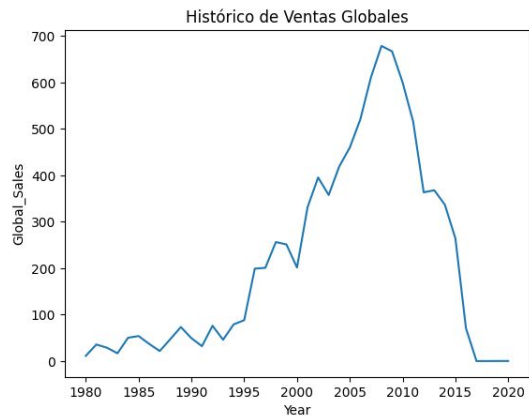


EDA: Video Game Sales

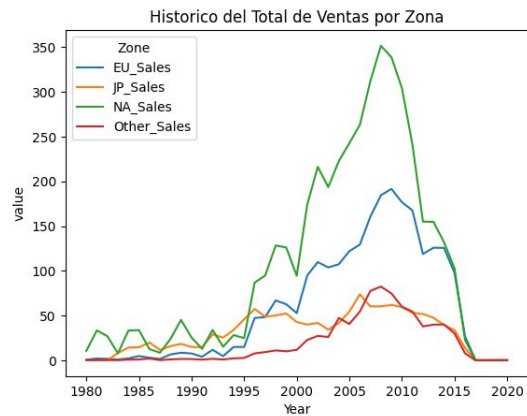
Carlos Fernando Del Valle



Ventas a través de los años



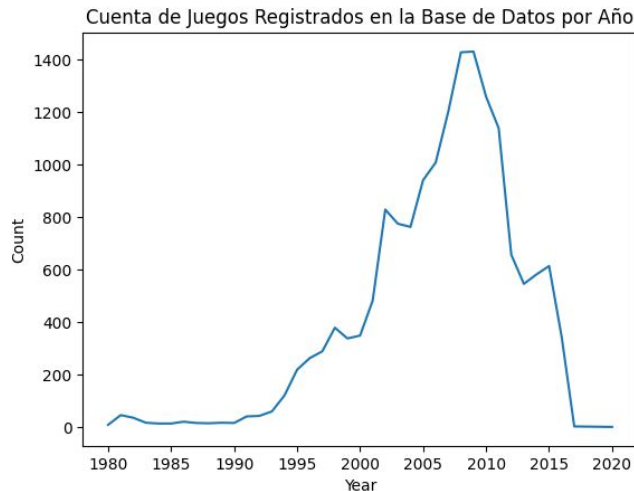
Se puede ver que el total de ventas globales ha ido a la alza desde 1980 hasta aproximadamente 2009



Todas las zonas siguen la tendencia alcista en las ventas. Las que presentan el mayor crecimiento son Norteamérica y Europa

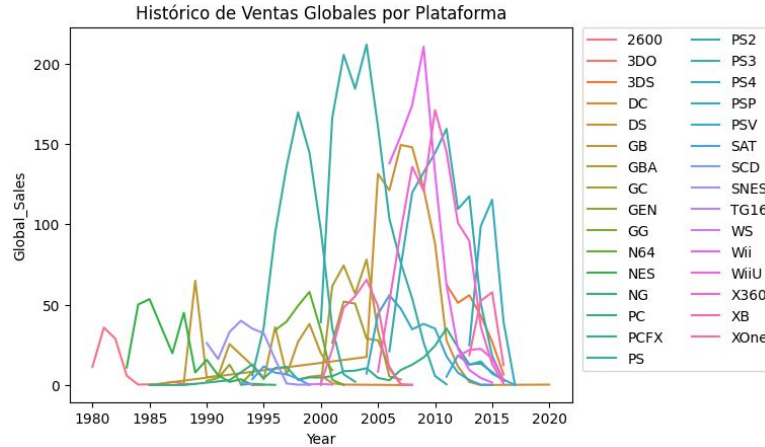


¿Por qué bajan las ventas a partir de 2009?

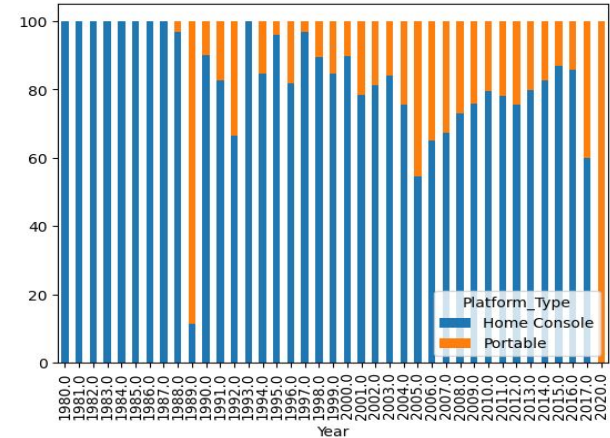


En este gráfico de la cantidad (cuenta) de juegos registrados en la base de datos por año se puede ver que se registraron cada vez más juegos hasta 2009, posteriormente, la cantidad de juegos tiene un declive considerable, sobre todo a partir de 2015. Una menor cantidad de juegos registrados puede que sea lo que haga que parezca que las ventas cayeron

¿Qué plataformas favorece el mercado?

