

Proyecto Final Análisis

S. Cuti, M. Jaña, M. Carvajal, E. Sánchez
ESFOT, Escuela Politécnica Nacional
Quito, Ecuador

Resumen: El presente documento es un estudio de las temáticas más populares a nivel mundial. Este estudio se llevará a cabo mediante el uso de herramientas de bases de datos que se han ido aprendiendo a lo largo del semestre, por lo que el principal resultado que se desea obtener en este trabajo es obtener un análisis conciso de que entretenimiento es el más popular a nivel mundial.

I. INTRODUCCION

El entretenimiento es considerado una parte fundamental de la vida humana, pues esta abarca una amplia gama de actividades que llaman la atención e interés de las personas alrededor del mundo. En este caso de estudio, se realizará un análisis profundo de cinco temáticas principales de entretenimiento, que se consideraron como las más populares a nivel mundial. Estas 5 temáticas incluyen deporte, videojuegos, conciertos, noticias mundiales y películas

II. OBJETIVOS

A. Objetivo General

Analizar las 5 temáticas de entretenimiento a nivel mundial, con el propósito de comprender el impacto en la cultura global además de entender la influencia que tiene en la sociedad en el presente siglo.

B. Objetivos Específicos

1. Identificar las tendencias de consumo en cada una de las temáticas establecidas.
2. Analizar mediante gráficas el comportamiento de la sociedad ante el consumo de las respectivas temáticas.
3. Identificar que temática es la más popular y consumida a nivel mundial.
- 4.

III. DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO Y ACTIVIDADES REALIZADAS POR CADA UNO.

- **Mónica Jaña**

Diseñador de Arquitectura: Encargada de diseñar la arquitectura del DataLake, seleccionando las bases de datos y herramientas adecuadas.

Coordinadora de actividades: Asignar las diferentes actividades a los integrantes del grupo.

- **Miguel Carvajal**

Gestor de Bases de Datos: Responsable de administrar y gestionar las bases de datos relacionales y NoSQL utilizadas en el proyecto.

Desafíos y Problemas: Encargado de identificar y resolver los desafíos y problemas técnicos encontrados durante el desarrollo del proyecto

- **Estefanía Sánchez**

Analista de Datos: Responsable de realizar análisis estadísticos avanzados y modelado de datos para identificar patrones y tendencias.

Coordinador de Presentación: Encargada de coordinar la preparación y diseño de presentación del proyecto.

- **Samuel Cuti**

Revisión del contenido: Responsable de revisar y asegurar la calidad del contenido del informe y presentación

Conclusiones y Recomendaciones: Encargada de elaborar las conclusiones y recomendaciones finales basadas en los resultados obtenidos

IV. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

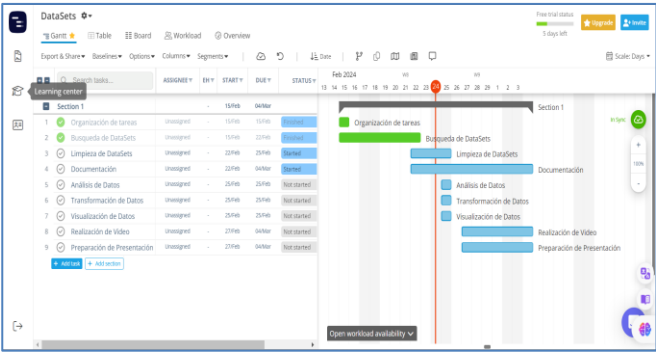


Fig. 1. Cronograma de actividades

Como se muestra en la Fig. 1. Cronograma de actividades esta detallado las actividades que se realizaron en el transcurso del proyecto.

V. RECURSO Y HERRAMIENTAS UTILIZADAS

Para la realización de este proyecto se utilizaron los siguientes recursos y herramientas:

A. Bases de Datos SQL

1. MySQL Workbench

Herramienta de diseño y administración de bases de datos MySQL. Utilizada para el almacenamiento, gestión y análisis de datos. Proporciona una interfaz gráfica para crear y gestionar bases de datos relacionales.

2. SQL Lite

SQL Lite, es una biblioteca de código abierto que proporciona una base de datos relacional ligero, este se enfoca en ser una herramienta eficiente para la gestión de bases de datos locales, esta herramienta será usada para el almacenamiento de datos de forma ágil y fácil, ya que se puede crear y gestionar una base de datos local para almacenar los datos y realizar consultas para el análisis de dichos datos

3. PostgreSQL

PostgreSQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional, esta herramienta será usada para el almacenamiento y gestión de datos con preferencias de entretenimiento, dado que con esta base de datos se podrá modelar y almacenar los datos de manera estructurada para poder realizar consultas y realizar un análisis más detallado.

B. Bases de Datos No SQL

1. MongoDB

MongoDB es un sistema de gestión no SQL, ya que esta está orientada a documentos, esta herramienta usa un modelo de datos flexible basado en documentos JSON y CSV, esta base de datos será usada para el almacenamiento, la consulta y el análisis de los datos que se vayan a conservar en esta herramienta.

2. CouchDB

CouchDB es un sistema de gestión de bases de datos NoSQL, que al igual que MongoDB está orientada a documentos, ya que se puede almacenar y gestionar datos semiestructurados o no estructurados, esta herramienta será usada para modelar y almacenar los datos de una manera más flexible.

C. Data Lake

1. PowerBI

PowerBI es una plataforma de análisis de datos, dado que permite conectarse a una amplia variedad de fuentes de datos, tanto de bases relacionales, archivos locales, servicios que ofrece la nube, sirve para extraer información y con ello crear informes interactivos. Mediante esta herramienta, se almacenará todas las bases de datos que se hayan analizado con las anteriores herramientas, ya que en esta plataforma se visualizará y analizará los datos.

VI. ARQUITECTURA DE LA SOLUCION.

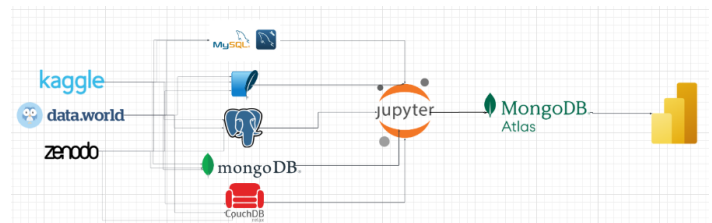


Fig. 2. Arquitectura de la solución

Como se muestra en **Fig. 2. Arquitectura de la solución** esta es la arquitectura en la que se basó el proyecto.

VII. CASOS DE ESTUDIO

• VIDEOJUEGOS.

La industria de los videojuegos, altamente competitiva y dinámica, presenta diversos factores que influyen en su evolución y éxito. Este caso de estudio explorará varios aspectos cruciales, como la plataforma con más usuarios, el género con mayor puntuación, el desarrollo con más ventas en diferentes regiones, las empresas líderes en ventas a nivel mundial, el juego con más reseñas, el género más popular, y las plataformas más criticadas.

- **Objetivo General:** Analizar y comprender las dinámicas clave en la industria de videojuegos, centrándose en la plataforma preferida por los usuarios, el género con mejores puntuaciones, los desarrolladores con mayores ventas en distintas regiones, las empresas líderes en ventas a nivel global, el juego más reseñado, el género más popular y las plataformas más criticadas.

Objetivos Específicos

- Identificar la plataforma con la mayor base de usuarios en un periodo específico.

