

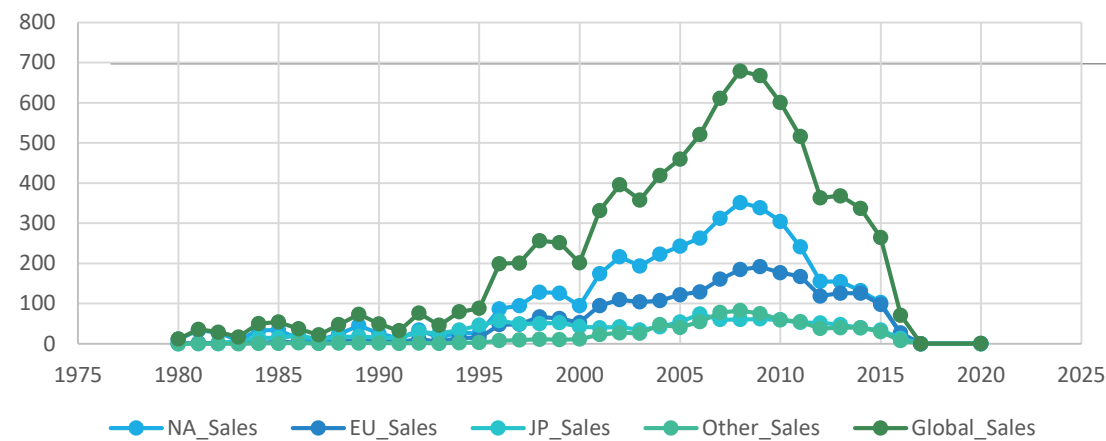
Ventas de Videojuegos

TAREA M33-AD – RAFAEL SALINAS

RESUMEN DE VISUALIZACIÓN DE DATOS Y HALLAZGOS RELEVANTE

Exploratory Data Analysis (EDA)

