

ANÁLISIS DE VENTAS DE VIDEOJUEGOS

BEDU-SANTANDER DATA SCIENCE

José David Vázquez Rojas



¿Por qué las ventas ?



Actualmente, sabemos que las industrias de videojuegos ha crecido considerablemente a medida que otras plataformas y métodos permiten mejorar la interacción entre los jugadores y una máquina. Además, es bien sabido que desde el siglo pasado el desarrollo de videojuegos se traduce como estrategias de venta y/o mercado.

Sin embargo, es bien sabido que existe una diversidad grande que al criterio personal, nos es de interés que tipo de videjouegos y/o segundos y terceros son los que han tenido auge a lo largo del tiempo.



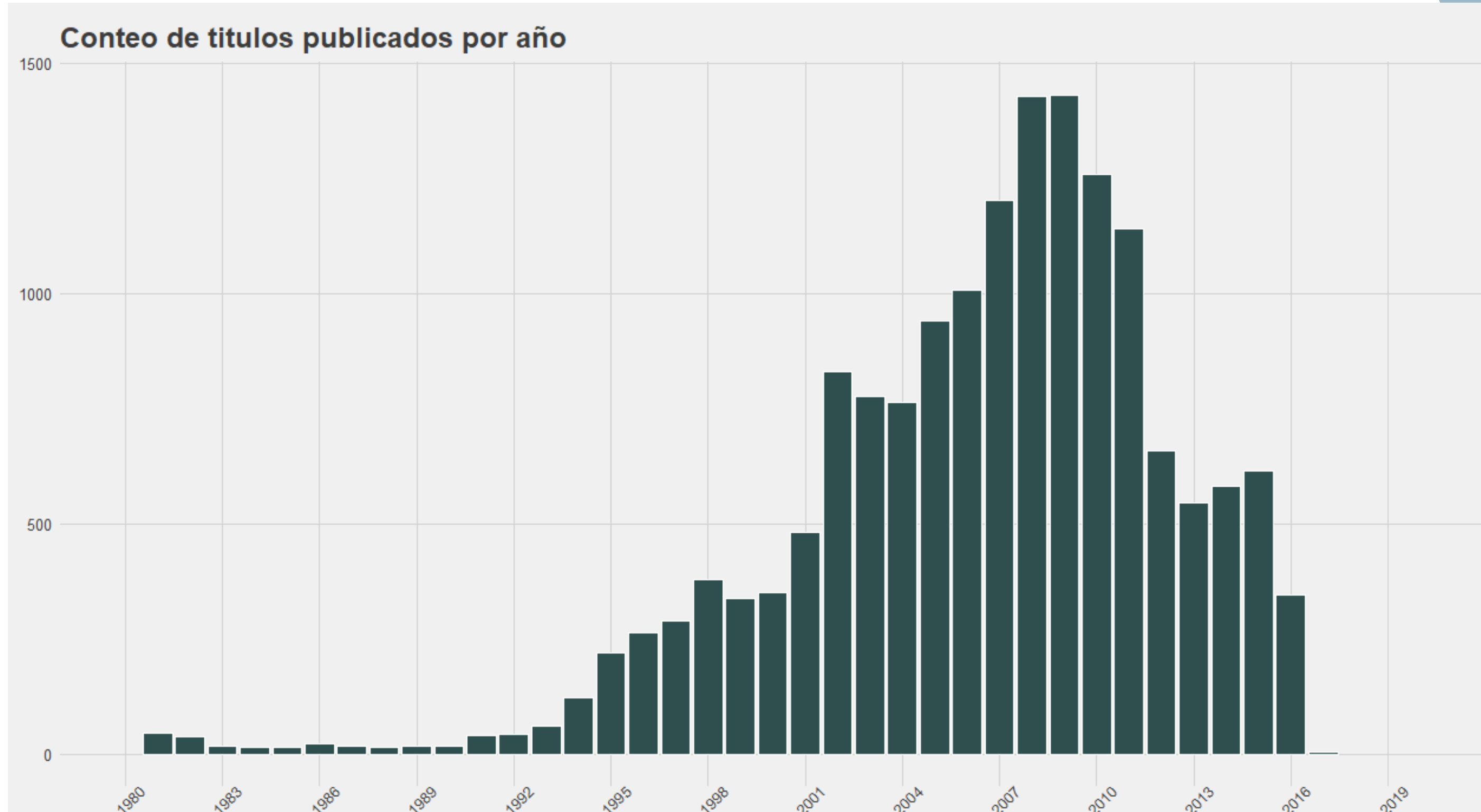
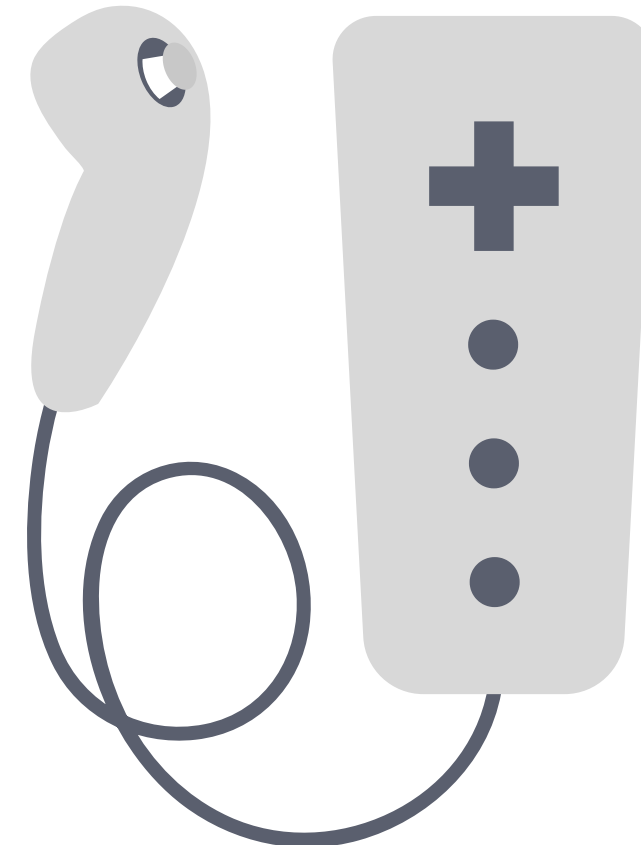
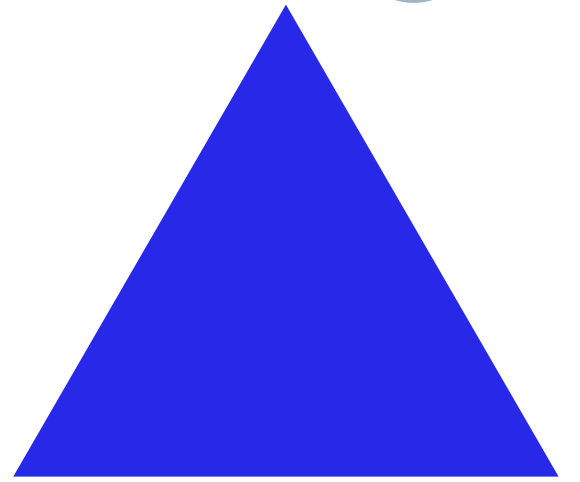
Histórico y datos