- Identificar el género que obtuvo las puntuaciones más altas.
- Analizar las ventas de juegos por región y destacar el desarrollador con mayores ventas en cada una.
- Identificar el género que atrae a la mayor cantidad de usuarios.
- Determinar el juego que ha acumulado la mayor cantidad de reseñas.

- **CONCIERTOS**

Análisis de ventas y tickets de conciertos a nivel de mundial

- **Objetivo General:**

Evaluar el desempeño de las ventas y determinar los tickets más vendidos en conciertos a nivel mundial, con el propósito de comprender los patrones y tendencias en la industria del entretenimiento musical.

- **Objetivos Específicos:**

- Comparar las ventas de tickets en conciertos a nivel mundial.
- Identificar las regiones geográficas con mayores ventas.
- Determinar los conciertos que generaron mayores ingresos en termino de ventas de tickets.
- Identificar los géneros musicales más populares con relación a las ventas.
- Identificar los países de los artistas con más entradas vendidas

- **DEPORTES**

Hoy en día, los deportes tienen una gran relevancia en cuanto a entretenimiento a nivel mundial, pues esta abarca una amplia gama de áreas, como el rendimiento físico, táctico, entre otras características. Además, mediante el análisis de deportes, puede contribuir oportunidades de dar a conocer que deporte es el más popular entre todos y con ello averiguar cual tiene una mejor inversión al ser más visto.

El comprender que deportes son más vistos, populares o practicados a nivel mundial proporciona información de gran importancia para la toma de decisiones en algunos aspectos más formales.

- **Objetivo General**

Determinar cuál es el deporte que más se practica a nivel mundial, a través de las tendencias que tienen

las fanaticadas al momento de observar o seguir un deporte en específico.

- **Objetivos Específicos**

- Comparar el porcentaje de deportes vistos en TV
- Identificar las regiones que poseen mayor cantidad de deportes practicados.
- Identificar los deportes más vistos en TV.
- Determinar las estimaciones por fans comparados con el porcentaje de deportes vistos en TV.

- **NOTICIAS**

En un mundo globalizado e hiperconectado, las noticias son esenciales para que las personas se informen sobre los eventos que les afectan. La industria editorial de noticias, responsable de producir y distribuir estas noticias, está viviendo una transformación profunda. Las nuevas tecnologías y plataformas digitales, como las redes sociales y los sitios web de noticias, han cambiado radicalmente la forma en que se produce y consume la información. En este contexto, es fundamental analizar el panorama actual de la industria editorial de noticias para comprender las tendencias y patrones que la definen. Este análisis permitirá a los actores de la industria adaptarse a los nuevos desafíos y oportunidades que presenta este escenario en constante cambio.

- **Objetivo General**

Analizar la evolución del panorama editorial de noticias entre 2015 y 2017, comparando el número de escritores por editorial y la cantidad de noticias publicadas por cada una, para identificar tendencias y patrones relevantes en la industria.

- **Objetivos Específicos**

- Evaluar la evolución del número de autores de noticias en el periodo 2015-2017
- Comparar la productividad de los autores de noticias en términos de la cantidad de noticias que publican
- Analizar la distribución de autores de noticias entre las diferentes editoriales
- Comparar la producción de noticias de las diferentes editoriales en el período 2015-2017.

- **PELÍCULAS**

Las películas, verdaderas joyas del mundo del entretenimiento, nos transportan a mundos imaginarios y nos sumergen en emocionantes historias. Con su magia visual y narrativa, las películas ofrecen una experiencia única, capturando nuestra atención y llevándonos a lugares lejanos o tiempos pasados. Por lo que, se realizará el análisis de películas con mayores ventas, puntuaciones y críticas.

• Objetivo General:

Evaluar el desempeño de las películas populares mediante el análisis de su ventas, puntuaciones y críticas, con el propósito de comprender los factores que contribuyen al éxito en la industria de la cinematografía.

• Objetivos específicos:

- Analizar y clasificar las películas según sus ingresos de taquilla para identificar aquellas con mayores ventas.
- Analizar las puntuaciones otorgadas por la audiencia para cada película.
- Identificar la relación entre las puntuaciones recibidas por las películas y sus cifras de ventas, para determinar si la calidad percibida influye en el éxito financiero.

VIII. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo el análisis de los casos de estudio, se recopilaron datos de ventas de tickets de conciertos, de videojuegos en línea, de las ventas de películas, de los deportes más vistos y de las noticias más relevantes a nivel mundial. Se utiliza fuentes como plataformas kaggle, data.world, zenodo.org, Wikipedia, entre otras.

Se empleará el lenguaje de programación Python con la librería de pandas para la limpieza y manipulación de los datos. Además, cada dataframe se almacenará en las siguientes bases de datos: MySQL, MongoDB Compass, PostgreSQL, CouchDB, SQLite. Y luego, se crea un DataLake en MongoDB Atlas, la misma que permitirá la conexión con Power Bi para el análisis y representación de los datos para extraer información significativa.

IX. ANALISIS-VISUALIZACIÓN

• VIDEOJUEGOS

Como se puede visualizar en la Fig. 3. Plataforma con más usuarios es un gráfico de pastel donde tenemos los datos que fueron utilizados que son la sumatoria de los usuarios y las diferentes plataformas.

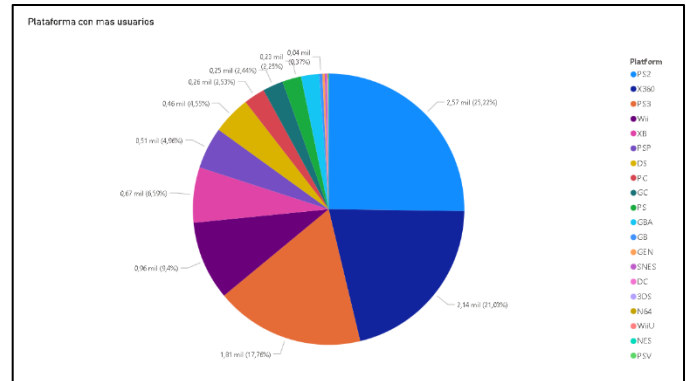


Fig. 3. Plataforma con más usuarios

Como puede visualizar en la Fig. 4. Genero con más puntuación que un gráfico de barras apiladas donde los datos que fueron utilizados son el género de cada videojuego y la puntuación para cada género.

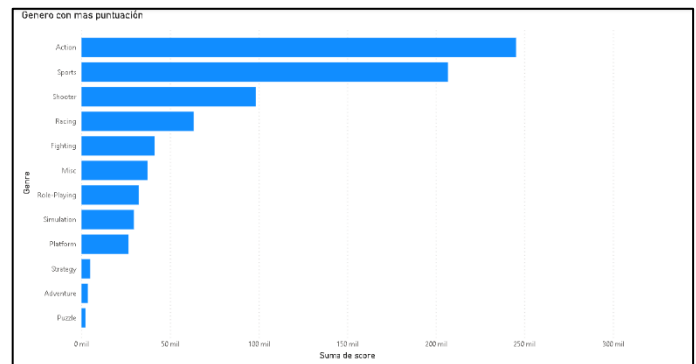
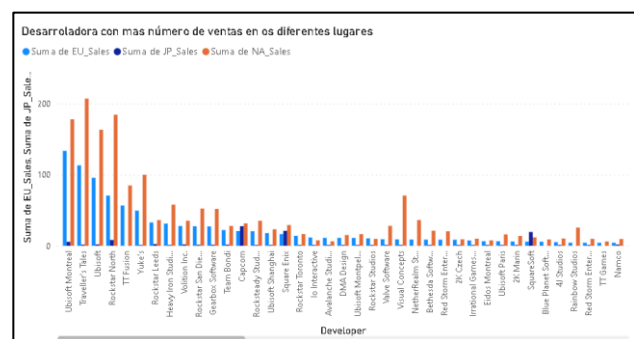


Fig. 4. Genero con más puntuación

Como se puede visualizar en la Fig. 5. Desarrolladora con más números de ventas en los diferentes lugares que es un gráfico de columnas agrupadas donde los datos que se utilizaron son las ventas en diferentes lugares y el nombre del juego.