Ventas por Año y Región



TOTALES GENERALES

Total de videojuegos: 11493

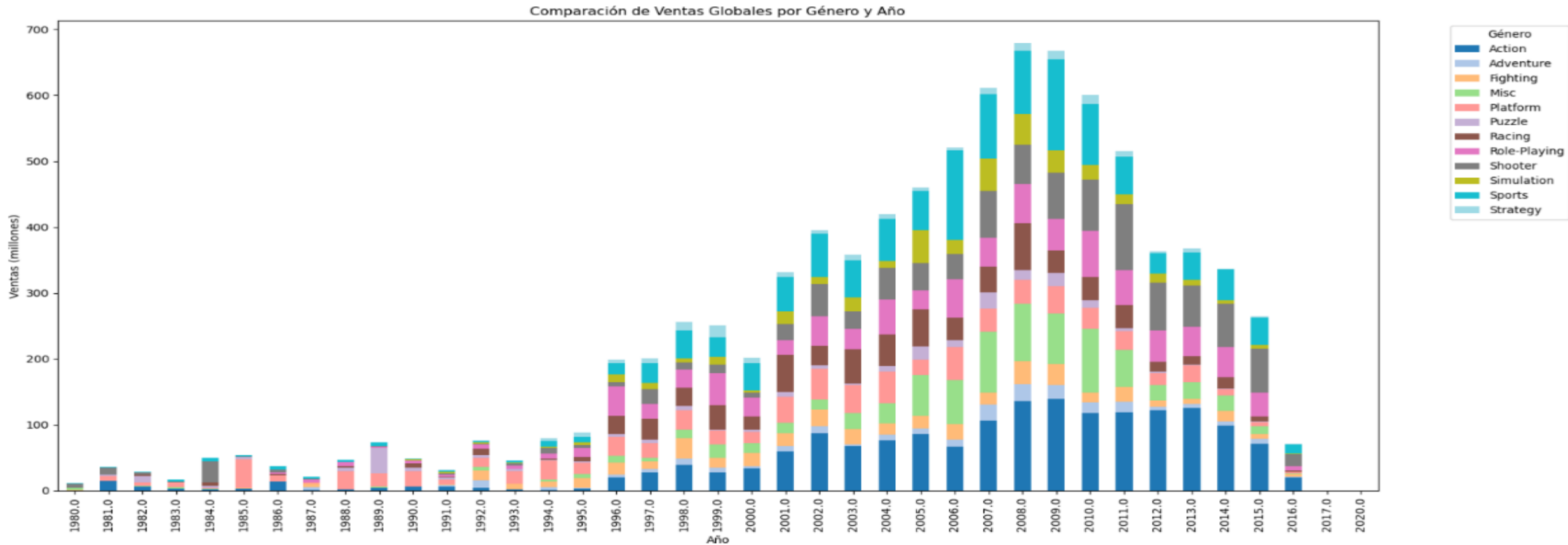
Total de Géneros: 12

Total de Plataformas: 31

MOSTRAMOS LAS VENTAS POR AÑO Y REGIÓN DONDE ESTAMOS ANALIZANDO VENTAS DE VIDEOJUEGOS, PARA DESCUBRIR QUE JUEGOS SON LOS MÁS VENDIDOS, PLATAFORMAS GENERAN MAYORES INGRESOS Y DESCUBRIMOS LOS TOTALES DE VENTAS POR AÑO.

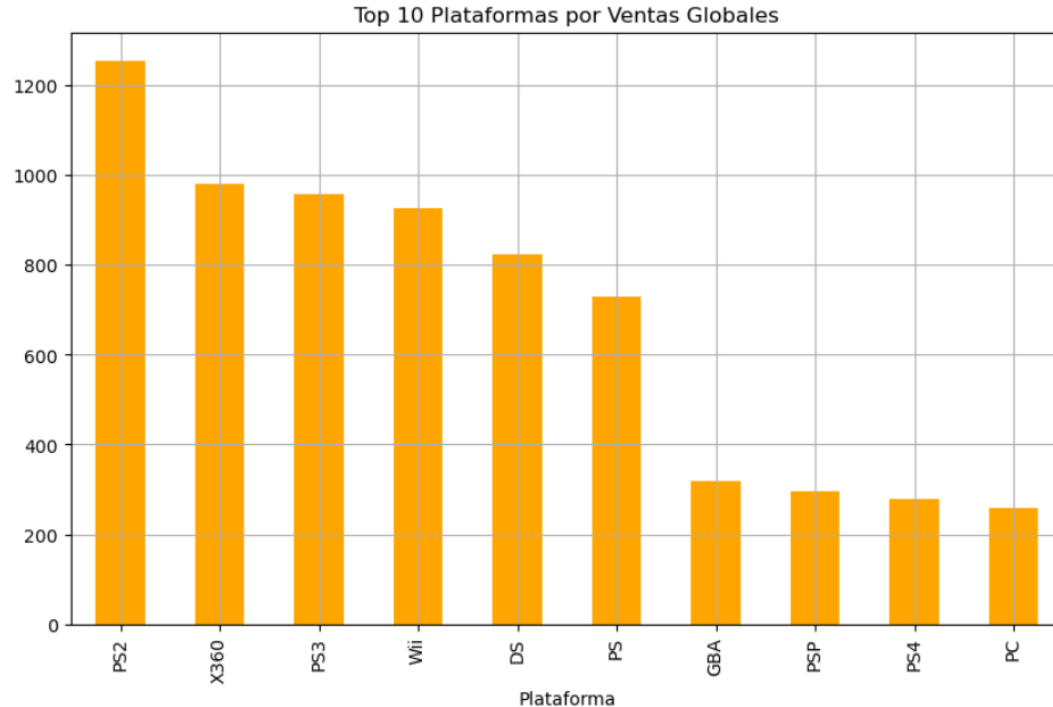
Year	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Global_Sales
1980	10.59	0.67	0	0.12	11.38
1981	33.4	1.96	0	0.32	35.77
1982	26.92	1.65	0	0.31	28.86
1983	7.76	0.8	8.1	0.14	16.79
1984	33.28	2.1	14.27	0.7	50.36
1985	33.73	4.74	14.56	0.92	53.94
1986	12.5	2.84	19.81	1.93	37.07
1987	8.46	1.41	11.63	0.2	21.74
1988	23.87	6.59	15.76	0.99	47.22
1989	45.15	8.44	18.36	1.5	73.45
1990	25.46	7.63	14.88	1.4	49.39
1991	12.76	3.95	14.78	0.74	32.23
1992	33.87	11.71	28.91	1.65	76.16
