

VIDEOGAMES: ¿Qué determina el exito en ventas?

PRESENTADO POR GABRIELA BARUZZO

DATA SCIENCE II - COMISION: 74260



INDICE

1



Contexto y Audiencia

2



Preguntas de Interés

3



Metadata

4



Análisis Exploratorio

5



Conclusiones

CONTEXTO Y AUDIENCIA

CONTEXTO

El mercado de videojuegos es una de las industrias más grandes y competitivas del entretenimiento. Cada año se lanzan cientos de títulos en diversas plataformas, pero solo un grupo reducido alcanza altos niveles de ventas.

Para el análisis se utilizará un dataset público con información histórica de ventas y metadatos de videojuegos, filtrado para conservar solo variables disponibles antes del lanzamiento

AUDIENCIA

El análisis está orientado a ejecutivos de la industria del gaming, equipos de marketing y estrategia comercial, y publishers que desean identificar patrones de éxito en ventas para tomar decisiones sobre desarrollo, inversión y lanzamiento de nuevos títulos.

LIMITACIONES

- Los datos provienen de fuentes públicas (VGChartz y Metacritic) y pueden contener inconsistencias o valores faltantes.
- El análisis se centra en variables pre-lanzamiento, por lo que no se consideran reseñas de críticos ni jugadores (que influyen después de la salida al mercado).
- Las ventas históricas no garantizan reproducir las mismas condiciones en futuros lanzamientos debido a cambios tecnológicos y de consumo.



PREGUNTAS DE INTERÉS

- ¿Qué géneros concentran mayores ventas globales?
- ¿Qué plataformas han dominado el mercado en diferentes períodos?
- ¿Influye la clasificación por edades (ESRB Rating) en el éxito de ventas?
- ¿Qué publishers mantienen un liderazgo constante?
- ¿El año de lanzamiento condiciona los resultados comerciales?

RESUMEN METADATA

A pixelated icon of a gold medal with a red ribbon.



