

Nintendo Sales

Fabio Cosentino, 543827
Vincenzo Pipitone, 545681
Leandro Bezzeccheri, 545533

Abstract

Il progetto si colloca nell'ambiente economico e tecnologico (in particolare nel ramo videoludico). Il progetto è quello di mettere in evidenza i dati di vendita dell'azienda Nintendo Co. Ltd., comunemente chiamata "Nintendo", l'azienda più importante nel settore videoludico che a sua volta rappresenta quella che oggi è una delle più importanti realtà in ambito economico. Il fine di questo progetto è mostrare all'utente come quella che oggi è probabilmente la più grande industria al mondo si evolve, prendendo in considerazione l'azienda che la rappresenta più di tutte.

Introduzione

"Nintendo Sales" ha lo scopo di mostrare all'utente gli elementi che compongono il mondo Nintendo e la loro diffusione.

Il progetto è stato realizzato seguendo la struttura di una one scroll page, utilizzando la libreria "Fullpage.js" (<https://alvarotrigo.com/fullPage/>), abbiamo creato una sezione denominata "Dati", suddivisa in 3 sottosezioni, al cui interno abbiamo inserito tutte le informazioni sui dati da noi posseduti.

La prima sezione è dedicata interamente alle console, presenta un grafico a torta in cui viene attuata una prima analisi sul totale delle vendite relative alle singole unità hardware. Inoltre sono presenti 11 pulsanti sulla sinistra che permettono di visualizzare, per ogni singola console, le informazioni tecniche sull'hardware, le informazioni sulle unità vendute e i 5 giochi più venduti.

La seconda sezione è dedicata all'analisi temporale dei dati di vendita relativi alle unità hardware e software delle console, l'analisi viene attuata con un istogramma attraverso Highcharts in cui vengono mostrati i dati in archi quinquennali. Nonostante la prima console risalga all'anno 1983 i dati rilasciati da Nintendo mostrano le vendite relative alle singole console dal 1998, per questa ragione e a causa dello scarso numero di console coinvolte nell'analisi prima del 2001 abbiamo deciso di inserire come primo anno statistico il 2001 includendo comunque i dati precedenti.

La terza e ultima sezione è dedicata all'analisi geografica dei dati, vengono visualizzati attraverso una mappa realizzata con Highmaps le unità vendute per ogni singola console relative alla regione di vendita.

Stato dell'arte

La principale fonte di ispirazione per la realizzazione di questo progetto è stato il sito ufficiale Nintendo (https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard_soft/) , oltre a IGN (<http://www.ign.com/articles/2014/01/29/these-are-nintendos-lifetime-hardware-and-software-numbers>) e Businessinsider (<http://www.businessinsider.com/nintendo-game-consoles-sales-photos-2016-11?IR=T>).

A differenza del nostro progetto, i tre siti sopracitati attuano una presentazione delle console simile alla nostra ma incompleta, in quanto vengono mostrate le console con i relativi dati di vendita ma non vengono descritte le caratteristiche tecniche della console o altri dati come ad esempio l'anno di rilascio. Inoltre nel nostro progetto è presente un confronto delle unità hardware vendute tra tutte le console.

Il sito ufficiale Nintendo presenta un'analisi temporale dei dati dall'anno 2014, i dati possono essere visualizzati per anno o quadrimestre. Tuttavia il grafico è incompleto poiché non presenta le informazioni relative a tutte le console ma solo a quelle più recenti. Inoltre a differenza del nostro progetto le unità vengono espresse con due tipi di grafici (dispersione e istogramma). È presente un'analisi geografica dei dati che viene però effettuata su un grafico molto simile a quello utilizzato per l'analisi temporale dei dati, nel nostro progetto i dati vengono mostrati su una mappa geografica.

Modello e Analisi dei Dati

Per la realizzazione del nostro progetto sono stati utilizzati principalmente due dataset (in formato ".xlsx") , resi pubblici da Nintendo sul loro sito ufficiale :

https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/historical_data/index.html

I dataset utilizzati sono i seguenti:

- **Consolidated Sales Transition by Region** : fornisce il numero di unità hardware e software vendute annualmente per regione.

- **Number of Software Titles Released:** fornisce il numero di titoli rilasciati annualmente per regione.

Successivamente abbiamo estrapolato da Wikipedia i dati relativi ai 5 giochi più venduti per ogni console.

Dopo aver ottenuto tutti i dati necessari abbiamo realizzato un database a seconda delle esigenze e della tipologia di dati che il progetto richiedeva.

Tabella "console":

Nome	Anno_Rilascio	Unita_Hardware_Vendute_In_Milioni	Unita_Software_Vendute_In_Milioni	Numero_Titoli_Rilasciati	Ram	Scheda_Video
Game Boy	1989	118.69	501.11	3163	8KB	8KB
Game Boy Advance	2001	81.51	377.42	2728	256KB	32KB + 96KB
Nintendo 3DS	2011	72.53	364.89	1669	128 MB FCRAM, 6 MB VRAM	DMP PICA200 GPU
Nintendo 64	1996	32.93	224.97	741	4 MB Rambus RDRAM	SGI RCP @ 62.5 MHz
Nintendo DS	2004	154.02	948.61	5721	4MB RAM	Renderizzato dalla CPU
Nintendo Entertainment System	1983	61.91	500.01	2077	2KB onboard work RAM	2KB PPU RAM
Nintendo Game Cube	2001	21.74	208.57	1280	43 MB total non-unified RAM	ATI Flipper @ 162 MHz