1993	15.12	4.65	25.33	0.89	45.98
1994	28.15	14.88	33.99	2.2	79.17
1995	24.82	14.9	45.75	2.64	88.11
1996	86.76	47.26	57.44	7.69	199.15
1997	94.75	48.32	48.87	9.13	200.98
1998	128.36	66.9	50.04	11.03	256.47
1999	126.06	62.67	52.34	10.05	251.27
2000	94.49	52.75	42.77	11.62	201.56
2001	173.98	94.89	39.86	22.76	331.47
2002	216.19	109.74	41.76	27.28	395.52
2003	193.59	103.81	34.2	26.01	357.85
2004	222.59	107.32	41.65	47.29	419.31
2005	242.61	121.94	54.28	40.58	459.94
2006	263.12	129.24	73.73	54.43	521.04
2007	312.05	160.5	60.29	77.6	611.13
2008	351.44	184.4	60.26	82.39	678.9
2009	338.85	191.59	61.89	74.77	667.3
2010	304.24	176.73	59.49	59.9	600.45
2011	241.06	167.44	53.04	54.39	515.99
2012	154.96	118.78	51.74	37.82	363.54
2013	154.77	125.8	47.59	39.82	368.11
2014	131.97	125.65	39.46	40.02	337.05
2015	102.82	97.71	33.72	30.01	264.44
2016	22.66	26.76	13.7	7.75	70.93
2017	0	0	0.05	0	0.05
2020	0.27	0	0	0.02	0.29

