

Analyse des Ventes de Jeux Vidéo

Introduction :

Nous avons utilisé la dataset "Video Games Sales" disponible sur Kaggle pour analyser les ventes de jeux vidéo au cours des dernières années. Cette base de données comprend des informations sur les jeux vendus, y compris la plateforme, l'année de sortie, le genre, l'éditeur et les ventes dans différentes régions du monde.

Objectif :

L'objectif de cette analyse est de mettre en évidence les jeux les plus vendus selon l'éditeur, la plateforme et le genre, ainsi que de concevoir un jeu interactif basé sur ces données pour tester les connaissances des utilisateurs.

Exploration des Données et Utilisation :

Nous avons exploré les données à travers plusieurs diagrammes pour visualiser différentes tendances :

- Répartition des jeux par genre et leur part dans le total des ventes.
- Ventes de jeux par année, classées par genre.
- Répartition des ventes de jeux par région (Europe, Asie, États-Unis, etc.).
- Les 10 entreprises ayant vendu le plus et le moins de jeux.
- Les ventes de jeux au Japon, en Amérique du Nord, en Europe et dans le reste du monde de 1980 à 2020.
- Nombre de jeux par plateforme et par genre.
- Top 10 des jeux avec le plus et le moins de ventes dans le monde.
- Ventes de jeux spécifiques tels que Pokemon, Mario et Sonic par plateforme.
- Ventes de jeux en 1998, 2002 et 2011.

Interprétation des Résultats :

Nous avons observé une augmentation du nombre de jeux publiés au fil des ans, avec un pic en 2007/2008 sur la Nintendo DS. Nintendo est l'éditeur ayant vendu le plus de jeux, et la série Mario est la plus représentée, principalement sur la Wii et la GBA. Le genre d'action est le plus populaire, avec un pic de ventes en 2009, surtout sur la PS3.