

Integrantes: Ramirez Torres F.R , Varela Cavazos C.G, Barrera Martínez C.A

## 1.INTRODUCCIÓN.

La finalidad del proyecto es hacer un análisis sobre las ventas de videojuegos en una región determinada, sus ventas y sus respectivos géneros. La importancia del estudio es ver como se distribuyen las ventas de los videojuegos en las tres regiones (Norte América, Europa y Japón). Como hipótesis se tiene que como empresa con mayores ingresos en las tres regiones es Nintendo, algo que se demostrara como es que tiene la mayores ventas.

## 2. OBJETIVO.

El objetivo es realizar un análisis de la base de datos (Videogames Sales) como se distribuyen las ventas, empresas y géneros de videojuegos en las tres regiones contempladas.

## 3. RECURSOS.

### a) Software.



### b) Base de Datos.

Titulo original: Video Games Sales  
Creadores: Gregory Smith  
Data Engineer at Petzl America  
West Point, Utah, United States

## 4. METODOLOGÍA.

1. Importar librerías para trabajar, Numpy, Pandas, Seaborn, Matplotlib.
2. Cargar nuestra base de datos en formato csv y verificamos que se halla cargado.
3. Revisamos los datos vacíos y los datos para trabajar y eliminar los que no necesitamos.
4. Generamos una nueva base de datos lista para trabajar.
5. Empezamos a graficar usando Numpy y Seaborn.

## 5. RESULTADOS.



Grafico 1. 10 empresas con mayores ventas en Norte América.



Grafico 2. 10 empresas con mayores ventas en Europa.

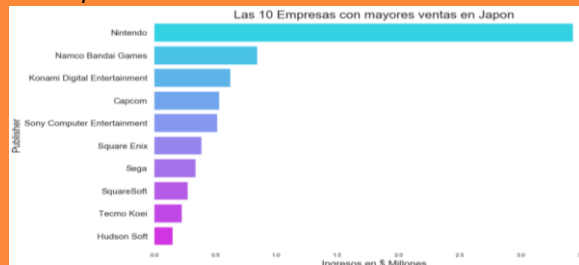


Grafico 3. 10 empresas con mayores ventas en Japón.

Como se observa Nintendo es la empresa con mayores ventas. Además de encontrarse en el top 10 en todas las regiones.

El objetivo se demostró donde la mayoría de las ventas corresponden a Nintendo además de que muchos de los videojuegos son especialmente para niños esto los hace mas consumibles y mas fáciles de vender.

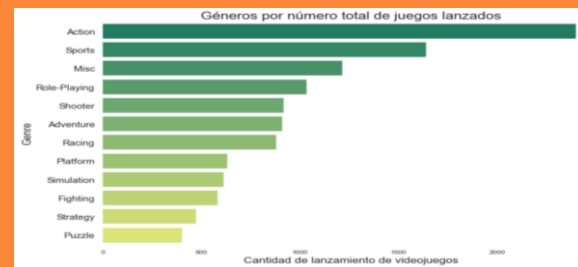


Grafico 4. Cantidad de juegos según el genero.



Grafico 5. Cantidad de juegos por consola.

## 6.CONCLUSIONES.

En este trabajo cumplimos con los objetivos y la hipótesis propuesta, demostramos que Nintendo es el que mas vende al igual PS2 y el genero acción son los que mas juegos tienen, trabajar e implementar técnicas para Minería de Datos es muy interesante e importante ya que ayuda a muchos sectores de industria y empresas.

Como trabajo futuro con estos datos se pueden trabajar para aplicar un Clustering y hacer algunas predicciones sobre ventas o proyecciones de aceptación en las regiones.

## 7.ENLACES INFORMATIVOS.

Kaggle



GitHub

