

MODELO PREDICTIVO DE VENTAS DE VIDEOJUEGOS.

Este proyecto se centra en la materialización de 'MVP' (Mínimo Producto Viable), basado en la creación, desarrollo y uso de un modelo predictivo sobre cuántas ventas va a tener un videojuego si sale al mercado, teniendo en cuenta una serie de características, previamente definidas y una base de datos sobre ventas de videojuegos pasados.

Una vez introducidas las variables independientes, no mostrará una variable categórica, variable dependiente, que nos indicará tres tipos. "Muy Alta" para ventas estimadas entre un millón doscientos veinte mil y más de ochenta millones, "Alta" para ventas estimadas entre doscientos cincuenta mil y un millón doscientas diez mil y, "Normal" para ventas comprendidas entre mil y doscientas cuarenta mil copias.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

Más que problema, lo que pretendo abordar es una necesidad para que jóvenes emprendedores, principalmente desarrolladores de videojuegos, se atrevan o adentren en desarrollar un juego, teniendo en cuenta las características principales del mismo. También, tienen la opción de poder mostrar un videojuego creado por ellos a los diferentes desarrolladores profesionales, con la certeza de saber cuántas ventas pueden conseguir gracias al modelo desarrollado, para que, quién sabe, puedan comprarlo o negociar la incorporación a la plantilla del propio desarrollador.

HIPÓTESIS DE SOLUCIÓN O VALOR.

Con el modelo entrenado apporto un contexto o un argumentario de que, llegando el caso de desarrollar un videojuego, puede ser gráficamente muy bueno, pero si no es entretenido para su género o tiene una duración muy corta o larga puede afectar considerablemente a las ventas del mismo en el momento de salida al mercado para diferentes plataformas.

Esto para mí es importante para mi público objetivo, el cual tiene dos desventajas, una es el tiempo para desarrollarlo y otra la capacidad económica en los inicios empresariales, si llegan a formar una sociedad empresarial.

MOTIVACIÓN Y RELEVANCIA DEL PROYECTO

Me interesa este problema porque, en líneas generales, el mercado del videojuego y el ecosistema que se genera en torno a él, donde muchos agentes participan, es algo que me ha llamado la atención, aparte de que es un mercado potencial, superando incluso a la industria cinematográfica.

Creo que el producto mínimo viable que he desarrollado tiene un impacto positivo para aquellos que quieran dar el salto al desarrollo profesional y empresarial, una vez finalizan sus estudios especializados. Ya sea creando sus propias empresas de desarrollo de videojuegos o mostrando sus propios proyectos a diferentes desarrolladores, reforzando la idea de que su trabajo es bueno en base a que puede tener una estimación de ventas fuerte y mostrando sus capacidades e impresionando a los reclutadores del sector.