

# Evaluación 2: Análisis gráfico del total de ventas de videojuegos creados en los años 2000 a 2015 del género fighting

Seminario electivo: Gestión y preprocesamiento de datos en RStudio.

Bastián Barraza  
Matías Rojas

22 de noviembre, 2023



1 Introducción

2 Objetivos

3 Preguntas y respuestas

4 Conclusión

- La industria de los videojuegos ha experimentado un gran crecimiento en los últimos años, convirtiéndose en una forma de entretenimiento muy popular a nivel mundial.
- Según un estudio realizado por la agencia WILD FI, el consumo de videojuegos a nivel global aumentó en un 62% durante 2020.
- Los videojuegos de lucha son muy populares y se caracterizan por enfrentamientos entre personajes con habilidades especiales. Han capturado la atención de muchos jugadores.

1 Introducción

2 **Objetivos**

3 Preguntas y respuestas

4 Conclusión

# Objetivos

## Objetivo general

Analizar detalladamente los datos de ventas de videojuegos pertenecientes al género de lucha durante el período comprendido entre 2000 y 2015. Este análisis se llevará a cabo considerando variables clave, como la región de ventas, el fabricante de la consola y el ciclo de vida de las consolas

## Objetivos Específicos

- Comparar el total en ventas de los 3 principales fabricantes de consolas para los videojuegos de combate.
- Interpretar adecuadamente los resultados obtenidos de los distintos gráficos correspondiente detectando frecuencias, tendencias y patrones.

1 Introducción

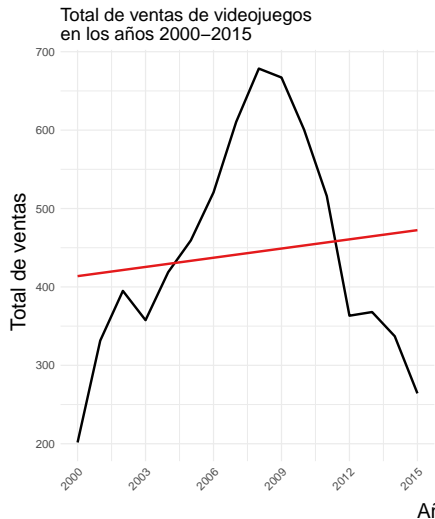
2 Objetivos

3 Preguntas y respuestas

4 Conclusión

# Preguntas y respuestas

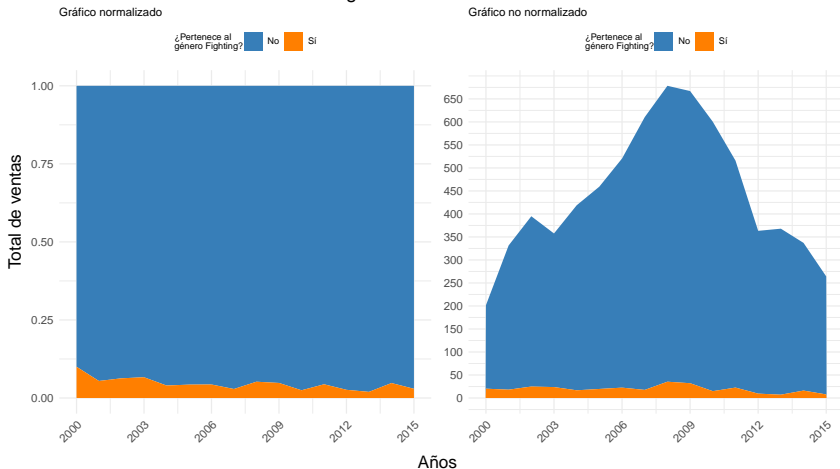
¿Cuál es la tendencia de la venta de videojuegos?



# Preguntas y respuestas

¿Cuál es la tendencia de la venta de los juegos de fighting?

## Comparación del total de ventas de videojuegos de pelea con el resto de géneros en los años 2000–2015

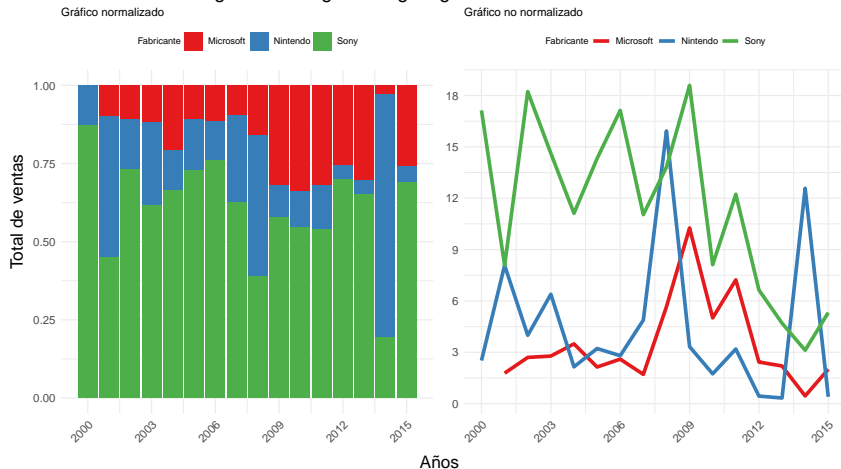




# Preguntas y respuestas

¿Cómo se desglosan las ventas por fabricante en la venta de videojuegos fighting?