**~1750M
VENTAS
GLOBALES
ACUMULADAS**



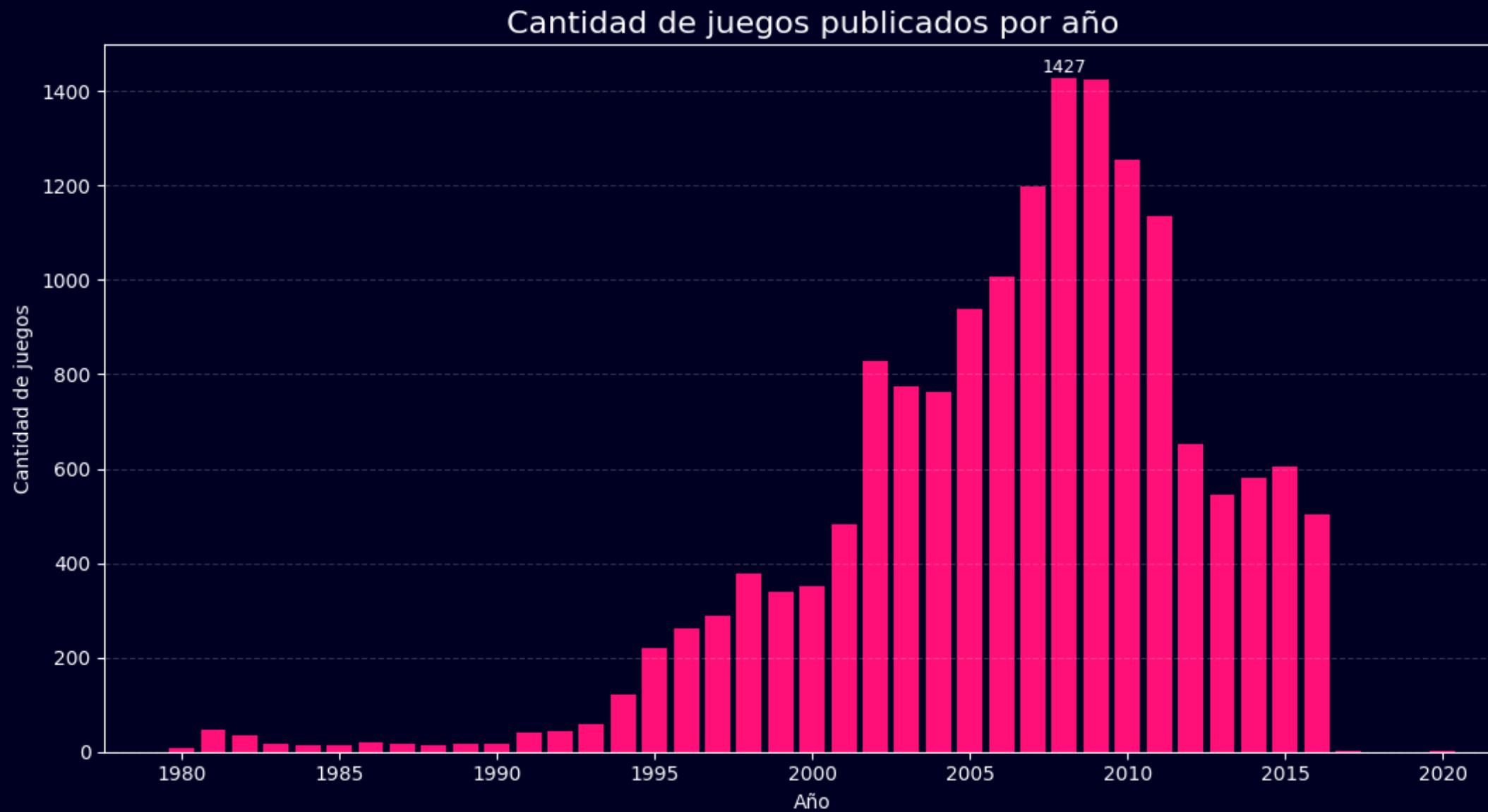
~1.700 **PUBLISHERS** **DIFERENTES**



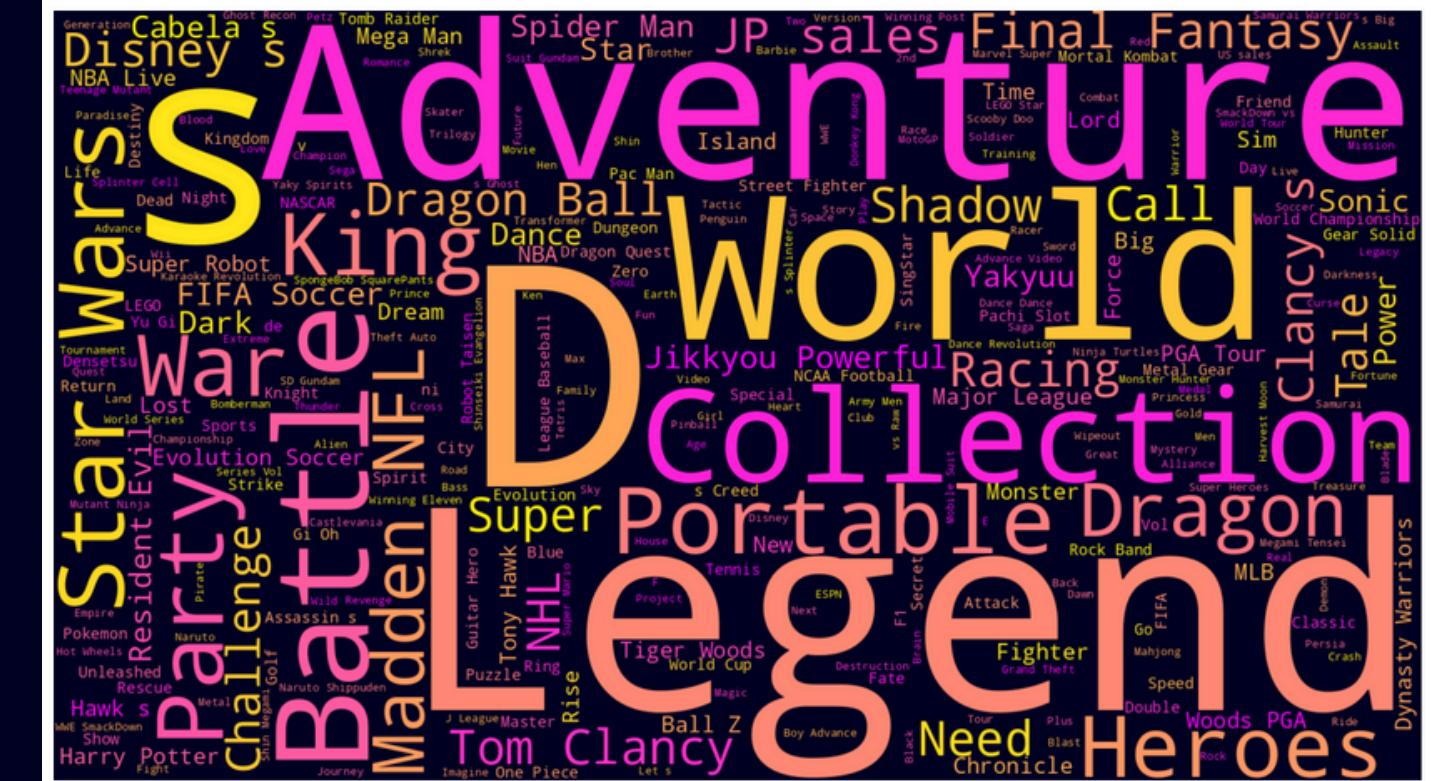
~30 PLATAFORMAS REGISTRADAS



5 REGIONES DE VENTAS (NA, EU, JP, OTHER, GLOBAL)



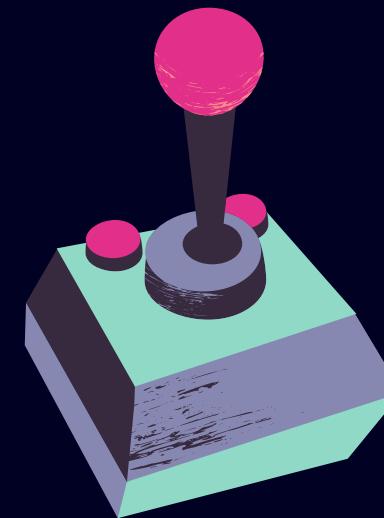
Wordcloud de títulos



Los datos cubren 1980–2017, incluyen ventas regionales y metadata de Metacritic.



ANÁLISIS EXPLORATORIO



¿QUÉ GÉNEROS VENDIERON MÁS A LO LARGO DEL TIEMPO?

- EL **GÉNERO ACTION LIDERÁ** AMPLIAMENTE CON MÁS DE 1.700 MILLONES DE COPIAS VENDIDAS.
- LE SIGUEN SPORTS (~1.300M) Y SHOOTER (~1.000M), QUE JUNTOS CON ACTION CONCENTRAN GRAN PARTE DE LAS VENTAS GLOBALES.
- GÉNEROS COMO PUZZLE, SIMULATION O FIGHTING APARECEN CON MUCHA MENOR PARTICIPACIÓN EN COMPARACIÓN.



Este gráfico deja claro que el mercado de videojuegos se concentró históricamente en unos pocos géneros masivos, mientras que los de nicho tienen menor alcance comercial.

