

◆ 2023. 01.04

Work type

/ writing
/ photo, image
/ card news
/ videos
/ audio
/ newsletter

Section 1 project

게임시장 데이터 분석

코드스테이츠 부트캠프
AI 17기 임수아

PROJECT CONTENTS

01 데이터 전처리

02 지역별 분석

- 지역 분류
- 장르별 판매량 비교
- 2000년대 이후 판매량 비교

03 연도별 분석

- 6개로 군집화
- 연도에 따른 군집별 판매량 비교
- 2000년대 이후 판매량 비교
- 게임 플랫폼 트렌드

04 인기게임 시각화

- 인기게임 장르
- 인기게임 플랫폼
- 인기게임사
- 시장 구매력

05 결론

01. 데이터 전처리

- 데이터 구성

Name : 게임의 이름

Platform : 게임 플랫폼

Year : 게임 출시년도

Genre : 게임 장르

Publisher : 게임 배급사

NA_Sales : 북미지역 출고량

EU_Sales : 유럽지역 출고량

JP_Sales : 일본지역 출고량

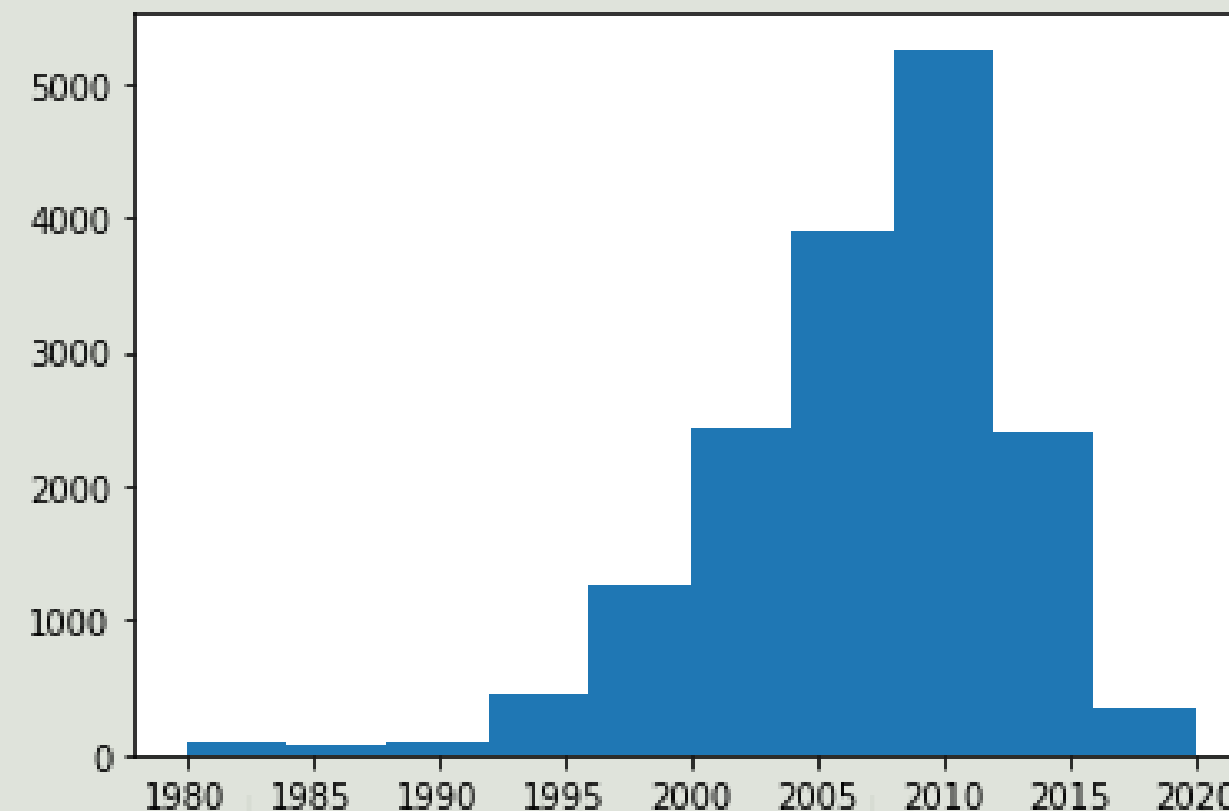
Other_Sales : 기타지역 출고량

- year 이상 데이터 처리

1980년부터 2020년 사이의 데이터임

0-20으로 입력된 데이터 → +2000년

20 - 99로 입력된 데이터 → +1900년



- 출고량 데이터 전처리

K, M과 같은 단위와 함께 입력됨
문자 제거 후, 각각 1000, 1000000
곱한 후, 정수형 데이터로 변환

- 결측치 행 삭제

- 지역별 출고량을 더해 전체 출고량 all_Sales 데이터 생성

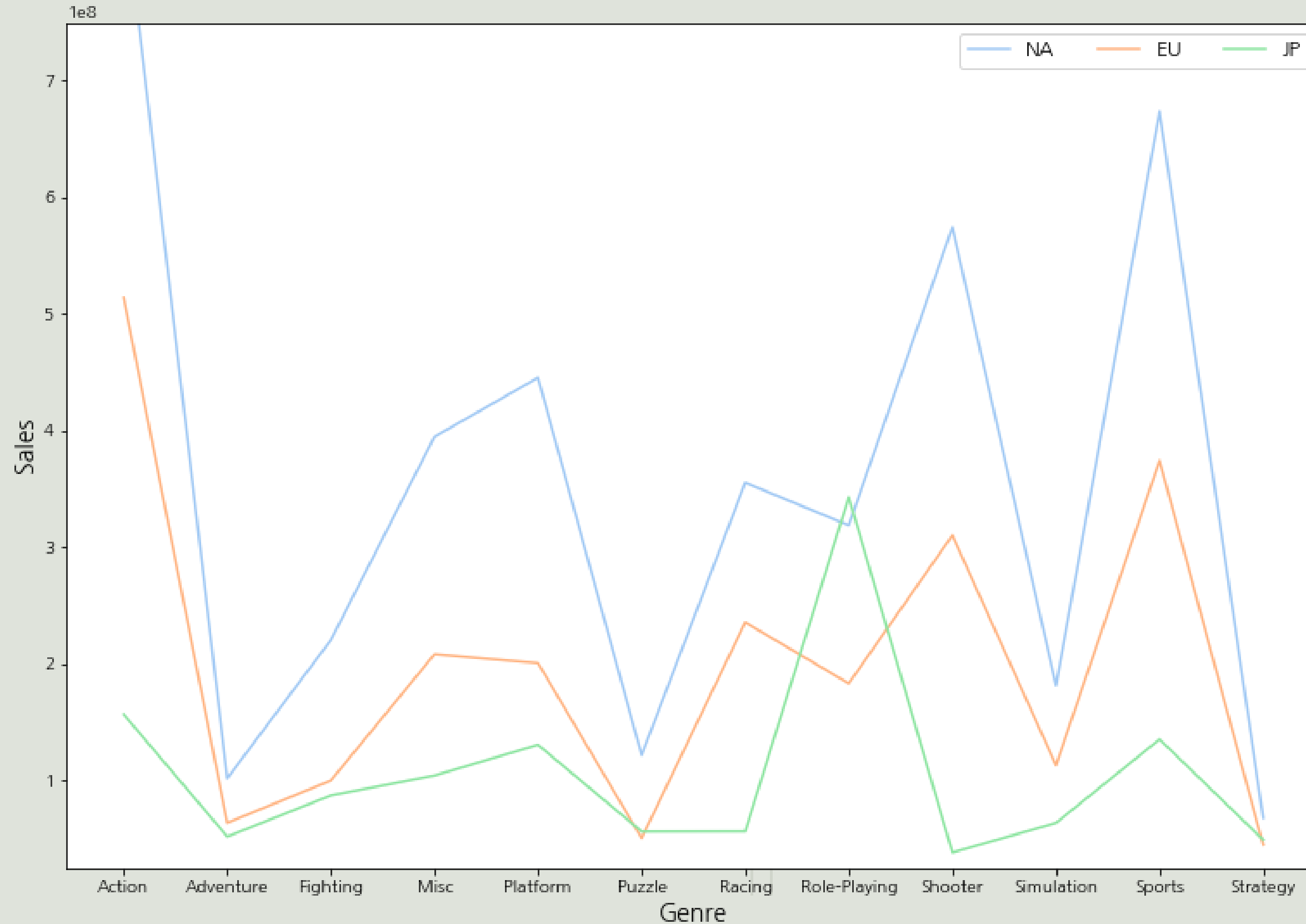
- 연도 범주화를 위해 5년단위로 year_category 데이터 생성

02. 지역별 데이터 분석

- 지역별로 선호하는 게임장르가 다를까?

지역 구분:
출고량 데이터 기준인 북미, 유럽, 일본 세 군데로 나누어 분석 진행

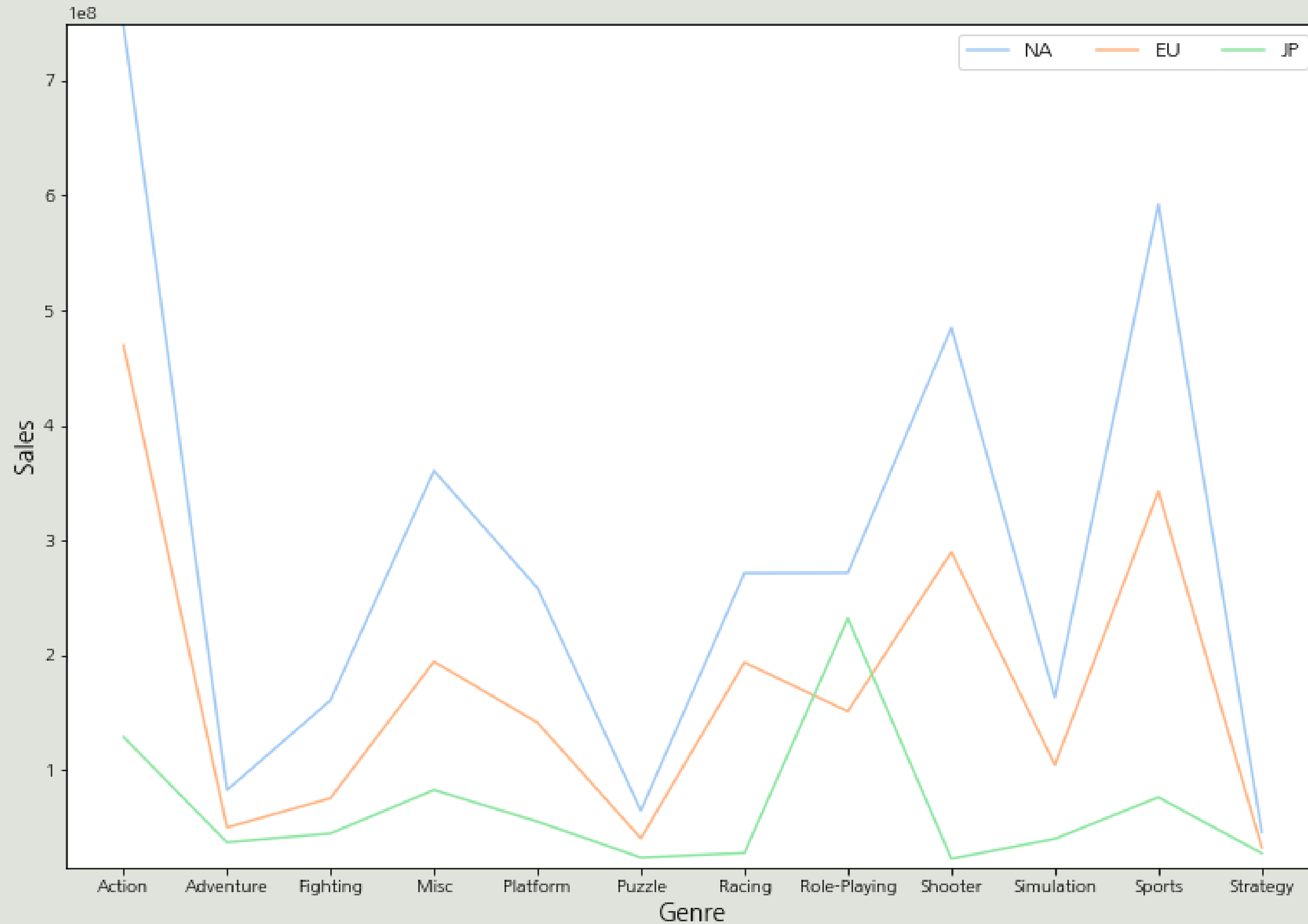
장르별 판매량 비교



02. 지역별 데이터 분석

- 지역별로 선호하는 게임장르가 다를까?

