

# Insights sobre la industria de los videojuegos a nivel global.

*Ventas, nivel de críticas, historia e insights valiosos.*

**Autor:**  
*Daniel Becchetti.*

**Institución:**  
*Coderhouse.*

**Fecha de presentación:**  
*Abril. 2023.*

**Fuente/dataset:** <https://www.kaggle.com/datasets/gregorut/videogamesales>



# Tabla de contenidos:

- 1) [Descripción de la temática de los datos](#)
- 2) [Hipótesis y Objetivo](#)
- 3) [Alcance de la base de datos y usuarios finales](#)
- 4) [Nivel de aplicación del análisis](#)
- 5) [Diagrama entidad-relación](#)
- 6) [Transformaciones realizadas](#)
- 7) [Listado de tablas](#)
- 8) [Listado de columnas](#)
- 9) [Visualización de los datos \(solapas\)](#)
- 10) [Medidas y columnas calculadas con sus fórmulas](#)
- 11) [Conclusiones](#)



## **Descripción de la temática de los datos:**

Para el presente trabajo se extrajo información sobre las ventas a nivel mundial y local de diferentes títulos de videojuegos, las compañías que los produjeron, su género correspondiente, nivel de críticas, rating de uso para los usuarios, entre otros datos.

## **Hipótesis y Objetivo:**

Comprender la distribución de las ventas y crítica a nivel global y local, según los títulos y géneros de cada sector poblacional para tener una ventaja de mercado a la hora de publicar nuevos videojuegos según su lugar de venta y valoración por parte de la prensa especializada y el público general.

## **Alcance de la base de datos y usuarios finales:**

El alcance y los usuarios finales que podrían acceder a la siguiente información y tomar decisiones útiles podrían ser:

Analistas de mercado: Utilizarían la base de datos para comprender las tendencias en la venta de videojuegos a nivel mundial, identificar oportunidades de mercado y realizar previsiones de ventas.

Empresas de videojuegos: Para monitorear el desempeño de sus títulos en diferentes plataformas y regiones, identificar oportunidades de crecimiento y tomar decisiones estratégicas.

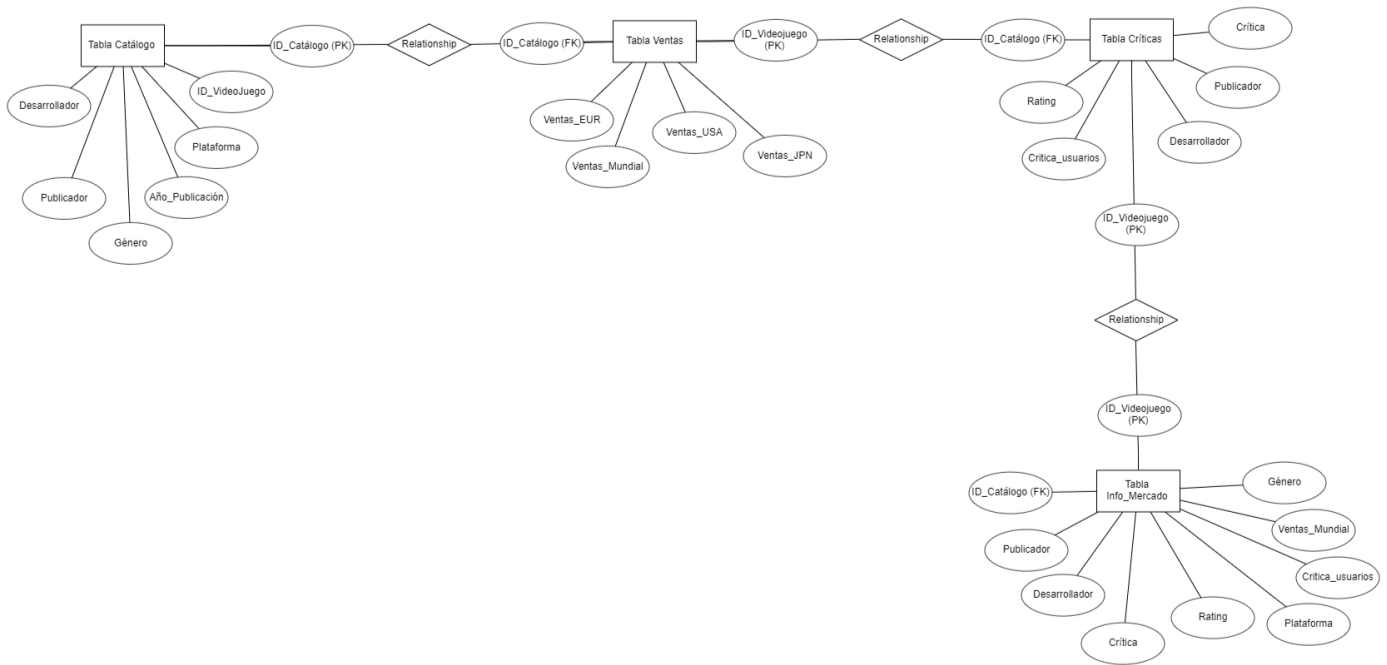
Fabricantes de consolas: Monitorear la demanda de sus consolas y la popularidad de los videojuegos en diferentes regiones, con el fin de mejorar sus productos y estrategias.

