

PROYECTO EDA

# ANÁLISIS DE LA INFLUÉNCIA DE LA PUNTUACIÓN EN EL ÉXITO COMERCIAL DE VIDEOJUEGOS

IVÁN MONTERO  
JONATÁN LUZÓN  
DANIEL MASCARILLA

# HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN



## Hipótesis 1: Correlación Global

Existe una correlación positiva entre Metascore y ventas globales, actuando la crítica como filtro de calidad.



## Hipótesis 2: Divergencia Regional

La influencia crítica es menor en Japón que en mercados occidentales debido a preferencias culturales propias.



## Hipótesis 3: El Peso del Hype

El volumen de reseñas tiene una mayor correlación con ventas que la puntuación, reflejando inversión en marketing

# METODOLOGIA DE ANÁLISIS

## 01 Correlación y Regresión

Utilizamos el Coeficiente de correlación de Pearson para evaluar la relación lineal entre Metascore y ventas globales.

Se aplicó Regresión lineal simple para cuantificar el impacto de cada punto en el éxito comercial.

## 02 Análisis Avanzado y Segmentación

Se empleó Análisis multivariante para examinar simultáneamente variables como región, género y volumen de reseñas.

Incluye Segmentación por mercados para identificar diferencias culturales.

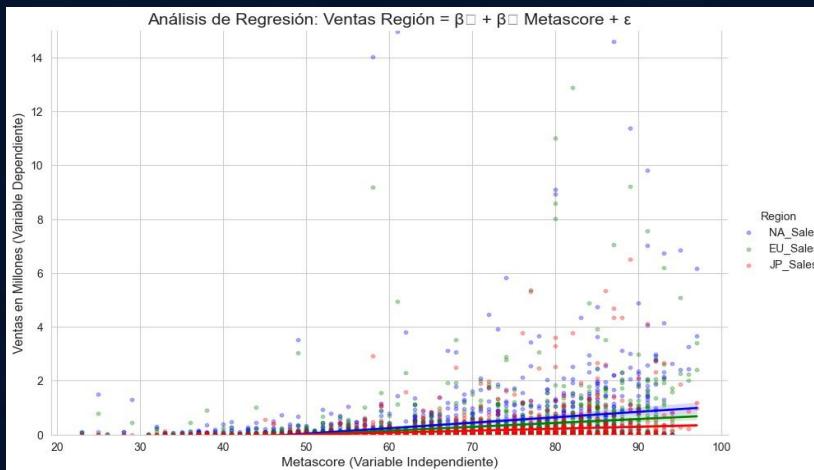
## 03 Visualización de Datos

Los resultados se representan mediante gráficos de dispersión, mapas de calor y diagramas comparativos para visualizar claramente las correlaciones y patrones encontrados.

