



HITO 1

- 
- *Cristóbal Braga*
 - *Iván Salas*
 - *Sofía Medina*
 - *Isabel Marx*
 - *Manuel Ortiz*



MOTIVACIÓN

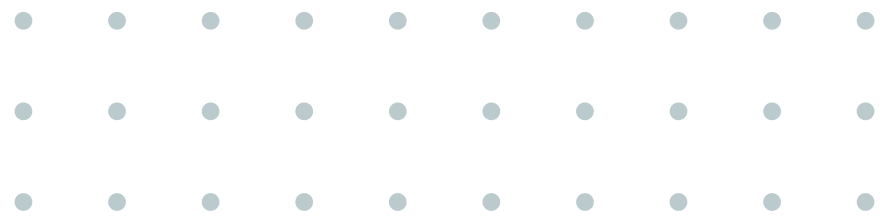
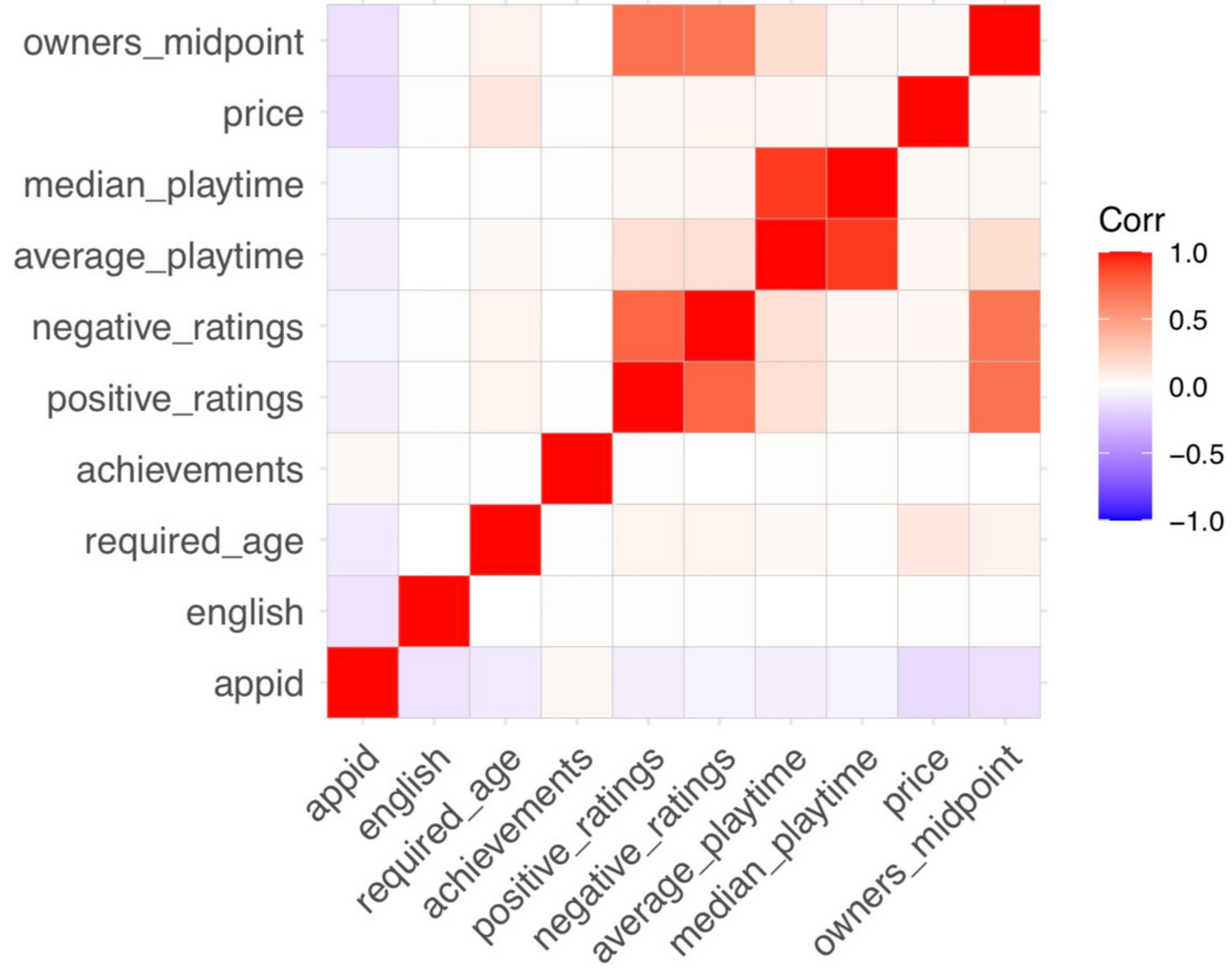
¿Qué hace que un juego sea exitoso en un mercado tan diverso y competitivo?

