

María Camila Rozo, Ana Luzia Ferrer, Nathan Ruiz Vega, Luis Felipe Quintero

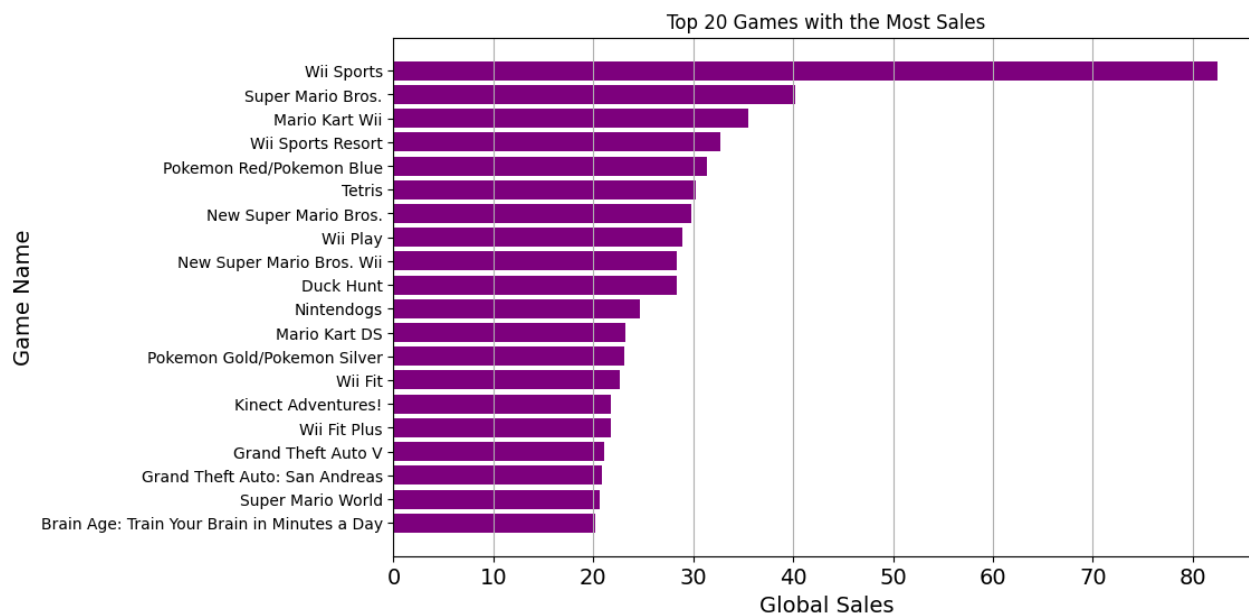
Videojuegos: Número de ventas y público oportuno

