



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE ESTADÍSTICA Y CIENCIAS ACTUARIALES

ANÁLISIS DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS

Trabajo: Informe Académico

Computación I

AUTOR:

true

true

PROFESOR:

Prof. Jesus Ochoa

Prof. Oliver Triveño

Caracas, Febrero 2026

Índice general

Resumen	II
0.1. 1. Introducción	1
0.2. 2. Planteamiento del Problema.	1
0.3. 3. Objetivos	1
0.3.1. 3.1 Objetivo General	1
0.3.2. 3.2 Objetivos Específicos	1
0.4. 4. Marco de Referencia	2
0.4.1. 4.1 Marco Teórico	2
0.4.2. 4.2 Marco Metodológico	2
0.5. 5. Enfoque y Tipo de Investigación	2
0.6. 6. Fuente de Datos	2
0.7. 7. Período de Referencia	2
0.8. 8. Procesamiento y Análisis de Datos	2
0.9. 10. Análisis	3

Resumen

En el presente informe se realiza un análisis exploratorio de los datos de ventas de videojuegos a nivel global. Se examinan las tendencias históricas, la predominancia de géneros y el desempeño por regiones (NA, EU, JP), aplicando técnicas estadísticas descriptivas y visualización de datos con R.

0.1. 1. Introducción

0.2. 2. Planteamiento del Problema.

En la última década, el mercado laboral global ha experimentado una transformación sin precedentes. Factores como la digitalización acelerada, la normalización del trabajo remoto y la demanda de habilidades técnicas específicas han redefinido cómo se valoran los puestos de trabajo. Ya no basta con mirar el “título del cargo”; la compensación económica ahora parece estar sujeta a una red compleja de variables interconectadas.

¿Es el tamaño de la empresa un predictor fiable del sueldo? ¿Existe una penalización salarial por elegir la modalidad remota, o es ahora un estándar competitivo? ¿Qué tanto peso real tienen ciertas habilidades (skills) frente a la ubicación geográfica?. A pesar de la abundancia de ofertas de trabajo, existe una falta de claridad sobre cuáles son los verdaderos determinantes del salario en el mercado actual, por lo cual, este estudio busca aclarar esas dudas mediante la estadística descriptiva y el uso de la plataforma GitHub y lenguajes de programación conocidos como R y Python.

0.3. 3. Objetivos

0.3.1. 3.1 Objetivo General

Analizar el panorama laboral de los sectores tecnológicos emergentes mediante estadística descriptiva para identificar las variables que más impactan en la oferta salarial y la demanda de talento.

0.3.2. 3.2 Objetivos Específicos

- Determinar el promedio, mediana y desviación estándar de los salarios por industria para identificar cuál es la más rentable.
- Comparar las medias salariales entre puestos remotos y presenciales para verificar si existe una “penalización” o beneficio económico por la modalidad.
- Identificar las ciudades con mayores ofertas de empleo y su nivel de remuneración promedio.
- Clasificar las habilidades más solicitadas en cada sector y su frecuencia de aparición en las vacantes.
- Evaluar si el tamaño de la empresa (Small, Medium, Large) influye significativamente en los rangos salariales ofrecidos.

0.4. 4. Marco de Referencia

0.4.1. 4.1 Marco Teórico

- Teoría del Capital Humano: Propone que el salario está directamente relacionado con la productividad del trabajador, la cual se mide a través de sus habilidades y educación.
- Teoría de los Salarios Compensatorios: Sugiere que las características no monetarias de un trabajo (como la modalidad remota o el tamaño de la empresa) afectan el sueldo.
- Segmentación del Mercado Laboral: Plantea que el mercado no es uniforme. Variables como `industry` y `company_size` crean “segmentos” donde las reglas de compensación cambian drásticamente.

0.4.2. 4.2 Marco Metodológico

0.5. 5. Enfoque y Tipo de Investigación

Tipo descriptivo, correlacional no experimental y de enfoque cuantitativo.

0.6. 6. Fuente de Datos

Los datos a evaluar se encuentran alojados en el repositorio `nazaartgs/Jobs_and_skills`: Un estudio estadístico creado con `R` y `python` para analizar las habilidades requeridas en el mercado laboral de la tecnología el cual ya se encuentra depurado y listo para su revisión.

0.7. 7. Período de Referencia

0.8. 8. Procesamiento y Análisis de Datos

El análisis se realiza con `R` y las librerías `dplyr` y `ggplot2`. El proceso consta de:

1. **Limpieza de Datos:** Carga del dataset, manejo de valores atípicos o no válidos (ej. precios en cero, número de habitaciones irreal), y corrección de tipos de datos.
2. **Análisis Descriptivo:** Cálculo de estadísticas resumen.
3. **Visualización:** Creación de gráficos para ilustrar distribuciones y relaciones. Se utiliza una paleta de colores consistente inspirada en “La noche estrellada”.
4. **Tabulación:** Generación de tablas formateadas con `kable` y `kableExtra` para una presentación clara de los resultados.

#9. Resultados y Análisis

0.9. 10. Análisis