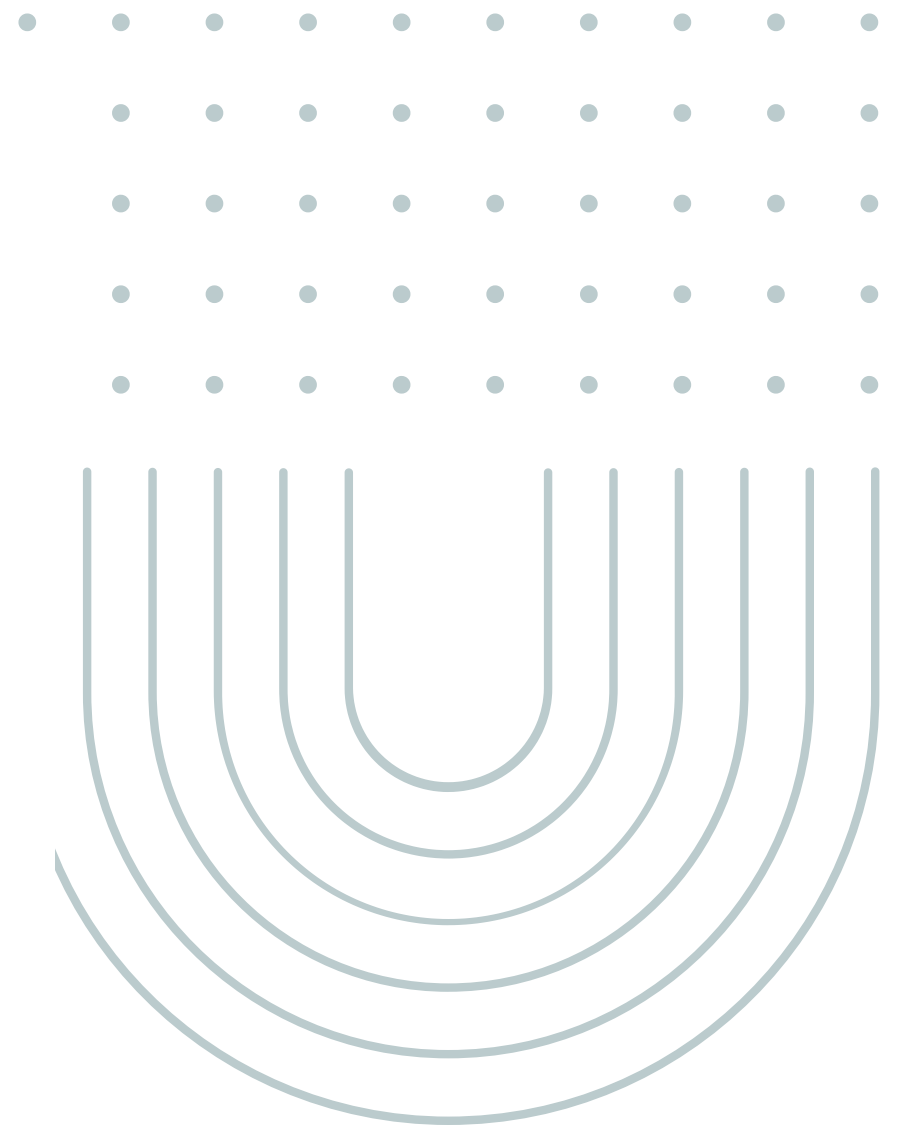
