**Análisis y Predicción del Puntaje de Críticos y Usuarios en la Industria de Videojuegos**

Raúl Quirós Morales

**Abstract—**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In auctor est et lacus luctus eleifend. Duis at tincidunt nibh. Nam sed elementum lorem, eu pretium magna. Vestibulum justo urna, imperdiet eget tristique ut, pellentesque vel turpis. Vivamus et risus tempor, fringilla libero in, semper arcu. Praesent blandit libero vitae rutrum tincidunt. Fusce id justo quis mauris accumsan pellentesque et in massa. Nulla ut eleifend ante. Nunc pretium justo a nibh tincidunt tempus. Fusce auctor tortor nec turpis commodo, vitae posuere nulla mollis. Maecenas non placerat metus. Mauris dolor libero, laoreet quis leo vitae, dignissim lobortis enim. Curabitur in magna nibh. Aenean vel dui eros. Morbi maximus in turpis vitae fermentum.

Duis interdum nisi id sem dictum rhoncus. Duis vitae ante tincidunt, tempor diam quis, tincidunt lorem. Etiam sit amet nisi tempus sapien auctor vestibulum ac eu purus. Curabitur a suscipit urna, sit amet facilisis erat. Morbi iaculis vestibulum tortor, quis varius justo mollis ut. Pellentesque placerat felis pretium, maximus ex quis, rutrum nisi. Sed quis imperdiet nunc. Donec euismod ipsum sed urna semper posuere. Nunc id gravida enim. Suspendisse tortor lectus, tempus tincidunt tellus at, mattis tincidunt tortor. Morbi finibus ultrices bibendum. Morbi ac ipsum eu erat consectetur convallis at.

**Keywords—**Videojuegos, Aprendizaje Automático, Predicción de Puntajes, Evaluación Crítica, Industria del Entretenimiento.

─────── ♦ ───────

# 1 Introducción

La industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento significativo en las últimas décadas, convirtiéndose en un sector clave del entretenimiento global. Con el continuo surgimiento de nuevas plataformas, géneros y títulos, entender los factores que influyen en la recepción de los videojuegos se vuelve esencial. En este contexto, el presente proyecto se enfoca en la Predicción del Puntaje de Críticos y Usuarios como una herramienta analítica para comprender y anticipar la aceptación de los videojuegos en el mercado.

La evaluación de videojuegos por parte de críticos y usuarios desempeña un papel crucial en la determinación de su éxito y en la toma de decisiones por parte de los consumidores. Este análisis busca ir más allá de las simples calificaciones, profundizando en patrones, correlaciones y características clave que contribuyan a la recepción positiva o negativa de los videojuegos. La aplicación de modelos predictivos permitirá a desarrolladores, editores y entusiastas del sector anticipar el desempeño potencial de un videojuego antes de su lanzamiento, mejorando así la toma de decisiones estratégicas en el competitivo mercado de los videojuegos.

# 2 Propuesta

El propósito central es desarrollar un modelo predictivo de puntajes de críticos y usuarios. Se empleará el conjunto de datos proporcionado, que contiene información detallada sobre diferentes atributos de los videojuegos, como género, plataforma, ventas, etc. La propuesta busca entender cómo estas variables influyen en las puntuaciones asignadas. Se pretende lograr una comprensión profunda de los factores que contribuyen a la percepción positiva o negativa de un videojuego, permitiendo la construcción de un modelo eficaz de predicción.

# 2 Metodología

Para alcanzar los objetivos propuestos, se ha seguido una metodología estructurada que abarca diferentes etapas clave en la construcción del modelo predictivo de puntajes de críticos y usuarios.

## 2.1 Análisis Exploratorio de Datos (EDA)

Se inició el proceso con una evaluación del conjunto de datos. Posteriormente, se llevó a cabo un análisis para identificar posibles relaciones entre las diversas variables y los puntajes objetivo.