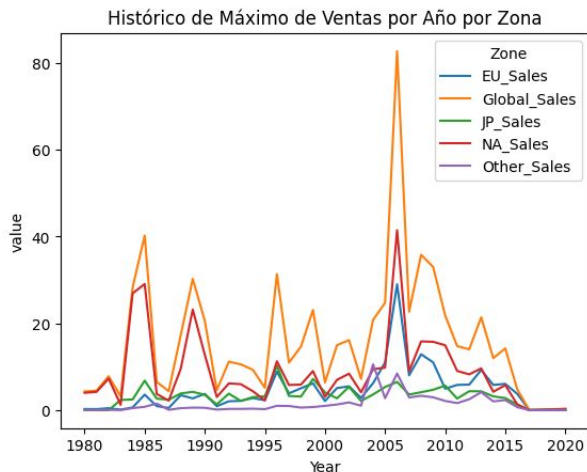


Se puede apreciar que hay muchas plataformas que en algún momento fueron populares y después abrieron paso a las nuevas generaciones de consolas



Una vez clasificando las consolas como portátiles y no portátiles, no existe una tendencia hacia las consolas portátiles; las no portátiles dominan las ventas.

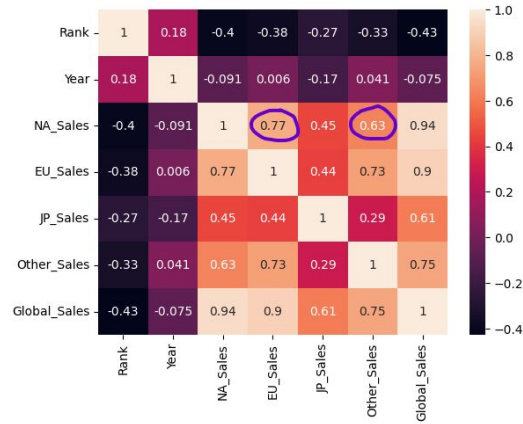
Los Juegos más Vendidos



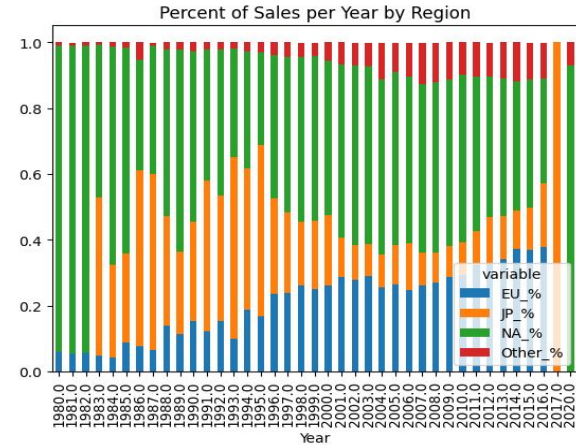
	Year	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Global_Sales
4	1984	Duck Hunt	Duck Hunt	Golf	Duck Hunt	Duck Hunt
5	1985	Super Mario Bros.	Super Mario Bros.	Super Mario Bros.	Super Mario Bros.	Super Mario Bros.
9	1989	Tetris	Super Mario Land	Tetris	Tetris	Tetris
16	1996	Pokemon Red/Pokemon Blue	Pokemon Red/Pokemon Blue	Pokemon Red/Pokemon Blue	Pokemon Red/Pokemon Blue	Pokemon Red/Pokemon Blue
19	1999	Pokemon Gold/Pokemon Silver	Pokemon Gold/Pokemon Silver	Pokemon Gold/Pokemon Silver	Pokemon Gold/Pokemon Silver	Pokemon Gold/Pokemon Silver
26	2006	Wii Sports	Wii Sports	New Super Mario Bros.	Wii Sports	Wii Sports
28	2008	Mario Kart Wii	Mario Kart Wii	Monster Hunter Freedom Unite	Mario Kart Wii	Mario Kart Wii

En la gráfica se ven las ventas del juego más vendido por año de lanzamiento, en la derecha la tabla muestra cuáles fueron los juegos que generaron los picos en la gráfica. Se puede apreciar que varios de esos juegos tenían un componente de jugabilidad innovador como el Duck Hunt, Wii Sports y Mario Kart Wii con controles innovadores o Pokemon con las consolas portátiles

¿Qué Oportunidades de Negocio Puede Haber?



Centrándonos en las correlaciones circuladas, éstas indican que a mayor monto de ventas en Norteamérica, mayor monto de ventas en Europa y el resto del mundo; un juego exitoso en una de estas tres regiones, es más probable que sea exitoso en las otras dos regiones que uno de Japón



En la gráfica de barras al 100% se puede apreciar como la participación en el total de ventas proveniente de Europa, Norteamérica y el resto del mundo llega a ser hasta del 90% de las ventas globales



Conclusiones

- La industria de los videojuegos ha crecido mucho en los últimos años, especialmente en la región de Europa
- Dada la correlación entre las ventas en las regiones de Norteamérica, Europa y el resto del mundo y que entre los tres representan el 90% del total de ventas en los últimos años, tiene más sentido, hoy en día, desarrollar juegos que vayan enfocados a estos tres mercados y no tan enfocados en el mercado japonés
- De ser posible, un juego con mecánicas innovadoras puede ser un gran éxito en el mercado, sin embargo, muchas veces dichas mecánicas se pueden ver limitadas a las innovaciones de las consolas como en el caso del Nintendo Wii