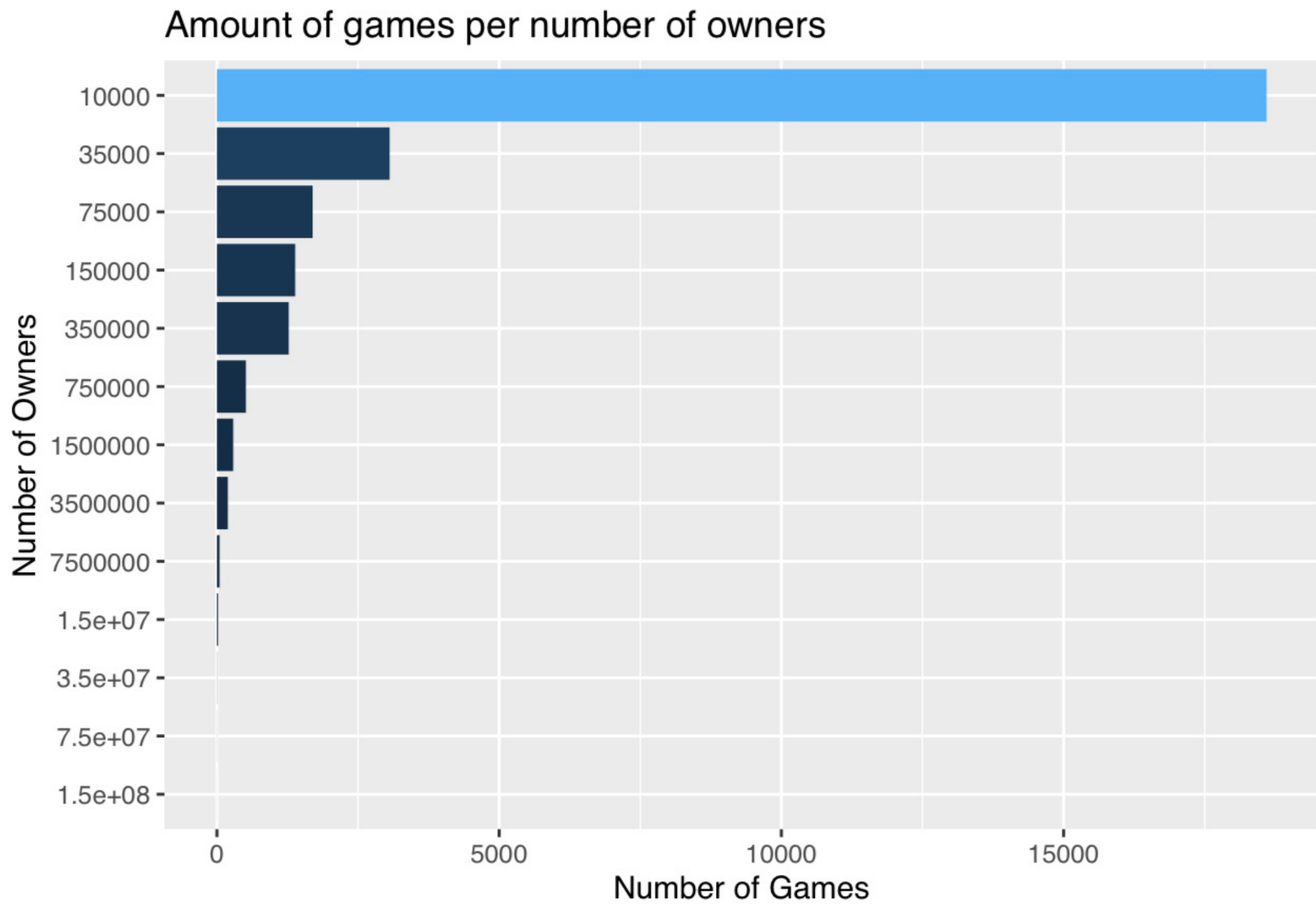


