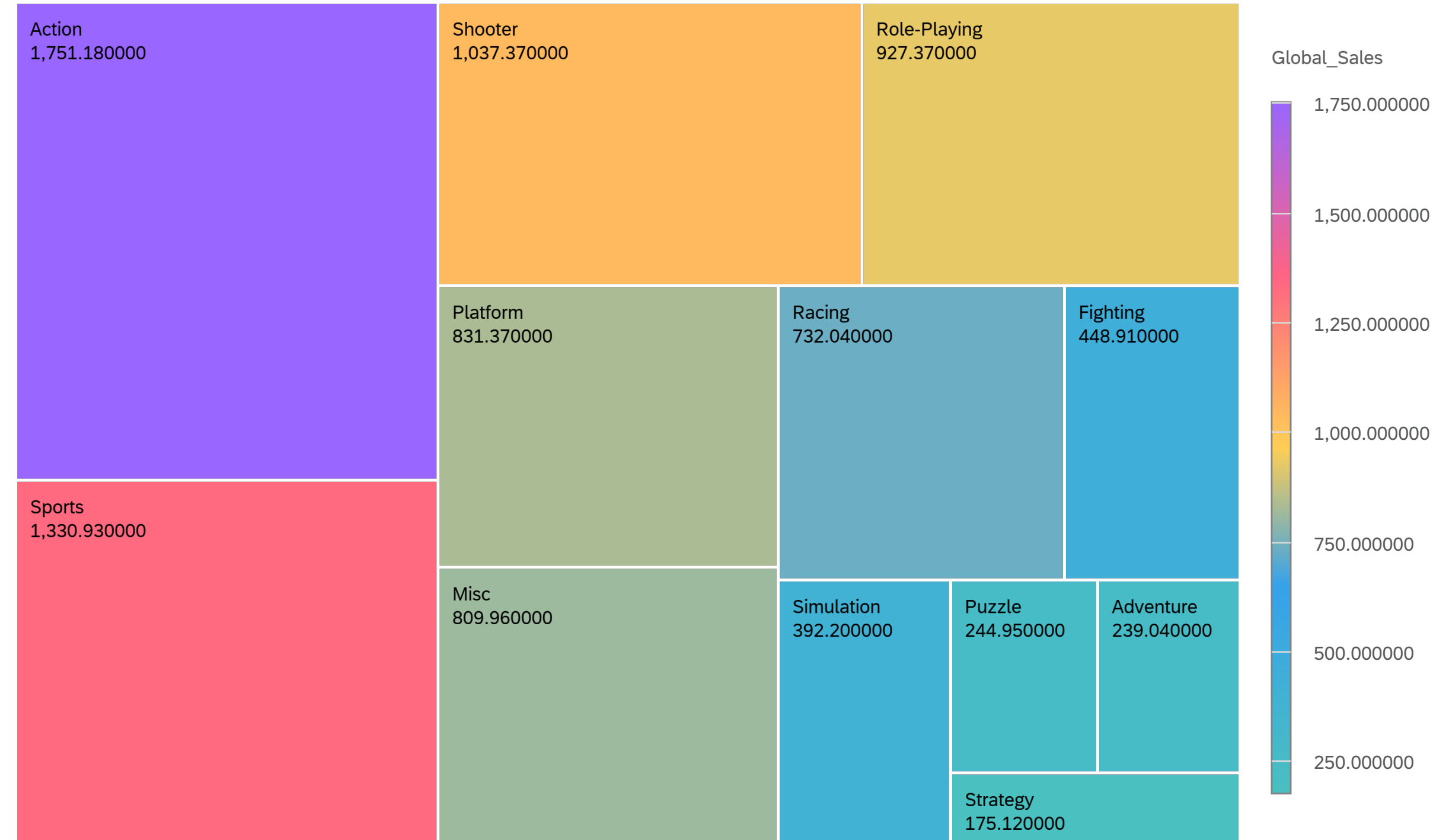
En résumé, ces graphiques illustrent une période de forte croissance et de popularité élevée dans l'industrie du jeu vidéo, notamment avec des titres emblématiques qui ont largement contribué à ce succès. Ils offrent un aperçu de l'évolution des préférences des consommateurs et des moments clés de l'industrie du jeu vidéo.

Tableau de bord des ventes de jeux vidéo

Quel genre de jeux vidéo s’est le plus vendu ?