Comparación de Ventas Entre Géneros por Año

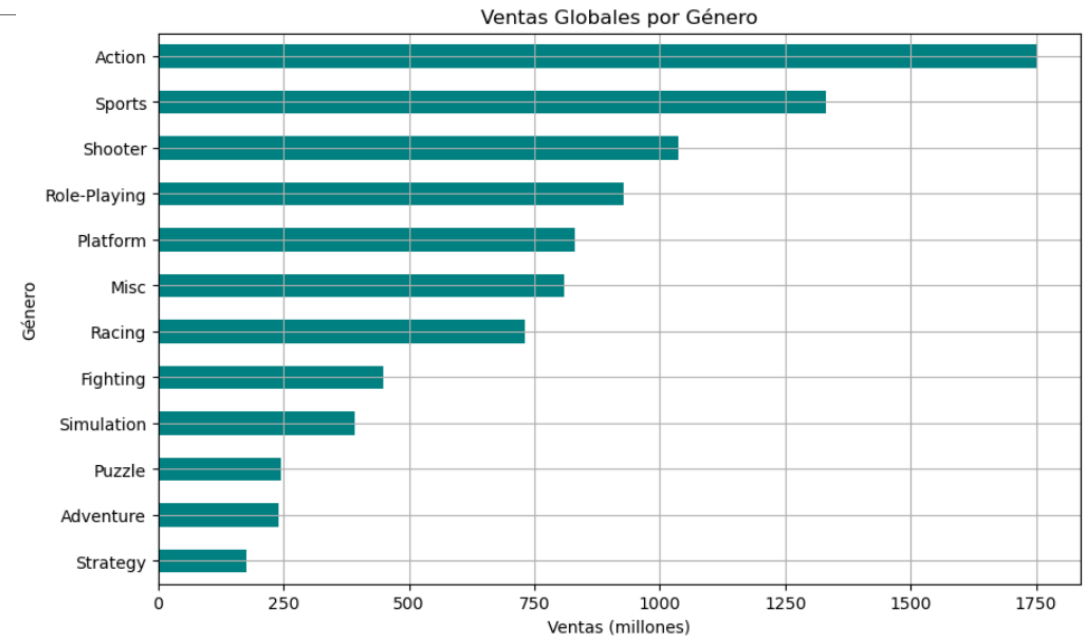


TENEMOS LA CORRELACIÓN ENTRE GÉNEROS DE VIDEO JUEGOS Y AÑOS DE VENTAS ESTO CON EL FIN DE DESCUBRIR CUALES GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS SON MÁS RENTABLES, Y TOMAR DECISIONES FUNCIONALES PARA LAS ESTRATEGIAS DE VENTAS.

Elementos Adicionales que muestren oportunidades en el mercado.



TOP 10 PLATAFORMAS CON MAYORES VENTAS, NOS MUESTRA QUE MARCA DE CONSOLA DE VIDEOJUEGO ES MÁS CONSUMIDA POR LOS USUARIOS.



DISTRIBUCIÓN DE GÉNEROS POR TOTAL DE VENTA, INDICA LA PREFERENCIA HISTÓRICA EN ENTRETENIMIENTO DE VIDEOJUEGO TIENEN EL USUARIO/ CLIENTE META NORMAL.

Crecimiento en Los Últimos 4 Años

CRECIMIENTO POR GÉNERO	
Genre	Global_Sales
Simulation	0.29
Role-Playing	0.04
Action	0.01

