

The background is a solid green color. It is decorated with various geometric shapes in a lighter shade of green, including squares, circles, and crosses, some of which are rotated or tilted. These shapes are scattered across the entire background.

*PROYECTO FINAL

DATA ANALYTICS

INTEGRANTES:

PABLO PULISICH

JUAN ROLANDO

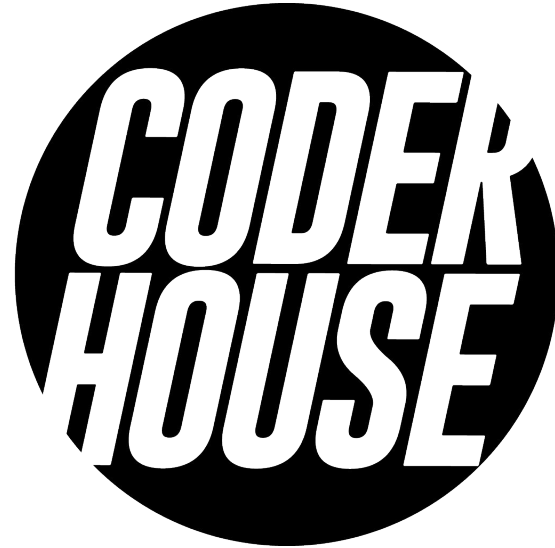
RODRIGO MAESTRE

TUTOR:

MARCOS DÍAZ CARMONA

CAMADA:

15805





TEMÁTICA

Videojuegos : Juegos más vendidos para cada consola hasta 2016.

SUMARIO

Investigar qué videojuegos fueron los más vendidos en cada consola, determinar cuáles son las características que los componen, tipo de juego, público, empresa desarrolladora, y presentar el informe correspondiente a la gerencia para su análisis estratégico.

- × INDUSTRIA: Tecnología
- × TIPO DE NEGOCIO: Comercial / Tecnología
- × TIPO DE INVESTIGACIÓN: Cuantitativa

OBJETIVOS



Obtener data relacionada con los títulos más vendidos en cada generación de consolas, clasificar por género, categoría, formato, desarrollador, y cantidad de horas jugadas.



Generar material que nos permita determinar qué juegos son los más vendidos, qué características poseen en común, qué características los diferencian.



A partir del análisis de la data de los puntos anteriores presentar un tablero de control que muestre los resultados del mismo, y buscar sugerencias y opciones estratégicas para presentar al área de desarrollo de empresas de videojuegos.

DIAGRAMA ENTIDAD - RELACIÓN



A continuación se presenta el diagrama de Entidad-Relación, el cual nos facilita la visualización de las entidades, relaciones y atributos