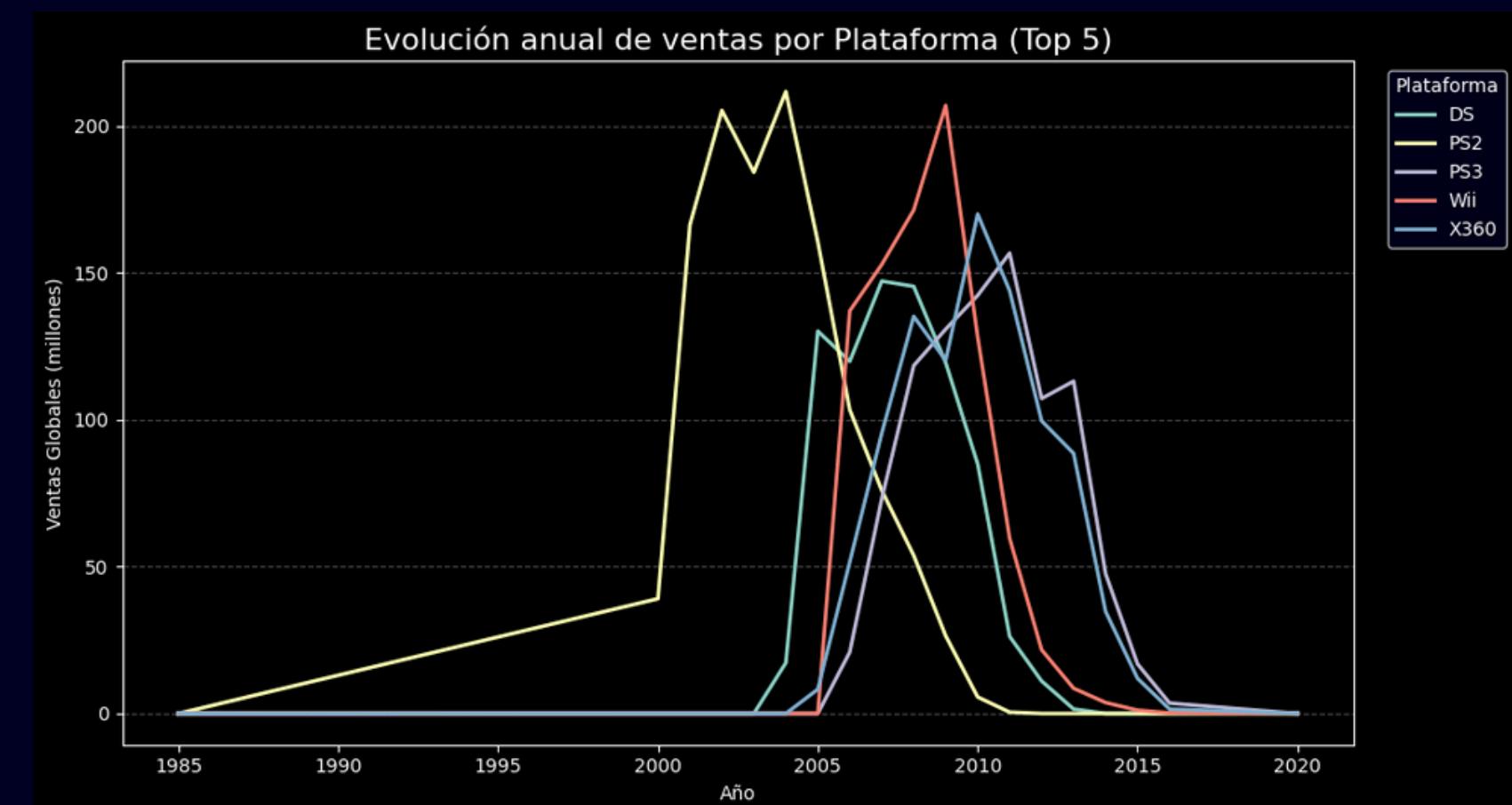
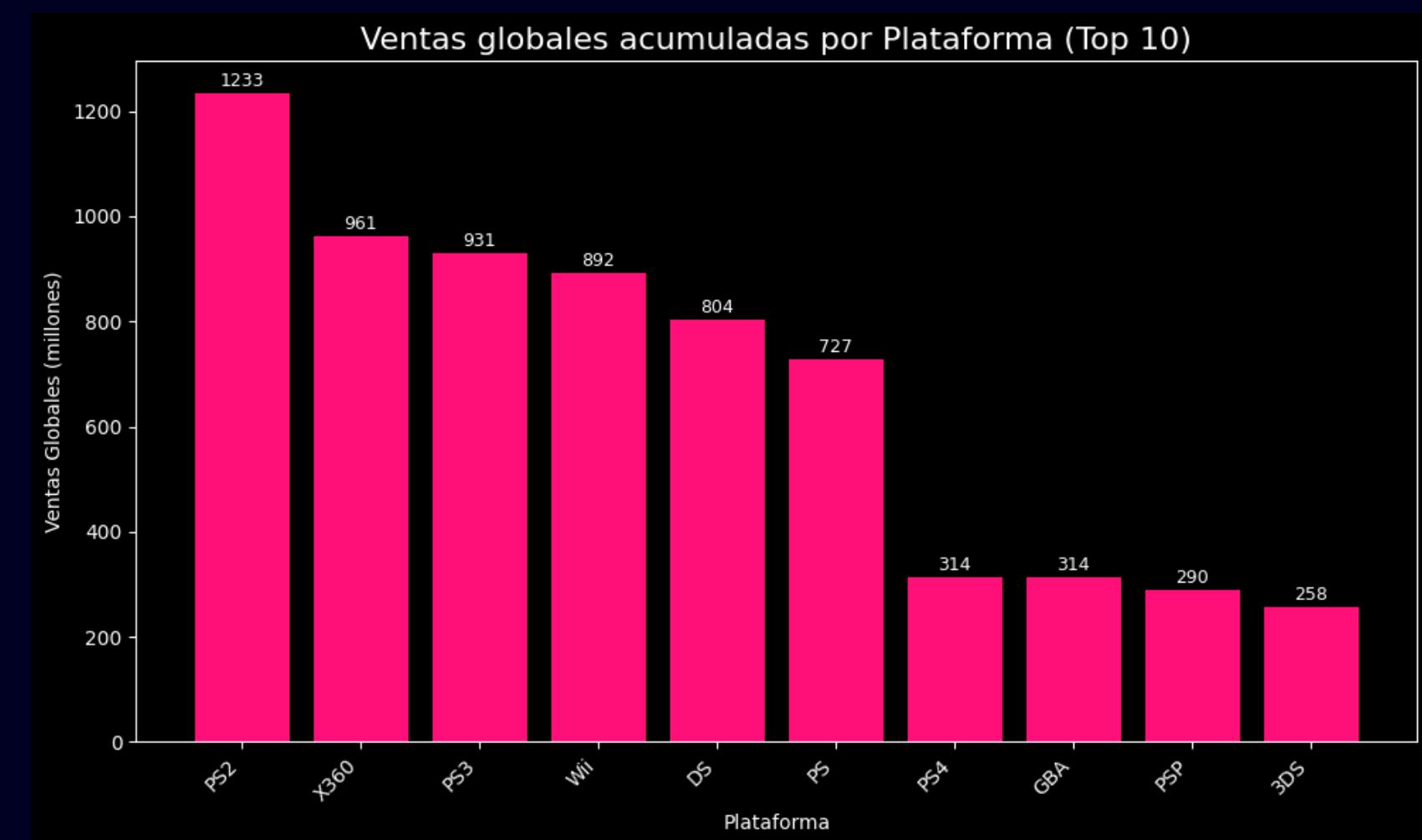


