

Relatório – Análise do Mercado de Games PS4

1. Introdução

Este relatório apresenta uma análise exploratória do mercado de jogos para PlayStation 4. O objetivo é compreender padrões de venda, identificar gêneros mais populares e observar diferenças entre regiões.

2. Dados

O dataset utilizado contém informações sobre jogos de PS4, incluindo:

- Nome do jogo
- Gênero
- Editor
- Vendas na América do Norte
- Vendas na Europa
- Vendas no Japão
- Vendas no resto do mundo
- Vendas globais

O arquivo principal é: **PS4_GamesSales.csv**

3. Metodologia

A análise foi realizada utilizando notebooks Jupyter.

Os procedimentos incluíram:

- Limpeza dos dados
- Tratamento de valores ausentes
- Análises descritivas
- Geração de gráficos
- Interpretação dos resultados

4. Análises e Resultados

A análise visual mostra que os anos com maior volume de vendas globais foram 2014 e 2015, indicando um pico relevante no mercado de PS4 nesse período. A distribuição global revela grande variabilidade entre os jogos, com alguns títulos ultrapassando facilmente 15 milhões de unidades, enquanto a maioria permanece abaixo de 5 milhões.

A análise por continente evidencia que América do Norte e Europa dominam o consumo, representando a maior parte das vendas em todos os anos analisados. O Japão aparece com uma participação menor e mais estável, enquanto o restante do mundo mantém

contribuição moderada. Os gráficos produzidos por produtores e por jogos mostram que poucos títulos e poucas produtoras concentram os maiores volumes de vendas, enquanto a maioria dos lançamentos possui desempenho mais discreto. Já a distribuição por gênero destaca que alguns tipos de jogos se sobressaem, reforçando o impacto das preferências do público.

5. Discussão

Os resultados mostram que o sucesso de um jogo está fortemente ligado ao seu gênero e à sua capacidade de alcançar o público das regiões com maior poder de consumo, como América do Norte e Europa. A concentração de vendas em poucos títulos demonstra a força das grandes franquias e a influência de campanhas de marketing e reputação das produtoras.

Além disso, observa-se que o Japão possui um comportamento distinto dos demais mercados, reforçando a necessidade de estratégias específicas para essa região. A grande dispersão no desempenho de jogos e gêneros sugere que fatores como reconhecimento da marca, qualidade do produto e timing de lançamento também desempenham papéis decisivos.

6. Conclusão

A análise evidencia que o mercado de jogos para PS4 apresenta padrões bem definidos: gêneros populares, como Action e Sports, lideram as vendas; regiões como América do Norte e Europa movimentam a maior parte do mercado; e poucos títulos de grande sucesso impactam significativamente o desempenho geral.

Esses insights podem ajudar desenvolvedores, estúdios e analistas na tomada de decisões estratégicas, como escolha de gênero, posicionamento de mercado e planejamento de lançamentos. Compreender as preferências regionais e os fatores determinantes de alto desempenho é essencial para competir em um setor tão dinâmico quanto o de games.

7. Referências

Dataset: Kaggle – [Video Games Sales Dataset](#)