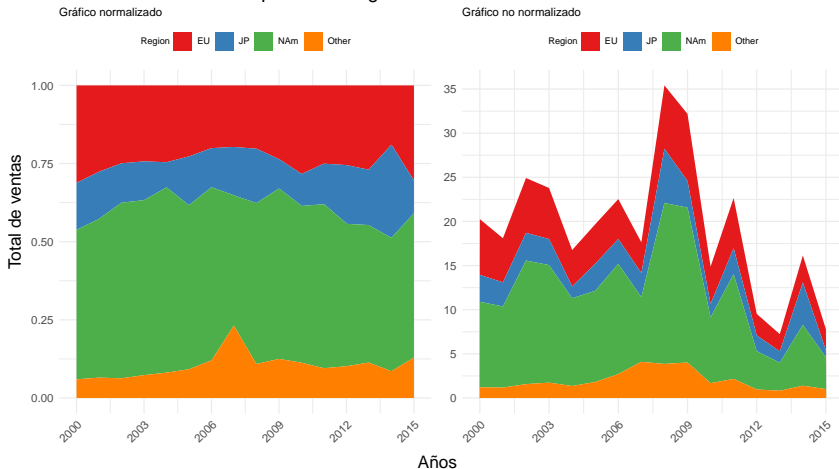
Total de ventas de videojuegos de los 3 fabricantes mas grandes del género fighting en los años 2000–2015.



# Preguntas y respuestas

¿Cómo se desglosan las ventas por región en la venta de videojuegos fighting?

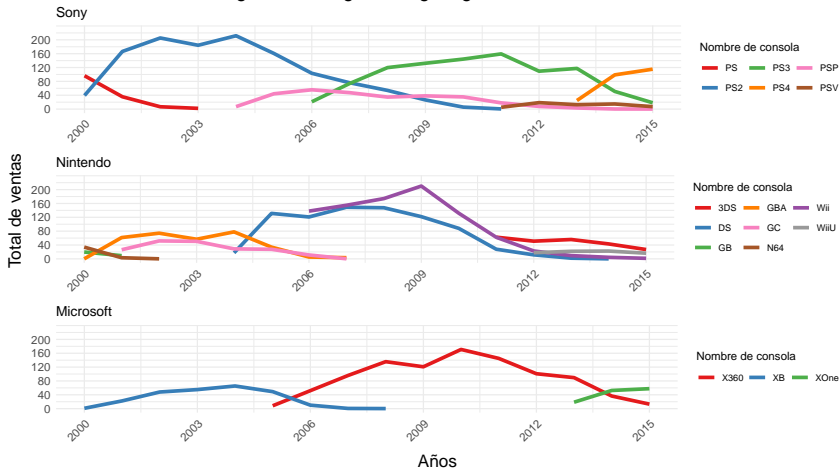
Total de ventas de videojuegos del género fighting  
por cada Región en los años 2000–2015



# Preguntas y respuestas

¿Qué ciclo de vida en ventas podemos esperar por consola?

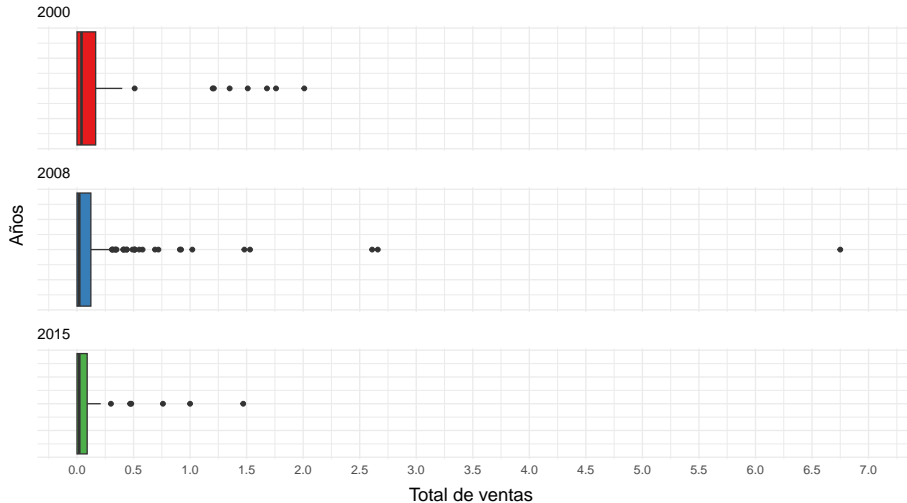
Ciclo de vida de las consolas creadas por los 3 fabricantes mas grandes del género fighting en los años 2000–2015



# Preguntas y respuestas

¿Qué tan atomizado es el mercado?

Cantidad de videojuegos del género fighting por el  
total de ventas en los años 2000, 2008 y 2015



1 Introducción

2 Objetivos

3 Preguntas y respuestas

4 Conclusión

# Conclusión

- El género de juegos de lucha experimenta variaciones en su participación relativa en el mercado total de videojuegos.
- Sony lidera en la mayoría del período, con cambios significativos como la disminución de Nintendo después de 2008 y el ascenso de Microsoft en el género de lucha.
- Norteamérica, Europa y Japón son las regiones con ventas más notables, con ventas impulsadas por lanzamientos clave en años específicos.
- La venta de Super Smash Bros Brawl en 2008 generó la mayor recaudación en ventas de géneros de fighting en los años 2000 a 2015.