Como se puede visualizar en la Fig. 6. Empresas con más ventas a nivel mundial que es un gráfico de áreas apiladas donde los datos que se utilizaron son las empresas y la cantidad de ventas que tuvieron a nivel global.

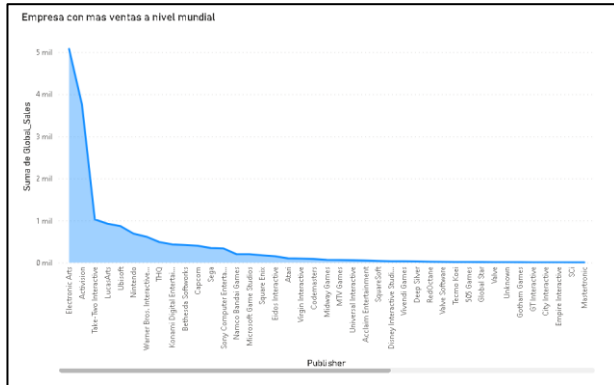


Fig. 6. Empresas con más ventas a nivel mundial

Como se puede visualizar en la Fig. 7. Suma de usuarios y Suma de usuarios por año y plataforma que es un gráfico de columnas apiladas y de líneas donde los datos que se utilizaron son la plataforma el año y por último la sumatoria de usuarios.

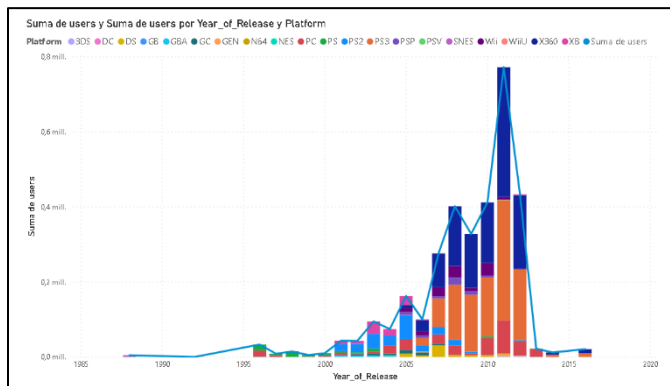
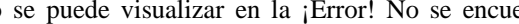


Fig. 7. Suma de usuarios y Suma de usuarios por año y plataforma

Como se puede visualizar en la  ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. que es un gráfico de columnas agrupadas donde los datos que se utilizaron son la sumatoria de reseñas y los nombres de los juegos.

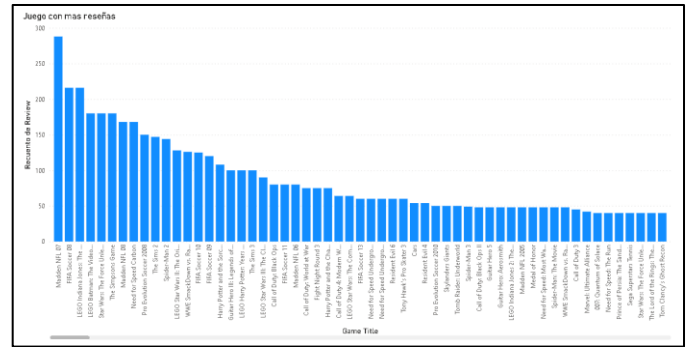


Fig. 8. Juego con más reseña

Como se puede visualizar en la Fig. 9. Genero con más usuarios que es un gráfico de Treemap donde los datos que se utilizaron son los géneros de los videojuegos y la cantidad de usuarios.

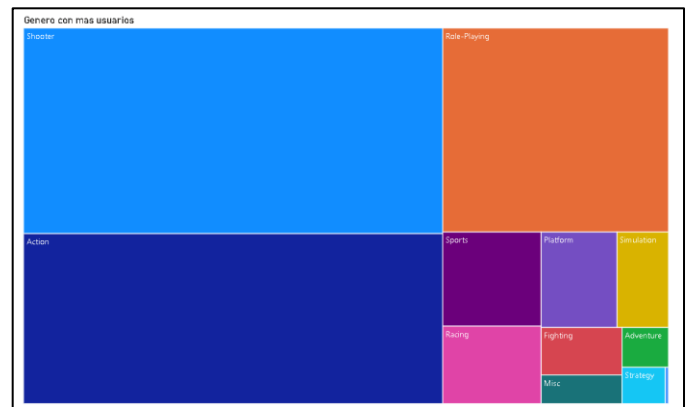


Fig. 9. Género con más usuarios

Como se puede visualizar en la Fig. 10. Plataformas con más críticas que es grafico de columnas agrupadas donde los datos que se utilizaron son las plataformas y las críticas.

Como se puede visualizar en la Fig. 10. Plataformas con más críticas que es grafico de columnas agrupadas donde los datos que se utilizaron son las plataformas y las críticas.

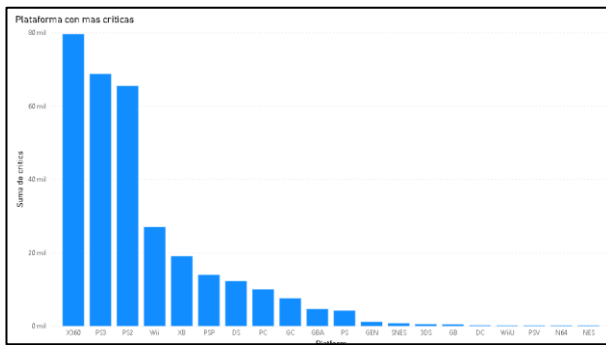


Fig. 10. Plataformas con más críticas

- **CONCIERTOS**

Como se muestra en la Fig.11 se utiliza un gráfico de áreas apiladas para representar los 50 artistas con más ventas a nivel mundial.

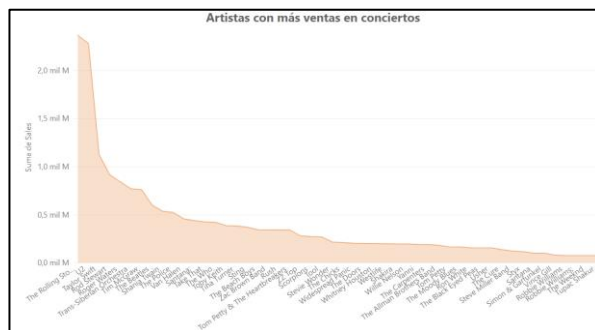


Figura 11. Artistas con más ventas

Como se muestra en la Fig. 12 se utiliza un gráfico de cintas para representar los artistas con más tickets vendidos a nivel mundial.