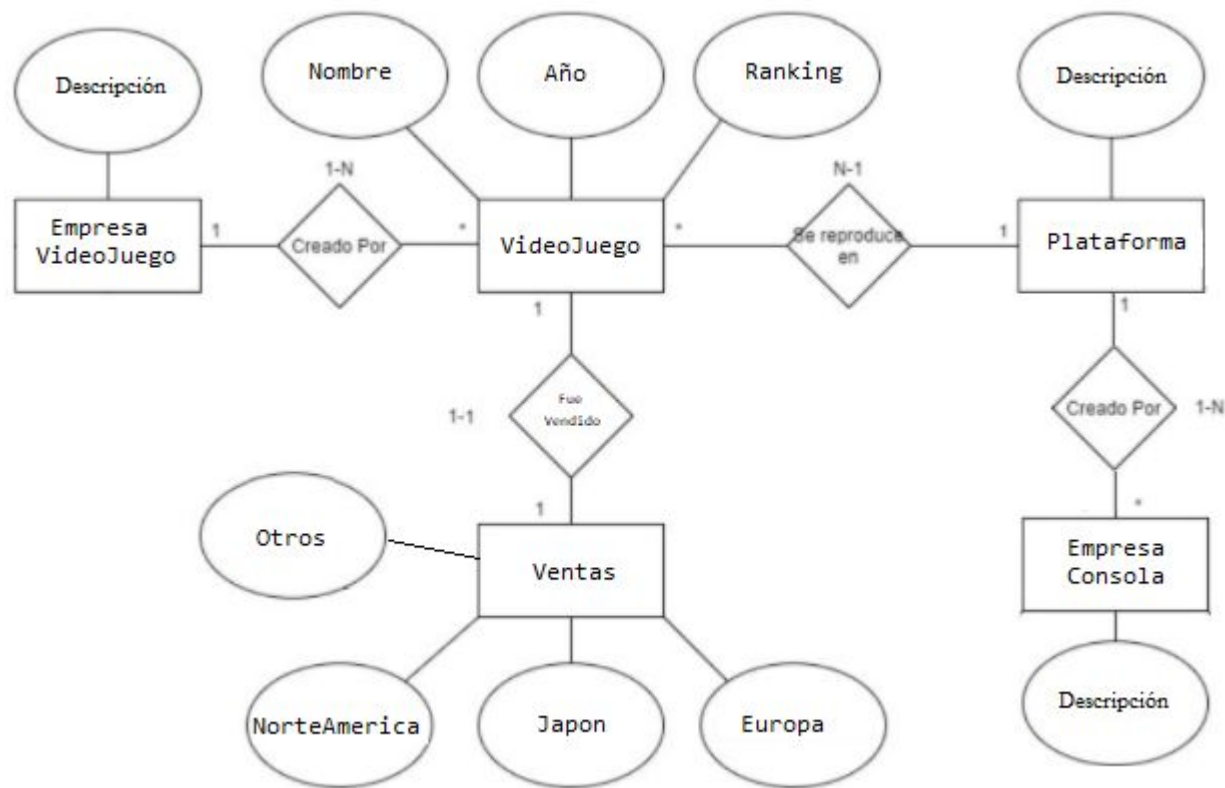
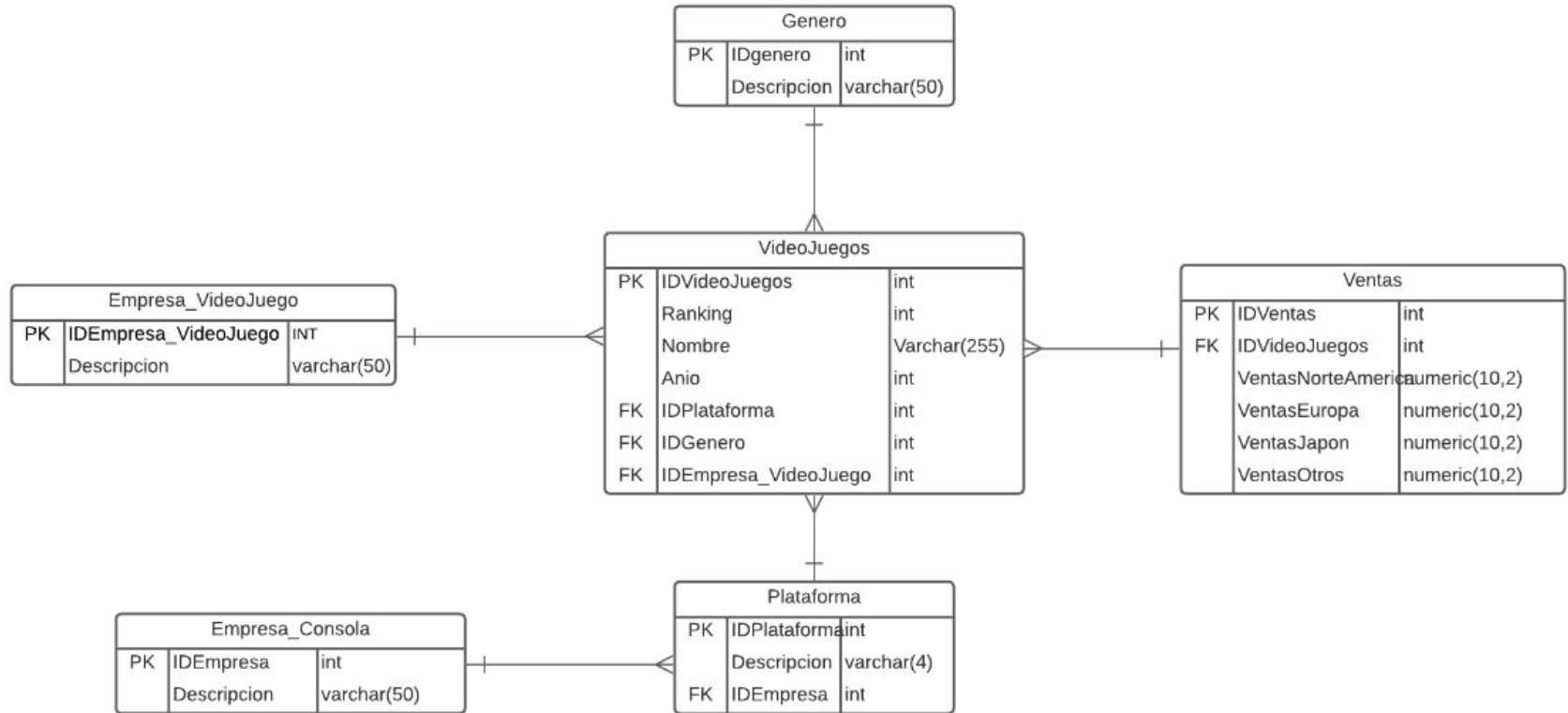


