



Data Science Bootcamp

Le marché des jeux vidéos : Comment mettre en œuvre une stratégie de développement ?

Huy-Nam TRAN





Objectif du Projet

Problématique du sujet.

- Quels genres de jeux que nous voulons développer dans les années à venir ?

Réaliser une étude du marché afin d'identifier les critères économiques présents.

Est-il possible d'identifier une model prédiction de revenu ?



Agrégation de la base de données

Recherche de la base de données

- Sujet autour les revenus de jeux vidéo
- Données les plus récentes possibles

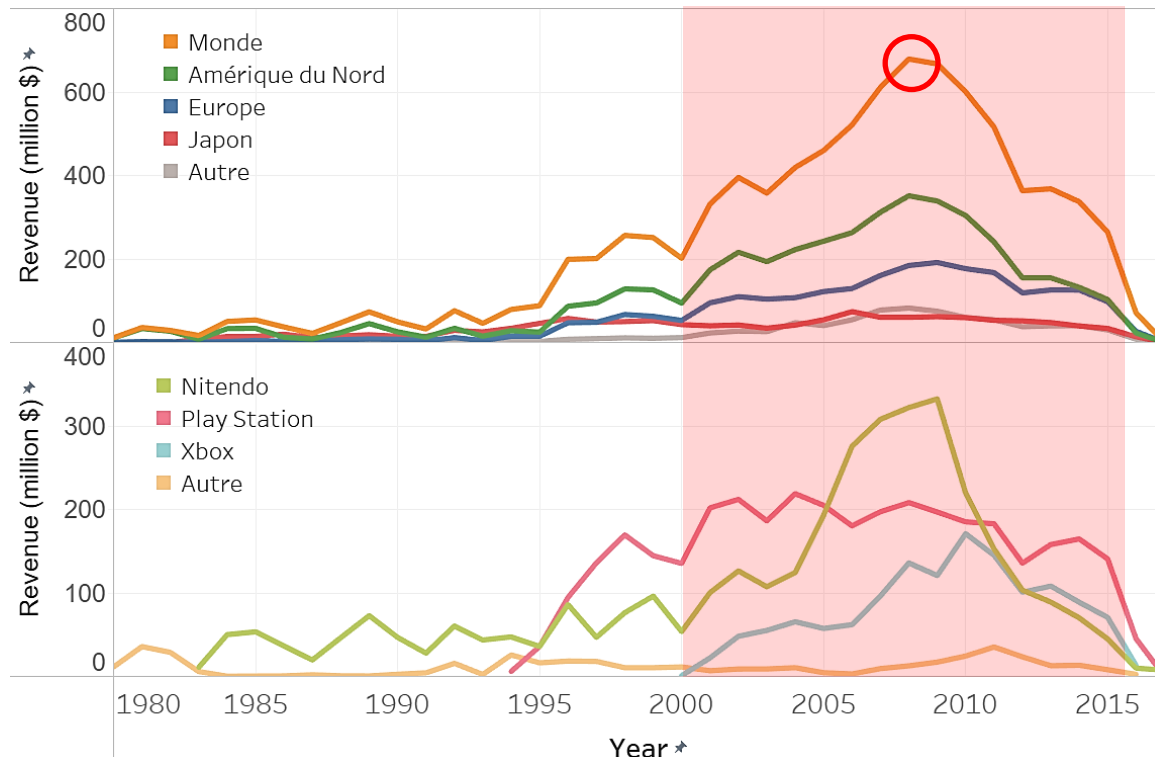
Création de la base de données

- Récupération des information des jeux en 1998 – 2017
- Source : www.kaggle.com
- Près de 6000 données



L'analyse du marché

L'évolution du revenu en fonction du temps



2008 : \$700 millions.

Les revenus sont très bas avant 2000 et après 2015.