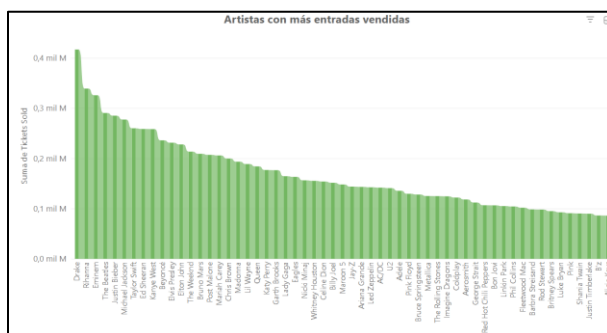


Figura 12. Artistas con más entradas vendidas

Como se muestra en la Fig. 13 se utiliza un gráfico de líneas para representar el género musical con más entradas vendidas.

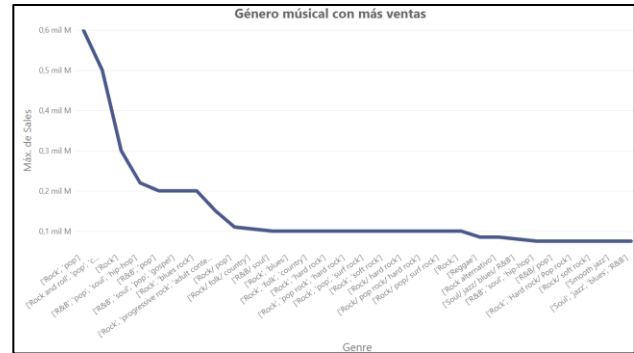


Figura 13 Género musical con más ventas

Como se muestra en las Fig 14 y 15 se utiliza el gráfico de barras y el gráfico de mapa para representar los países de los artistas con mayores ventas a nivel mundial.

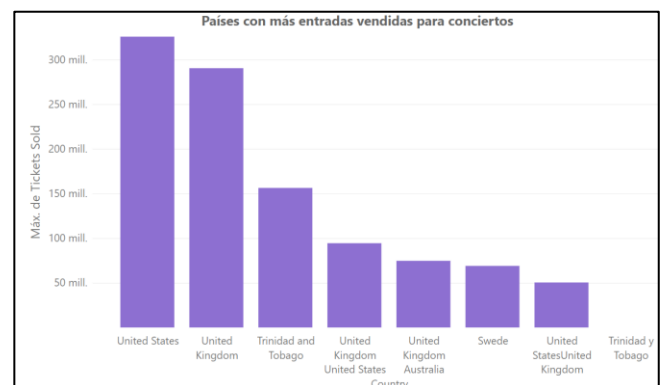


Figura 14. Países de los artistas con más entradas vendidas

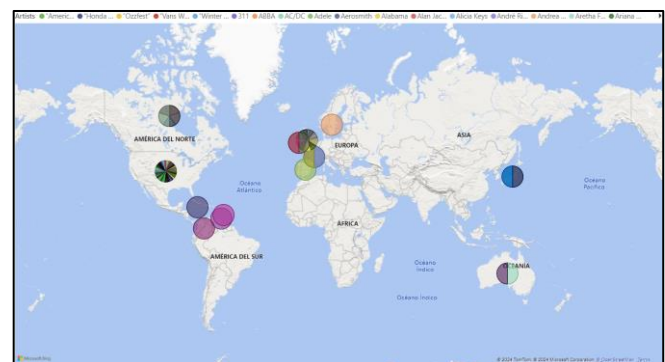


Figura 15. Mapa de los artistas con mas ventas

- **DEPORTES**

En la Fig. 16. Deporte más visto por TV, se utilizaron los datos de los porcentajes que contiene cada deporte que se visualizan por TV, esto da una idea clara de los deportes vistos a nivel mundial.

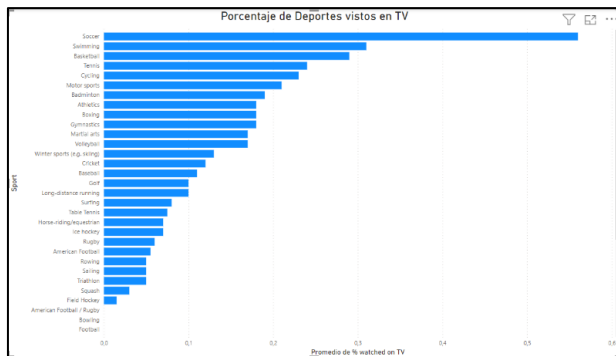


Fig. 16. Deporte más visto por TV

En la figura 17, se puede observar los deportes más vistos por televisión conforme la región en la que es más popular dicho deporte.

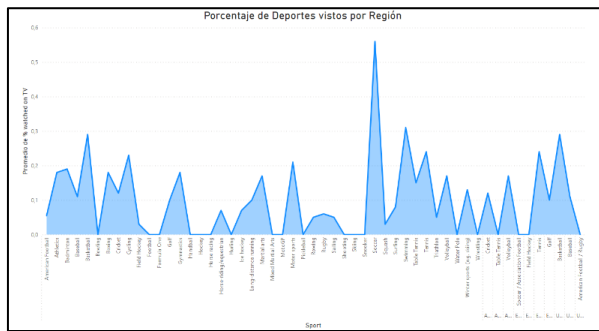


Fig. 17. Porcentaje de Deportes vistos en TV

En la figura 18, se tomaron las columnas de las estimaciones de fans por deportes vistos en TV.

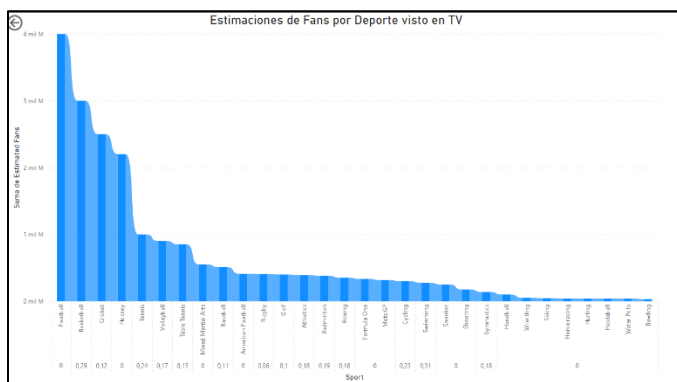


Fig. 18. Estimaciones en base a Fans por Deporte vistos en TV

En la figura 19, se tomó en cuenta las regiones en el que el

deporte es el más popular.

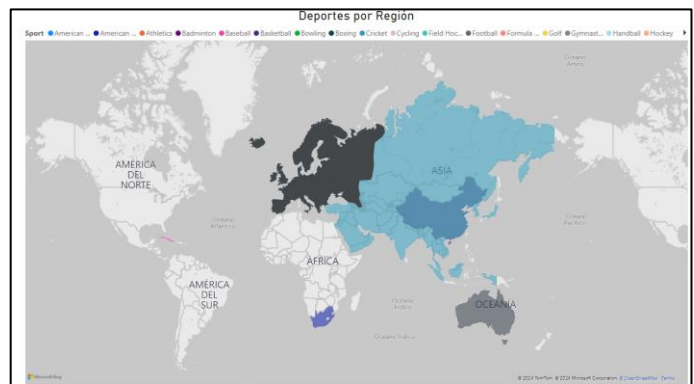


Fig. 19. Deportes por Región

• NOTICIAS

En la figura 20, se observa la comparación de los autores que publicaron una noticia por año, en el rango de 2015-2017.