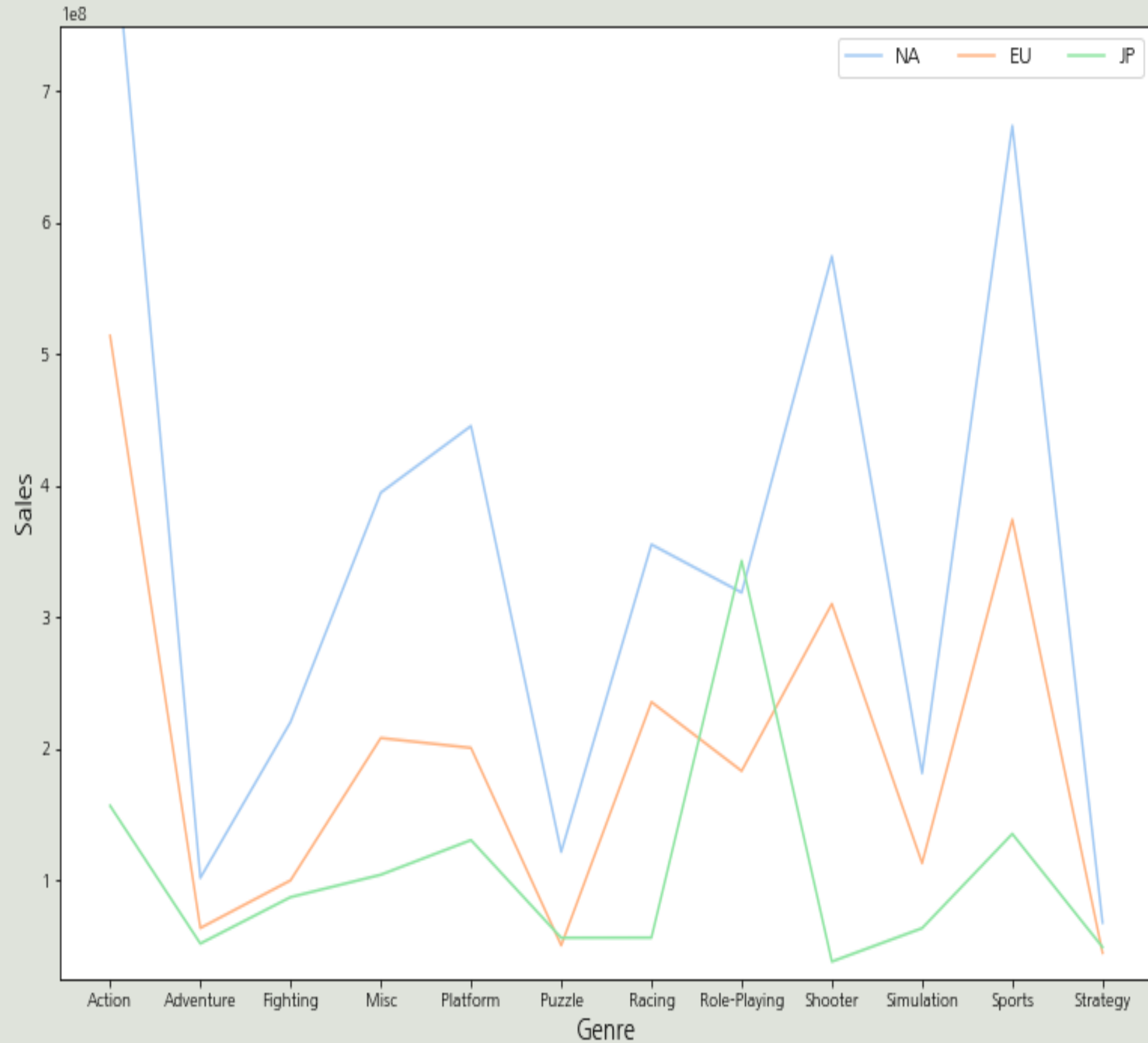
2000년 이후 장르별 판매량 비교



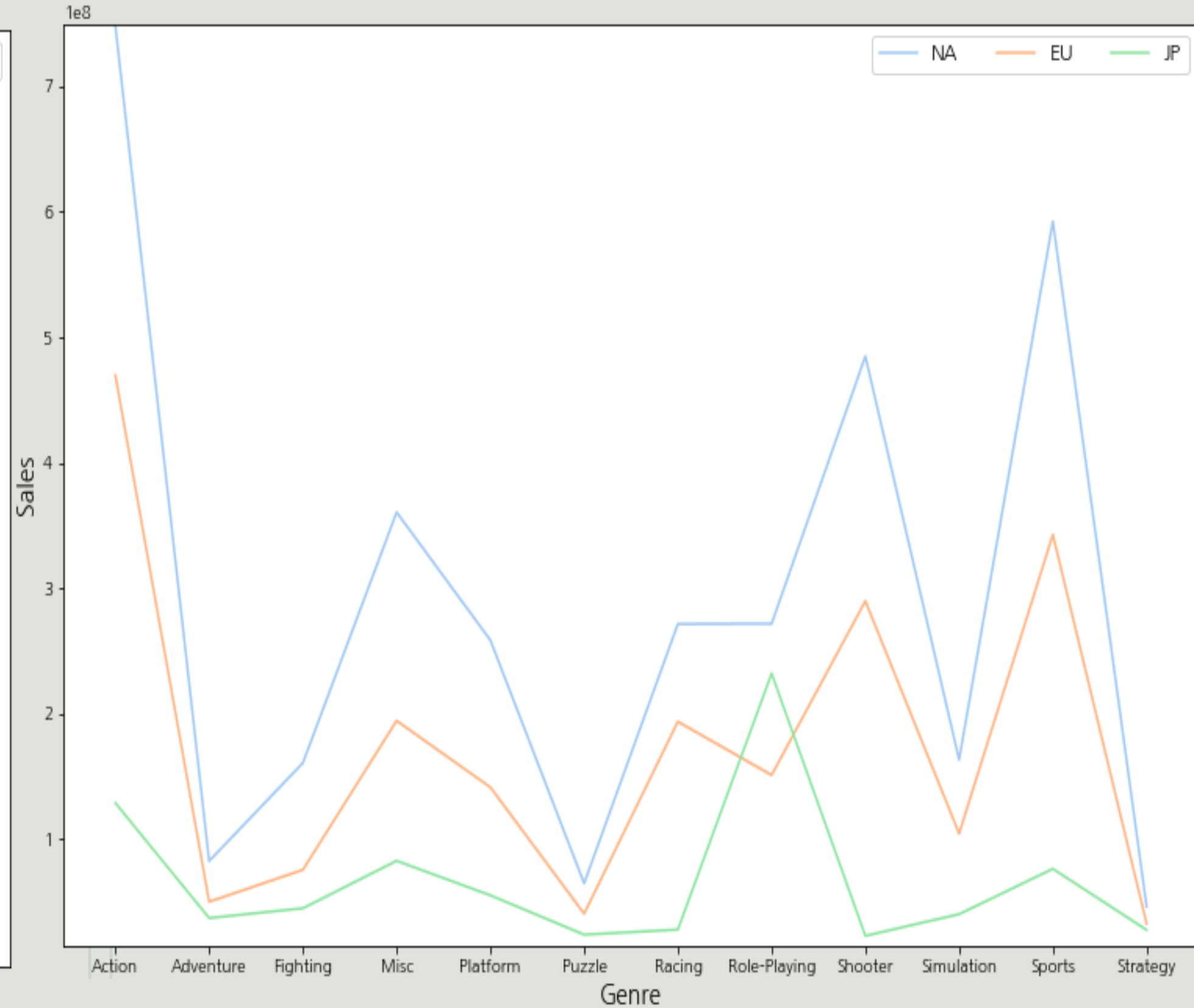
02. 지역별 데이터 분석

- 지역별로 선호하는 게임장르가 다를까?