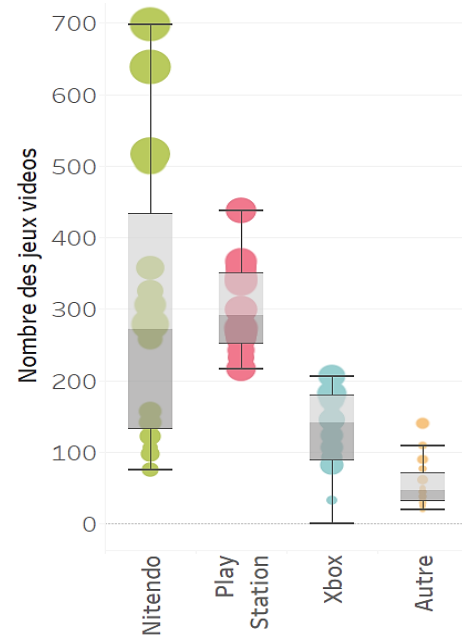
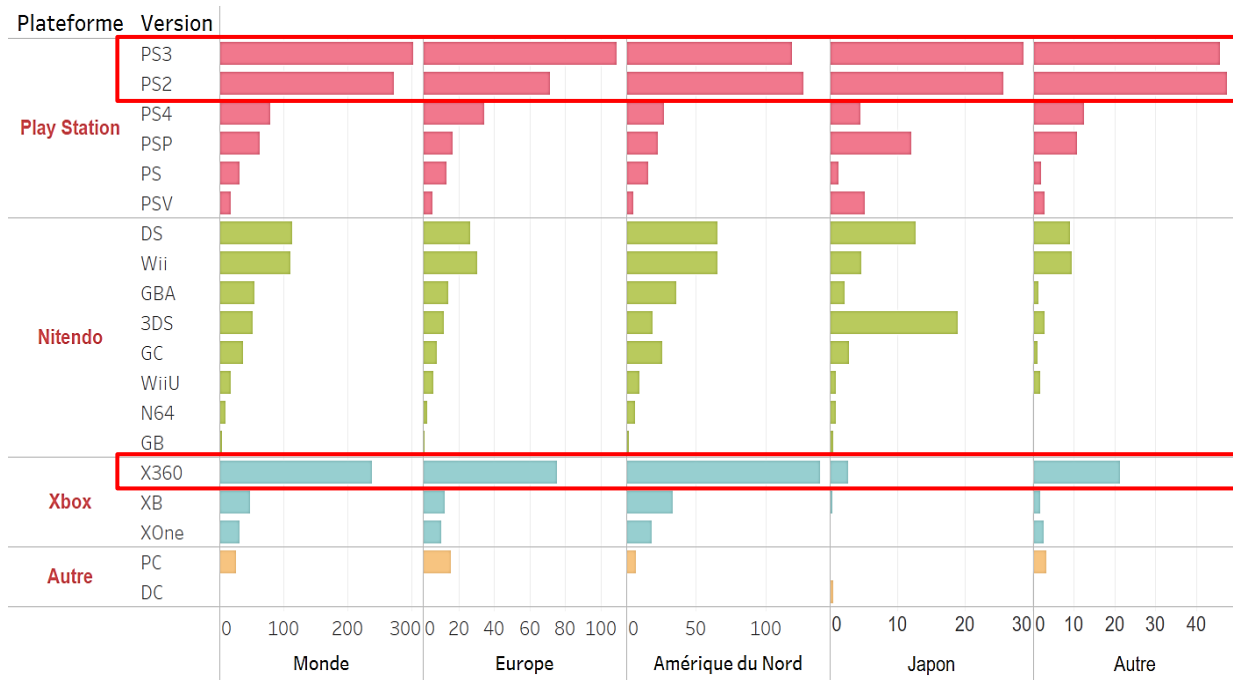
La première version de Xbox est apparu en 2001.

Période : 2000 – 2015.



Plateforme et Console vs Revenues

(2000 – 2015)



Les top 3 meilleures ventes des consoles:

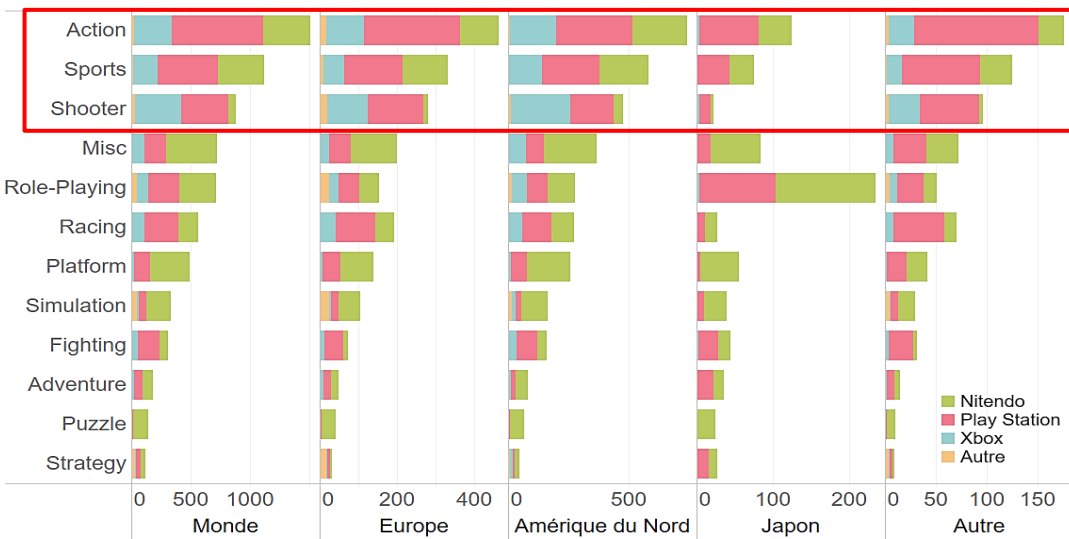


Nintendo est la plateforme le plus réussie.





Catégorie et Plateforme vs Revenues (2000 – 2015)



	Nintendo	Play Station	Xbox	Autre
Action	16.0%	27.3%	25.2%	15.6%
Sports	15.3%	18.2%	12.5%	7.0%
Shooter	2.4%	14.3%	30.6%	18.7%
Racing	6.6%	10.2%	8.3%	3.3%
Role-Playing	12.4%	9.5%	7.5%	26.3%
Fighting	2.9%	6.6%	4.2%	0.5%
Misc	17.4%	6.5%	8.3%	2.3%
Platform	13.5%	4.8%	1.7%	0.3%
Simulation	8.4%	2.2%	1.7%	25.5%
Puzzle	5.0%	0.5%	0.1%	0.5%

Les top 3 meilleures catégories de jeux :

Action, Sport, Shooter



Présentation du Modèle prédiction

Les données sont nettoyées :

- Filtre la période.
- Filtre les 3 catégories de jeux importantes.
- Sans valeur NULL.



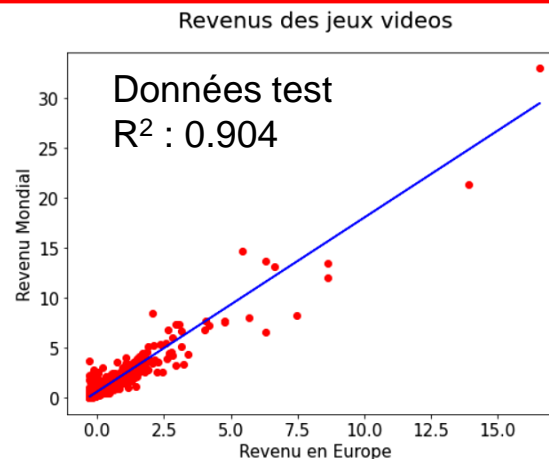
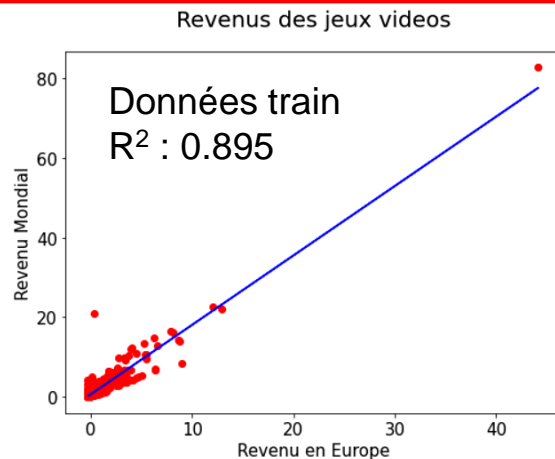
Résultats

Prédiction Revenu Mondial

Régression Linéaire

Variable unique :

- Revenu en Europe



Multi-variable :

- Genre, Plateforme, Version
- Revenu en Europe

R^2 train : 0.899

R^2 test : 0.908



Conclusion

- Les marchés importantes : Europe et Amérique du Nord.
- Les plateformes prometteuses : Play Station et Xbox.
- Les jeux vidéo préférés : action, sport et shooter.
- Marché japonaise : Nintendo et role-playing.
- Construire un modèle qui estime les valeurs cibles en fonction de l'ensemble de caractéristiques sélectionné.



Jedha

Merci,
à bientôt !