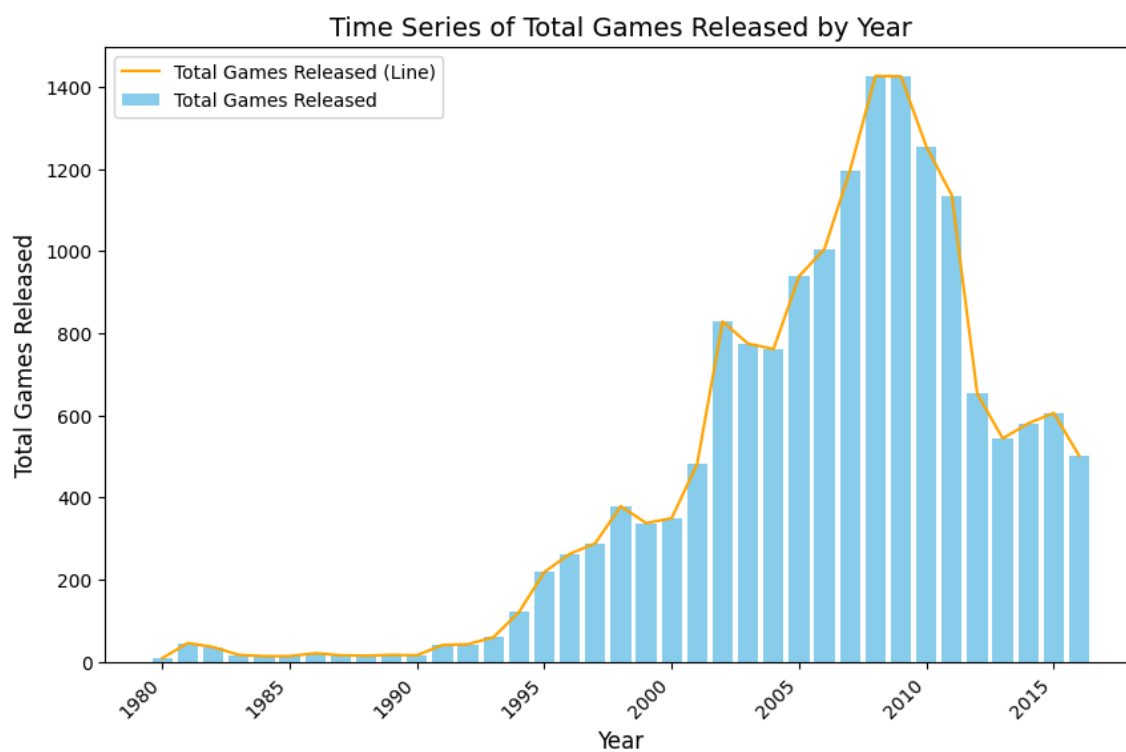
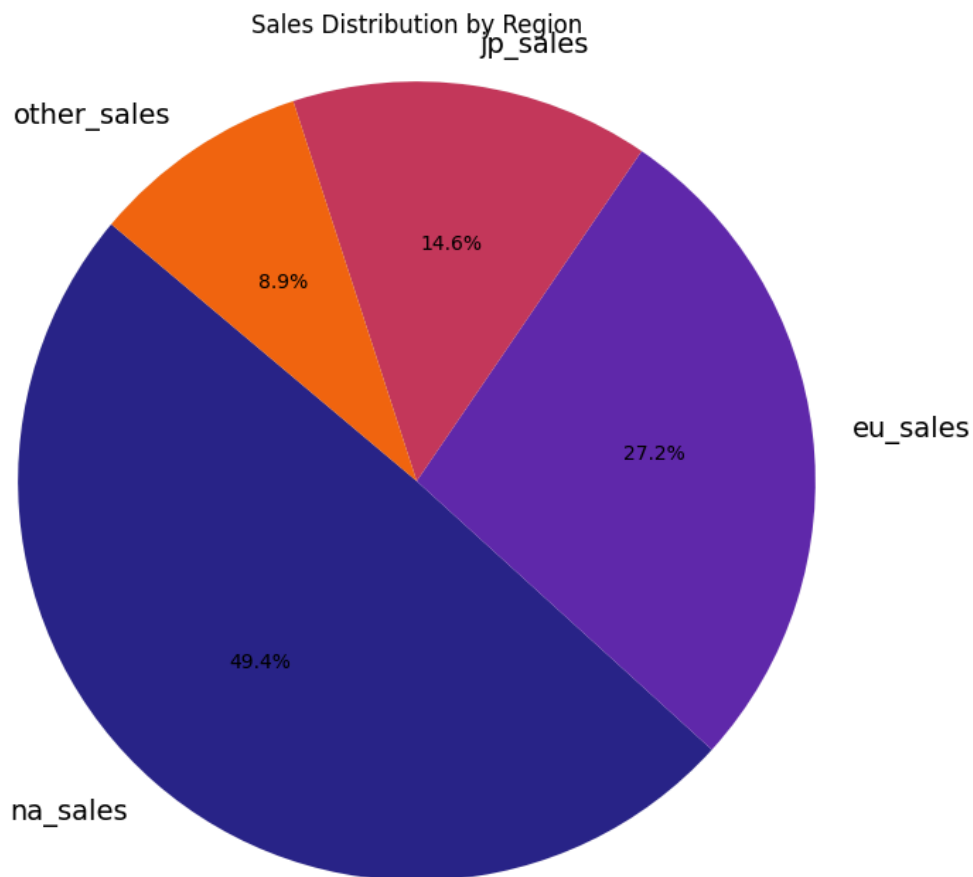
El siguiente documento tiene como objetivo analizar las tendencias en las ventas de videojuegos a partir de una base de datos sobre la misma industria, enfocada en consolas, público dirigido y el número de ventas que tuvieron a lo largo de los años en un periodo entre 1980-2020. Como objetivos específicos, se espera observar patrones en las ventas y, consecuentemente, evaluar estrategias para la maximización de las mismas. El análisis de datos realizado culminó en el hallazgo de la forma en que variables básicas como el género, el nombre del videojuego o incluso la consola desarrolladora repercuten en el número de ventas dependiendo del lugar de venta y año, lo cual permitió llegar a los resultados mostrados a continuación.