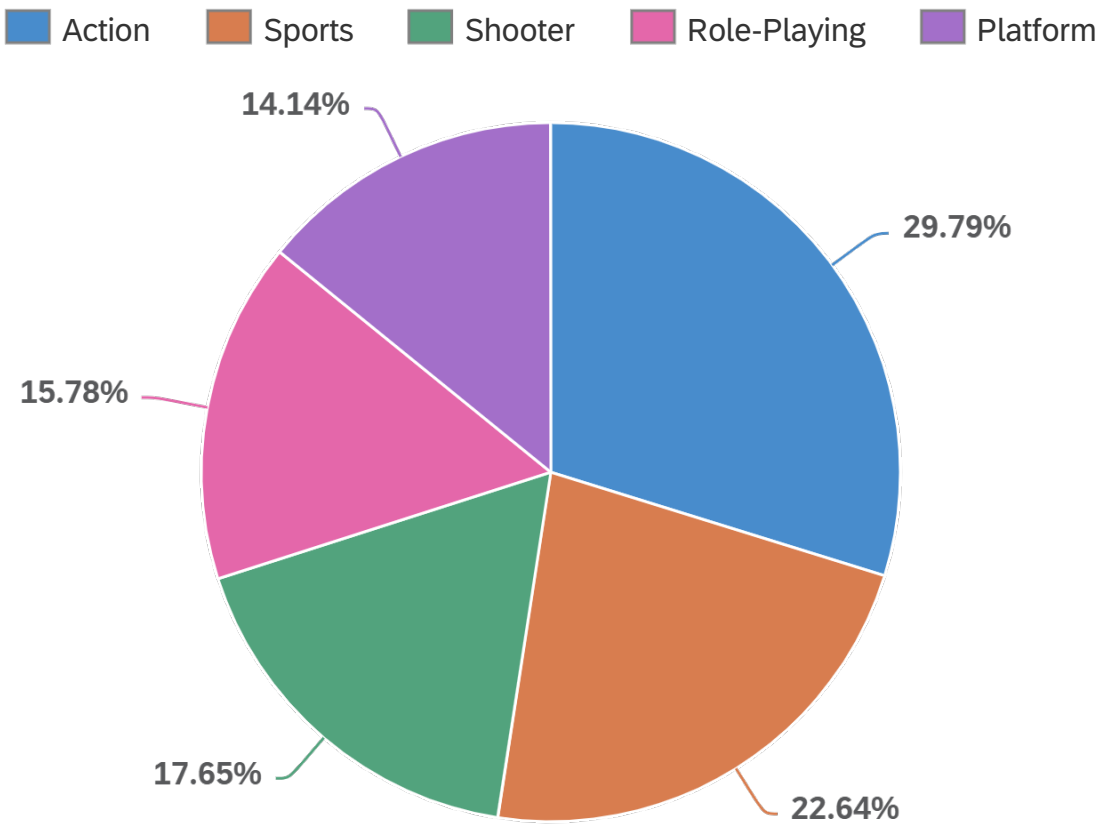
Global Sales per Genre

In millions of units



Sales per Genre

In percents



Les deux graphiques présentent les ventes globales de jeux vidéo par genre.

Type de graphique : Carte arborescente.

Description : Ce graphique montre la répartition des ventes de jeux vidéo par genre en utilisant des rectangles proportionnels à la grandeur des ventes. Chaque bloc représente un genre différent, avec sa taille et sa couleur indicatives de son volume de ventes.

Analyse : Les genres "Action" et "Sports" dominent clairement, avec des blocs plus grands, indiquant qu'ils sont les genres les plus vendus. Les genres comme "Simulation" et "Puzzle" ont des blocs beaucoup plus petits, suggérant des ventes nettement inférieures.

Type de graphique : Graphique en Camembert.

Description : Ce graphique circulaire affiche les proportions des ventes par genre, chaque segment étant coloré différemment pour représenter un genre spécifique.

Analyse : Ce graphique illustre visuellement que les jeux de type "Action" constituent la plus grande part des ventes, suivis de près par "Sports" et "Shooter". Les genres "Role-Playing" et "Platform" occupent également une part significative.

Synthèse : Ces deux graphiques illustrent clairement la popularité et les ventes des différents genres de jeux vidéo, avec une dominance marquée pour les jeux d'action et de sport, qui se vendent en plus grandes quantités comparativement aux autres genres comme les simulations ou les puzzles. Les données montrent que certaines catégories de jeux captent mieux l'attention et les dépenses des joueurs. Ces visualisations sont utiles pour comprendre rapidement les tendances du marché et les préférences des consommateurs dans l'industrie du jeu vidéo.

Tableau de bord des ventes de jeux vidéo

Quel genre de jeux s'est le plus vendu sur les différentes plateformes ?

