

Video Games Sales

A base de dados utilizada nesta análise contém informações detalhadas sobre as vendas de videogames, incluindo o ano em que as vendas foram registradas, o nome dos jogos, a quantidade de jogos vendidos e os consoles utilizados. Além disso, a base de dados também apresenta dados sobre as regiões de vendas de cada console.

Utilizando a linguagem de programação R e suas bibliotecas, realizamos uma série de análises e visualizações para caracterizar essa base de dados e obter insights valiosos sobre as tendências e padrões nas vendas de videogames.

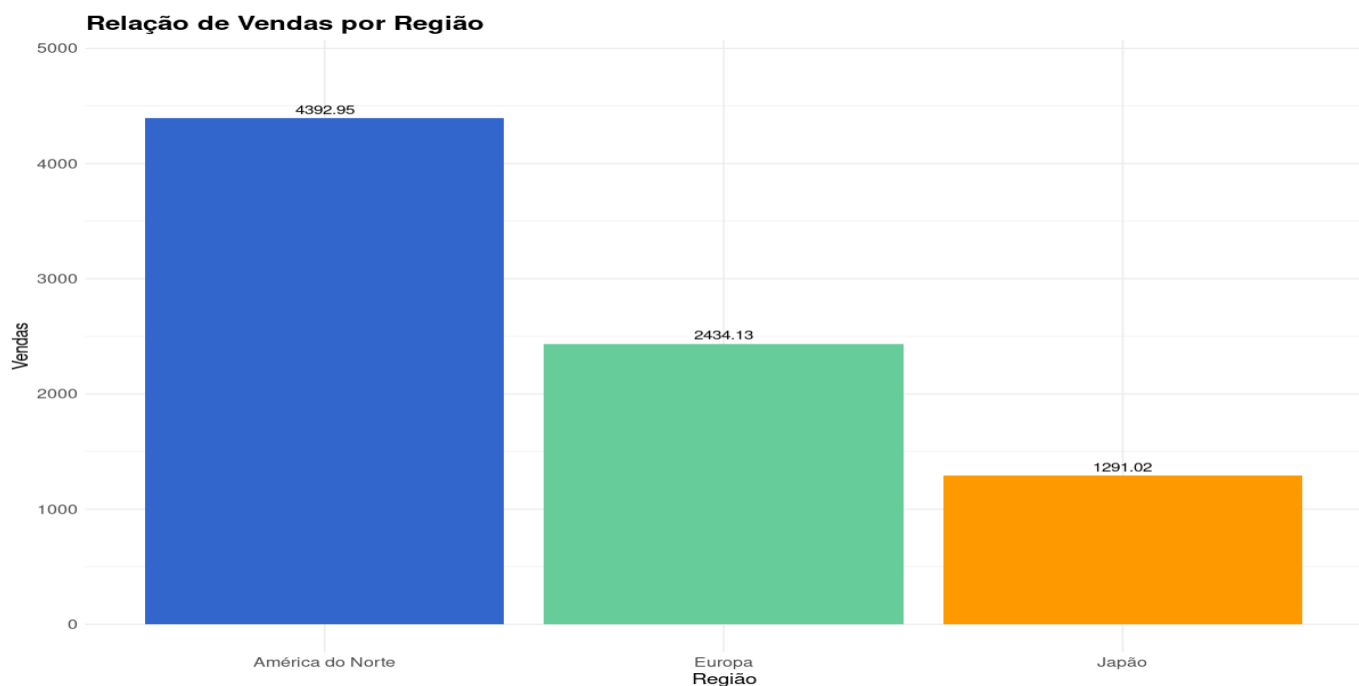
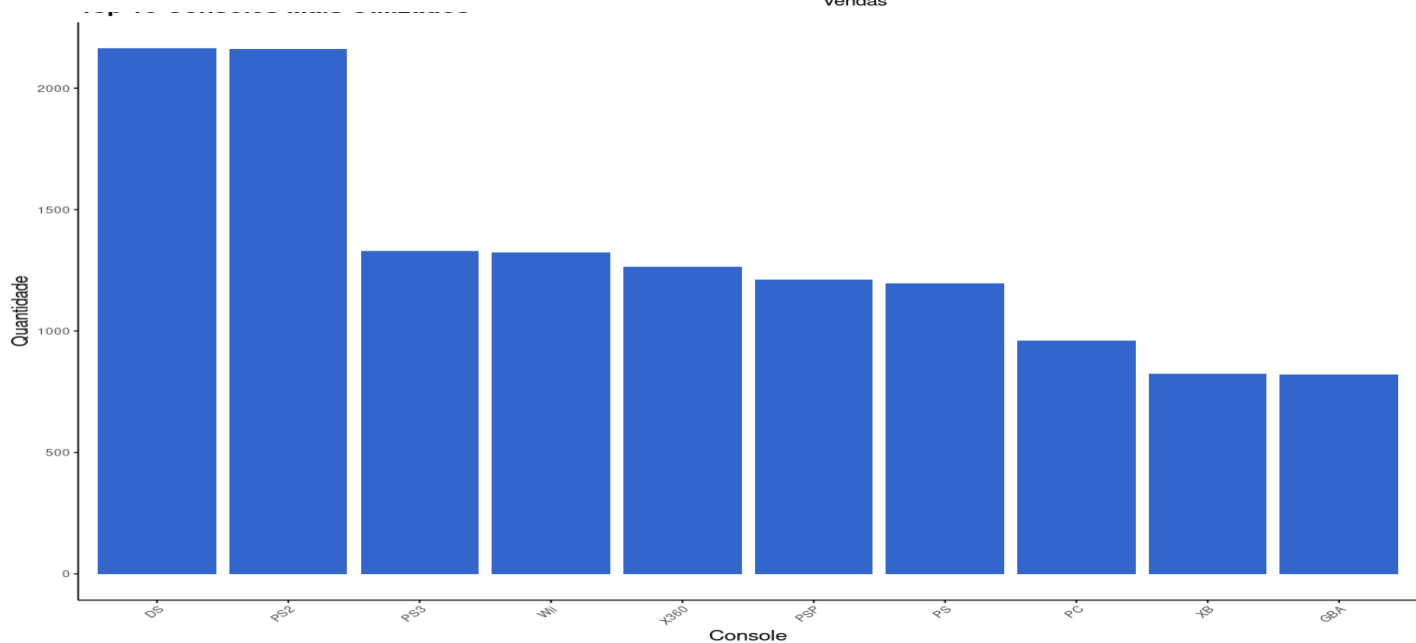
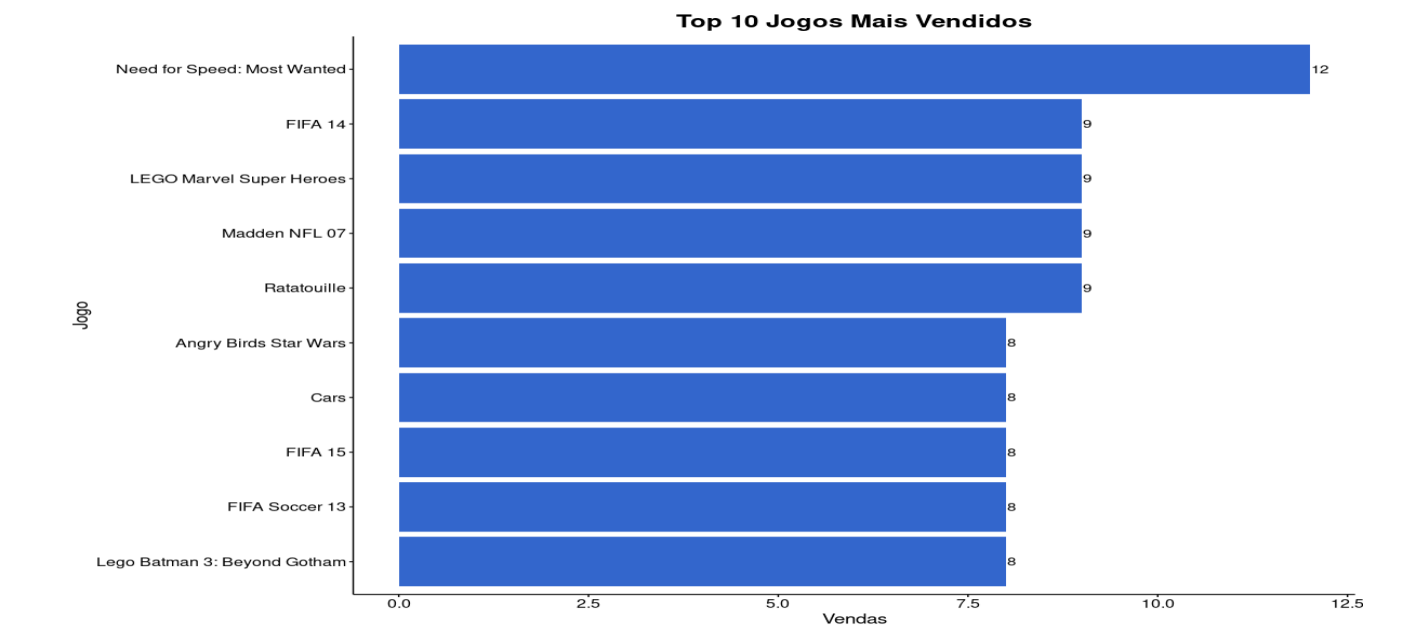
Inicialmente, realizamos uma análise dos top 10 jogos mais vendidos, identificando os jogos de maior sucesso com base na quantidade de vendas. Essa informação nos permite compreender quais jogos tiveram um desempenho excepcional no mercado.