Investigadores: Utilizarían la base de datos para llevar a cabo investigaciones sobre la industria de los videojuegos, incluyendo tendencias en las ventas, preferencias de los consumidores y desarrollo tecnológico.

## **Nivel de aplicación del análisis:**

- Operativo: Este nivel de análisis se enfoca en el seguimiento diario y la gestión de las ventas de videojuegos. Por ejemplo, los usuarios pueden utilizar la base de datos para conocer el número de unidades vendidas de un título en una plataforma o región en un período de tiempo determinado. Este tipo de análisis ayuda a las empresas a optimizar su gestión de inventario y a realizar ajustes en tiempo real para mejorar las ventas.
- Táctico: Aquí nos enfocamos en la evaluación de las tendencias a corto plazo en la industria de los videojuegos. Los usuarios pueden utilizar la base de datos para comparar las ventas de un título en diferentes plataformas y regiones, identificar patrones y tomar decisiones sobre el lanzamiento de nuevos títulos o la promoción de títulos existentes.
- Estratégico: Tenemos un enfoque en la evaluación de las tendencias a largo plazo y la toma de decisiones estratégicas en la industria de los videojuegos. Por ejemplo, los usuarios pueden identificar las regiones con un potencial de crecimiento significativo y tomar decisiones sobre la expansión en esas regiones. Pueden monitorear las tendencias en la demanda de diferentes géneros de videojuegos y tomar decisiones sobre los títulos a desarrollar en el futuro.

## Diagrama entidad-relación:



## Transformaciones realizadas:

- Se eliminaron celdas vacías (null) ya que eran pocas y no significativas para el dataset.
- Se agregó una columna índice en la tabla "catalogo" a modo de PK.
- Se corrigió la sumatoria de algunos campos para que esto no se repita desordenando en el dataset.
- Se re-calculó la columna **Global\_Sales** para dar un dato más fehaciente  $\text{Global\_sales} = (\text{Catalogo}[\text{Global\_Sales\_A}] * 10000)$  columna **Global\_Sales\_A** se la dejó como columna auxiliar y se la ocultó en el informe final.

### Listado de tablas:

Tabla Catálogo
Contiene el ID de cada videojuego junto con su desarrollador, género, fecha de publicación y las ventas en cada lugar que corresponda.
ID_Catálogo (PK)
ID_Videojuego (FK)
Plataforma
Año_Publicacion
Genero
Publicador
Desarrollador

Tabla Ventas
Contiene info sobre cada zona de ventas tanto a nivel mundial como local.
Ventas_Mundial
ID_Catálogo (PK)
ID_Videojuego (FK)
Ventas_EUR
Ventas_JPN
Ventas_USA