DIAGRAMA TABLAS



A continuación se presenta el diagrama de
Tablas de la base de datos.

Se puede observar las relaciones, los nombres de la tabla,
los tipos de datos y las Claves primarias y foráneas



DASHBOARD



A continuación se presenta los tableros generados. También las conclusiones obtenidas tras el ordenamiento y análisis de la información.

PANTALLA: INICIO



✕ ¿Qué Muestra?

Muestra un resumen de los datos que tiene el reporte:

- Cantidad de videojuegos
- Cantidad de ventas
- Cantidad de empresas
- Cantidad de plataformas / consolas

✕ Conclusiones:

- En el período de tiempo se desarrollaron 17 mil juegos que vendieron un total de 8,92 mil millones de copias en todo el mundo.

PANTALLA: VIDEOJUEGOS

✗ ¿Qué Muestra?

Muestra la información sobre los videojuegos:

- Juegos más vendidos
- Géneros más vendidos
- Juegos vendidos por año

✗ Conclusiones:

- El juego más vendido fue el Wii Sports, seguido del Grand Theft Auto V, y el Super Mario Bros.
- El género más vendido es acción, seguido por deportes, shooters, y finalmente rol, la inclusión de rol en éste podio se explicará más adelante



PANTALLA: EMPRESAS



✗ ¿Qué Muestra?

Muestra un información sobre las empresas de plataforma y de desarrollo de videojuegos:

- Venta de Juegos por Empresa de Consola
- Venta de Juegos por Empresa de Desarrollo

✗ Conclusiones:

- En término de ventas de consolas Sony representa un 42.16% de las ventas totales, seguido de Nintendo con 41.61, y finalmente por Microsoft con 16.23%, haciendo de las consolas de Sony las más vendidas.

PANTALLA: CONSOLAS

✕ ¿Qué Muestra?

Muestra información sobre las ventas por consolas, además la divide por las 3 empresas que más dominan el mercado:

- Venta de juegos por consola
- Consolas de Microsoft
- Consolas de Sony
- Consolas de Nintendo

✕ Conclusiones:

- Sony es la empresa que más videojuegos por consola ha vendido con 1255.77 millones de unidades vendidas en la PS2 y 957.89 millones de unidades vendidas en la PS3 ocupando tanto el primer como el tercer puesto en la escala. El segundo puesto le corresponde a Microsoft con 979.6 millones de unidades para la XBOX360.



PANTALLA: VENTAS



¿Qué Muestra?

