

# **Projeto Estatística – Primeiro Semestre**

## **Pesquisa de Mercado - Produto/Serviço**

Enrico Giannobile RA: 19.00610-0

Guilherme de Campos RA: 20.00089-8

Leonardo Campos da Costa RA: 20.00786-8

Luis Guilherme de Souza Munhoz RA: 20.01937-8

## **Objetivo**

Analisar o atual mercado de serviços de assinatura de jogos, buscando entender a viabilidade e demanda de um novo serviço do tipo.

## **Introdução**

Atualmente, o serviço de assinatura de jogos, Xbox Game Pass, ultrapassa 25 milhões de assinantes por mês. Com isso, achamos interessante analisar tal mercado.

## **Procedimento**

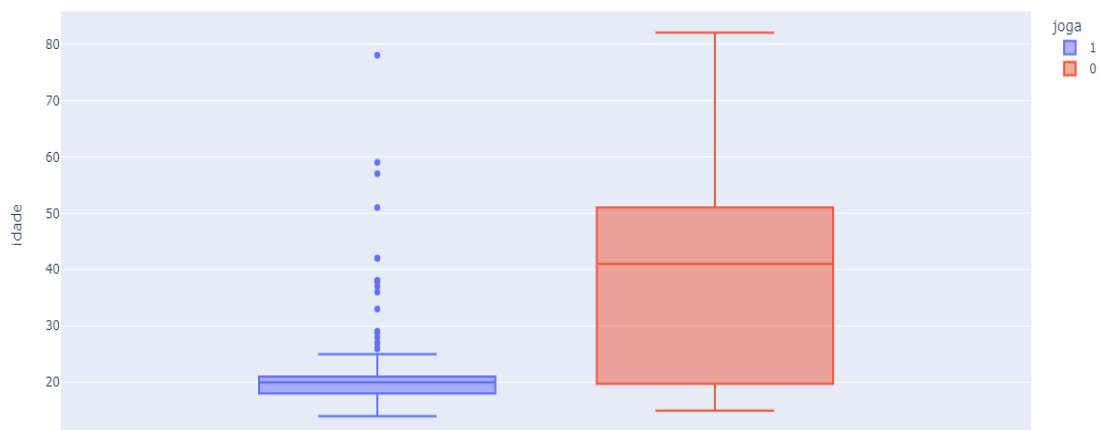
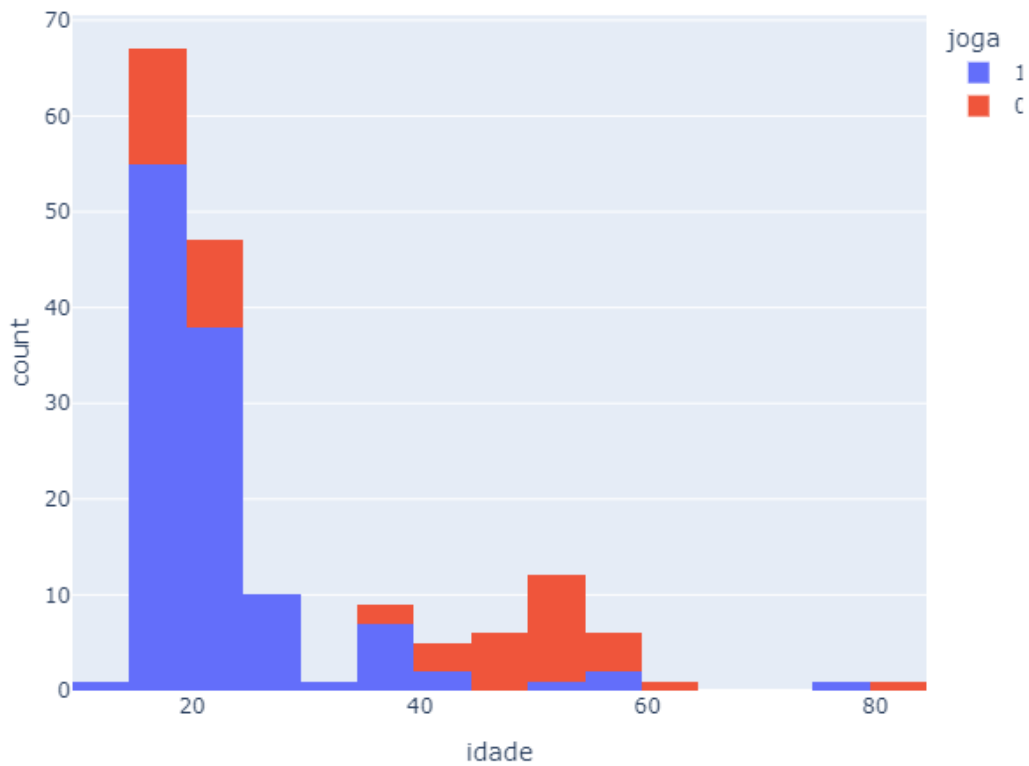
- Para a coleta dos dados, utilizamos o serviço Google Forms;
- Nosso publico alvo são jogadores de vídeo games (gamers);
- A partir do Google Forms, foram salvas as respostas em um arquivo csv;
- O tratamento dos dados foi feito com Python, pelo Jupyter Notebook no formato de dataframes da biblioteca Pandas;