장르별 판매량 비교



2000년 이후 장르별 판매량 비교

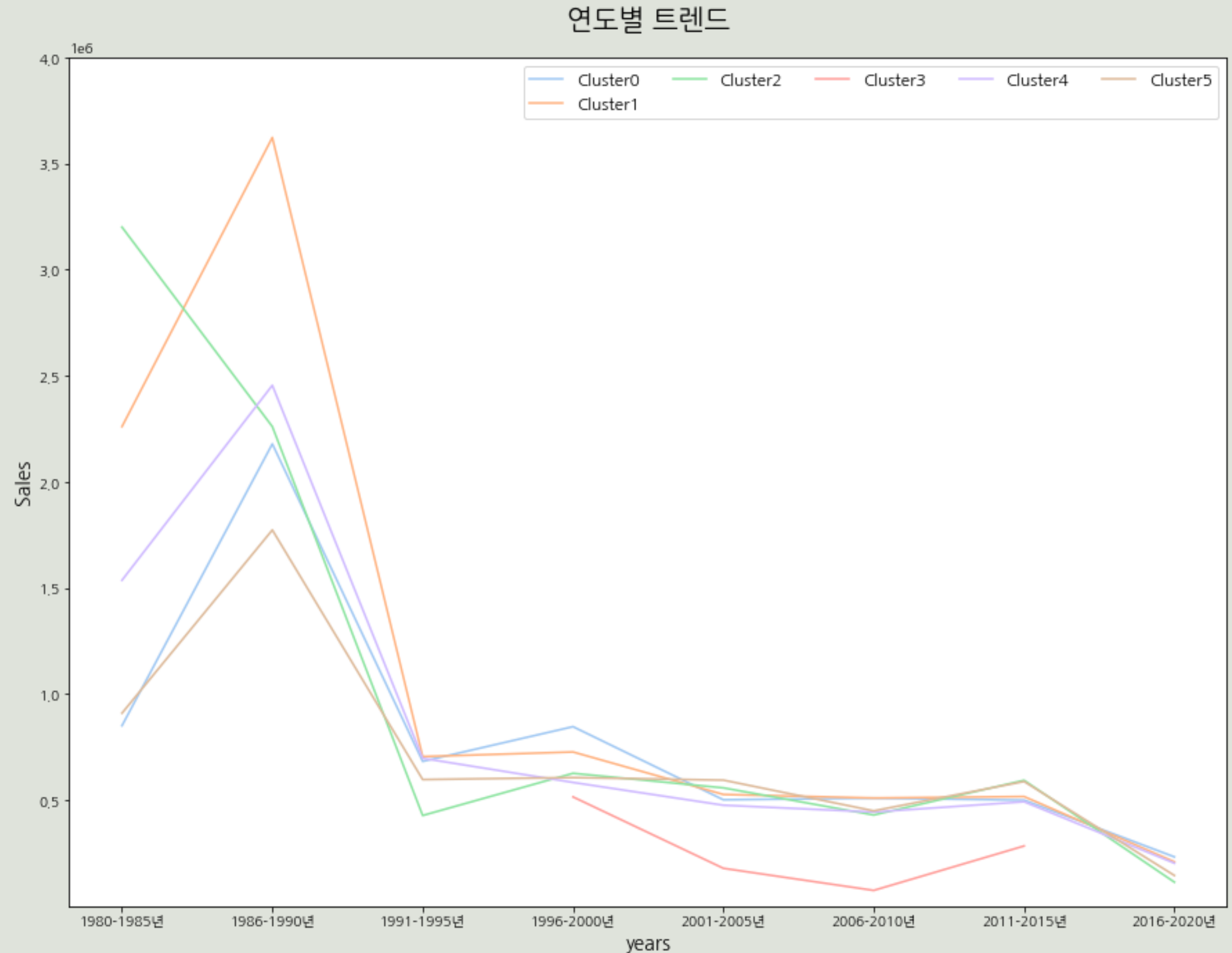


03. 연도별 데이터 분석

- 연도별로 트렌드가 존재할까? 출고량 데이터 분석

연도별 트렌드를 효율적으로
가시화하기 위해 각각 특성이
다른 그룹 6개를 생성하여
각각 그래프로 표현함

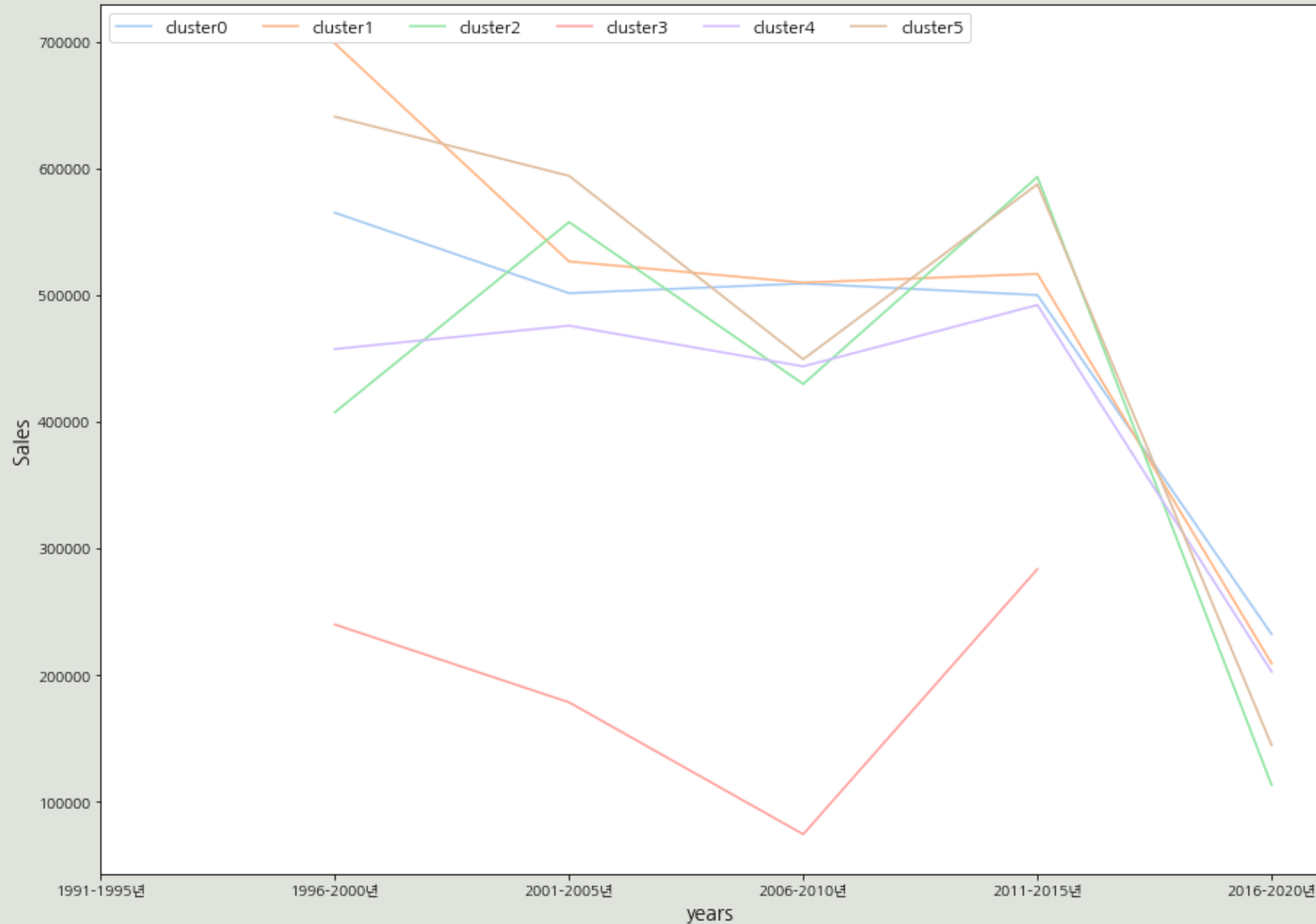
서로 다른 그룹들이 비슷한 추세로
움직이고 있는 것으로 보아,
연도별 게임 판매량에 트렌드가
존재한다고 할 수 있다.