Tabla Críticas
Contiene el ID de la critica de los usuarios y la critica de la prensa.
ID_Videojuego (FK)
ID_Catálogo (PK)
Publicador
Critica
Critica_Usuarios
Desarrollador
Rating

Tabla info_Mercado
Contiene información valiosa sobre el mercado de desarrollo de videojuegos.
ID_Videojuego (FK)
ID_Catálogo (PK)
Publicador
Desarrollador
Rating
Plataforma
Año_Publicacion
Genero
Ventas_Mundial
Critica
Critica_Usuarios

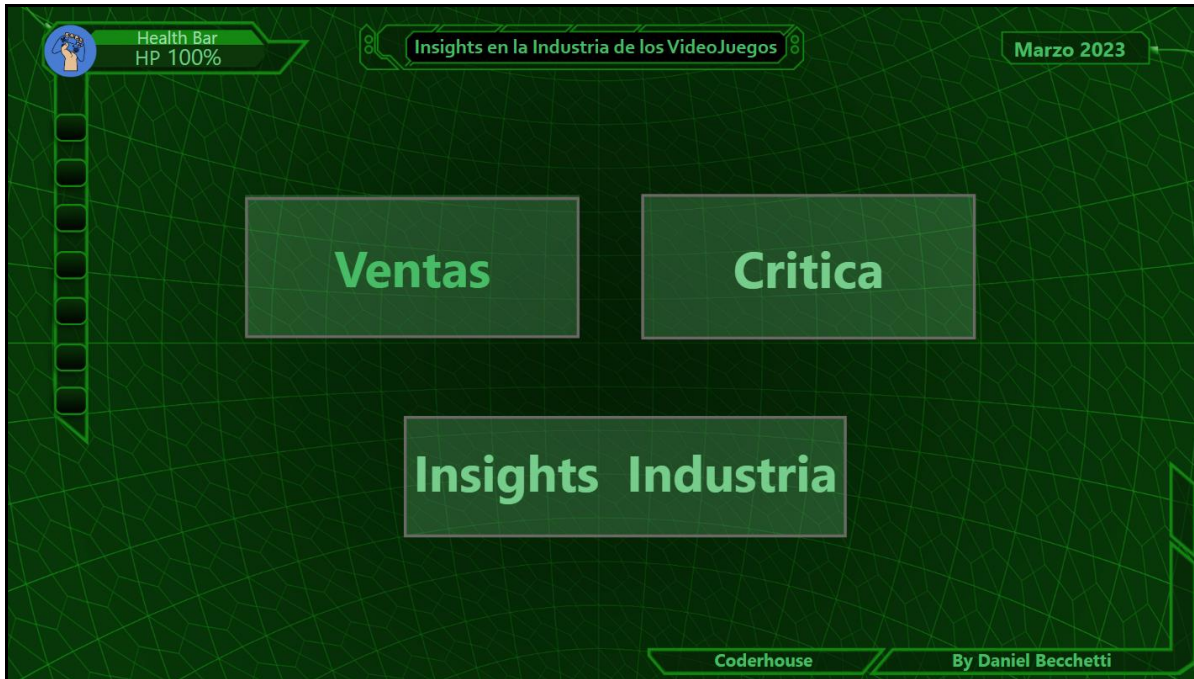
**Listado de columnas:**

Campo	Tipo de campo	Tipo de clave
ID_Catálogo (PK)	int	PK (index)
ID_Videojuego (FK)	text	FK
Plataforma	text	
Año_Publicacion	text	
Genero	text	
Publicador	text	
Ventas_USA	int o float	
Ventas_EUR	int o float	
Ventas_JPN	int o float	
Ventas_Mundial	int o float	
Critica	int o float	
Critica_Usuarios	int o float	
Desarrollador	text	
Rating	text	