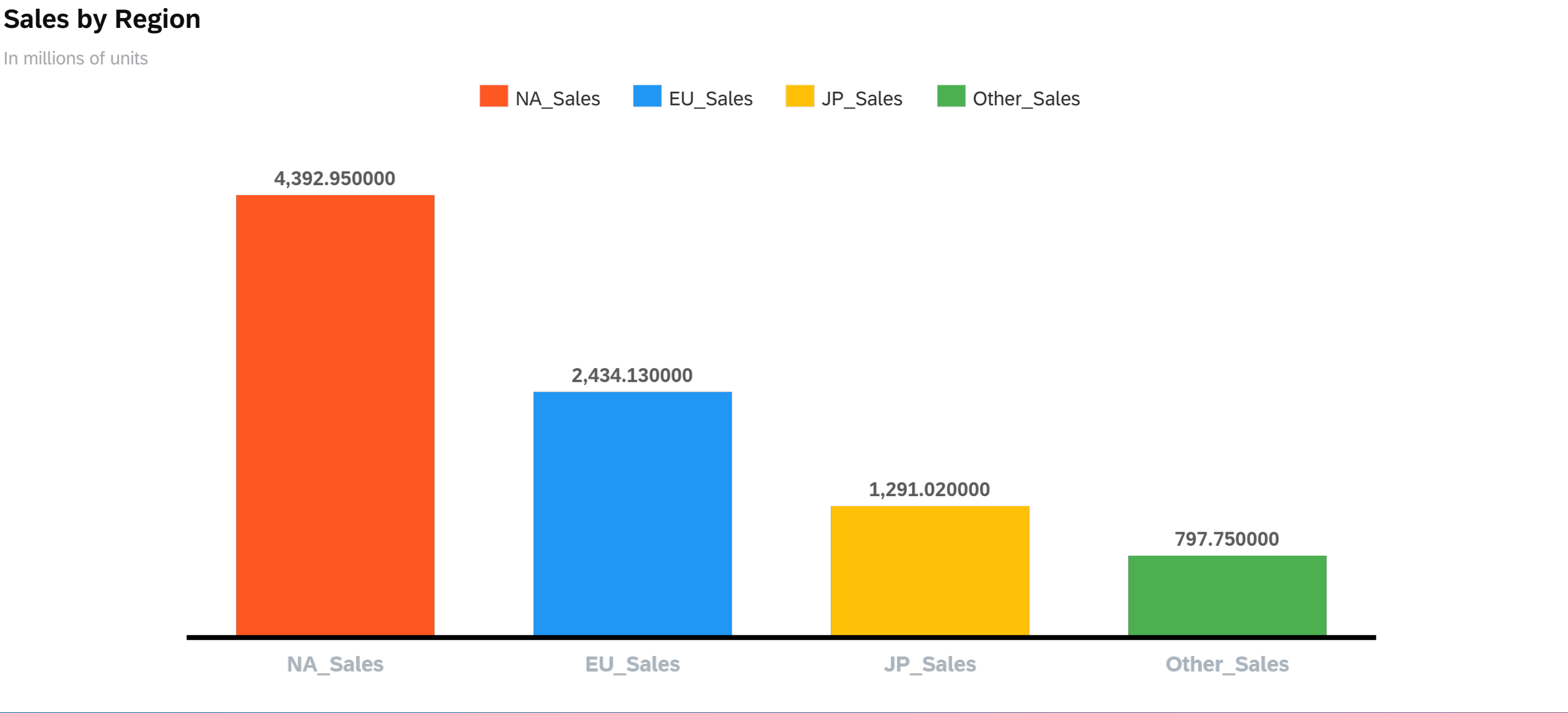
Global_Sales per Genre, Platform

In millions of units

Platform	Action	Sports	Shooter	Role-Playing	Platform	Misc	Racing	Fighting	Simulation	Puzzle	
	PS2	272.76	273.41	108.57	93.50	72.51	101.14	156.28	92.60	42.66	5.90
	X360	242.67	139.12	278.55	71.98	11.39	91.96	65.99	37.64	14.45	0.85
	PS3	307.88	135.56	196.04	75.30	30.33	47.85	73.95	51.70	10.79	0.60
	Wii	118.58	292.06	28.77	14.06	90.74	221.06	61.28	23.86	36.97	15.67
	DS	115.56	31.83	8.20	126.85	77.45	137.76	38.64	7.20	132.03	84.29
	PS	127.05	120.97	39.31	78.30	64.21	44.90	103.19	72.68	25.33	12.08
	GBA	55.76	16.41	3.60	64.21	78.30	36.25	18.80	4.21	5.91	12.92
	PSP	64.72	41.69	19.77	49.05	17.28	13.96	34.73	21.97	6.28	5.52
	PS4	87.06	50.07	75.32	25.77	7.01	7.40	11.53	8.04	0.77	0.02
	PC	31.53	12.01	45.32	47.78	0.49	8.56	4.06	0.27	51.91	0.92