Muestra un información sobre las ventas en Norte América, Europa y Japón, ya que son los lugares donde se acumulan mas ventas. Se puede observar:

- Total de ventas
- Juegos más vendidos
- Géneros más vendidos

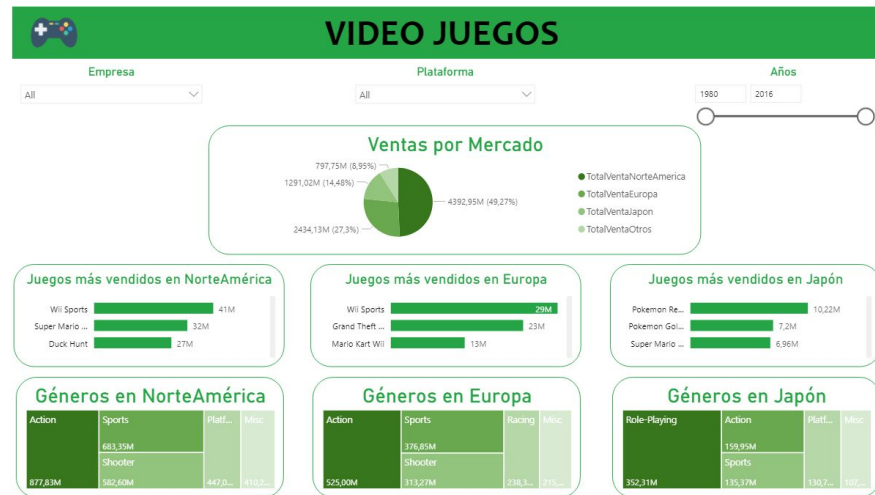
Conclusiones:

- El mercado de mayor tamaño es Norteamérica, que representó un 50% del total del mercado de videojuegos, seguido de Europa con 27.3%, Japón con 14.48%, y los demás sectores 8.95% del total.

PANTALLA: VENTAS

✕ Conclusiones (continuación):

- Examinando las tendencias tanto Norteamérica como Europa siguen las mismas tendencias en cuanto a los juegos más vendidos en términos de diversidad y juegos que ocupan el primer puesto. Japón merece una mención aparte ya que sus tendencias revelan, primero una mayor independencia de las demás, y segundo, una tendencia al mercado de desarrollo interno, donde todos los juegos en la lista, con excepción del Tetris, son desarrollados por Nintendo, una empresa local.
- En cuanto a la preferencia por género, dos de los mercados prefieren el género de acción por sobre los demás, seguido de deportes, y shooters. Japón, por otro lado, muestra una notable desproporción en cuanto al consumo de los géneros mencionados anteriormente, y el género rol, al punto que, en la escala global de géneros más vendidos, Japón es el principal motivo por el que rol se encuentre tan alto en la escala, por encima de juegos de plataforma, carreras, y pelea.



ESTRATEGIAS



En base a las conclusiones obtenidas ofrecemos las siguientes sugerencias para su evaluación en torno a la decisión de invertir en el desarrollo de un videojuego:

ESTRATEGIAS



Asumiendo que el objetivo de la empresa es obtener el mayor margen de ganancias en el menor tiempo posible, sugerimos que se invierta en el desarrollo de juegos dentro de los siguientes géneros: Acción, Deportes, Shooters, o Rol.



Aunque lo ideal sería apuntar a un formato multiplataforma a fin de abarcar la totalidad del mercado, en caso de tener que elegir exclusividad en una, nosotros recomendamos la serie Playstation de Sony, ya que representan la mayor cantidad de consolas vendidas y la mayor cantidad de videojuegos por consola. Nintendo es la segunda en venta de consolas pero no vende tantos videojuegos, y Microsoft con la serie XBOX es la segunda en venta de videojuegos pero no en venta de consolas.

ESTRATEGIAS



Asumiendo Ya que tanto Europa como Norteamérica muestran tendencias similares de consumo, sugerimos apuntar a esos mercados en detrimento de Japón y Otros. Otros es un mercado que, a pesar de la enorme cantidad de habitantes que se hallan ubicados ahí, Sudamérica, Rusia, China, India, Australia, el nivel de ventas registradas es muy bajo, posiblemente debido a la falta de políticas efectivas contra la piratería.



Sugerimos no apuntar a Japón a menos que la empresa desarrolladora sea japonesa. En caso de optar por vender en Japón, sugerimos ignorar completamente los primeros tres géneros y dedicarse exclusivamente al Rol ya que supera en más del 50% al género de acción en la lista de géneros más vendidos por mercado.