Questa tabella è stata utilizzata per realizzare un grafico a torta che mette a confronto le vendite hardware delle singole console:

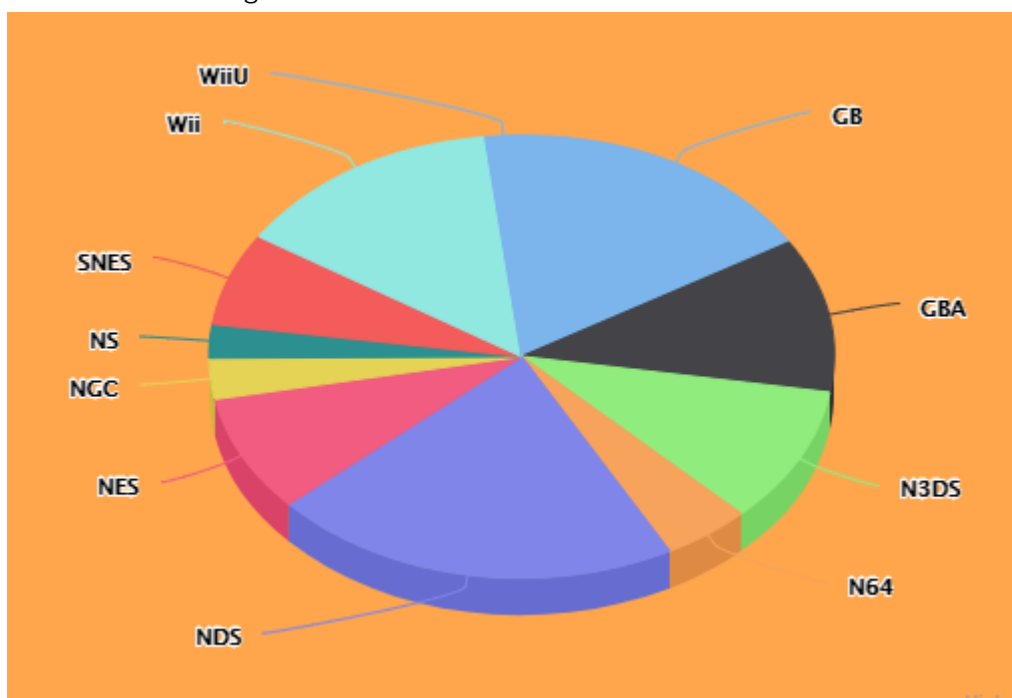


Tabella “giochi”:

Piattaforma	Nome	Copie_Vendute_in_Milioni
NS	Super Mario Odyssey	10.41
NS	Mario Kart 8 Deluxe	9.22
NS	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	8.48
NS	Splatoon 2	6.02
NS	1-2-Switch	2.29
WiiU	Mario Kart 8	8.42
WiiU	Super Mario 3D World	5.78
WiiU	New Super Mario Bros. U	5.77
WiiU	Super Smash Bros. For Wii U	5.34
WiiU	Nintendo Land	5.19
N3DS	Mario Kart 7	17.04
N3DS	New Super Mario Bros. 2	12.61
Wii	Wii Sports	82.85

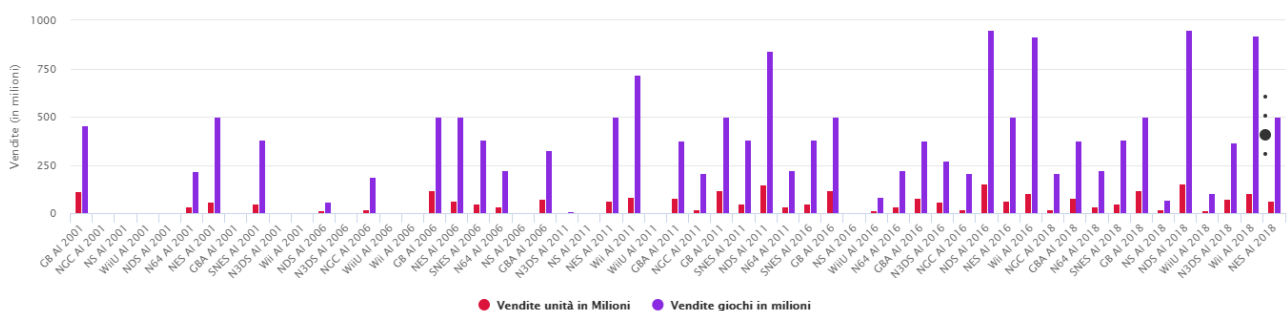
Utilizzata per realizzare la lista dei 5 giochi più venduti per ogni console insieme alla tabella “console”.

Tabella “vendite_per_regione”:

Utilizzata per realizzare la mappa su cui vengono riportati le unità software e hardware vendute per console:

Tabella “vendite_quinquennali”:

Utilizzata per realizzare il grafico che mostra l’evoluzione delle vendite delle unità hardware e software delle console in archi quinquennali:



Conclusioni e possibili sviluppi

Le conclusioni a cui siamo giunti alla fine della realizzazione del progetto è che l’innovazione all’interno del settore videoludico non è sempre sinonimo di successo ma è l’acquirente che lo

determina, infatti i dati dimostrano come l'evidente superiorità e progresso tecnologico dei prodotti non comporti sempre al successo economico dell'azienda.

Il progetto in futuro potrebbe essere approfondito introducendo anche i dati relativi alla vendita dei software online e degli abbonamenti sulle piattaforme Nintendo, utilizzati per usufruire della community online.