Video Game Sales Dashboard

Comparaison des ventes régionales

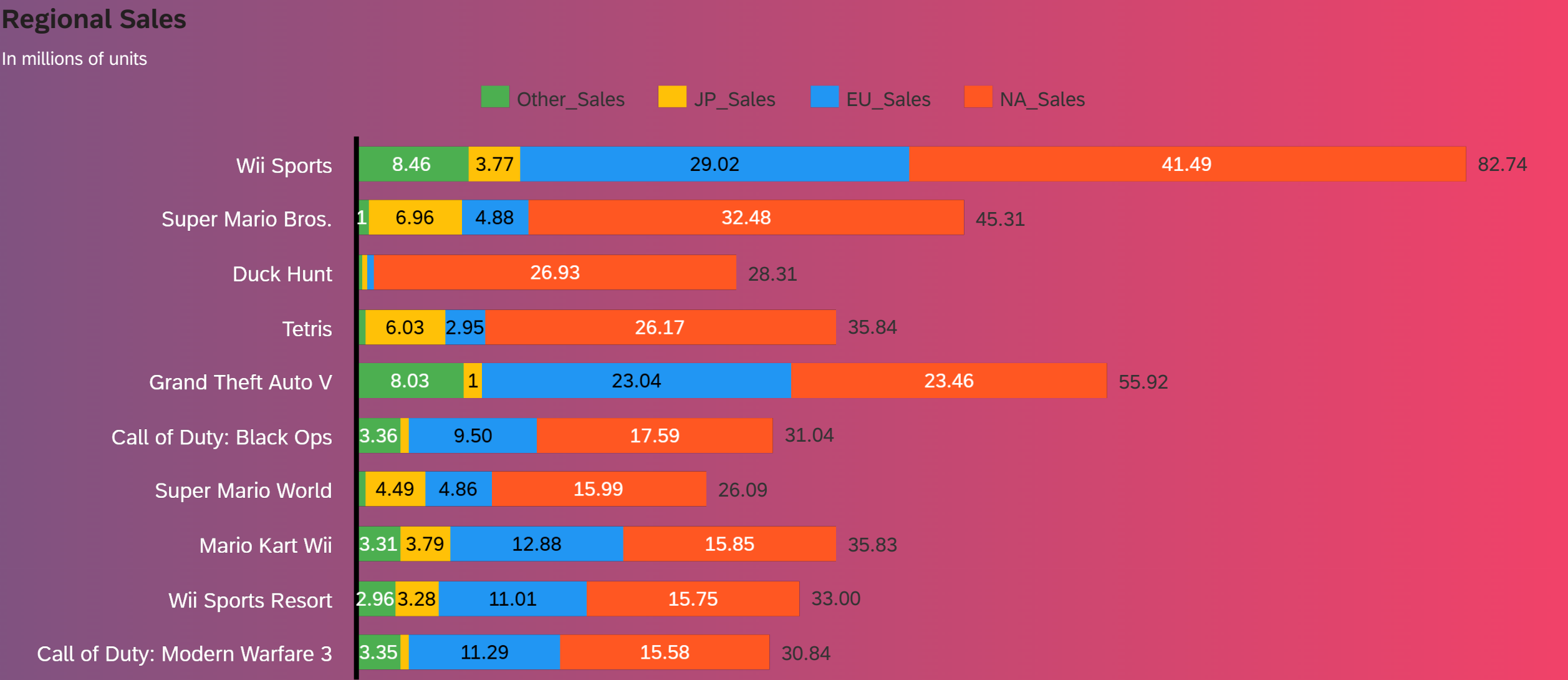