EXPLORACIÓN DE DATOS

- Descripción Dataset
- Revisión de atributos importantes

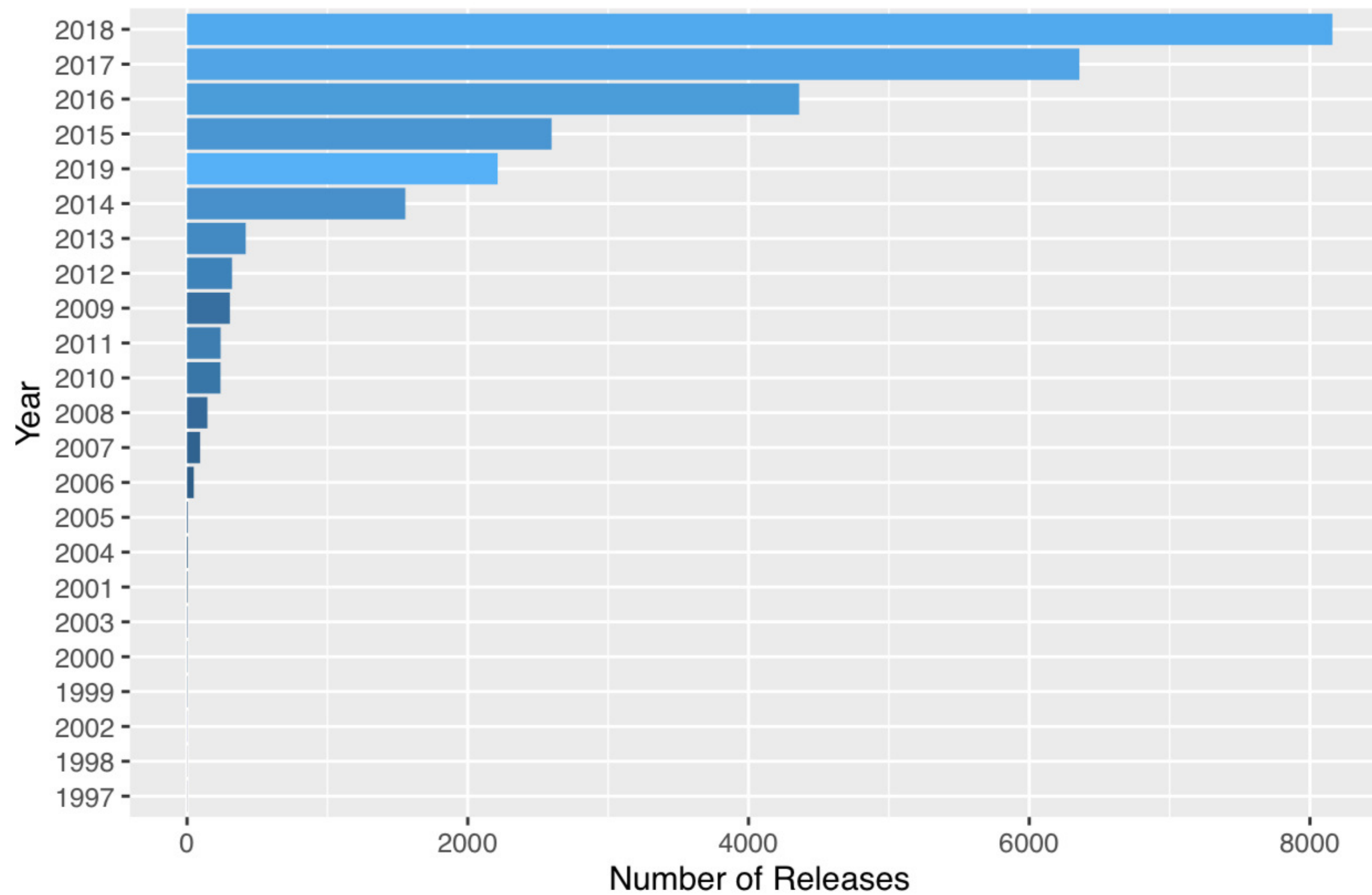
GRÁFICOS



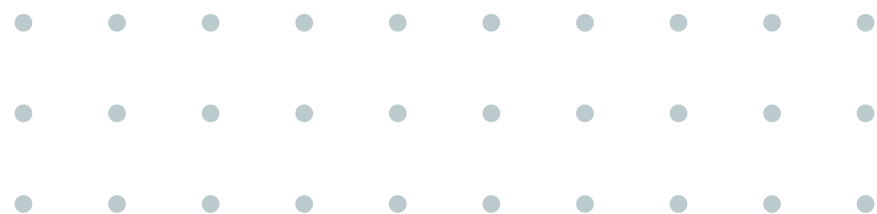