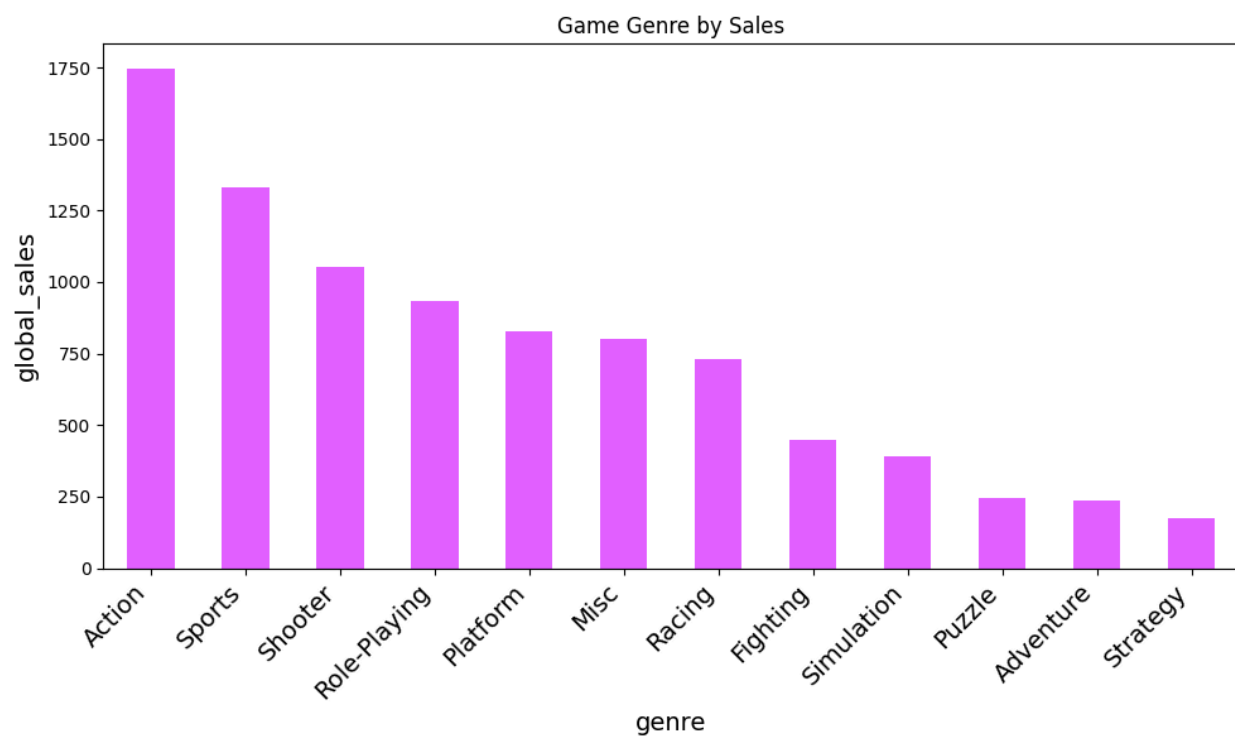
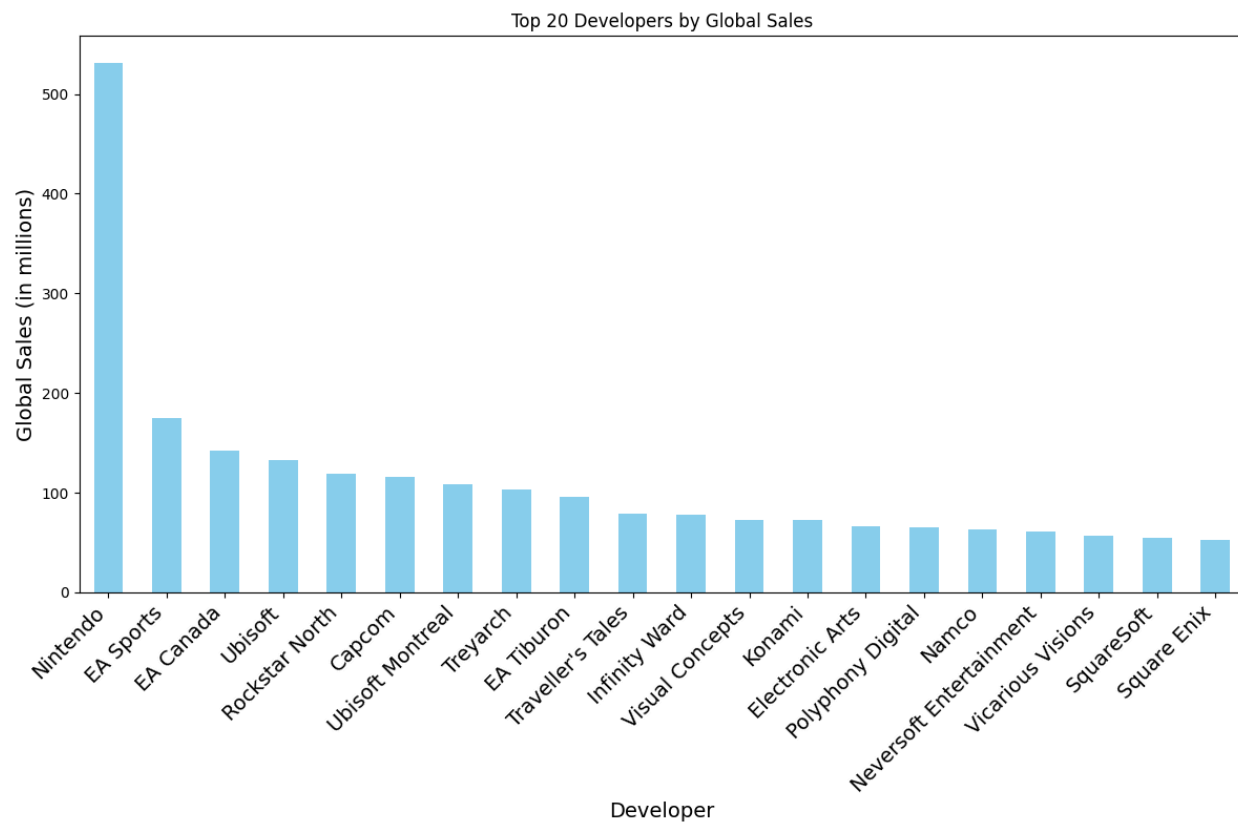
A partir de estos datos es posible observar cómo la industria de los videojuegos está en constante cambio, descrito por el éxito de ciertos títulos, consolas o géneros. Todo esto posible de deducir debido a la base de datos suministrada, relacionada directamente con el objetivo principal de este trabajo que es llegar a unas conclusiones a partir de los datos recolectados e iniciando nuestros primeros pasos en esta carrera de Data Science, en primer lugar, como Data Analyst.