03. 연도별 데이터 분석

- 연도별로 트렌드가 존재할까? 출고량 데이터 분석

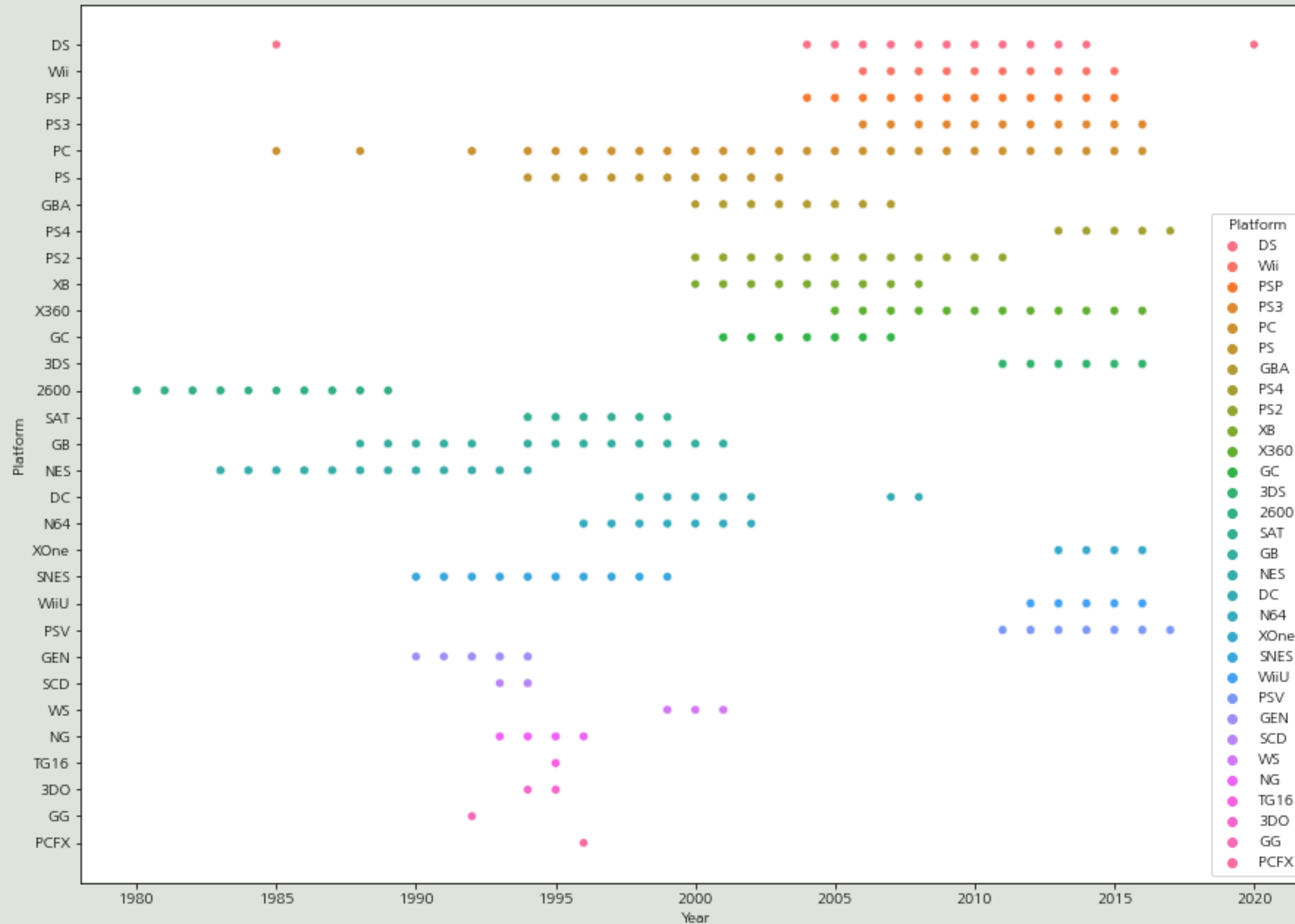
2000년도 이후 연도별 트렌드



03. 연도별 데이터 분석

- 연도별로 트렌드가 존재할까? 플랫폼 분석

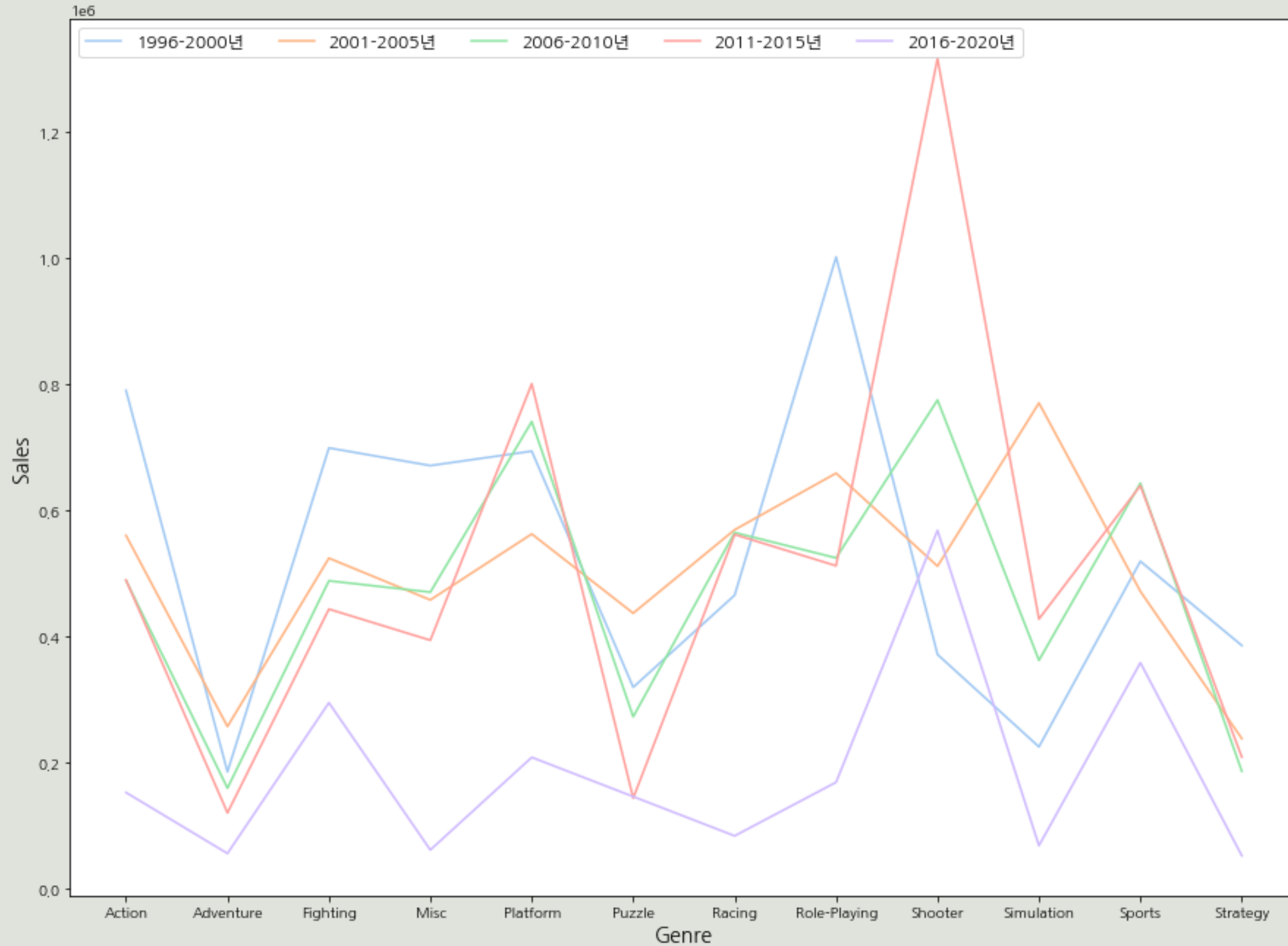
플랫폼 트렌드



03. 연도별 데이터 분석