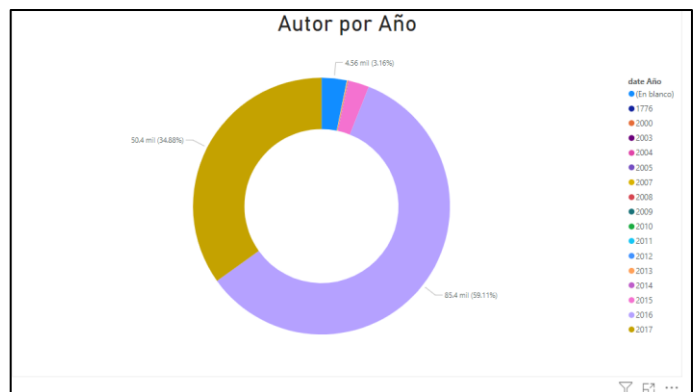


Fig.20. Autores que publicaron noticias por año

En la figura 21, se aprecia la cantidad de noticias publicadas por autor.



Fig.21. Noticias por autor

En la figura 22, se parecía la cantidad de autores de noticias por editorial.



Fig.22. Cantidad de autores por editorial

En la figura 23, se observa la cantidad de noticias publicadas por los editoriales por año.



Fig.23. Publicaciones de editoriales por año

• PELICULAS

Como se muestra en la Fig.24 se utiliza un gráfico circular para representar la taquilla por película de Estados Unidos.

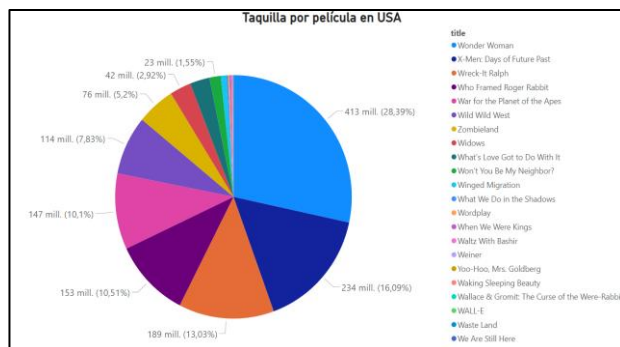


Figura 24. Taquilla por película en USA

Como se muestra en la Fig 25 se utiliza el gráfico de áreas apiladas para representar la puntuación que tiene cada película.

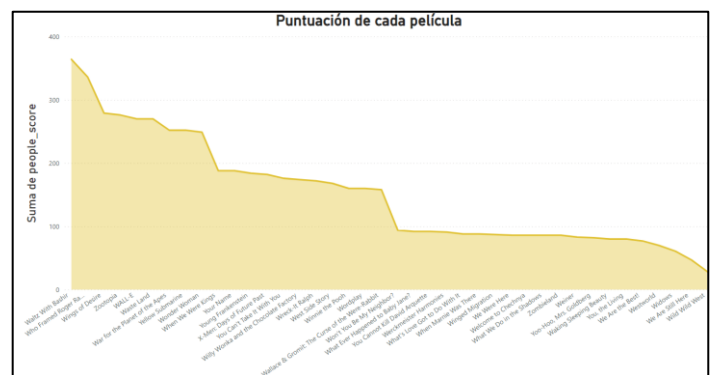


Figura 25. Puntuación de las películas

Como se muestra en la Fig 26 se utiliza el gráfico de columnas apiladas y de líneas para representar las películas que tuvieron puntajes altos en cuanto a críticas.

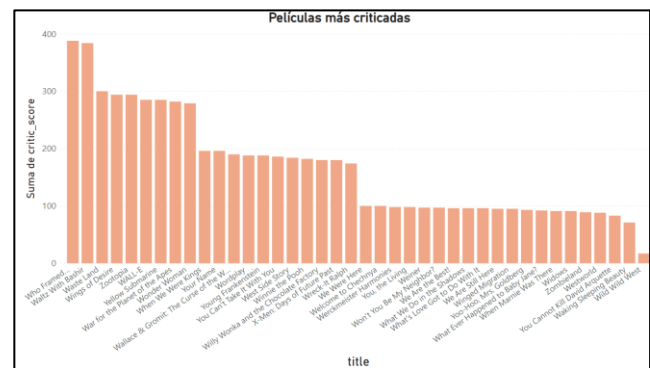


Figura 26. Puntuación en críticas

Como se muestra en la Fig 27 se utiliza el gráfico de barras agrupadas para representar los géneros de las películas más vendidas.

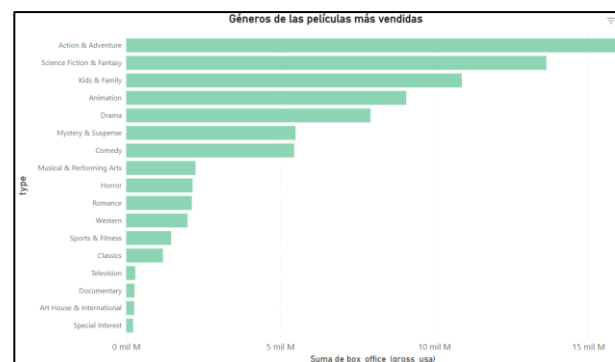


Figura 27. Géneros más vendidos

X. RESULTADOS OBTENIDOS

VIDEOJUEGOS

- **Primer Análisis**

Como se puede visualizar en la Fig. 3. Plataforma con más usuarios la plataforma que contiene más usuarios es la PS2 en primer lugar con un total de 2571(25,22%) usuarios. Como segundo lugar tenemos a la X360 con un total de 2144 (21,03%) usuarios y como tercer puesto tenemos a la sucesora de la PS2 que es la PS3 con un total de 1810(17,16%) usuarios. Según HowLongToBeat nos indica “PS2, Xbox 360 en lista deja claro que muchos jugadores siguen amantes muchos clásicos” esto nos da una idea de porque la consola con más usuarios es PS2 porque tiene más personas amantes de los clásicos [1].

- **Segundo Análisis**

Como visualizamos en la Fig. 4. Genero con más puntuación el género de videojuegos que tiene más puntuación es el género “Action” con una sumatoria de 245,258 como segundo lugar tenemos al género “Sports” con una sumatoria de 206,751 y como tercer lugar tenemos al género “Shooter” con una sumatoria de 98,308. En la página “Cinconoticias” nos indica que el primer genero de videojuegos es “Action” ya que exprimen al máximo las habilidades y reflejos para superar obstáculos y completar objetivos de diferente naturaleza. [2]

- **Tercer Análisis**

Como visualizamos en la Fig. 5. Desarrolladora con más números de ventas en los diferentes lugares la empresa “Ubisoft Montreal” fue quien obtuvo el mayor número de ventas en Europa con un total de 133,59 y la empresa “Traveller’s Tales” fue quien obtuvo el mayor número de ventas en North America con un total de 207,21 y por último la empresa “Capcom” fue quien obtuvo el mayor número de ventas en Japón con un total de 27,35.