¿QUÉ PLATAFORMAS DOMINAN EN VENTAS GLOBALES Y CÓMO CAMBIÓ ESO POR AÑO?

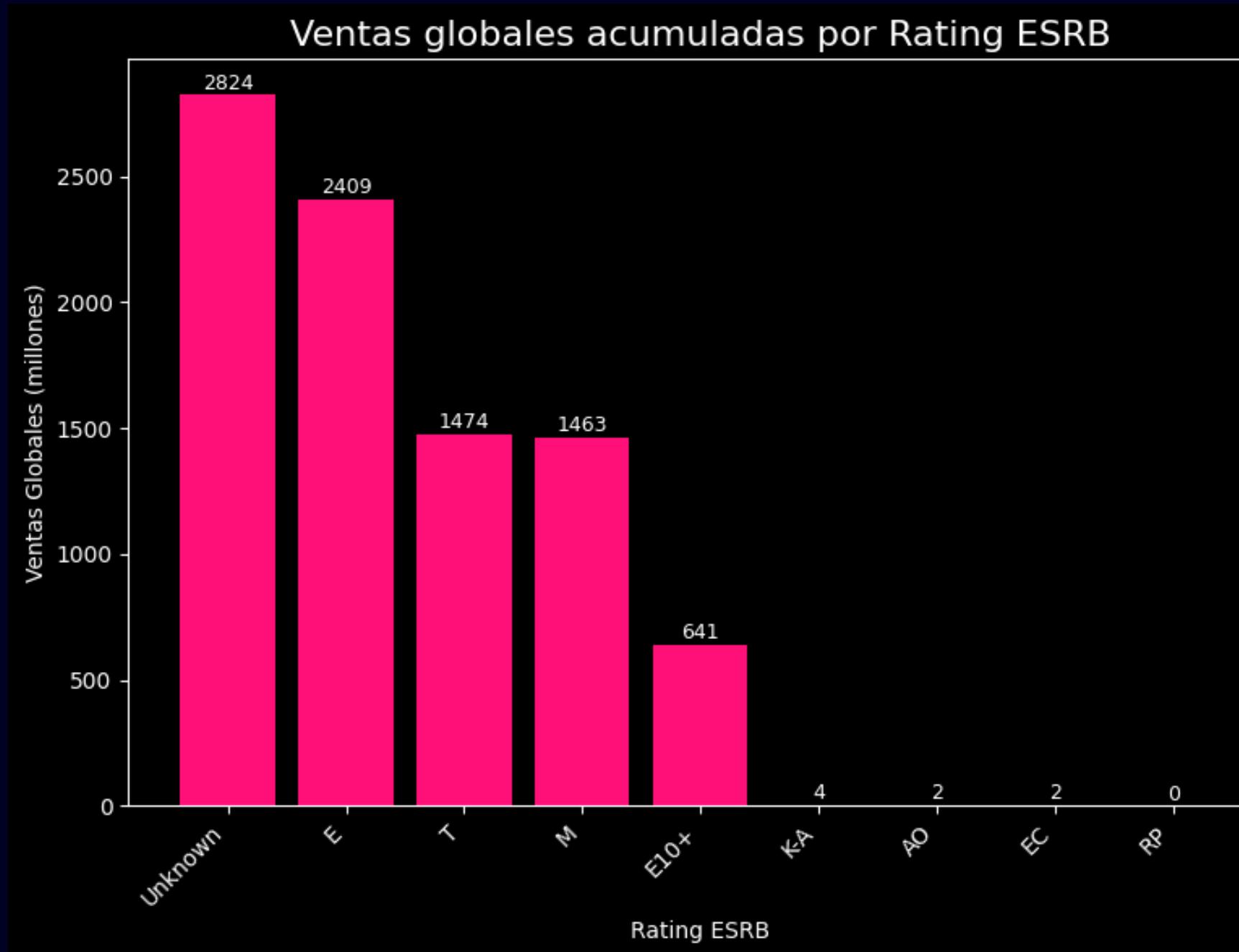
- EN VENTAS ACUMULADAS, LA **PS2 LIDERÁ** CON MÁS DE 1.200 MILLONES DE COPIAS VENDIDAS, **SEGUIDA POR X360, PS3 Y WII.**
- LAS CONSOLAS PORTÁTILES COMO DS Y PSP TAMBIÉN TIENEN UN LUGAR DESTACADO, AUNQUE POR DEBAJO DE LAS CONSOLAS DE SALÓN.
- GRÁFICO DE EVOLUCIÓN ANUAL MUESTRA QUE CADA GENERACIÓN TIENE SU PICO DE VENTAS:
 - La PS2 lideró en la primera mitad de los 2000.
 - A partir de 2006, el dominio fue compartido por Wii, PS3 y X360, con picos muy pronunciados.
 - Luego de 2012, las ventas comenzaron a caer de forma generalizada, coincidiendo con el cambio hacia modelos digitales y móviles.