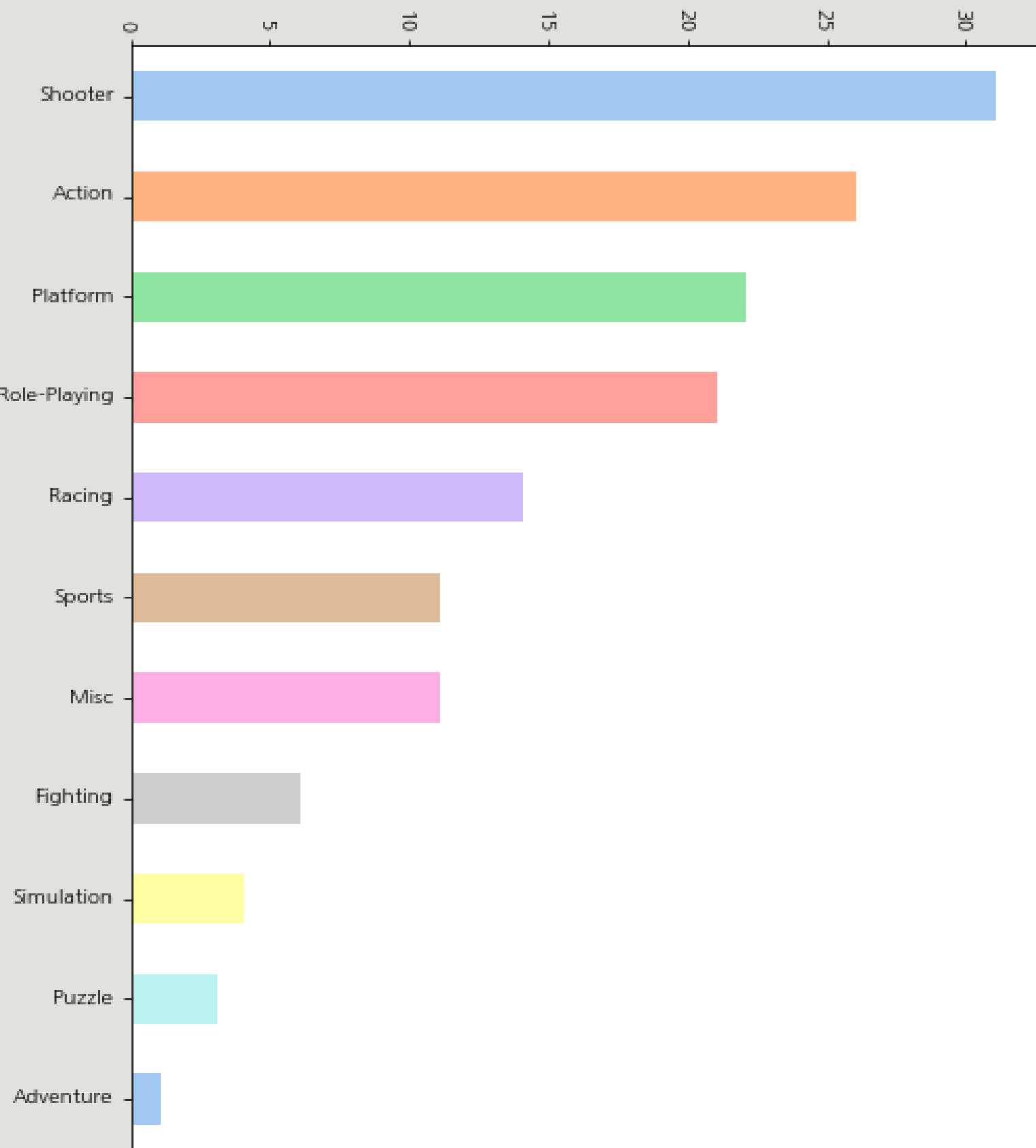
- 연도별로 트렌드가 존재할까? 선호장르 분석

연도별 선호 게임 장르

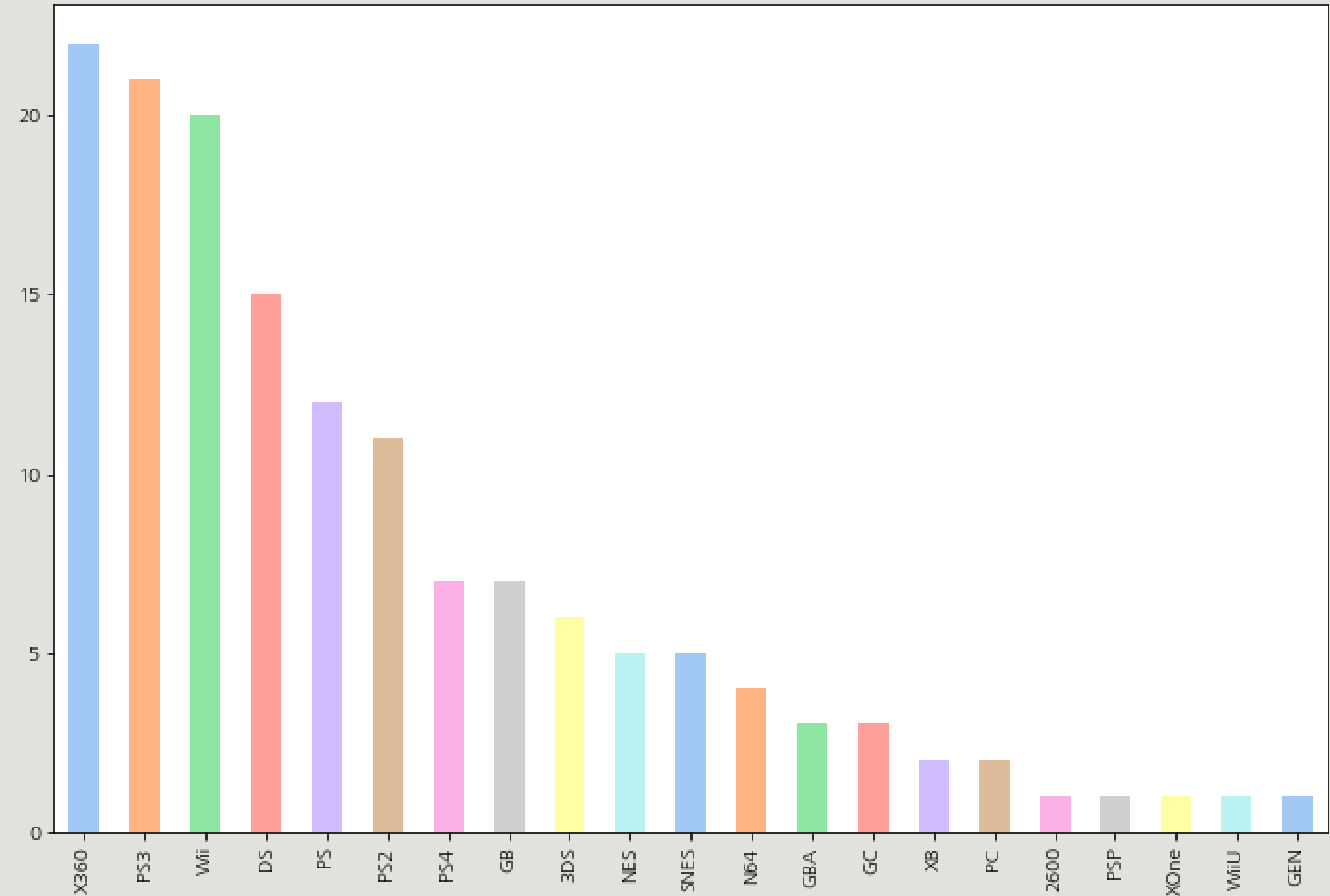


04. 인기게임 시각화 - 인기게임 top 150개의 특성 분석

인기게임 장르

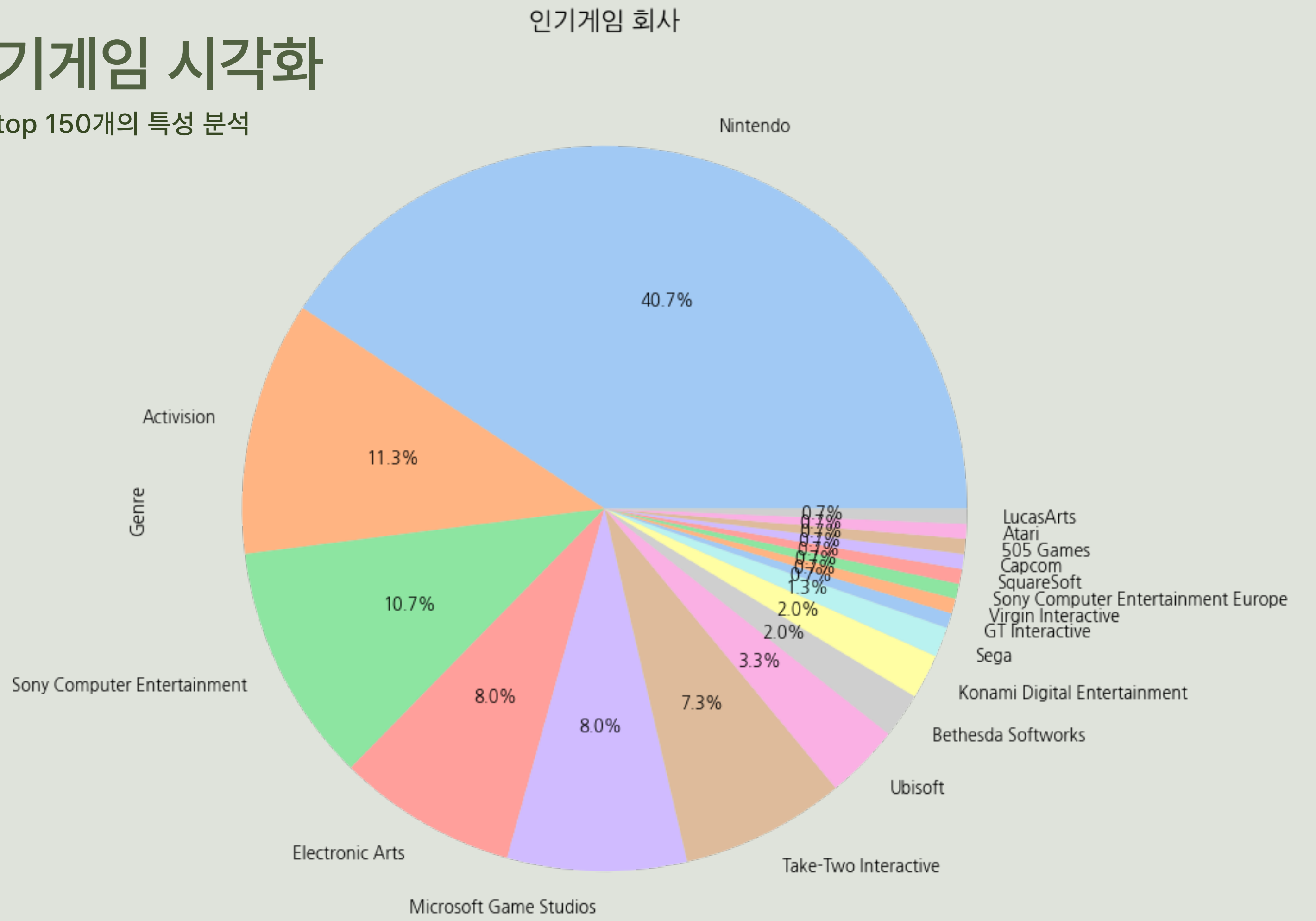


인기게임 플랫폼



04. 인기게임 시각화