Global_Sales

In millions of units

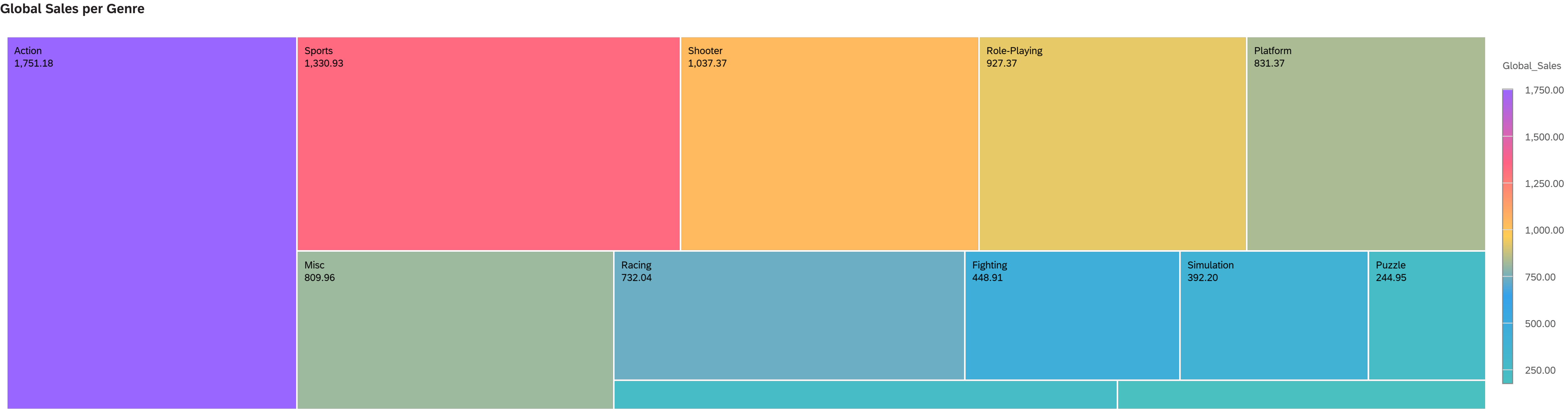
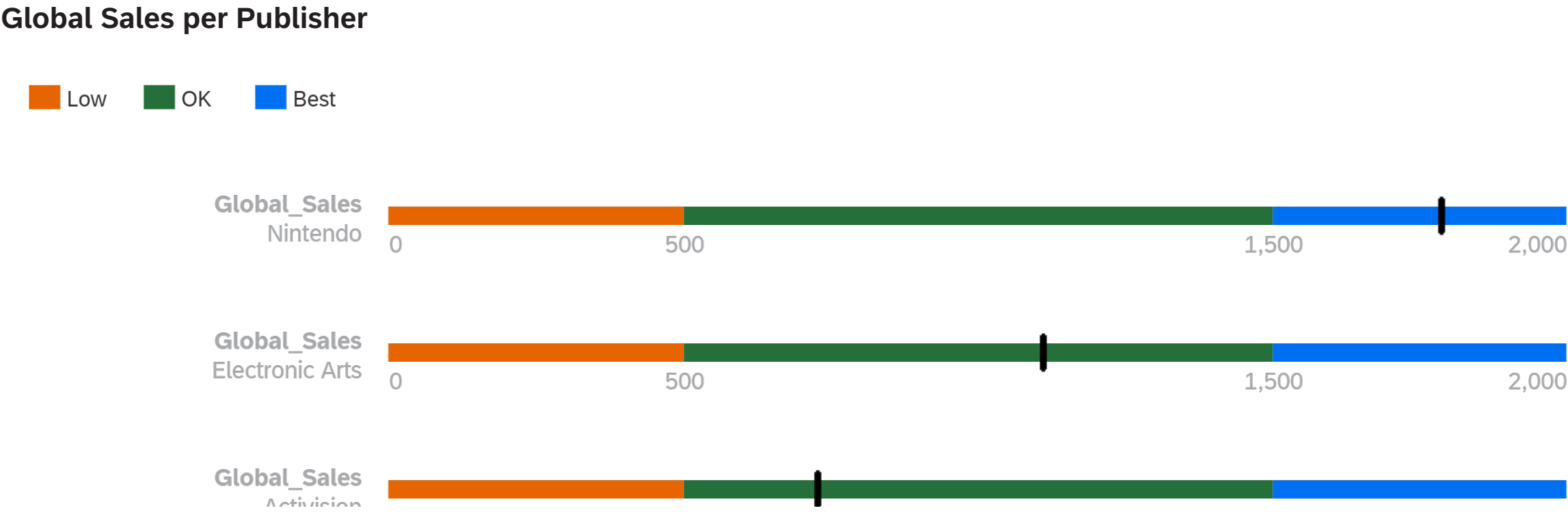