El liderazgo de plataforma va rotando con cada generación de consolas: ninguna mantiene su dominio por más de una década.



¿LOS JUEGOS CON CIERTO RATING ESRB VENDEN MÁS QUE OTROS?

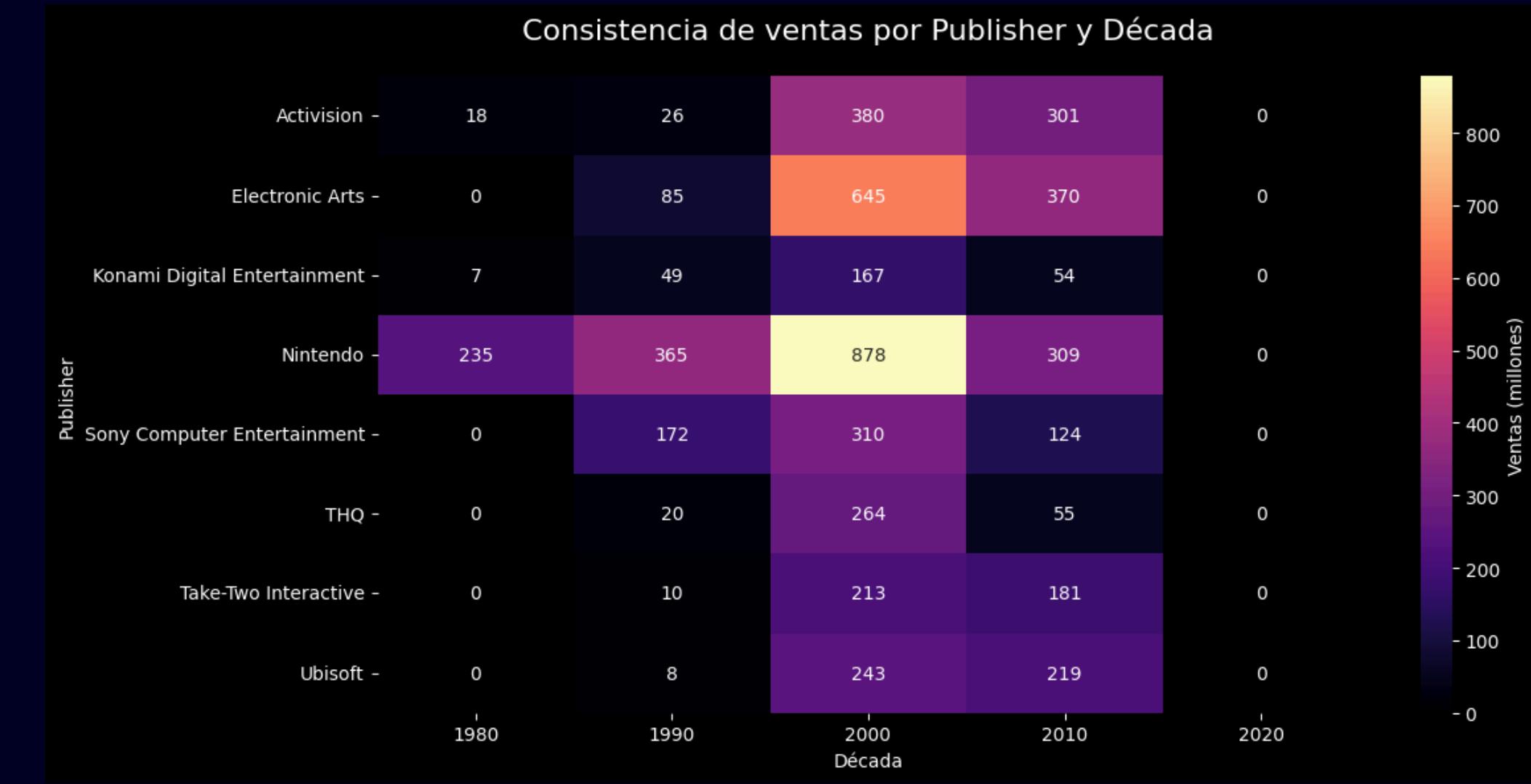
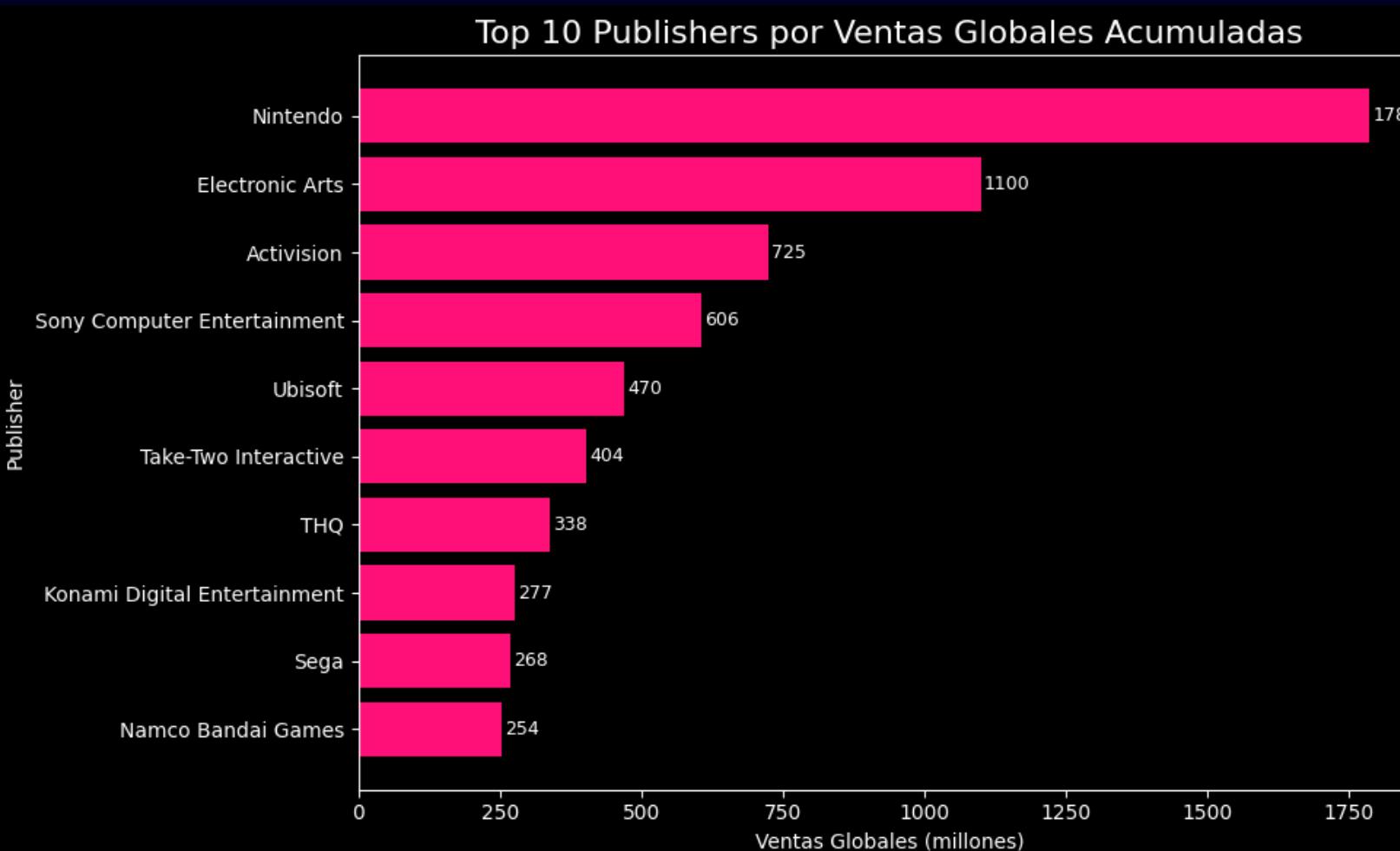


