

# Análisis de las ventas de videojuegos

## Integrantes de Equipo:

Ramírez Torres F. R  
Varela Cavazos C. G  
Barrera Martínez C. A

## Introducción

La finalidad del proyecto es hacer un análisis sobre las ventas de videojuegos en una región determinada, sus ventas y sus respectivos géneros.

**Antecedentes:** Se tienen diferentes tipos de videojuegos, diferentes plataformas.

**Importancia teórica:** Poder determinar el comportamiento de las empresas haciendo un análisis y ver como se reflejaron sus ventas a través de los años.

**Hipótesis:** Se tiene que una región con mayores ventas es Japón porque es la región donde la mayoría de las consolas se crean y la mayoría de las empresas de los videojuegos son de Japón, lo cual el mercado mas cercano es el Japonés.

## Objetivo

Se hará un análisis de los datos de la base de datos de videojuegos usando la técnica de Regresión Lineal de tipo Lasso para determinar el comportamiento de la base de datos.

## Recursos y Software

Para realizar el análisis de ventas de los videojuegos se utilizaron algunas tecnologías: el lenguaje de programación Python 3; anaconda junto con jupyter; la base de datos de kagle en formato csv con la que trabajamos; GitHub para guardar los repositorios; las librerías Numpy Pandas, Matplotlib y Scikit Learn.

Titulo origina: Video Games Sales

Link <https://www.kaggle.com/gregorut/videogamesales>

Creadores:  
GregorySmith

Data Engineer at Petzl America  
West Point, Utah, United States



## Conclusiones

## Metodología

Para poder hacer el análisis de la venta de videojuegos primeramente comenzamos a limpiar toda la base de datos quitando todas las columnas que no necesitábamos y algunas con datos nulos que no nos sirven para el análisis. Después hicimos pruebas estadísticas. Por ultimo comenzamos a hacer las graficas que nos ayudaran para hacer el análisis de ventas por región y genero.

## Resultados

De acuerdo al análisis realizado se tiene que el genero con mas ventas en millones de Norte América es el de: Disparos; luego en Estados Unidos es: Plataforma y en Japón: Deportes, como se muestra en la grafica a continuación:

