2024

Noemi Miguel Gutiérrez

Data Science I: Fundamentos para la Ciencia de Datos Comisión 61675

9-10-2024

ANALISIS DE VENTAS DE VIDEOJUEGOS



Contenido

[1. Descripción de la temática de los datos 3](#_Toc179830763)

[2. Hipótesis 3](#_Toc179830764)

[3. Objetivos 3](#_Toc179830765)

[4. Data set 3](#_Toc179830766)

[5. Campos de la Tabla 4](#_Toc179830767)

[6. Alcance del proyecto 4](#_Toc179830768)

[7. Usuario final y nivel de aplicación del análisis (Operativo, Táctico, Estratégico) 4](#_Toc179830769)

[8. Conclusiones 4](#_Toc179830770)

# Descripción de la temática de los datos

Para el desarrollo del futuro proyecto el necesario conocer ¿Que es un video juego? En mi propia opinión es un software que permite la interacción de uno o más individuos por medio de un material electrónico; estar en un ambiente conocido o fantasioso, permitiéndole disfrutar de situaciones placenteras de su interés propio.

Los datos que se presentan a continuación son características que identifican a algunos de los videojuegos que son reconocidos mundialmente.

# Hipótesis

Se busca conocer porque el género de videojuegos de Acción es preferido mundialmente sobre los videojuegos de Rompecabezas a través del número de ventas y si es Estados Unidos el mayor consumidor.

También se busca confirmar si Nintendo tiene el mayor record de ventas en la historia más que Atari en sus inicios; lo cual nos indicaría si es una de las plataformas más utilizadas a nivel mundial.

Adicional después de una ligera observación se desea confirmar si los graficos simples de PACMAN tiene mayor público que Harry Potter and the Sorcerer's Stone, LEGO Batman: The Videogame y Battlefield.

# Objetivos

Se busca conocer cuáles son los videojuegos más populares en la sociedad mundial a partir del número de ventas que se presentan en algunos países; así mismo conocer si las características de plataforma que los rodean son limitantes para su adquisición y si el nombre del desarrollador tiene algún factor en la preferencia del jugador; conocer los géneros con menos interés dentro de los videojuegos.

# Data set

A continuación, se indica el set de datos con el cual se estará desarrollando el presente proyecto. Ventas de Videojuegos.xlsx

# Campos de la Tabla

Por consiguiente, se muestran la tabla y los campos que las componen.

|  |
| --- |
| **TABLA DE VIDEOJUEGOS** |
| **Nombre** |
| **Plataforma** |
| **Año** |
| **Genero** |
| **Editorial** |
| **Ventas NA** |
| **Ventas EU** |
| **Ventas JP** |
| **Ventas Otros** |
| **Ventas Global** |
| **Calificación del publico** |

# Alcance del proyecto

Los alcances de presente proyecto son los siguientes.

* + Tener un panorama general sobre categorías más preferidas de videojuegos durante el paso del tiempo.
  + Contar con una referencia precisa para la toma de decisiones sobre la adquisición de videojuegos de cierto tipo de plataforma
  + Conocer los países con mayor adquisición de videojuegos para enfocar la publicidad
  + Tener una herramienta que permita asesorar a un dueño de tienda de videjuegos sobre los productos estrella dentro del ramo

# Usuario final y nivel de aplicación del análisis (Operativo, Táctico, Estratégico)

El usuario final será un empresario de videojuegos y la aplicación del análisis tiene fin Estratégico para tener inversiones seguras.

# Conclusiones