A partir del análisis de datos lograr identificar el comportamiento del mercado de los videojuegos y las preferencias que tienen los usuarios a lo largo de los años pudiendo así hacer una recomendación clara y concisa acerca de cómo se podrían enfocar los recursos para incrementar más las ganancias y usuarios en sus respectivas consolas.

Para lograr estos resultados hicimos uso de diferentes herramientas como lo son Google Collaboratory, Python y Excel mediante la implementación de librerías como pandas, numpy y seaborn.







A consideración de nuestro grupo, los datos anteriormente presentados son los más relevantes de manera general para el desarrollo del ejercicio y la búsqueda de las conclusiones. Analizando detenidamente los datos encontramos que el punto focal de nuestra base estaba en las ventas globales, por lo tanto, quisimos sacarle el mayor provecho obteniendo información muy interesante tal como; cuál género es el más vendido, cuál juego es el más vendido, que desarrollador y/o editor es el más exitoso.

Pudiendo con los anteriores resultados concluir que las ventas en una industria como la de los videojuegos está condicionada a muchas variables como la empresa desarrolladora, la consola en la que se juega, género o incluso condicionado hasta a la saga misma de una franquicia. Por lo tanto, y bajo nuestra consideración, creemos que nuestra base de datos servirá principalmente para una empresa desarrolladora de videojuegos que tenga la intención de decidir hacia dónde enfocar su trabajo dependiendo del país, género y la plataforma de juego. En la misma medida, las tendencias que indican las gráficas realizadas indican un auge en la publicación de videojuegos de los años 2005 a 2009 siendo los últimos dos años de este intervalo el período con mayores publicaciones que consecuentemente coinciden con los años de mayores ventas. Luego se evidencia un rápido declive tanto en las ventas como en las publicaciones que llega hasta 2016; lo anterior se puede deber a varios factores, identificamos uno de ellos como el cambio de consolas y la obligación de hacer juegos aptos para estas al igual que el auge acelerado que han tenido las ventas de juegos exclusivamente digitales. Para los últimos años, de 2016 hasta 2020 se evidencia una falla en la recolección de datos y por tanto no los hemos considerado para este análisis. Seguido a lo anterior; dentro de las compañías encargadas de publicar los videojuegos se destacan Nintendo con una gran diferencia, le sigue Electronic Arts, Activision y Sony Computer Entertainment en cuanto a las ventas globales. Las ventas para Europa, Norteamérica y Japón siguen una tendencia muy parecida. En cuanto a los desarrolladores, Nintendo, EA Sports y EA Tiburon se llevan la delantera. Hasta ahora podemos empezar a evidenciar cómo las ventas en Norteamérica influyen en gran medida las ventas globales ya que estas representan la mitad de la totalidad. Por otro lado también es posible darse cuenta de las diferencias que empiezan a haber con la industria de los videojuegos en Japón, otro de los mercados más importantes, que dista de tener un comportamiento parecido al de Norteamérica, Europa y el resto del mundo. En cuanto a desarrollador Nintendo sigue en el primer lugar; sin embargo, en cuanto al desarrollador Capcom y Squaresoft le siguen. A la hora de indagar en cuanto al género es posible continuar con esta línea de diferencias entre Japón y el resto del mundo. Mientras que en el primero los géneros con mayores ventas son los juegos de rol, para el resto del mundo los juegos de acción son los que toman el primer lugar.