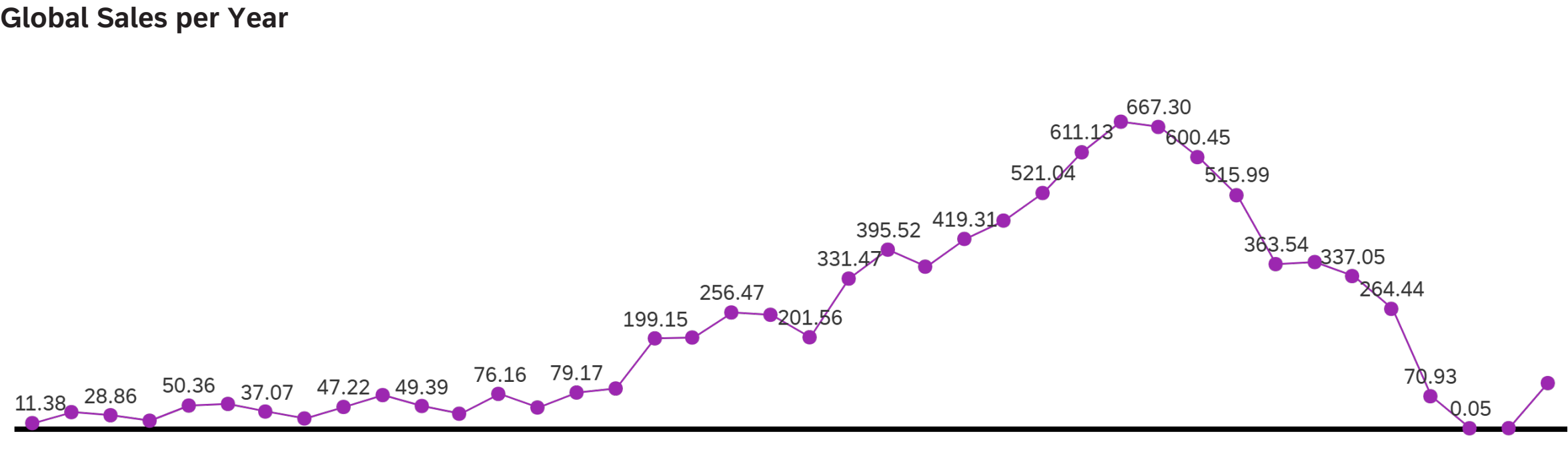
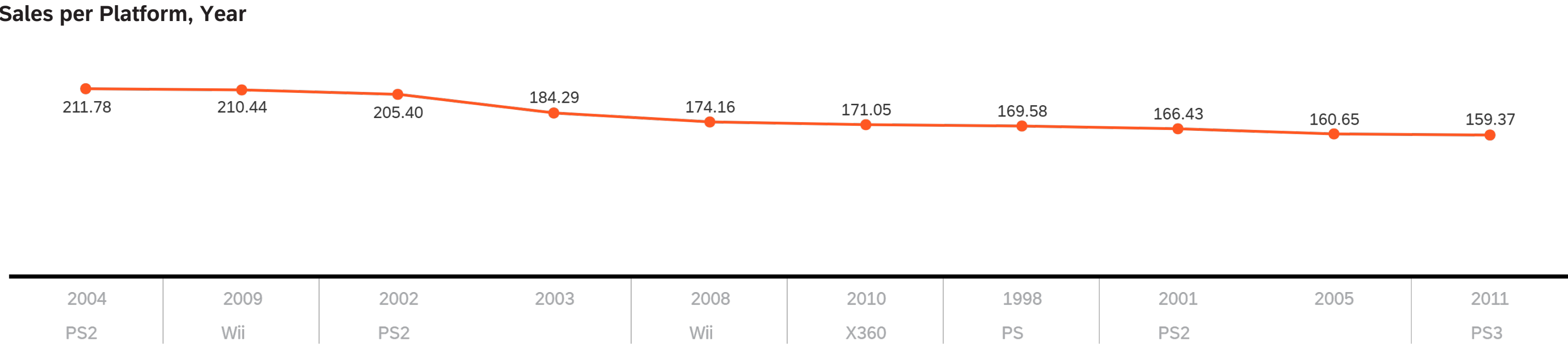
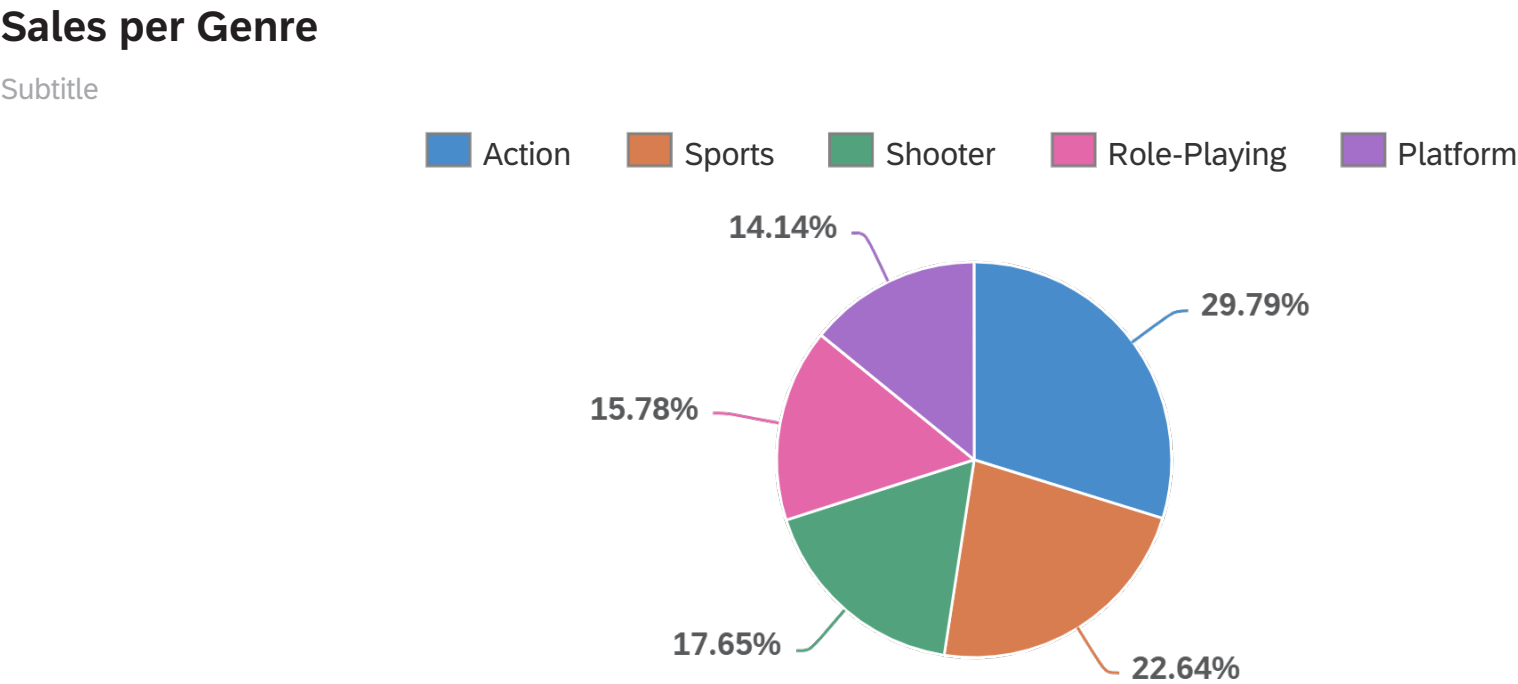