- El grupo más grande en ventas aparece como “Unknown” (~2.800M), reflejando datos faltantes.
- ENTRE LOS VALORES VÁLIDOS, LOS JUEGOS E (EVERYONE) LIDERAN CON ~2.400M DE VENTAS GLOBALES.
- LE SIGUEN T (TEEN) (~1.470M) Y M (MATURE) (~1.460M), CON CIFRAS MUY SIMILARES.
- RATINGS MENOS COMUNES COMO E10+, K-A, AO, EC, RP MUESTRAN VENTAS MARGINALES.



E, T y M concentran casi todo el mercado, con predominio del rating más amplio (E)

¿QUÉ PUBLISHERS HAN LOGRADO VENTAS CONSISTENTEMENTE ALTAS?



- Nintendo lidera en ventas globales acumuladas, superando ampliamente al resto de publishers.
- Nintendo además tuvo presencia sostenida en distintas décadas, mientras que otros como Electronic Arts o Activision destacan en períodos más específicos.



Nintendo combina volumen total con consistencia a lo largo del tiempo.

¿EL AÑO DE LANZAMIENTO INFLUYE EN LAS VENTAS GLOBALES?

- Se observa un crecimiento sostenido de las ventas desde los años 90 hasta alcanzar un pico alrededor de 2008–2010.
- Luego las ventas globales empiezan a descender de forma notable, lo que coincide con cambios en el mercado: auge de plataformas digitales y móviles, que no siempre están reflejadas en este dataset.



El año de lanzamiento sí influye, ya que ciertos períodos históricos (sobre todo mediados de los 2000s) estuvieron asociados a mayores ventas globales.



CONCLUSIONES

INSIGHTS

- **Géneros:** Action y Sports dominan; Shooter y Role-Playing relevantes; Puzzle y Simulation son nicho.
- **Plataformas:** PS2 lidera; X360, PS3, Wii y DS marcaron la década 2000-2010.
- **Ratings:** E y T concentran el mayor público; M rentable en adultos; alto volumen “Unknown”.
- **Publishers:** Nintendo, EA y Activision dominan; Nintendo consistente por décadas.
- **Evolución:** Ventas crecieron hasta 2010; luego caen por transición al mercado digital/móvil.

RECOMENDACIONES

- Enfocar en géneros masivos y ratings amplios (E, T).
- Inspirarse en estrategias de publishers líderes.
- Considerar digital/móvil como evolución natural.

PROS

- Géneros Action/Sports son altamente demandados.
- Ratings E/T maximizan alcance de mercado.
- Publishers top ofrecen modelos de éxito comprobado.

CONTRAS

- Mercado físico en declive desde 2010.
- Riesgo de saturación en géneros masivos.
- Dependencia de publishers dominantes limita la competencia.