Gráfico

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamenteExplorando Videojuegos.

Icono

Descripción generada automáticamenteContexto y motivación: El mundo de los videojuegos es un mundo amplio y extenso, el cual cada vez toma más impulso en el mercado, formando parte de la vida de todos en cierta medida. Es por esto por lo que como grupo nos motiva la idea de realizar un estudio en este nicho en base a los datos que nos proporciona la crítica de videojuegos junto a algunos datos de ventas históricas de los mismos. Con este estudio apuntamos a gente tanto dentro como fuera de la industria, por lo que los resultados podrían entregar datos interesantes en cuanto a la historia de los videojuegos.

Objetivos: Los objetivos científicos para la realización de este proyecto son los de efectuar una investigación tanto al mercado de los videojuegos como a las páginas de crítica de videojuegos, donde queremos estudiar si existen correlaciones entre los datos que nos puedan entregar. Un estudio con resultados exitosos podría resultar en un decente análisis de mercado que beneficie tanto a empresas desarrolladoras como pequeños desarrolladores (mejor conocidos como desarrolladoras indies), y, en caso contrario podríamos tener una seguidilla de datos interesantes acerca del mundo de los videojuegos junto con la opinión colectiva tanto de los medios como de los usuarios.

Datos: Para la realización de este proyecto fueron webscrapeados datos de la página oficial de metacritic (página recopilatoria de datos de crítica) junto con datos de las ventas de videojuegos que vimos en un proyecto de kaggle (esto fue comentado y autorizado por el profesor/a con anterioridad), con esto obtendremos datos categóricos con distintos tipos de clasificaciones los cuales esperamos nos ayuden en nuestra investigación.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Páginas utilizadas para obtener los datos:

1. Metacritic: <https://www.metacritic.com/>
2. Datos extra(kaggle):

Preguntas de investigación:

1. ¿Cómo han variado las ventas de los videojuegos a lo largo de los años? Y ¿Cómo podríamos clasificarlas de acuerdo a nuestras categorías?
2. ¿Cómo se diferencian los ratings de los críticos con los de los usuarios?, ¿qué información nos brindan si las comparamos con el resto de los datos en nuestro datasets?
3. ¿Es posible generar un modelo de regresión lineal útil para predecir los ratings tanto de usuarios como de la plataforma?
4. ¿Es posible generar un modelo de regresión lineal útil para predecir las ventas de un juego con nuestro dataset?
5. ¿qué conclusiones pudimos sacar después de todo el trabajo con estos datos?

Gráfico, Gráfico de barras

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza mediaDiseño tentativo: Para el desarrollo de este proyecto planeamos realizar un análisis exploratorio para nuestros datos obtenidos con métodos de webscraping, para luego de limpiarlos y clasificarlos realizar un análisis gráfico que nos pueda dar una mejor visualización, luego de esto pondremos a prueba modelos de regresión lineal para ver si estas variables nos pueden ayudar a predecir tanto las ventas de un juego como los ratings de usuarios o de la crítica.