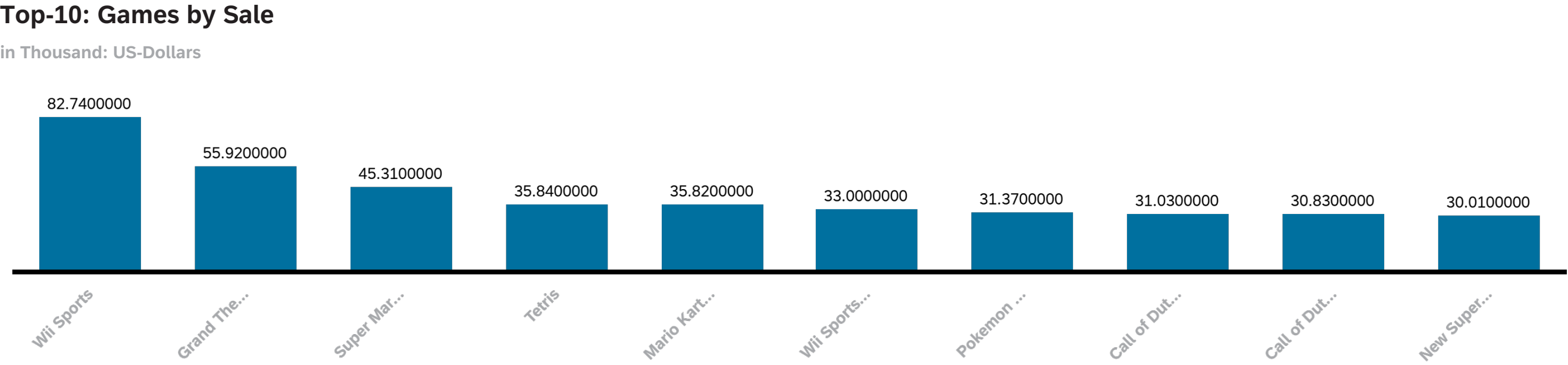
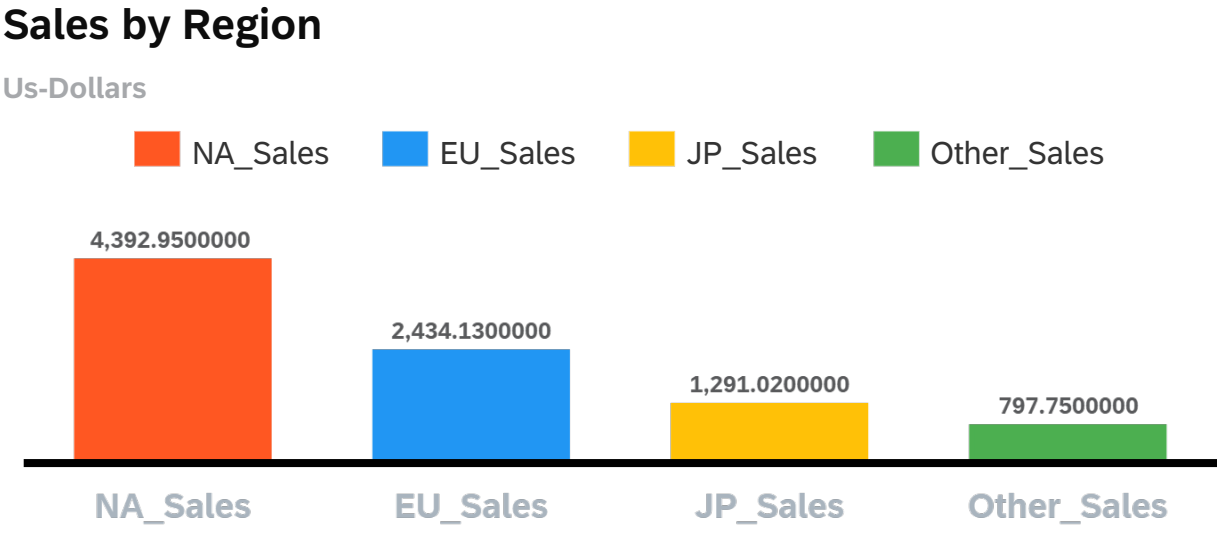
8,920.440000