Em seguida, exploramos os top 10 consoles mais utilizados, analisando a quantidade de vezes que cada console aparece na base de dados. Essa análise nos fornece uma visão geral dos consoles mais populares e utilizados pelos jogadores.

Posteriormente, direcionamos nossa atenção para as vendas por região, focando nas regiões da América do Norte, Europa e Japão. Analisamos os valores de vendas em cada região, comparando-os para entender as diferenças e semelhanças nas preferências dos jogadores em cada localidade.

Por fim, realizamos gráficos para visualizar essas análises de forma mais clara e compreensível. Utilizamos cores atraentes e elementos visuais para tornar os gráficos mais estilizados e informativos. Essas visualizações nos ajudaram a identificar padrões, destacar insights importantes e comunicar nossas descobertas de maneira eficaz.

Em resumo, a análise da base de dados de vendas de videogames utilizando a linguagem R nos permitiu caracterizar essa base de dados e obter informações valiosas sobre as tendências e padrões nas vendas de jogos. Com base nessa análise, pudemos compreender os jogos mais populares, os consoles mais utilizados e as preferências de compra em diferentes regiões geográficas. Esses resultados podem ser úteis para a indústria de videogames, auxiliando no desenvolvimento de estratégias de marketing e na compreensão das demandas dos jogadores.



Aluno: Pedro Gabriel Neves da Silva / RA: 22251715
Matéria: Introdução a R para Ciência de Dados