MODIFICACIONES

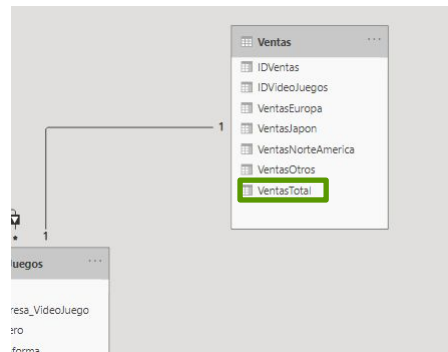


A continuación se presenta las transformaciones, medidas calculadas , y filtros incorporados al Dashboard

TRANSFORMACIONES

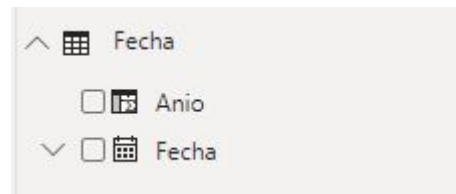
1

Se agrego la columna VentasTotal en la tabla Ventas, la cual realiza la suma de las columnas VentasNorteAmerica, VentasEuropa, VentasJapon, VentasOtros



2

Se creó la tabla calendario: Fecha.
Solo se creo la medida “Anio” ya que no se utiliza otro valor.



TRANSFORMACIONES

3

Se agrego las columnas:

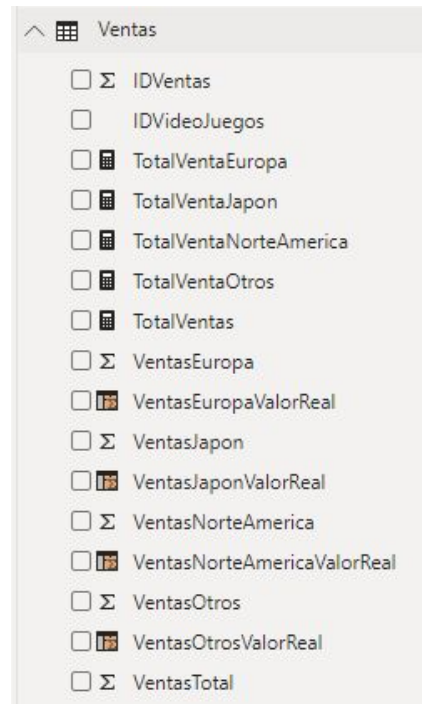
VentasEuropaValorReal,

VentasJaponValorReal,

VentasNorteAmericaValorReal,

VentasOtrosValorReal

En la tabla Ventas, la cuales son una multiplicación por 1.000.000 de los valores de las tablas correspondientes, ya que las mismas tienen el valor en millones.



Ventas	
<input type="checkbox"/>	Σ IDVentas
<input type="checkbox"/>	IDVideoJuegos
<input type="checkbox"/>	Σ TotalVentaEuropa
<input type="checkbox"/>	Σ TotalVentaJapon
<input type="checkbox"/>	Σ TotalVentaNorteAmerica
<input type="checkbox"/>	Σ TotalVentaOtros
<input type="checkbox"/>	Σ TotalVentas
<input type="checkbox"/>	Σ VentasEuropa
<input type="checkbox"/>	Σ VentasEuropaValorReal
<input type="checkbox"/>	Σ VentasJapon
<input type="checkbox"/>	Σ VentasJaponValorReal
<input type="checkbox"/>	Σ VentasNorteAmerica
<input type="checkbox"/>	Σ VentasNorteAmericaValorReal
<input type="checkbox"/>	Σ VentasOtros
<input type="checkbox"/>	Σ VentasOtrosValorReal
<input type="checkbox"/>	Σ VentasTotal

MEDIDAS

3

Se creó para cada tabla la medida “Cant_EmpresaConsola”. Nos permite conocer el número de empresas de Consolas/Plataformas que existen en nuestro reporte (Ejemplo: Nintendo, Sony, Microsoft, etc)

Empresa_Consola	
<input type="checkbox"/>	Cant_EmpresaConsola
<input type="checkbox"/>	Descripcion
<input type="checkbox"/>	IDEmpresa

4

Se creó para cada tabla la medida “Cant_Empresa_VideoJuegos”. Nos permite conocer el número de empresas de VideoJuegos que existen en nuestro reporte (Ejemplo: Konami, Rockstar Games, LucasArts, etc)