Global_Sales



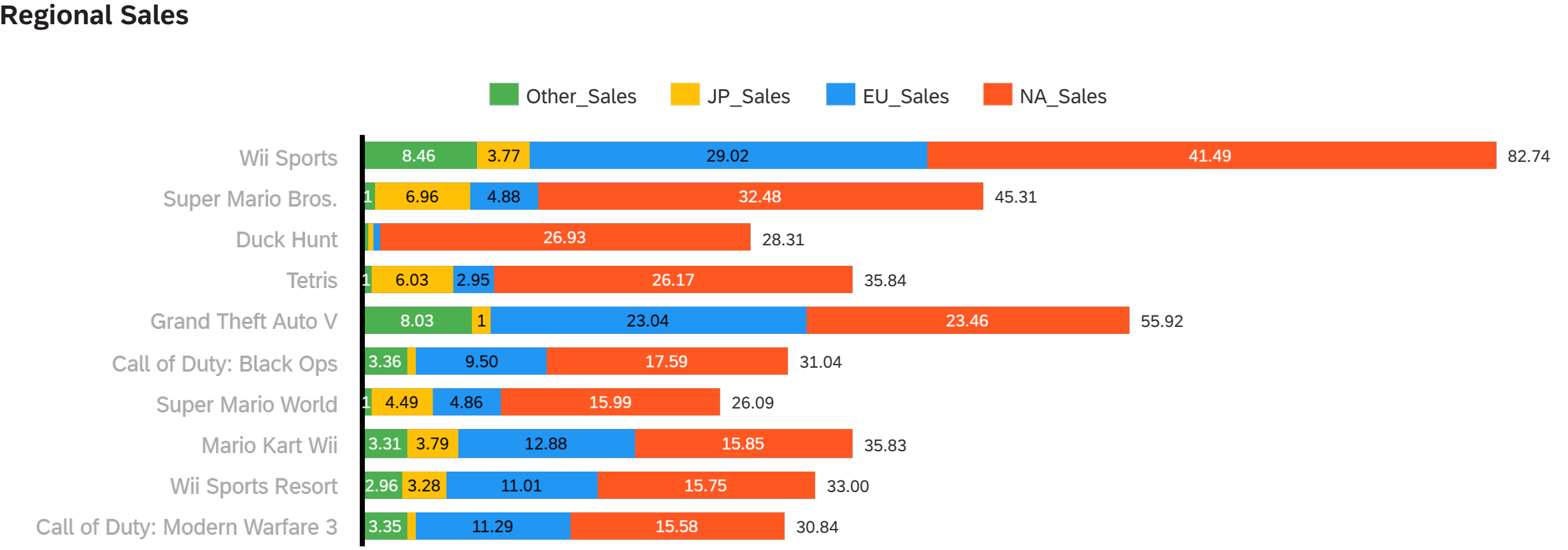
Video Game Sales Dashboard

Analyzing Sales Trends and Market Performance



Global_Sales per Genre, Platform

	Action	Sports	Shooter	Role-Playing	Platform	Misc	Racing	Fighting	Simulation	Puzzle
PS2	272.76	273.41	108.57	93.50	72.51	101.14	156.28	92.60	42.66	5.90
X360	242.67	139.12	278.55	71.98	11.39	91.96	65.99	37.64	14.45	0.85
PS3	307.88	135.56	196.04	75.30	30.33	47.85	73.95	51.70	10.79	0.60
Wii	118.58	292.06	28.77	14.06	90.74	221.06	61.28	23.86	36.97	15.67
DS	115.56	31.83	8.20	126.85	77.45	137.76	38.64	7.20	132.03	84.29
PS	127.05	120.97	39.31	78.30	64.21	44.90	103.19	72.68	25.33	12.08
GBA	55.76	16.41	3.60	64.21	78.30	36.25	18.80	4.21	5.91	12.92
PSP	64.72	41.69	19.77	49.05	17.28	13.96	34.73	21.97	6.28	5.52
PS4	87.06	50.07	75.32	25.77	7.01	7.40	11.53	8.04	0.77	0.02
PC	31.53	12.01	45.32	47.78	0.49	8.56	4.06	0.27	51.91	0.92



Appendix

Story_VideoGames

Exported on Wed Oct 30 2024 13:30:04 GMT+0100 (heure normale d'Europe centrale)

https://sac-paris.eu10.hcs.cloud.sap/sap/fpa/ui/tenants/ab401/bo/story/19E119051F02BF07A1023FD5F994BFE8

Page_3

Global Sales per Publisher

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Publisher	Global_Sales Ranking: Top 6

Page_4

Top-10: Games by Sale

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Name	Global_Sales Ranking: Top 10

Global Sales per Year

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual

Page_5

Sales per Genre

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Genre	Global_Sales Ranking: Top 5

Global Sales per Genre

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual

Page_6

Global_Sales per Genre, Platform

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Genre, Platform	Global_Sales Ranking: Top 10

Page_7

Global_Sales

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual

Sales by Region

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual

Regional Sales

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Name	NA_Sales Ranking: Top 10

(Tous les graphiques)

Global_Sales

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual

Sales by Region

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual

Top-10: Games by Sale

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Name	Global_Sales Ranking: Top 10

Sales per Genre

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Genre	Global_Sales Ranking: Top 5

Global_Sales per Genre, Platform

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Genre, Platform	Global_Sales Ranking: Top 10

Sales per Platform, Year

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Platform, Year	Global_Sales Ranking: Top 10

Global Sales per Publisher

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Publisher	Global_Sales Ranking: Top 6

Global Sales per Year

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual

Regional Sales

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual
vgsales	Name	NA_Sales Ranking: Top 10

Global Sales per Genre

Model	Dimension	Value
vgsales	Version	Actual