**Obtención de insights a partir de visualizaciones**

**Abstracto con motivación y audiencia**

La importancia del video juegos va tomando cierto impacto mundialmente, en distintos tipos de aspectos y con diferentes características cada uno, preguntas como ¿por qué los juegos de acción triunfan más? y ¿Cuáles son los juegos mejor valorados? me llevaron a desarrollar este análisis de sus ventas en distintas áreas del mundo.

La motivación radica en comprender las tendencias del mercado de videojuegos y proporcionar información valiosa para desarrolladores, editores y profesionales del marketing en la industria de los videojuegos y la audiencia principal incluye equipos de desarrollo de juegos, ejecutivos de la industria y analistas interesados en entender mejor los factores que influyen en el éxito de un videojuego.

**Resumen de metadata:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nº | Nombre | Cantidad de filas | Nulo | Tipo de Variable |
| 0 | Name | 16717 | non-null | object |
| 1 | Platform | 16719 | non-null | object |
| 2 | Year\_of\_Release | 16450 | non-null | float64 |
| 3 | Genre | 16717 | non-null | object |
| 4 | Publisher | 16665 | non-null | object |
| 5 | NA\_Sales | 16719 | non-null | float64 |
| 6 | EU\_Sales | 16719 | non-null | float64 |
| 7 | JP\_Sales | 16719 | non-null | float64 |
| 8 | Other\_Sales | 16719 | non-null | float64 |
| 9 | Global\_Sales | 16719 | non-null | float64 |
| 10 | Critic\_Score | 8137 | non-null | float64 |
| 11 | Critic\_Count | 8137 | non-null | float64 |
| 12 | User\_Score | 10015 | non-null | object |
| 13 | User\_Count | 7590 | non-null | float64 |
| 14 | Developer | 10096 | non-null | object |
| 15 | Rating | 9950 | non-null | object |

**Preguntas/Hipótesis que queremos resolver:**

Pregunta: ¿La plataforma de lanzamiento influye en las ventas de un juego?

Hipótesis: Los juegos lanzados en ciertas plataformas tienen mayores ventas debido a la base de usuarios o características exclusivas.

Pregunta: ¿Existen empresas desarrolladoras que consistentemente lideran en ventas?

Hipótesis: Las ventas de videojuegos están influenciadas por la reputación y el historial de las empresas desarrolladoras.

Pregunta: ¿Existen diferencias notables en las ventas entre distintos géneros de videojuegos?

Hipótesis: Los géneros de acción y aventura tienen mayores ventas en comparación con otros géneros como estrategia o simulación.

Pregunta: ¿Un buen título influye en las ventas?

Hipótesis: La gente puede adquirir un juego si este suena intrigante.

Pregunta: ¿Existe una tendencia clara en el aumento o disminución de las ventas de videojuegos a lo largo de los años?

Hipótesis: Las ventas de videojuegos han experimentado un aumento en los últimos años debido al crecimiento de la industria y avances tecnológicos.

Pregunta: ¿Eventos mundiales (como pandemias o eventos deportivos) afectan las tendencias de ventas de videojuegos?

Hipótesis: Durante eventos globales, las ventas de ciertos géneros de videojuegos pueden aumentar debido a cambios en el comportamiento del consumidor.

Pregunta: ¿Existen géneros mejor valorados?

Hipótesis: Ciertas reseñas de los géneros pueden ser afectadas por la alta demanda de calidad del género.

Pregunta: ¿Existe la relación entre las variables?

Hipótesis: Se plantea la hipótesis de que existe una correlación positiva entre la valoración de los juegos y las ventas

Pregunta: ¿Existen géneros mejor valorados?

Hipótesis: Ciertas reseñas de los géneros pueden ser afectadas por la alta demanda de calidad del género.

Pregunta: ¿hay regiones con más ventas que otras?

Hipótesis: Se plantea que las preferencias de compra de videojuegos varían según la región, diferencias culturales y preferencias de mercado.

¿Hay tendencias notables en las preferencias de género de los juegos en diferentes regiones (por ejemplo, Norteamérica, Europa, Japón)?

**Recomendaciones basadas en insights observados:**

Basándonos en el análisis exploratorio de datos, algunas recomendaciones preliminares podrían incluir:

* Enfocarse en el desarrollo de juegos de géneros populares en regiones específicas.
* Considerar la plataforma de lanzamiento en función de las preferencias del mercado objetivo.
* Evaluar la importancia de las críticas de los usuarios en comparación con las críticas de los críticos.
* Cuales géneros son los más vendidos y valorados.
* Posibles relaciones ocultas en las variables.