EVERYDAY PLAY

Una de las principales desventajas de llevar a cabo este análisis, es la recopilación de datos. Lo anterior se debe a que no se encuentra fácilmente una fuente de datos pública y confiable que permite un análisis profundo con más características de lo que se podría pensar inicialmente.

Sin embargo, existen bases públicas (que las encontradas para este proyecto son la misma pero en distinta versión de actualización) que permiten posicionar las ventas de videojuegos desde 1970 a 2018

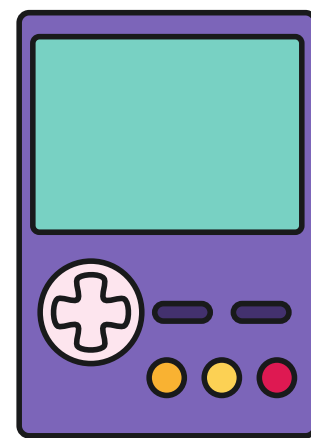
Analizando los años...



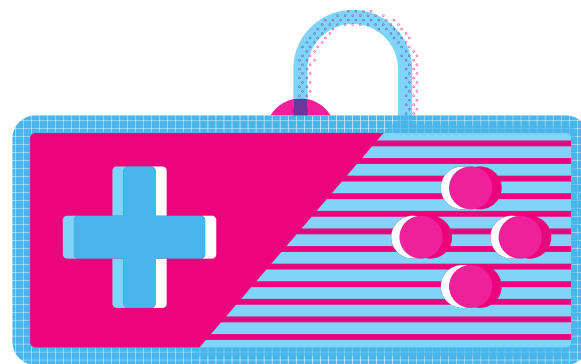
Analizando los años...

Un cambio drástico detectado que comenzaba a partir de 1990, fue la revolución de las consolas que fueron factor clave para la venta de videojuegos para consolas en casa que impulsaron las ventas globales. A partir de ese año se puede observar que las ventas fueron aumentando considerablemente.

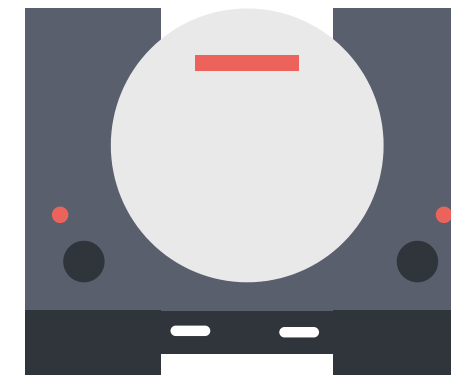
Uno de los datos relevantes para justificar este comportamiento fueron el surgimiento y auge de consolas como:



Gameboy

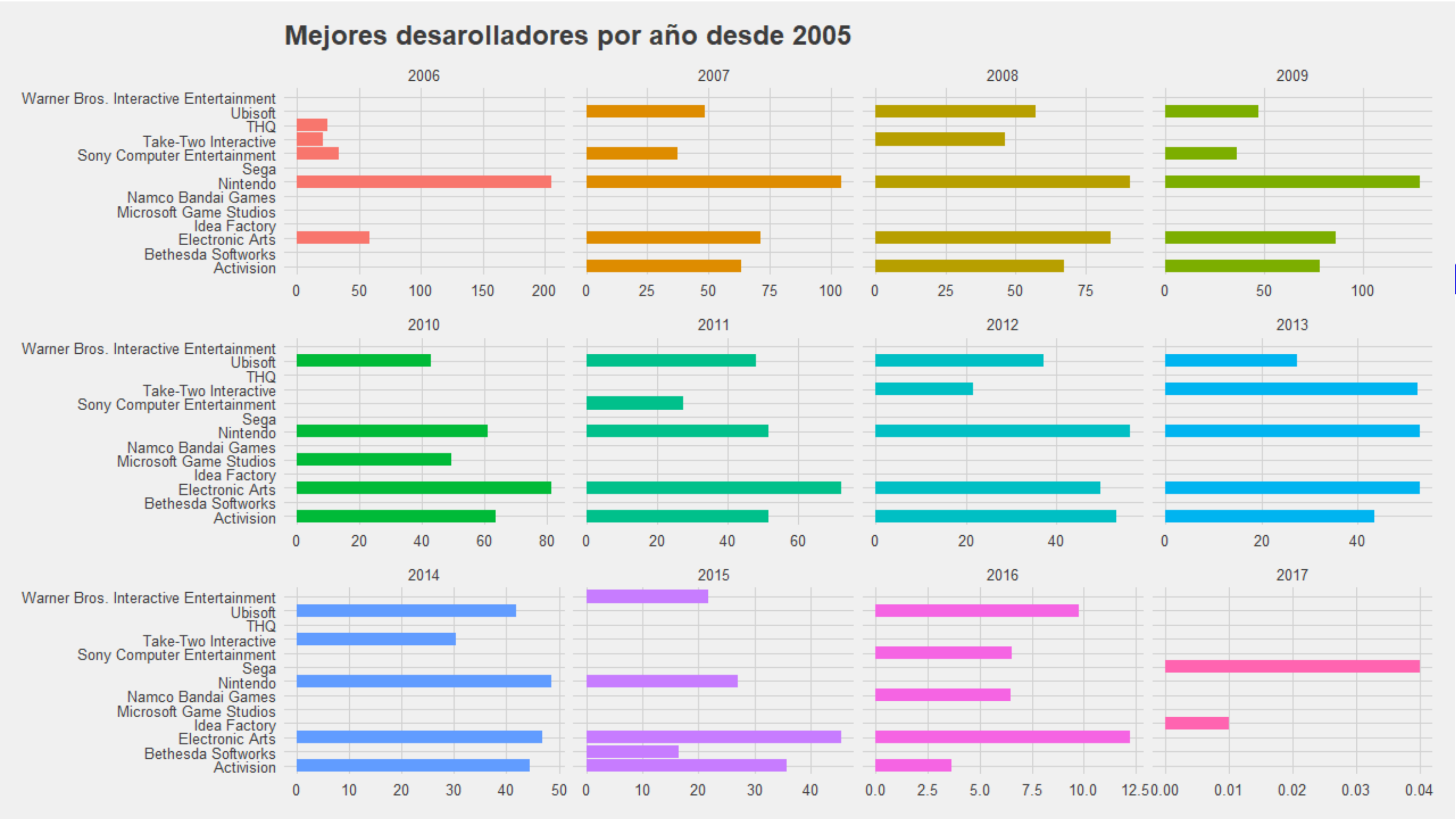


NES

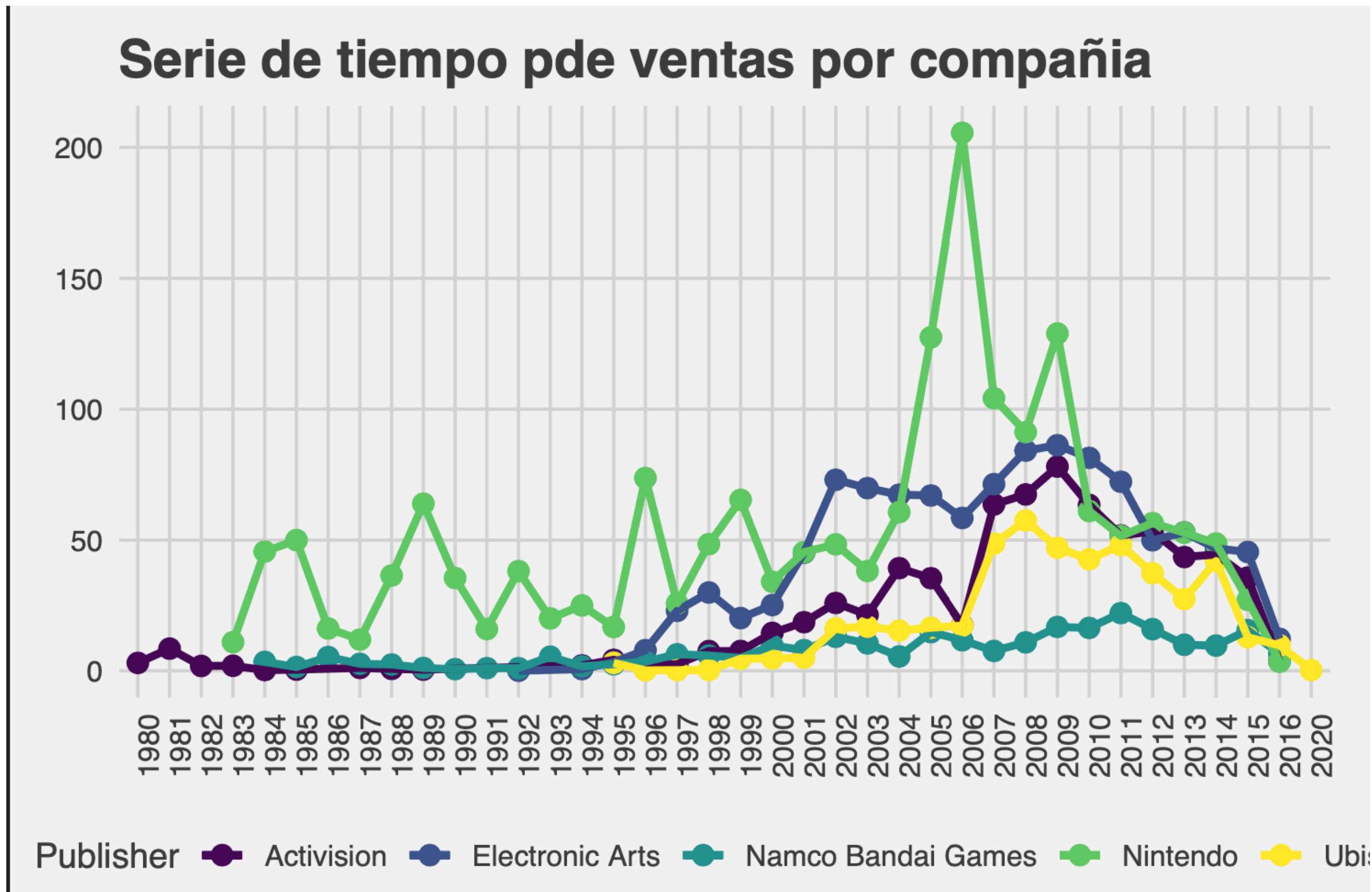


PlayStation

Desarrolladores destacados



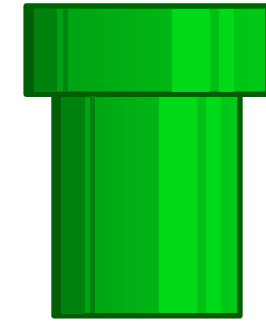
Desarrolladores destacados



Desarrolladores destacados