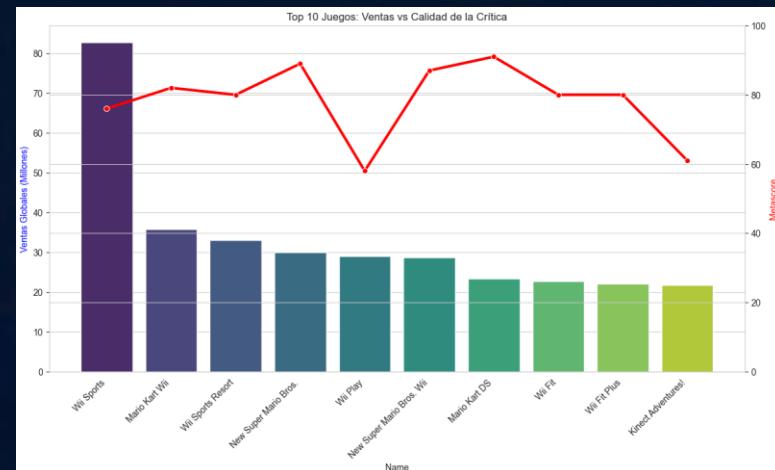


# METODOLOGIA DE ANÁLISIS

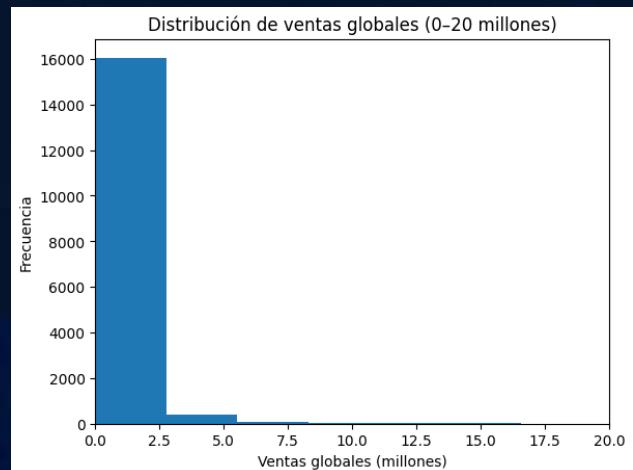
Gráficos usados en el proyecto de mayor importancia



Muestra un **análisis de regresión** que relaciona el **Metascore** con las **ventas en millones** de tres regiones



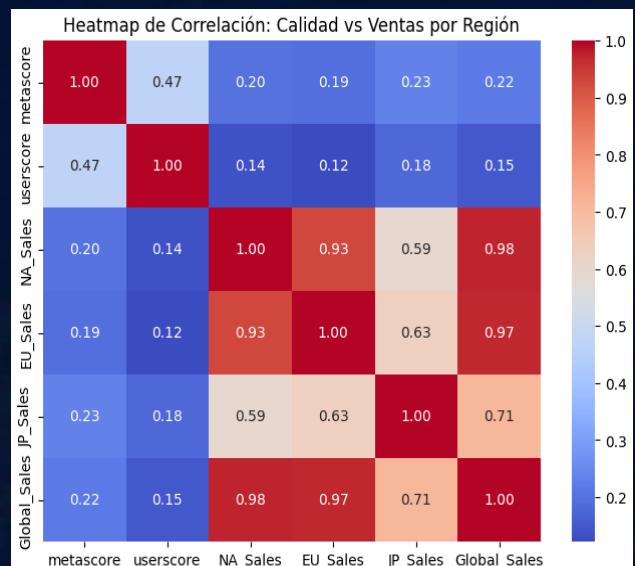
Se observa que el éxito comercial no depende directamente de una calificación alta, existiendo una notable desconexión entre el volumen de ventas y el puntaje obtenido.



Este histograma muestra que la **gran mayoría de las ventas se concentran entre 0 y 2.5 millones**, con una frecuencia superior a 16,000 unidades.

# RESULTADOS CLAVE

## MATRIZ CORRELACIÓN



**0.20**

Correlación débil

Metascore y ventas. Impacto limitado de  
*la crítica profesional.*

**0.98/0.97**

**Mercado occidental**

Norteamérica y Europa. Correlación casi perfecta con ventas globales.