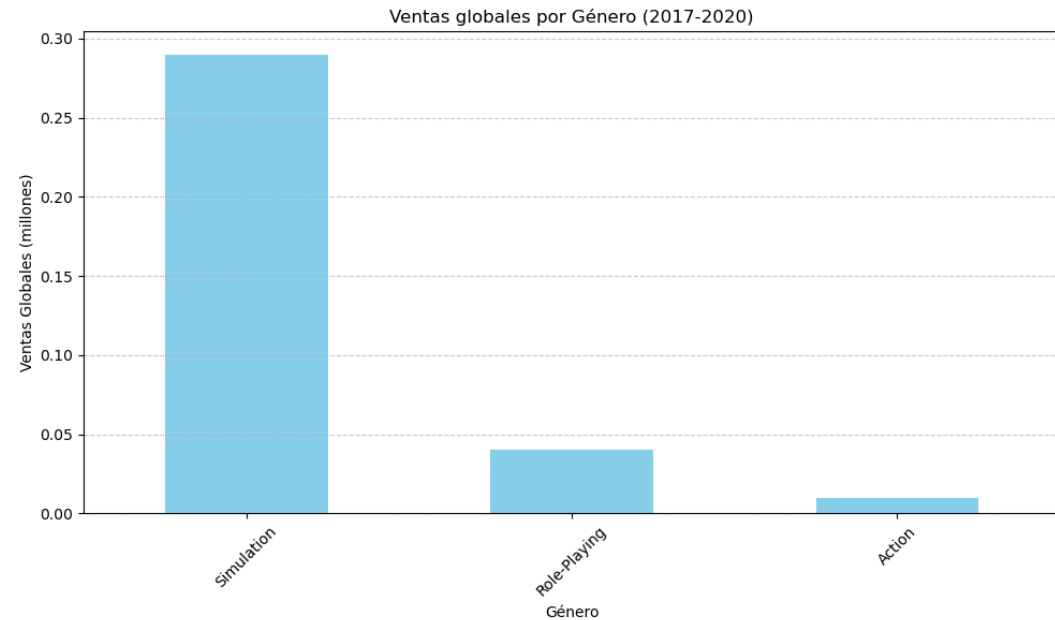
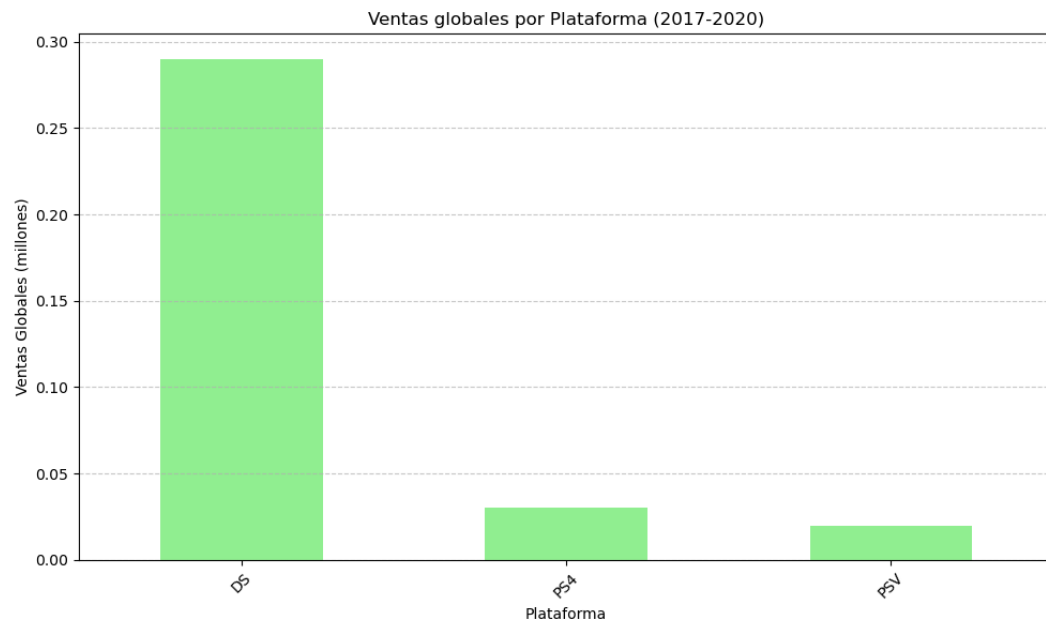
CRECIMIENTO POR PLATAFORMA	
Platform	Global_Sales
DS	0.29
PS4	0.03
PSV	0.02

Con los siguientes resultados podemos ver en los últimos 4 años que genero, que plataforma y que videojuego ha tenido mayor y menor crecimiento.

MÁS VENDIDOS EN LOS ÚLTIMOS 4 AÑOS	
Name	Global_Sales
Imagine: Makeup Artist	0.29
Phantasy Star Online 2 Episode 4: Deluxe Package	0.04
Brothers Conflict: Precious Baby	0.01

MENOS VENDIDOS EN LOS ÚLTIMOS 4 AÑOS	
Name	Global_Sales
Imagine: Makeup Artist	0.29
Phantasy Star Online 2 Episode 4: Deluxe Package	0.04
Brothers Conflict: Precious Baby	0.01

Elementos Adicionales que Muestren Oportunidades de Mercado Según El Análisis de Datos de Los Últimos 4 Años



Para Finalizar mostramos “Las Ventas Globales por Plataforma” y “Las Ventas Globales por Género” aplicadas en los últimos 4 años según la información que se presento, esto con el fin de utilizarse como oportunidad estratégica de mercado en próximos años.

Conclusión

Como “**Conclusión al Análisis de Datos**” podemos observar que Entre 2007 y 2009, las ventas de videojuegos alcanzaron su punto más alto, destacando los géneros de Acción y Deportes como los más rentables. Las plataformas PS2, X360 y Wii lideraron en ingresos a nivel global, mientras que las distintas regiones mostraron claras diferencias en sus preferencias de consumo.