## 2.2 Preprocesamiento

La integridad de los datos se aseguró mediante la identificación y eliminación de valores nulos en el conjunto de datos. Además, las variables categóricas se transformaron utilizando técnicas de encoding para facilitar su inclusión en los modelos de aprendizaje automático.

## 2.3 Selección de Métricas

Se llevó a cabo un análisis detallado para identificar la métrica más apropiada que reflejara de manera efectiva el rendimiento del modelo en la tarea de predicción. Además, la capacidad predictiva se evaluó visualmente a través de la curva ROC/AUC, proporcionando información adicional sobre la calidad del modelo.

## 2.4 Selección del Modelo con Crossvalidation

Se compararon diversos modelos para identificar aquel con el rendimiento más destacado en la predicción de puntajes. Además, se realizó una búsqueda sistemática de hiperparámetros para ajustar el modelo de manera óptima.

## 2.5 Análisis Final

Se realizaron análisis y conclusiones sobre la capacidad del modelo para predecir puntajes en el contexto de la industria de los videojuegos. Este análisis proporciona información valiosa para la toma de decisiones informada en el desarrollo y lanzamiento de nuevos videojuegos.

# 3 Experimentos, resultados i analisis

Curabitur tempor a augue et vestibulum. Mauris fermentum lorem lectus, vitae vestibulum leo faucibus quis. Mauris non leo ligula. Donec ac egestas orci. Pellentesque rhoncus leo porta augue dictum tristique. Nam ullamcorper egestas sem, a posuere dui placerat nec. Vivamus eget dictum sem. Aliquam bibendum dui auctor tellus viverra, eu molestie leo consectetur. Duis tristique elit velit, aliquam posuere risus condimentum ac.

Ut hendrerit porttitor metus, nec elementum sem. Proin quis purus elit. Vivamus eu aliquam nulla. Duis consectetur neque cursus nibh fermentum, eget facilisis sapien fringilla. In luctus massa vitae blandit pharetra. Suspendisse et sem nunc. Integer rutrum tellus id volutpat pellentesque. Mauris vulputate quam sit amet mollis luctus. Nam facilisis fringilla venenatis. Aliquam turpis lacus, euismod ac lorem nec, rutrum congue sem. Donec et consequat turpis. Etiam a mauris lorem. Duis pharetra rutrum magna, a placerat diam blandit nec. Proin turpis nunc, ultricies vel rutrum quis, sollicitudin eget leo. Nullam at semper ex. Pellentesque a purus lacus. Vestibulum porttitor bibendum neque.



Integer maximus, diam eu tristique tincidunt, tellus sem sagittis urna, ac viverra nisi nibh nec lectus. Morbi mollis tincidunt ligula, in vestibulum lectus condimentum eu. Quisque consectetur justo a mi porta, id varius nisi posuere. Morbi tristique orci nec dolor aliquet venenatis. Integer malesuada tincidunt dignissim. Cras lobortis metus tristique erat placerat, nec rutrum justo pretium. Integer faucibus aliquet commodo. Integer non quam nec lectus. Cras nec porttitor nibh. Donec gravida suscipit dui, nec placerat dolor congue sit amet. Donec lobortis, justo iaculis aliquam condimentum, felis ligula tempor nunc, ullamcorper tincidunt ante nunc vitae sapien. Fusce bibendum eu nunc nec eleifend.



Fig. 2. Detecció de l’andròmina.