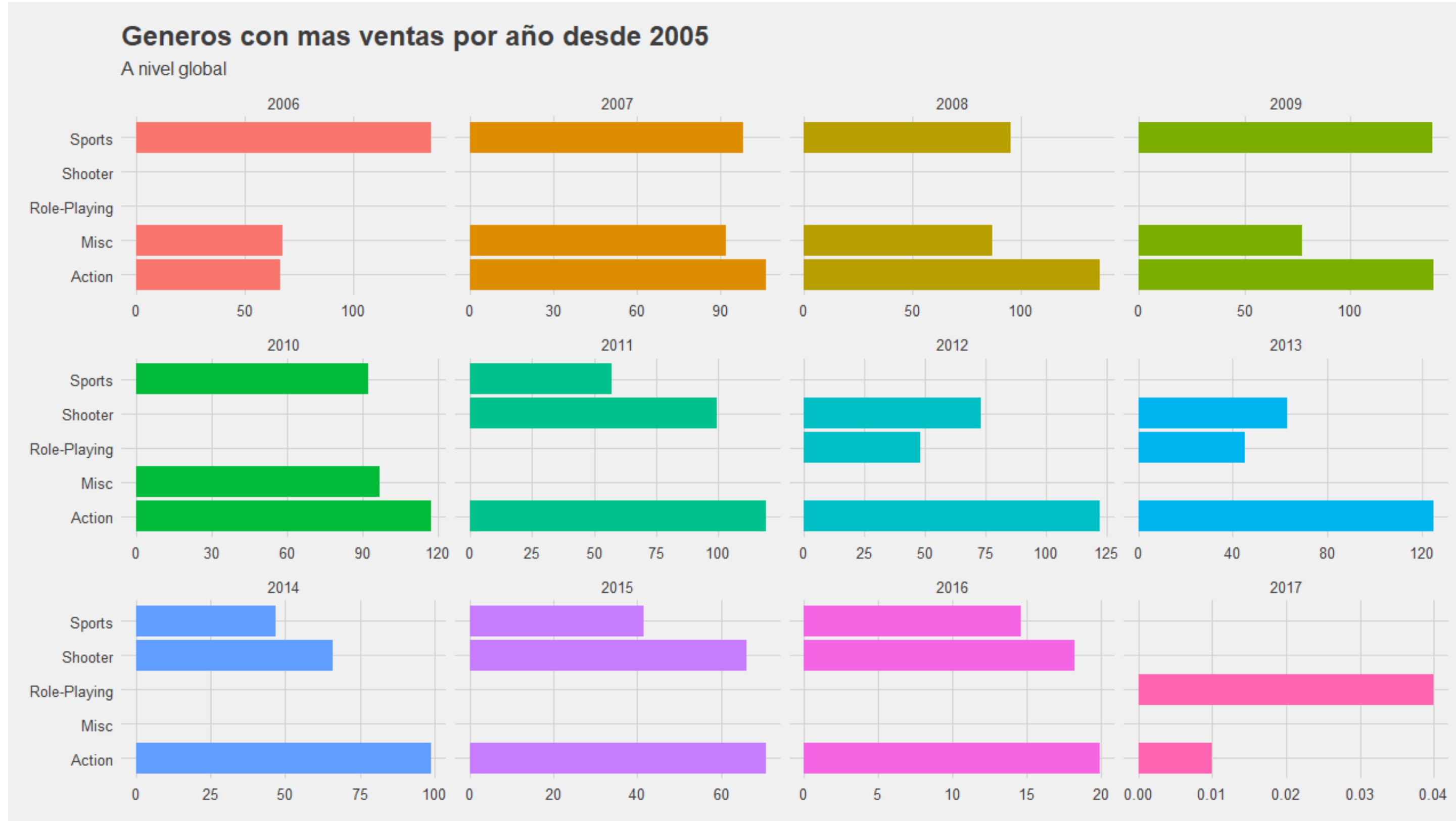
Nintendo



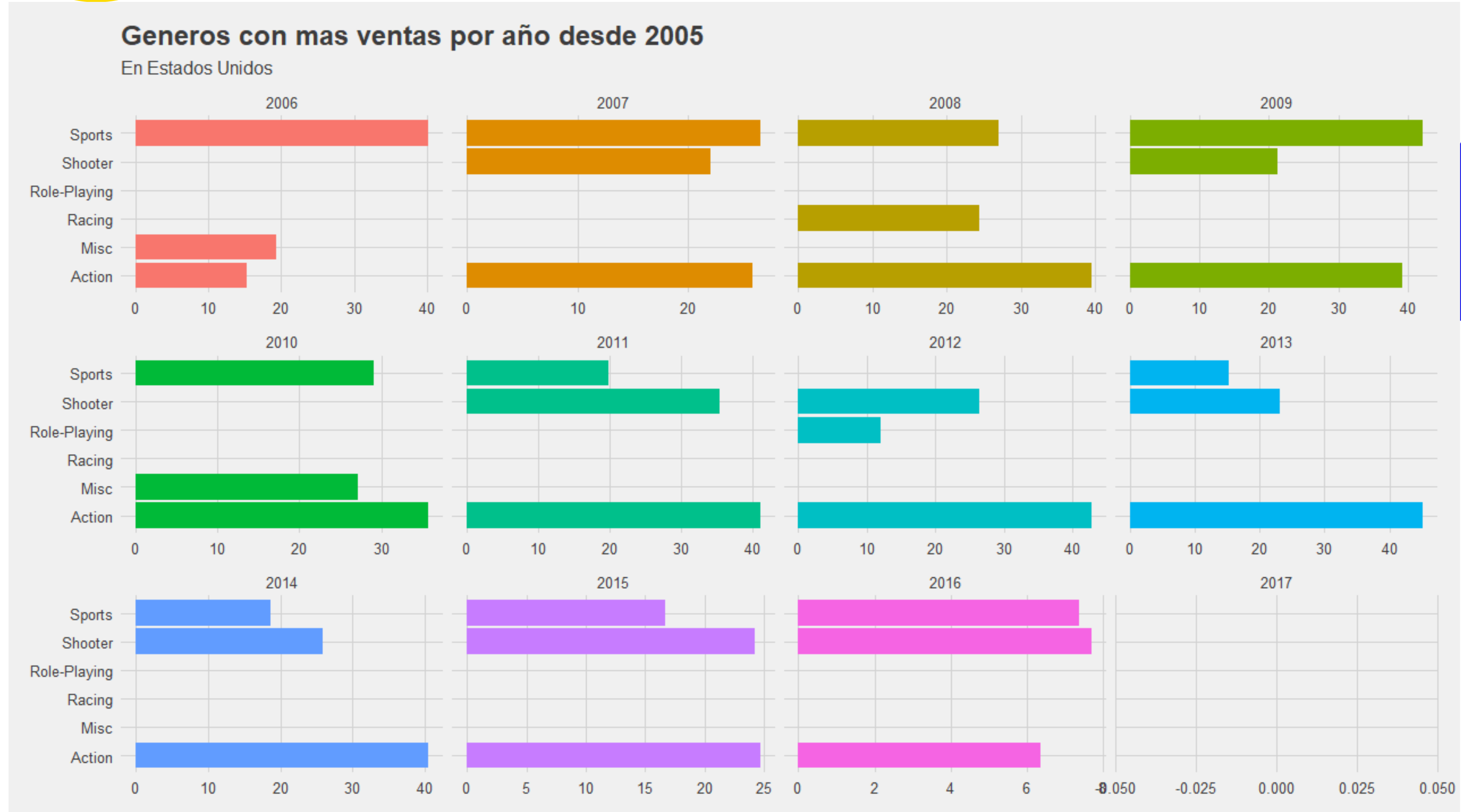
ACTIVISION®



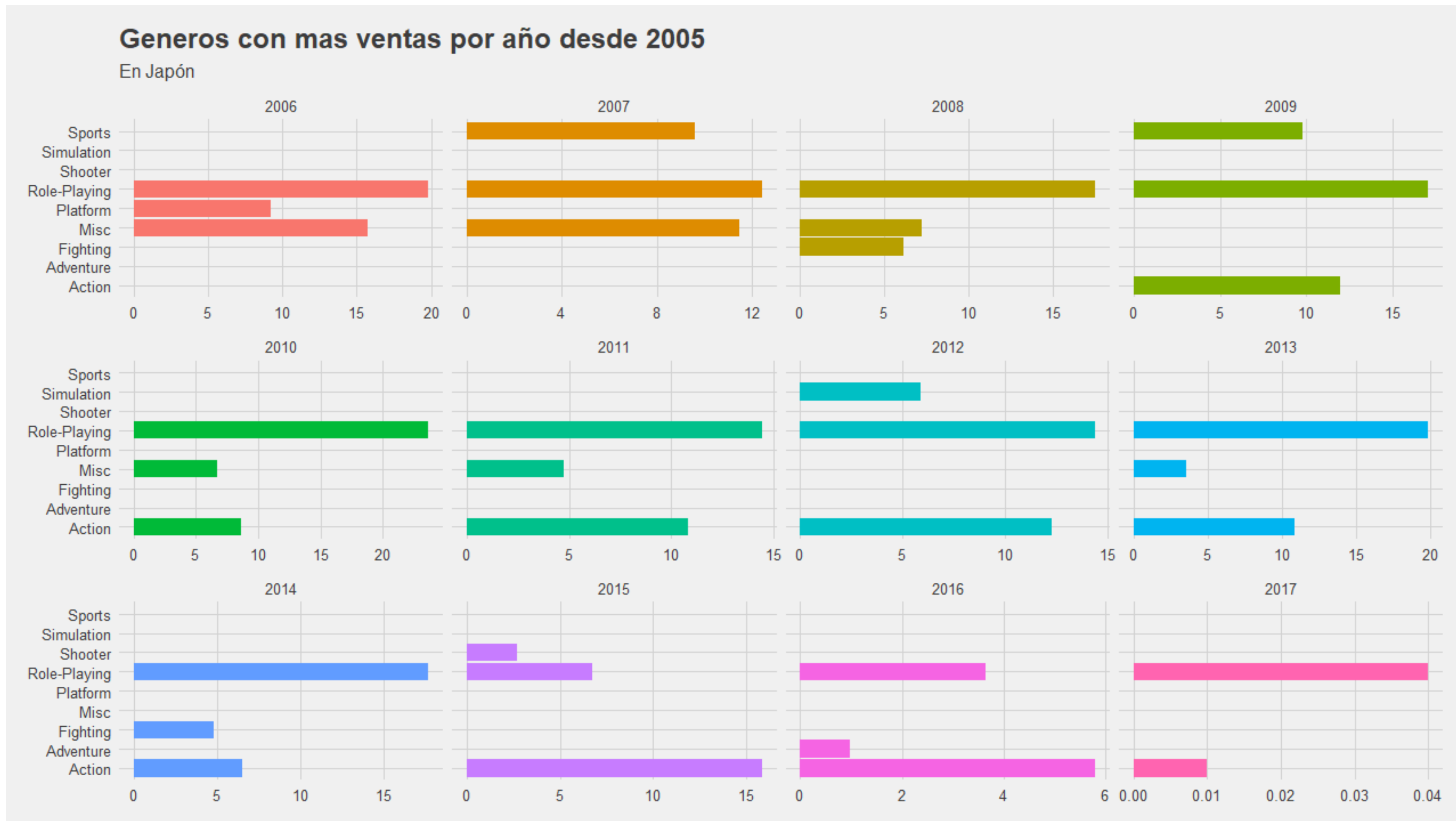
Géneros con más ventas global



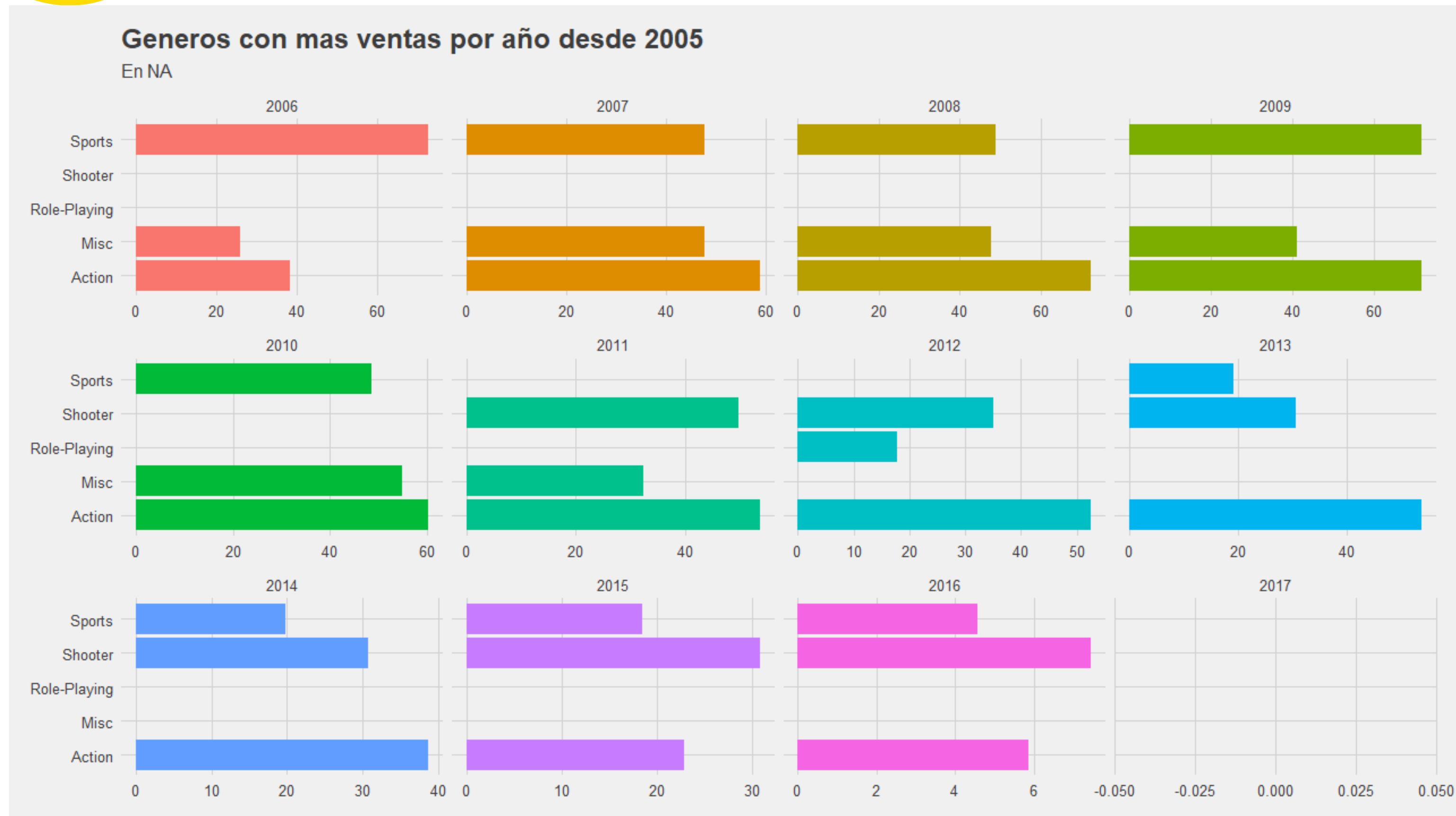
Géneros con más ventas en EU



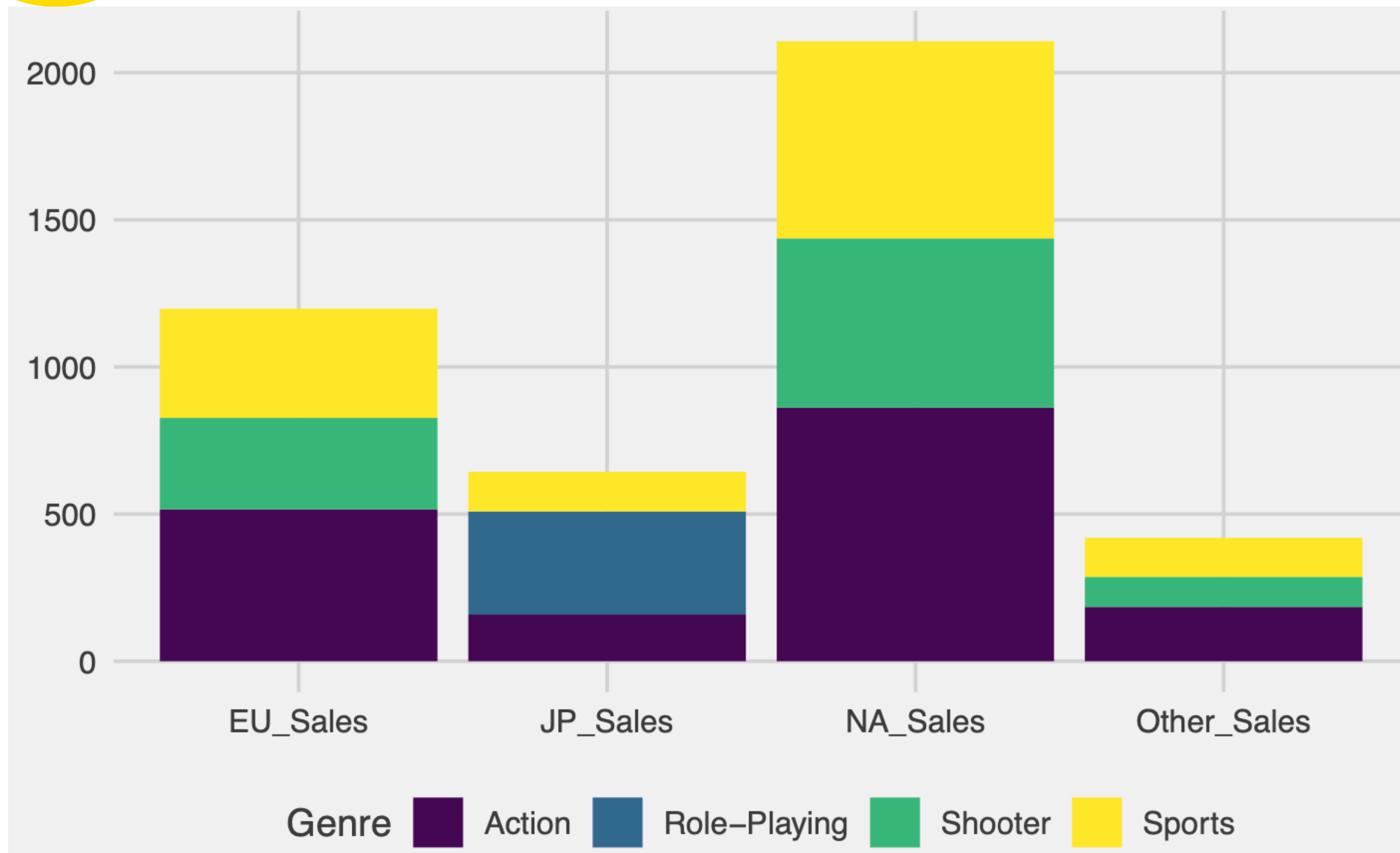