- **Cuarto Análisis**

Como visualizamos en la Fig. 6. Empresas con más ventas a nivel mundial la empresa que obtuvo más ventas a nivel mundial en primer lugar fue “Electronic Arts.” con un total de 5.079,11 en segundo lugar fue “Activision” con un total de 3.764,47 y por último como tercer lugar tenemos a la

empresa “Take-Two Interactive” con un total de 1.026,97.

- **Quinto Análisis**

Como visualizamos en la Fig. 7. Suma de usuarios y Suma de usuarios por año y plataforma se puede apreciar varias cosas primero que en el año 2011 fue donde se encontró más usuarios con un total de 771,114 además también se puede apreciar que la plataforma de X360 fue la que obtuvo más usuarios con un total de 345,518. Después en el año 2012 hubo un decrecimiento de usuarios con un total de 432,863 donde de igual manera X360 tuvo la mayor cantidad de usuarios con un total de 195,859. Según HobbyConsolas nos indica que “Xbox 360 resulto la consola más vendida en 2011 sumando 14,9 máquinas. PlayStation3 se quedó con 800.000 unidades (14,1 millones), mientras que Wii se conformó con 10,33 millones”, esto nos indique que efectivamente los datos son correctos y la razón porque X360 tuvo más usuarios es porque las otras plataformas se quedaron corto de productos. [3]

- **Sexto Análisis**

Como visualizamos en la Fig. 8. Juego con más reseña el juego que obtuvo más reseñas fue “Madden NFL 07” con un total de 288 reseñas continuando tenemos a dos juegos que tienen la misma cantidad de reseñas y estos juegos son “FIFA soccer 08” y “Lego Indiana Jones: The Original Adventures” con un total de 216 reseñas.

- **Séptima Análisis**

Como visualizamos en la Fig. 9. Genero con más usuarios el género de videojuegos que tiene sumatoria de usuarios es “Shooter” con un total de 1162474 como segundo lugar tenemos al género de “Action” con una sumatoria de 961093 y por último tercer lugar tenemos “Role-Playing” con una sumatoria de 621230. El género que tiene menos sumatoria de usuarios es “Puzzle”. En la página Plarium nos muestra una lista de juegos populares en 2023 en la que se encuentra los “Shooter”, “Acción” y con esta información podemos verificar que efectivamente los Shooters tienen más usuarios que los juegos con género “Action”. [4]

- **Octava Análisis**

Como visualizamos en la Fig. 10. Plataformas con más críticas la plataforma que tiene más críticas es “X360” con un total de 795,46 continuando con la plataforma “PS3” con un total de 686,89 y como

tercer puesto tenemos a la “PS2” con un total de 654,25 por último la plataforma con menos críticas es “NES” con un total de 45 críticas también en la página Vandal se realizó una comparación de las diferentes plataformas, y destaca que la versión X360 tiene mejores gráficos, sonido y jugabilidad que las demás, lo que podría traer más atención y comentarios de los usuarios por esta razón tuvo más críticas que las demás plataformas [5].

- **CONCIERTOS**

Mediante el análisis de la Fig. 11 se determina que The Rolling Stones es el artista que tiene el mayor número de ventas con una cantidad de 2.365.280.638 millones. Como se menciona en [6] The Rolling Stones fue considerado como uno de los mejores y más influyentes grupos en la historia de rock, debido a su capacidad para adaptarse a diferentes épocas y estilos musicales, lideraron la “innovación británica” en los años 60 pero fue con la canción “satisfacción” que alcanzó la fama global.

Por otro lado, en el análisis de la Fig 12 se determina que en el 2009 Drake vendió 416.754.237 tickets siendo la mayor cantidad a nivel mundial. Debido a que en ese año firmó un contrato con Lil Wayne en la compañía discográfica estadounidense Young Money Entertainment con el que lanzó su álbum “Thank Me Later” y el que lo posicionó como número uno en Billboard 200 [7].

En el análisis de la Fig 13 se determina que el género musical Rock-pop es el más popular con relación a las ventas a nivel mundial. Como se menciona en [8] ha dejado una huella significativa en la escena musical, pone mayor énfasis en los aspectos de grabación y composición profesional debido a que combina elementos del rock con melodías pegajosas, creando una música comercialmente exitosa y optimista.

Finalmente, en el análisis de las Fig 14 y Fig 15 se determina que Estados Unidos es el país de nacimiento de los artistas que han tenido mayores ventas con un máximo de 325.700.000 tickets a nivel mundial. Hay 122 artistas de Estados Unidos de los cuales resaltan Michael Jackson, Taylor Swift, Elvis Presley, The Beatles estos artistas se han convertido en los artistas con mayor poder de convocatoria del mundo [9].

DEPORTES

- **Primer Análisis**

Como se puede visualizar en la Figura 16, en donde se han tomado en cuenta los valores de la columna de porcentajes vistos en TV y la columna de los deportes, se indica que el deporte con más vista en TV es el Soccer (Fútbol) pues este cuenta con el 56% de personas que miran este deporte. Pues como se menciona en dicha publicación, el fútbol es el deporte en donde más gente hay, pues este se convierte en un deporte pluriclasista, a diferencia de otros que solo lo practican las elites o las clases populares [10],

- **Segundo Análisis**

Por otra parte, en el análisis de la figura 17, se observa más específicamente el promedio de los deportes vistos a nivel mundial, coincidiendo que el futbol es el deporte más visto, practicado en el mundo. Como menciona [11], el futbol al ser un deporte que se practica en todos lados, este tiene ligas donde las personas se sienten identificadas por este deporte, además de que dichos partidos son de corta duración por ende la sociedad prefiere invertir su tiempo viendo este deporte que otro donde dura más de 3 o 4 horas.

- **Tercer Análisis**

En la figura 18, se observa con más detalle como el futbol contiene cerca de 4 mil millones de fans, seguido del basketball con 3 mil millones de fans, pues al igual que el fútbol, el basketball lo puede jugar cualquiera [12], se indica que la popularidad de este deporte se basa en que cualquier persona puede jugarlo además de que no requiere de un equipamiento especial como otros deportes. Por ejemplo, en la figura se muestra como otros deportes como lo son el golf que contiene 400000000 millones de fans, o el formula 1 que contiene alrededor de 333000000 millones de fans, no son tan populares como el futbol o el basketball por lo mismo que me menciona anteriormente la facilidad de llegar a dicho deporte, pues estos ya requieren de equipamientos además de aprender a jugarlos como corresponde para no correr riesgos como lo es en la fórmula 1.

- **Cuarto Análisis**

En la figura 19, se tomó en cuenta las regiones en donde se encuentran los deportes más populares, por ejemplo, en la parte de Europa, parte de Asia y parte de América el deporte que es más popular es el tenis, por otro en gran parte de Asia predomina más el cricket, así mismo se indica que dicho deporte también es popular en Oceanía, al igual que el voleibol.

Mientras que una parte de Republica Dominicana, Cuba practican el béisbol.

Se muestra también que, en parte de África de Sur, USA, France y Nueva Zelanda practican futbol americano.

En la figura no se establece el futbol como principal deporte, pero esta queda claro con los anteriores análisis, pues como menciona [13], el fútbol en Europa es el líder absoluto tanto en lo económico como en audiencia, así mismo en Sudamérica este deporte es el rey indiscutible.