Integer maximus, diam eu tristique tincidunt, tellus sem sagittis urna, ac viverra nisi nibh nec lectus. Morbi mollis tincidunt ligula, in vestibulum lectus condimentum eu. Cras nec porttitor nibh. Fusce bibendum eu nunc nec eleifend. Morbi id nulla accumsan nisi suscipit tempus. Donec mollis sem enim. Praesent hendrerit dignissim tellus nec imperdiet. Proin id dapibus diam. Sed semper, ligula at iaculis dignissim, libero ipsum dignissim elit, at ornare ipsum risus a dolor. Phasellus vitae nibh eu purus hendrerit dapibus sit amet eget diam. Donec gravida suscipit dui, nec placerat dolor congue sit amet. Donec lobortis, justo iaculis aliquam condimentum, felis ligula tempor nunc, ullamcorper tincidunt ante nunc vitae sapien.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Sed eu aliquet orci. Etiam nec ultricies neque, vel semper nunc. Nullam tempus, leo at laoreet congue, ipsum tellus tempus libero, quis iaculis sapien lacus in sapien. Ut sapien lectus, semper eget odio in, interdum dignissim enim. Phasellus vitae purus gravida, rutrum ante vel, vestibulum mauris. In eget diam convallis, pellentesque tortor sit amet, consectetur augue. Vestibulum sed rhoncus augue. Aenean consectetur ligula vitae sapien molestie.

# 5 Conclusions

Aliquam erat volutpat. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec ut sapien nec turpis placerat maximus. Quisque porttitor nulla ex, vel finibus nisi commodo in. Vivamus fringilla diam eget est egestas, id hendrerit leo tincidunt. Mauris tincidunt iaculis ornare. Curabitur pulvinar, dolor amet ultrices porttitor, odio nisl tincidunt magna, sed dapibus elit tellus vel mauris. Proin faucibus scelerisque orci vitae aliquet. Nulla ullamcorper tincidunt nisl, sit amet mollis mi pretium sit amet. Fusce sagittis vehicula nibh, ut pulvinar magna vestibulum eget. Praesent vulputate accumsan eros sed porttitor.

Quisque consectetur justo a mi porta, id varius nisi posuere. Morbi tristique orci nec dolor aliquet venenatis. Integer malesuada tincidunt dignissim. Cras lobortis metus tristique erat placerat, nec rutrum justo pretium. Integer faucibus aliquet commodo. Integer non quam nec lectus. Sed in leo rhoncus, gravida elit vel, tristique quam. Nullam auctor mi in tortor mollis ullamcorper.

Nunc dictum ipsum quis egestas scelerisque. Vestibulum rutrum tempor posuere. Praesent varius libero odio, ac bibendum arcu tempus quis. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Sed eget ex risus. Integer metus velit, viverra ac fringilla sit amet, laoreet eget lacus. Nulla rutrum mollis elit et maximus. Nulla sed aliquet elit. Sed libero justo, porta ut vulputate eget, suscipit faucibus sem. Sed at quam ut justo vestibulum vehicula non sed ligula.

Nulla facilisi. Curabitur pulvinar, dolor amet ultrices porttitor, odio nisl tincidunt magna, cras lobortis metus tristique erat placerat, sed dapibus elit tellus vel mauris. Phasellus vitae purus gravida, rutrum ante vel, vestibulum mauris.

**Bibliografia (Opcional)**

[1] O. Russakovskyet al., “ImageNet large scale visual recognition challenge,” Int. J. Comput. Vis., vol. 115, no. 3, pp. 211–252, 2015.

[2] A. Krizhevsky, I. Sutskever, and G. E. Hinton, “ImageNet classificationwith deep convolutional neural networks,” inProc. Int. Conf. Neural Inf.Process. Syst., 2012, pp. 1097–1105.

[3] K. Simonyan and A. Zisserman, “Very deep convolutional networks forlarge-scale image recognition,” inProc. Int. Conf. Learn. Representations,2014.

[4] C. Szegedyet al., “Going deeper with convolutions,” inProc. IEEE Conf.Comput. Vis. Pattern Recognit., Jun. 2015, pp. 1–9.

[5] K. He, X. Zhang, S. Ren, and J. Sun, “Deep residual learning for imagerecognition,” inProc. IEEEConf. Comput. Vis. PatternRecognit., 2016, pp. 770–778.