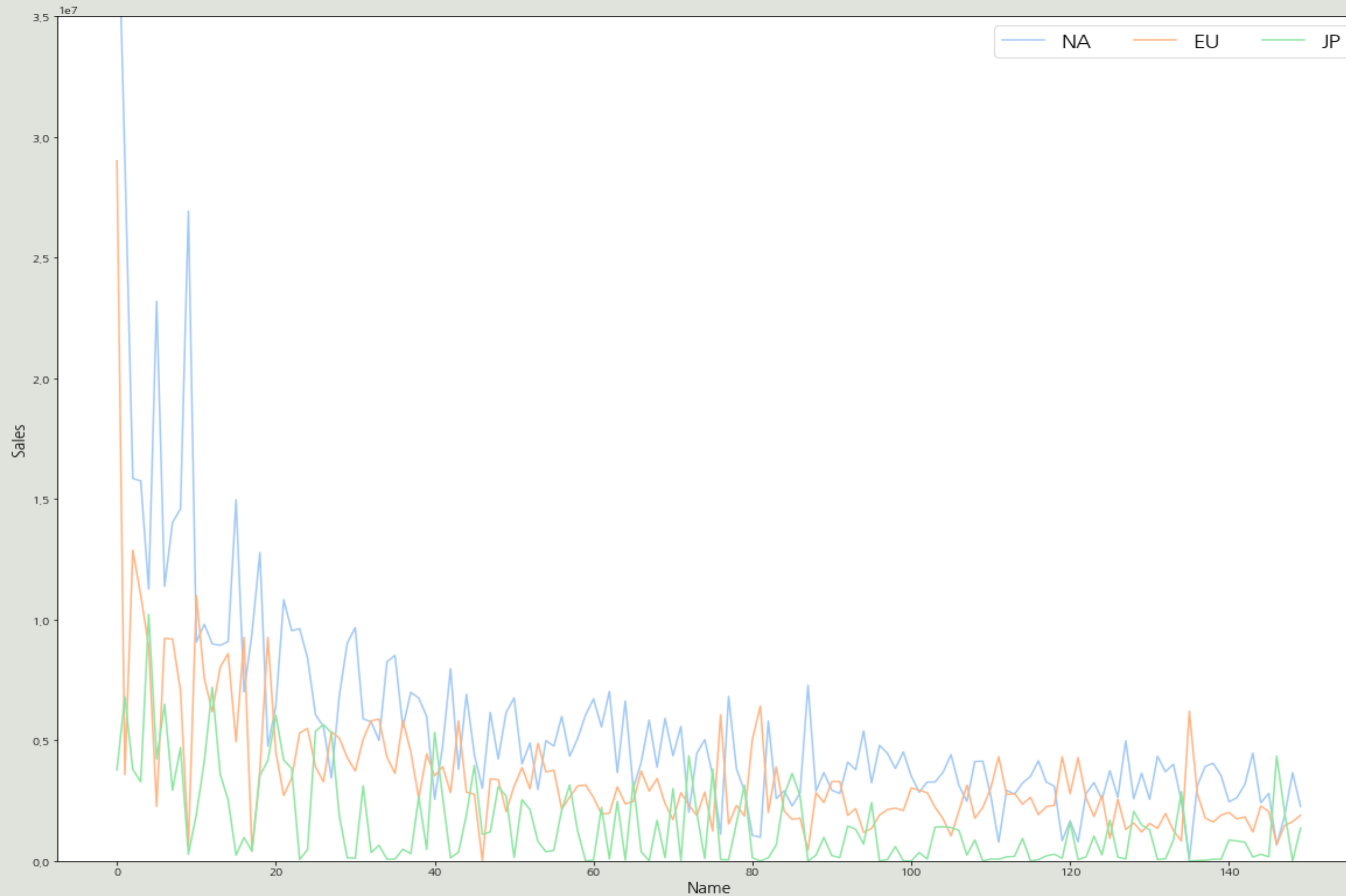
- 인기게임 top 150개의 특성 분석



04. 인기게임 시각화

- 인기게임 top 150개의 특성 분석

시장별 구매력 비교



05. 결론 - 어떤 게임을 출시해야할까?

Genre

인기 게임 장르와 트렌드에서 확인한

Shooter, Action

Platform, Role-playing

platform

인기 게임 특성과 트렌드에서 확인한

X360, PS3

will, Ds

Publisher

인기 게임 특성에서 확인한

40.7% Nintendo

11.3% Activision

10.7% Sony computer

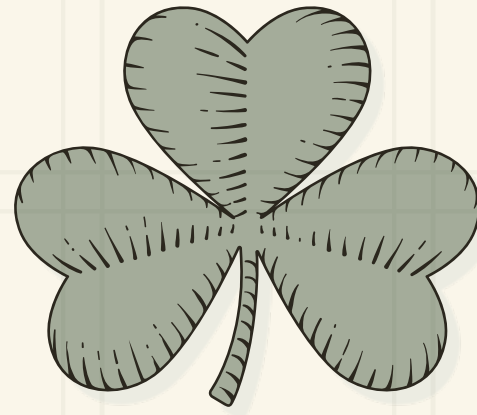
Target

지역별 분석과 인기게임 특성에서 확인한,

구매력이 가장 좋은 북미를

타겟으로 출시, 홍보

발표를 마칩니다



THANK YOU