NOTICIAS

- **Primer análisis**

En la figura 20, se aprecia la cantidad de autores que hicieron una publicación entre los años 2015-2017, donde se nota un alza considerable en el número de autores, así como una baja en la misma. En el año 2015 se aprecia apenas 3705 autores que hicieron una publicación, para el siguiente año ocurre un crecimiento del 2203%, ya que para el año 2016, pasa a 85395 autores que hicieron una publicación, es decir 22 veces más. Luego para el año 2017 hay un valor decreciente en un 42%, pasando a 50399 autores que escribieron una noticia, sin embargo, el valor aun es bastante alto en comparación al año de partida según los datos recopilados.

La cantidad de autores que publican sus noticias pueden variar debido a varios factores. Por ejemplo, la cantidad de autores pueden variar según la diversidad de temas y disciplinas, también puede estar relacionado el ciclo de investigación algunos años pueden ser más productivos en términos de descubrimientos o avances, entre otros [14].

- **Segundo análisis**

En la figura 21, se observa la cantidad de noticias publicadas por los diferentes autores. Esta grafica expone la diferencia entre las publicaciones hechas entre un autor y otro, se observa que Breitbart News ha publicado mas noticias dentro del rango de años en donde se recopiló los datos. Sin embargo, no garantiza la veracidad de estas noticias ya que al ser muchos no se puede confirmar si en verdad ocurrieron. Al parecer son como corporaciones los que ocupan los dos primeros puestos, de ahí los siguientes son autores individuales.

Este sitio web “BreitBart” gano gran protagonismo desde las elecciones de Donald Trump como presidente, justamente en el año 2016, debido a esto se convirtió en el sitio web de noticias más importantes dentro de la esfera de los medios conservadores [15].

- **Tercero análisis**

En la figura 22, se evidencia la cantidad de autores que publicaron una noticia asociados a una editorial en concreto, se observa cómo las 14 primeras editoriales son de las más conocidas y albergan el mayor porcentaje de autores, entre esas es la ya mencionada Breitbart, CNN, New York Times y Fox News. Breitbart vuelve a liderar la lista con más de 23 autores que han publicado una noticia para el sitio seguido de New York Post con más de 17 autores dedicados.

La razón para que solo en algunos periódicos o editoriales, sitios web haya más autores que escriban para ellos es debido a la cantidad de lectores que tienen, los premios que los respaldan como es el caso del famoso periódico New York Times, además algunos se concentran en temas de investigación aumentando su popularidad [16].

- **Cuarto análisis**

En la figura 23, así mismo se observa como las editoriales consiguieron un gran aumento en la publicación de noticias en el año 2016 en comparación al año 2015.

El aumento en la cantidad de noticias en 2016 se debió a la creciente adopción de medios digitales, la expansión de las redes sociales y la participación de diversos autores en la difusión de información [17].

PELICULAS

En la Fig 24 se muestra que la película Wonder Woman es la película más taquillera en USA recaudando 412.800.000 en ventas. Como se menciona en [18] ha dejado una marca significativa en la industria cinematográfica, fue estrenada en 2017 y dirigida por Patty Jenkins, la película recibió elogios y fue éxito comercial. Su éxito se atribuye a la actuación de Gal Gadot con la representación de una heroína fuerte y empoderada. Además, se convirtió en un símbolo de empoderamiento femenino y un hito en la representación de mujeres en el cine de superhéroes. Inspiró a audiencias de todas las edades y demostró que las películas de superhéroes lideradas por mujeres pueden ser exitosas y relevantes.

En la Fig 25 se muestra que la película Waltz with Bashir obtuvo el puntaje de 364 siendo el más alto. Es una película israelí de animación para adultos que combina elementos de documental y drama. Fue dirigida por Ari Folman quien tuvo experiencia como soldado durante la Guerra del Líbano de 1982 y la masacre de Sabrá y Shatila. Se estreno en el 2008, donde compitió por la

Palma de Oro. La película recibió amplio reconocimiento tanto de críticos como audiencias. En la taquilla global recaudó más de 11 millones de dólares.

Utiliza una mezcla única de animación y entrevistas reales para explorar la memoria, la culpabilidad y la traumática historia de la guerra [19].

En la figura 26, se observa la puntuación en críticas de diferentes películas, entre ellas la que mayor puntuación tiene es *Who Framed Roger Rabbit* con una calificación de 388, la calificación es dada de acuerdo a muchos factores como la conformidad de los críticos, el género de películas y sus actores, además de las expectativas que se tienen en esas películas.

El crítico de cine Roger Ebert calificó la película como una joya encantadora y gozosa desde el primer fotograma hasta el último. Destacó la habilidad de combinar actores reales con personajes animados de manera convincente y realista. Ebert comparó la película con obras maestras como “2001: Una odisea del espacio” y “E.T. el extraterrestre”, considerándola un avance en la artesanía cinematográfica [20].

En la figura 27, se observa el monto obtenido por la venta en Estados Unidos de los géneros de películas. Destacando la más vendida y con mayor acogida el género de Acción y Aventura superando los 15 mil millones de dólares en taquilla solo en Estados Unidos, tomando en cuenta a todas las películas de este género.

Las películas del género de acción y aventura ofrecen narrativas emocionantes que mantienen a los espectadores al borde de sus asientos debido a la emoción y suspenso que puede generar, además de sus escenas de acción, persecuciones y enfrentamientos entre el bien y el mal, además sigue la estructura del viaje del héroe donde el protagonista enfrenta muchos conflictos, esto genera que la audiencia se identifique con este héroe y experimente su empoderamiento y crecimiento personal. Además, el humano tiene la necesidad de admirar a los valientes y de ver triunfar el bien sobre el mal [21]

XI. CONCLUSIONES

- Este análisis de datos la industria del videojuego revela que PlayStation 2 lidera en usuarios, seguida de Xbox 360 y PlayStation 3. Los juegos de acción dominan en puntuación y usuarios totales, seguidos por los géneros deportivo y disparos. Electronic Arts, Activision y Take-Two Interactive son líderes mundiales en ventas, mientras que Ubisoft Montreal (Europa), Traveller's Tales (Norteamérica) y Capcom (Japón) lideran regionalmente. Madden NFL 07 tiene más reseñas y Xbox 360 recibe más críticas. El año 2011 vio un aumento en la actividad de usuarios.
- Esta información es útil para desarrolladores, editores y plataformas de la industria del videojuego. Sin embargo, es importante tener en cuenta que este análisis se basa en un conjunto de datos específico y no refleja toda la industria.
- En la industria de la música, The Rolling Stones lidera las ventas con 2.36 billones de unidades, consolidándose como uno de los mejores grupos de rock de la historia. Drake destaca en 2009 con la mayor venta de tickets (416 millones) gracias a su contrato con Lil Wayne y el álbum "Thank Me Later".
El género rock-pop domina las ventas a nivel mundial, combinando elementos del rock con melodías pegadizas para crear música comercialmente exitosa y optimista.
Estados Unidos es el país de origen de los artistas con mayores ventas, con un máximo de 325 millones de tickets a nivel mundial. Entre ellos destacan Michael Jackson, Taylor Swift, Elvis Presley y The Beatles, quienes han logrado un gran poder de convocatoria.
- El fútbol es el deporte rey, con 4 mil millones de fans y siendo el más visto y practicado en el mundo. Su accesibilidad y la corta duración de sus partidos lo hacen atractivo para todos.
El baloncesto lo sigue con 3 mil millones de fans, siendo también un deporte accesible.
Otros deportes como el golf, la Fórmula 1, el tenis, el cricket, el voleibol y el fútbol americano tienen menos fans, pero son populares en ciertas regiones.
El fútbol domina en Europa y Sudamérica, mientras que el tenis, el cricket, el voleibol y el béisbol tienen mayor popularidad en otras regiones.
- En la industria de las noticias, en 2016 se produjo un boom en la publicación de noticias, con un aumento considerable en el número de autores y editoriales. Breitbart News se consolidó como el autor con mayor cantidad de publicaciones, seguido por CNN, New York Times y Fox News. Las principales editoriales albergaron a la mayoría de los autores, gracias a su reconocimiento, premios y enfoque en temas de investigación. La adopción de medios digitales, la expansión de las redes sociales y la participación de diversos autores explican este crecimiento.
- En la industria del cine, Wonder Woman domina la taquilla estadounidense con 412 millones de dólares, destacando por su representación de una heroína empoderada. *Waltz with Bashir*, una película animada israelí sobre la guerra del Líbano, recibe la mayor calificación de la crítica por su mezcla de animación y entrevistas reales. *Who Framed Roger*