## Visualización de los datos (solapas):

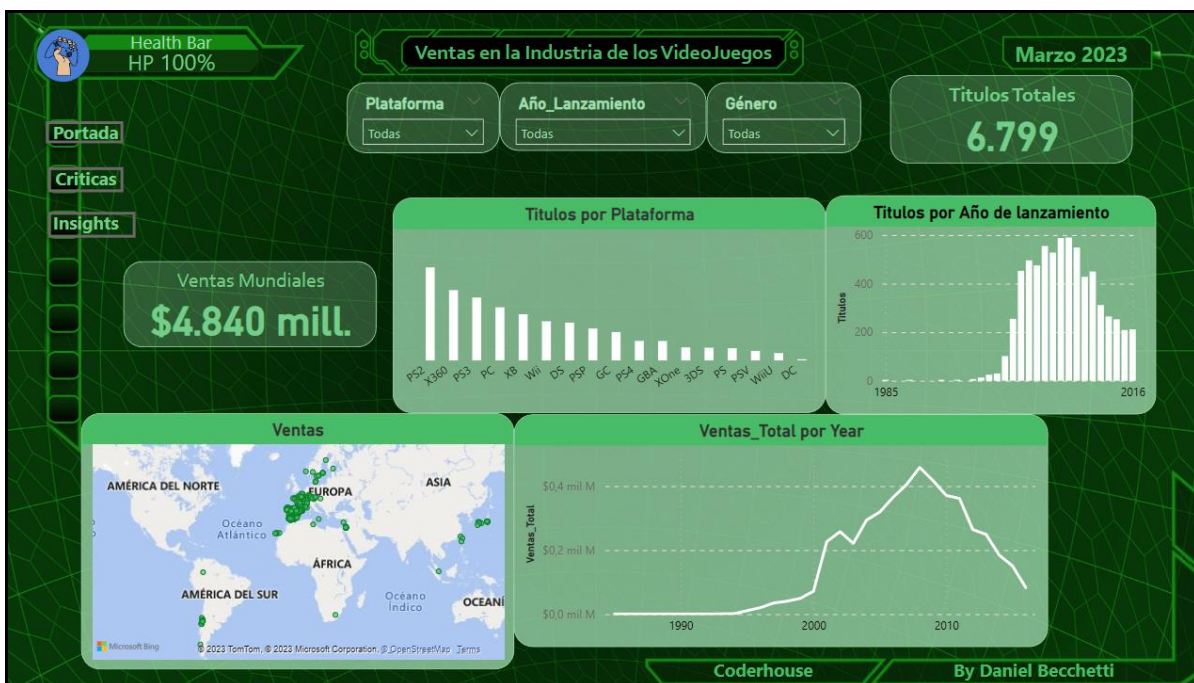
### Portada

Creada para la mejora de la experiencia del usuario con el tablero. De esta forma, el mismo podrá ir a la página que requiera a través de los botones creados.



### Ventas

Esta solapada nos arroja información valiosa con respecto a las ventas tanto mundiales, como regionales.