Empresa_VideoJuego	
<input type="checkbox"/>	Cant_Empresa_VideoJuegos
<input type="checkbox"/>	Descripcion
<input type="checkbox"/>	IDEmpresa_VideoJuego

5

Se creó para cada tabla la medida “Cant_Plataformas”. Nos permite conocer el número de plataformas que existen en nuestro reporte (Ejemplo: Super Nintendo, Playstation 2, Game Boy, etc)

plataforma	
<input type="checkbox"/>	Cant_Plataformas
<input type="checkbox"/>	Descripcion
<input type="checkbox"/>	IDEmpresa
<input type="checkbox"/>	IDPlataforma

MEDIDAS

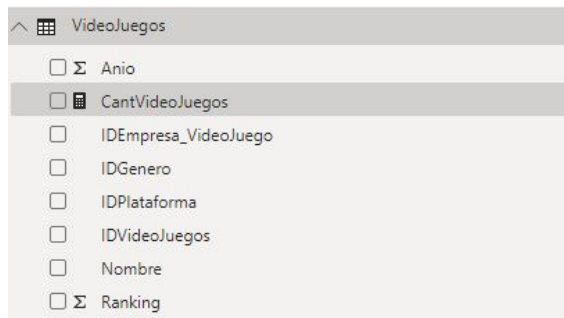
6

Se creó para cada tabla la medida “Cant_Generos”. Nos permite conocer el número de géneros que existen en nuestro reporte (Ejemplo: Aventura, Shooter, RPG, etc)



7

Se creó para cada tabla la medida “CantVideoJuegos”. Nos permite conocer el número de videojuegos que existen en nuestro reporte (Ejemplo: GTA, Final Fantasy, Pokemon, Tetris, Mario Bros, etc)



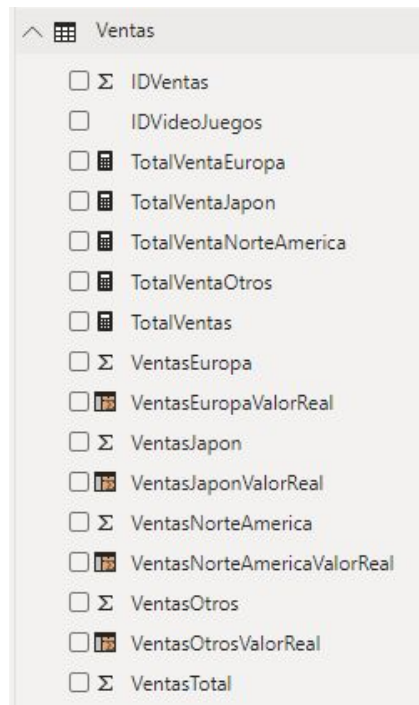
MEDIDAS

9

Se creó para la tabla Ventas la medida TotalVentas que nos permite conocer el número total de ventas de videojuegos que contiene nuestro reporte.

10

Se creó para la tabla Ventas las medidas TotalVentaJapon, TotalVentaEuropa, TotalVentaNorteAmerica y TotalVentaOtros que nos permite conocer el número total de ventas de videojuegos por distinta región que contiene nuestro reporte.



FILTROS

1

Filtro: Empresa

Podemos seleccionar entre las distintas empresas de consolas que contienen nuestra base de datos

Empresa

All ^

- ☐ ATARI
- ☐ BANDAI
- ☐ MICROSOFT
- ☐ NINTENDO
- ☐ PC
- ☐ SEGA
- ☐ SONY
- ☐ TURBOGRAF

2

Filtro: Plataforma.

Podemos seleccionar entre las distintas Plataformas / Consolas que contiene nuestra base de datos

Plataforma

All ^

- ☐ PS
- ☐ PS2
- ☐ PS3
- ☐ PS4
- ☐ PSP
- ☐ PSV
- ☐ SAT
- ☐ SCD
- ☐ SNES
- ☐ TG16
- ☐ Wii

FILTROS

3

Filtro: Años.

Podemos seleccionar entre los años de salida de los videojuegos





MUCHAS GRACIAS