Rabbit, con una combinación innovadora de actores reales y personajes animados, también recibe una alta calificación. El género de acción y aventura lidera la venta de entradas en Estados Unidos con más de 15 mil millones de dólares, gracias a sus historias emocionantes, escenas de acción y la lucha entre el bien y el mal.

En general, la industria del cine ofrece una variedad de películas para diferentes públicos, siendo las más exitosas aquellas con historias fuertes, actuaciones convincentes y técnicas innovadoras.

XII. RECOMENDACIONES

Se recomienda realizar análisis adicionales con diferentes fuentes de datos para obtener una visión más completa.

Para obtener una visión más completa, realizar análisis con diferentes fuentes de datos (triangulación), técnicas multivariantes, visualización de datos, análisis en tiempo real, aprendizaje automático e inteligencia artificial. Ser consciente de la ética y responsabilidad en el uso de datos, mantener la formación actualizada y seguir las últimas tendencias en análisis de datos.

XIII. DESAFÍOS Y PROBLEMAS ENCONTRADOS

- No hay muchas fuentes disponibles que permitan descargar datasets ya que la mayoría de los datos son protegidos.
- Falta de familiarización con las tecnologías usadas y aplicadas para el análisis de datos (Power Bi)

XIV. BIBLIOGRAFÍA

[1] J. D. Muñoz, "HowLongToBeat muestra las 10 plataformas más jugadas de 2021," Hobby Consolas, Dec. 20, 2021. [Online]. Available: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/howlongtobeat-muestra-10-plataformas-jugadas-2021-ps2-3ds-xbox-360-ellas-983487>

[2] S. Poleo, "Géneros de videojuegos: clasificación, características y ejemplos de los tipos de videojuegos que existen," Cinco Noticias, Feb. 17, 2022. <https://www.cinconoticias.com/generos-de-videojuegos/>

[3] J. C. Castillo, "Xbox 360 fue la más vendida en 2011," Hobby Consolas, Feb. 06, 2012. [Online]. Available: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/xbox-360-fue-la-m-s-vendida-en-2011-33449>

[4] "The 29 Top Video Game Genres of 2023 - Plarium," plarium.com, Nov. 20, 2023. <https://plarium.com/en/blog/video-game-genres/>

[5] A. González, "Análisis X-Men orígenes: Lobezero - PS3,

PS2, PC, Wii, Xbox 360," Vandal, Aug. 17, 2020. [Online]. Available: <https://vandal.espanol.com/analisis/ps3/xmen-origenes-lobezno/9847#p-41>

[6] "Biografía de The Rolling Stones". Buena Música, cantantes, vídeos, discografías y más. Accedido el 5 de marzo de 2024. [En línea]. Disponible: <https://www.buenamusica.com/the-rolling-stones/biografia>

[7] "Drake - Biografía, historia y legado musical." [En línea]. Disponible en: Buena Música.

[8] "Una breve historia del rock y la música pop". Rockeadas. Accedido el 5 de marzo de 2024. [En línea]. Disponible: <https://rockeadas.com/una-breve-historia-del-rock-y-la-musica-pop/>

[9] "Giras musicales más exitosas del mundo por entradas vendidas 2022 | Statista". Statista. Accedido el 5 de marzo de 2024. [En línea]. Disponible: <https://es.statista.com/estadisticas/1114778/ranking-de-las-giras-musicales-con-mas-entradas-vendidas-en-el-mundo/>

[10] García, O., "¿Qué convirtió al fútbol en el deporte más popular?" PUCP. [En línea]. Disponible: <https://puntoedu.pucp.edu.pe/investigacion-y-publicaciones/publicaciones/que-convirtio-al-futbol-en-el-deporte-mas-popular-publicacion-del-fondo-editorial-pucp/>. [Accedido: 5 de marzo de 2024].

[11] Brendon. V. (diciembre 22, 2023). "El deporte más popular a nivel mundial: ¿Cuál es el rey de los deportes?". MBlog Multimedia. [En línea]. Disponible: https://www.mediummultimedia.com/apps/cual-es-el-deporte-rey-en-el-mundo/#google_vignette. [Accedido: 5 de marzo de 2024].

[12] (agosto 24, 2022) "¿Por qué el baloncesto es uno de los deportes más populares en 2022?". Basquet.com. [En línea]. Disponible: <https://www.basquetplus.com/articulo/%C2%BFpor-qu%C3%A9-el-baloncesto-es-uno-de-los-deportes-m%C3%A1s-populares-en-2022>. [Accedido: 5 de marzo de 2024].

[13] (octubre 27, 2014). "Los deportes favoritos de los cinco continentes". Deporvillage Magazine. [En línea]. Disponible : <https://magazine.deporvillage.com/los-deportes-favoritos-de-los-cinco-continentes/>. [Accedido: 5 de marzo de 2024].

[14] G. R. José. (2020, agosto 3). La sociología de la producción de noticias como herramienta para la investigación histórica con fuentes documentales mediáticas. [En línea]. Disponible en: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-44202018000200312

[15] R. Jason and W. Karin. (2022). Reporting the news: How Breitbart derives legitimacy from recontextualised news. [En línea]. Disponible en:

<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/09579265221095422>

[16] W. Emy. (2023, Junio 14). Credibility of The New York Times in the U.S. 2022. [En línea]. Disponible en: <https://www.statista.com/statistics/239749/credibility-of-the-new-york-times-in-the-united-states/>

[17] G. Jeffrey, S. Elisa. (2016, Mayo, 26). News Use Across Social Media Platforms 2016. [En línea]. Disponible en: <https://www.pewresearch.org/journalism/2016/05/26/news-use-across-social-media-platforms-2016/>

[18] “Wonder Woman (película de 2017) - Wikipedia, la enciclopedia libre.” [En línea]. Disponible en: Wonder Woman (película de 2017)).

[19]“Waltz with Bashir - Wikipedia.” [En línea]. Disponible en: Waltz with Bashir - Wikipedia.

[20]. E. Roger. (1988, junio 22). Who Framed Roger Rabbit. [En línea]. Disponible en: <https://www.rogerebert.com/reviews/who-framed-roger-rabbit-1988>

[21] T. Kathryn. (2023). Action and Adventure: Book Genre Explained. [En línea]. Disponible en: <https://rtbookreviews.com/action-and-adventure-book-genre-explained/>