**0.71**

**Mercado japonés**

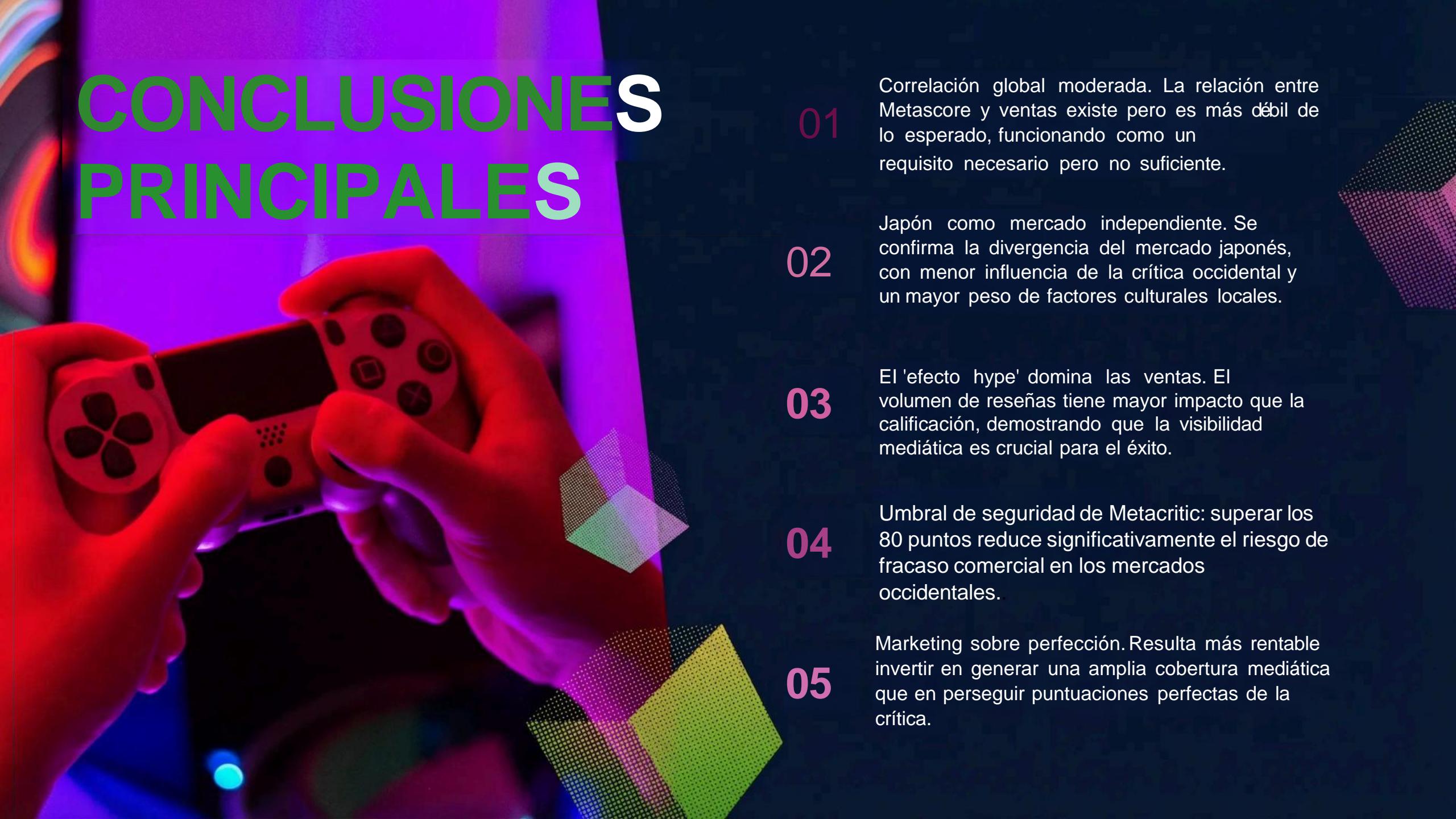
Menor correlación con el éxito global.  
Factores culturales propios.

**VOLUMEN**

**Importancia del marketing**

Número de críticas ('metascore\_count') es un predictor más potente que la puntuación.

# CONCLUSIONES PRINCIPALES



01

Correlación global moderada. La relación entre Metascore y ventas existe pero es más débil de lo esperado, funcionando como un requisito necesario pero no suficiente.

02

Japón como mercado independiente. Se confirma la divergencia del mercado japonés, con menor influencia de la crítica occidental y un mayor peso de factores culturales locales.

03

El 'efecto hype' domina las ventas. El volumen de reseñas tiene mayor impacto que la calificación, demostrando que la visibilidad mediática es crucial para el éxito.

04

Umbral de seguridad de Metacritic: superar los 80 puntos reduce significativamente el riesgo de fracaso comercial en los mercados occidentales.

05

Marketing sobre perfección. Resulta más rentable invertir en generar una amplia cobertura mediática que en perseguir puntuaciones perfectas de la crítica.