Géneros con más ventas en japon



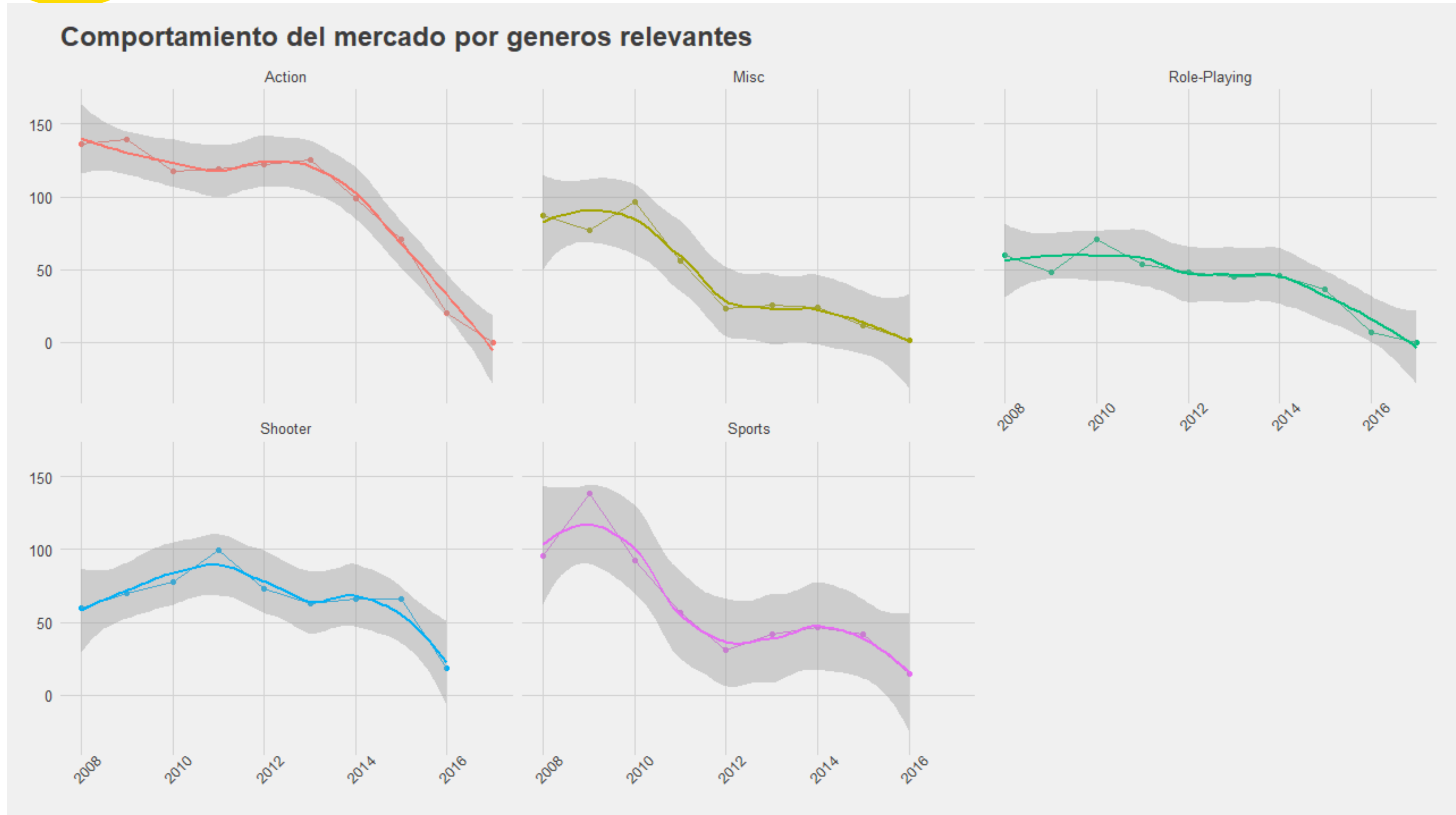
Géneros en región libre



Géneros en región libre

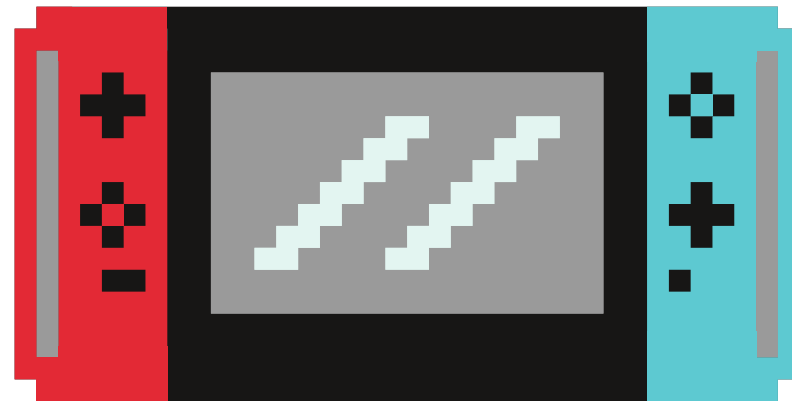


Predicción de ventas de géneros destacados



El porqué de la tendencia baja

- Rápida actualización de consolas



- Existen otras plataformas no contempladas en el conjunto de datos



- Después del boom de las consolas y rivalidad, suele a estabilizar las ventas, sin embargo, está sujeto a nuevas formas de interacción de videojuegos innovadoras de las consolas

Conclusiones

EVERYDAY PLAY

Es difícil llegar a un hecho obvio con los comportamientos que ha tenido la industria de los videojuegos, sin embargo, un hecho es que no ha decaído y los usuarios interesados han mostrado un gran interés en seguir disfrutando del entretenimiento de los videojuegos de muchos géneros en muchas regiones a través de los años.

Un hecho seguro, es que nuevas tecnologías harán que nuevas características sean consideradas drásticamente para los análisis posteriores de su mercado.