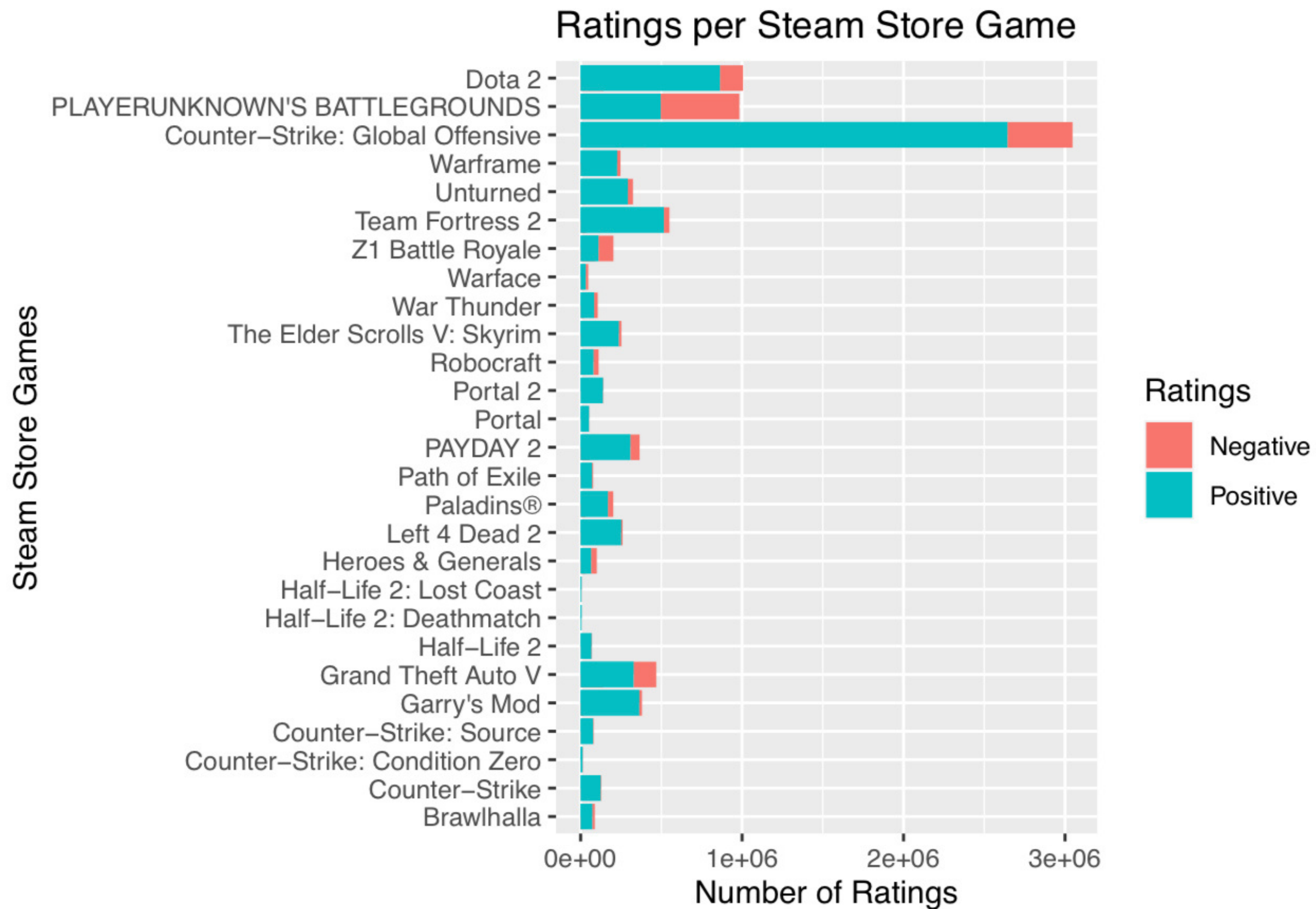
- Se observa que los últimos años es cuando se lanzaron más juegos, siendo 2018 el año en que más se lanzaron, con más de 8.000.