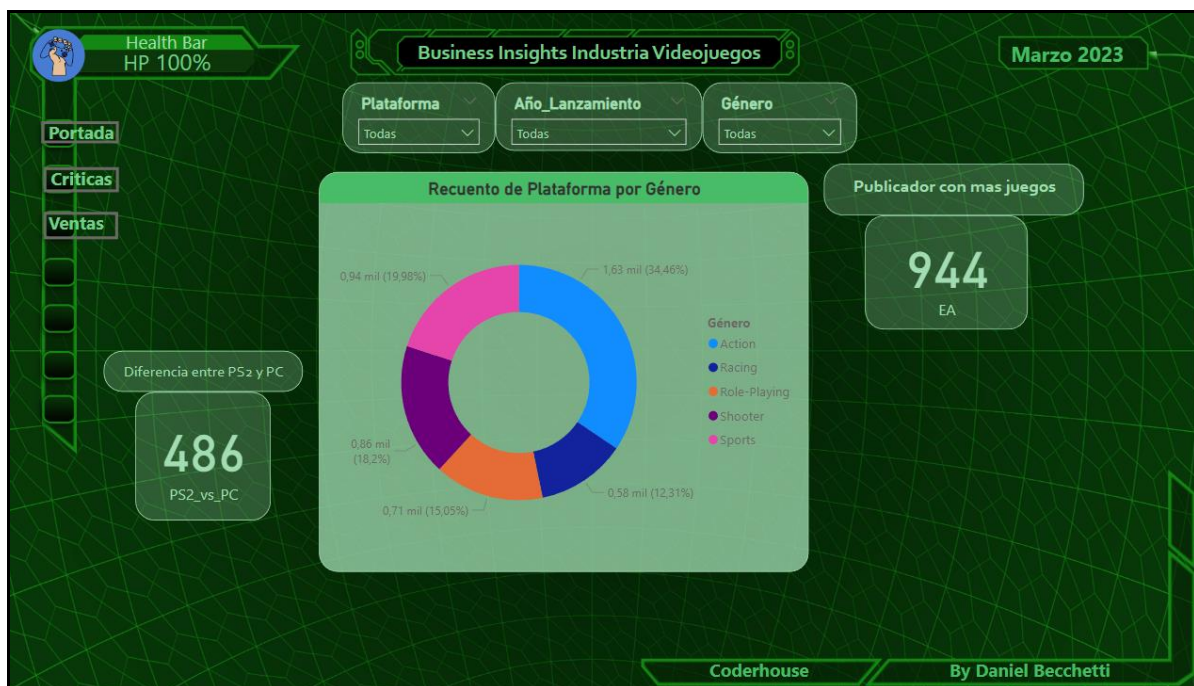
## Críticas

La solapa “Críticas” compara de forma ágil y sencilla la opinión de la critica especializada y de los usuarios finales.



## Business Insights

Al criterio del analista, la solapa más valiosa, valiosa información desde dentro de la industria, en ella se evidencian los movimientos por parte de las empresas lideres del mercado.





## Medidas y columnas calculadas con sus fórmulas:

1) "EA" calcula el total de juegos publicado por "Electronic Arts". Sirve para calcular otros "Publicadores"

```
EA = CALCULATE(COUNT(Catalogo[PK]),Catalogo[Publicador] = "Electronic Arts")
```

2) "PS2\_vs\_PC" resulta la diferencia entre la plataforma "PS2" y "PC" para calcular la diferencia de títulos entre estos y otras plataformas del dataset.

```
PS2_vs_PC = VAR first = CALCULATE([Títulos],Catalogo[Plataforma] = "PS2")  
VAR second =CALCULATE([Títulos],Catalogo[Plataforma] = "pc")  
RETURN first -SECOND
```

3) "Títulos" realiza un conteo del total de títulos publicados en el data set, siendo cada uno un registro único e irrepetible, "Q2" y "Q3" sirven de igual manera, pero serán usados en la entrega final para otros cálculos partiendo de la misma fórmula.

```
Títulos = COUNT(Catalogo[PK])
```

4) "Ventas\_Total" calcula la suma total de ventas a nivel global de los videojuegos, muy útil para la solapa "ventas".

```
Ventas_Total = SUM(Catalogo[Global_sales])
```

5) Tabla "Calendario" nos arroja información clave en una escala temporal con respecto a la industria a través del tiempo. Se ajusto la escala solo a "años" para reducir la muestra de datos.

```
Calendario = CALENDAR(DATE(1985,1,1), DATE(2016,12,31))
```

6) "Ratio\_GEU" aquí se propone un cálculo de ratios de ventas globales VS ventas regionales (en este caso la unión europea) dando así, otro valioso insight en la forma de ratios, los cuales pueden ser contrastados según la región que corresponda.

```
Ratio_GEU = DIVIDE(Catalogo[Global_Sales_A], Catalogo[EU_Ventas], 0)
```

7) "Aprobado\_User" y "Aprobado\_Critica" calculan el nivel de aprobación o desaprobación por parte de los usuarios finales y la crítica especializada, respectivamente, siendo mayor a 60 el punto de corte para aprobar un título.

```
Aprobado_User = if(Catalogo[Usuario_Puntuacion] > 60,"Aprobado","Desaprobado")  
Aprobado_Critica= if(Catalogo[Critica_Puntuación] > 60,"Aprobado","Desaprobado")
```