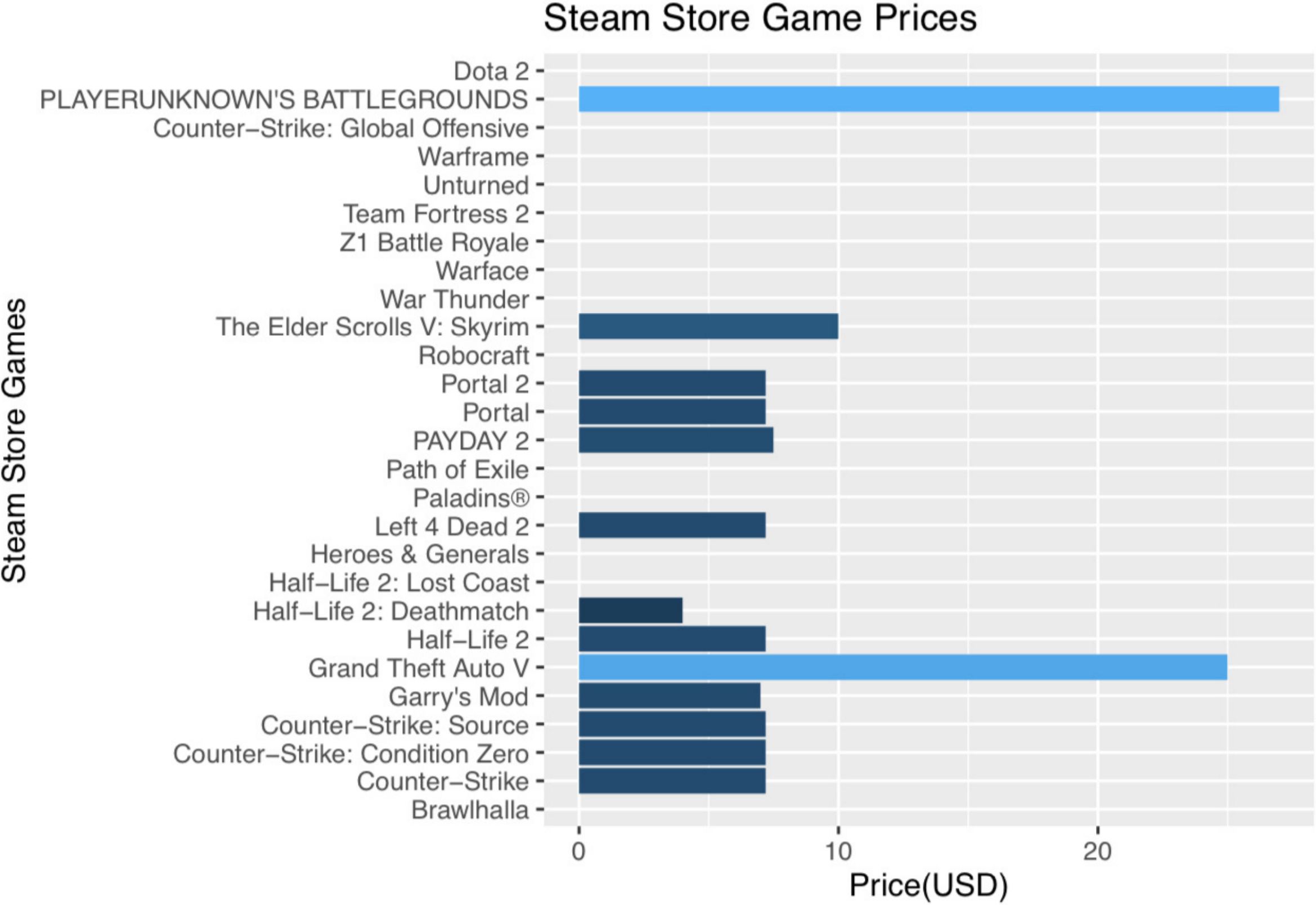
Number of Game Releases per Year



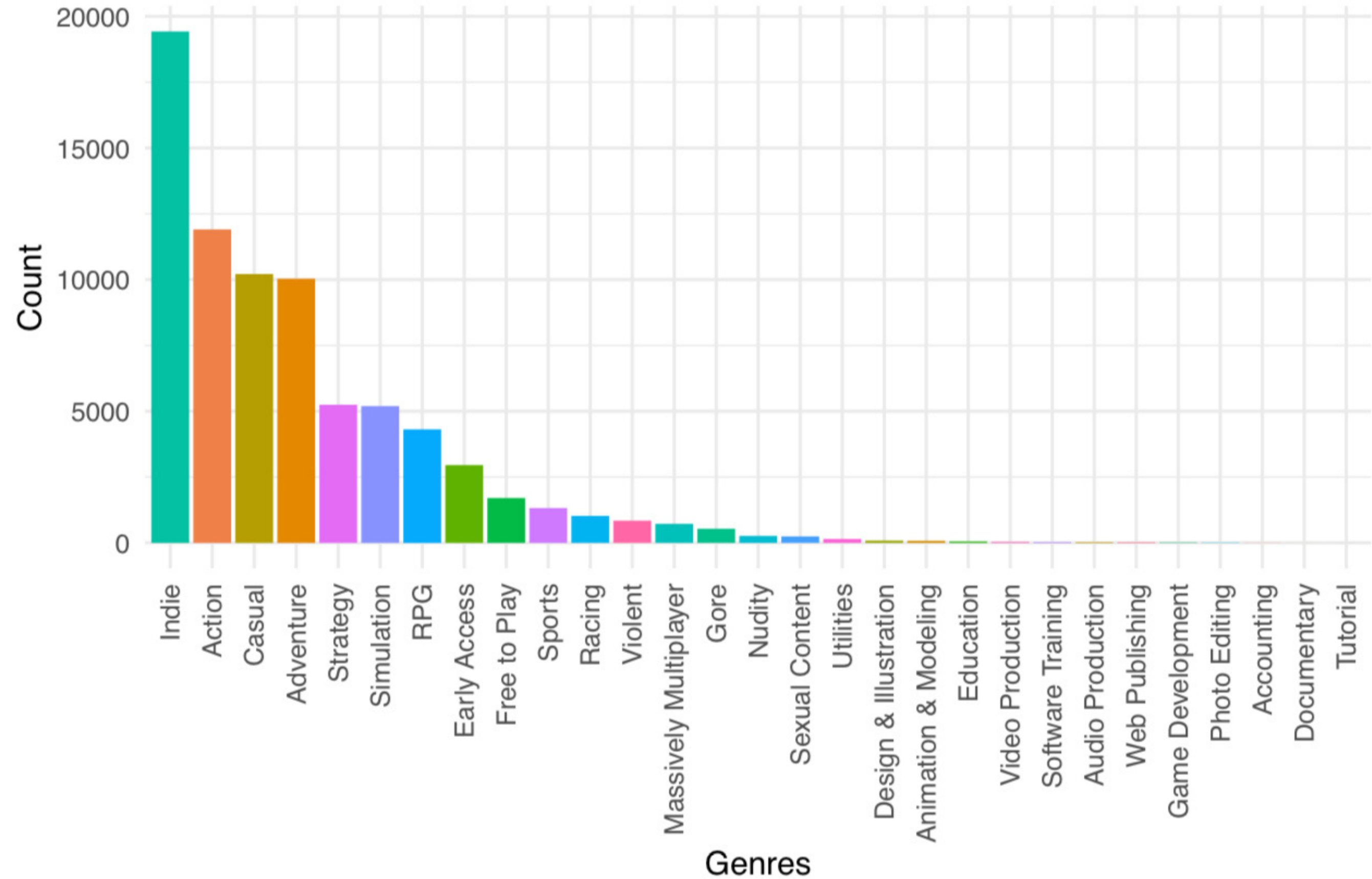
- En la siguiente gráfica se puede apreciar las valoraciones positivas y negativas de un subset de juegos famosos.







Genres of Released Games (Descending Order)






PREGUNTAS

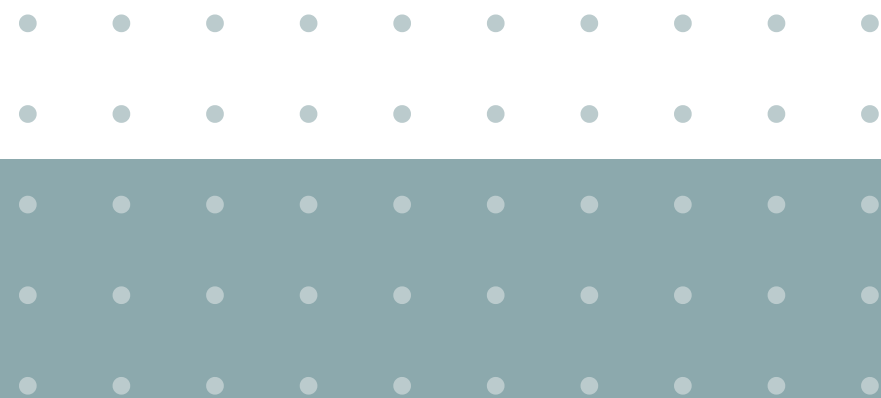
¿Hay algún patrón que identifique a los mejores juegos?

¿Hay algún género que sea más exitoso que otros, hay una trama en común en los juegos exitosos?

¿Cuál es el atributo más importante que define a un juego bueno? ¿Su positive/negative ratio, su ganancia, su número de jugadores o su tiempo de juego?

¿Se puede hacer un modelo que prediga si un juego con ciertas características será exitoso o no? ¿Con qué certeza se podría hacer esta predicción?





FIN