## Resultados

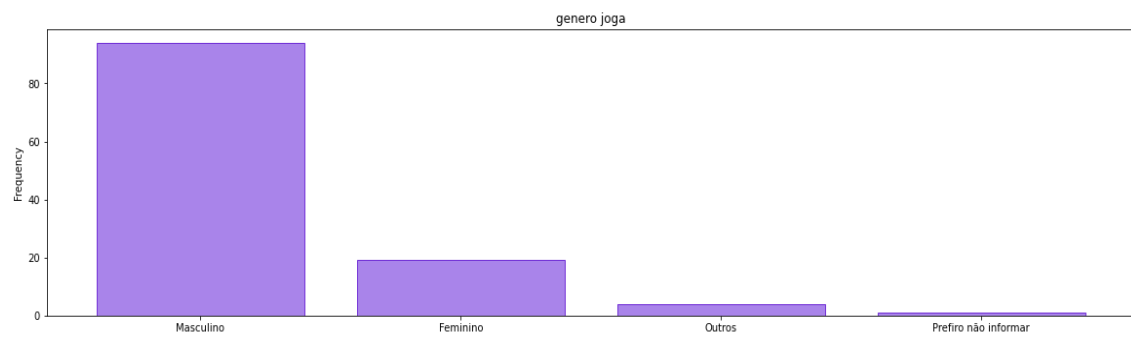
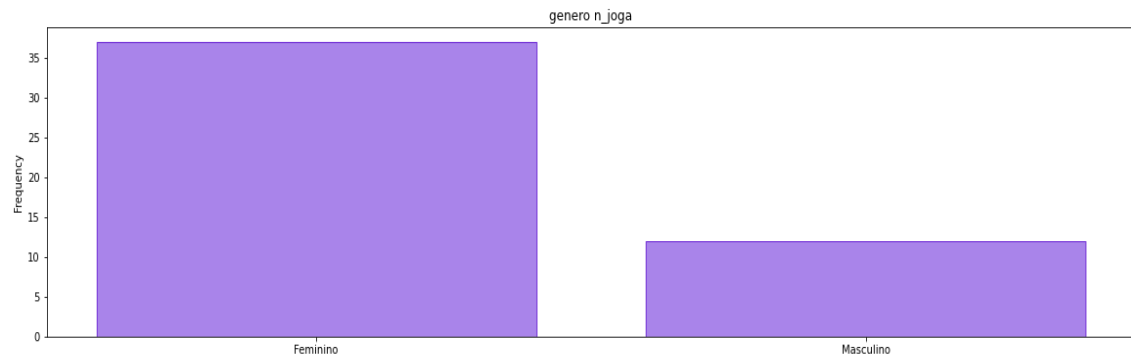
(Análise feita exclusivamente em relação à amostra coletada)

(Para todos os gráficos com 0 e 1 como legenda, assumir respectivamente “não joga” e “joga”)

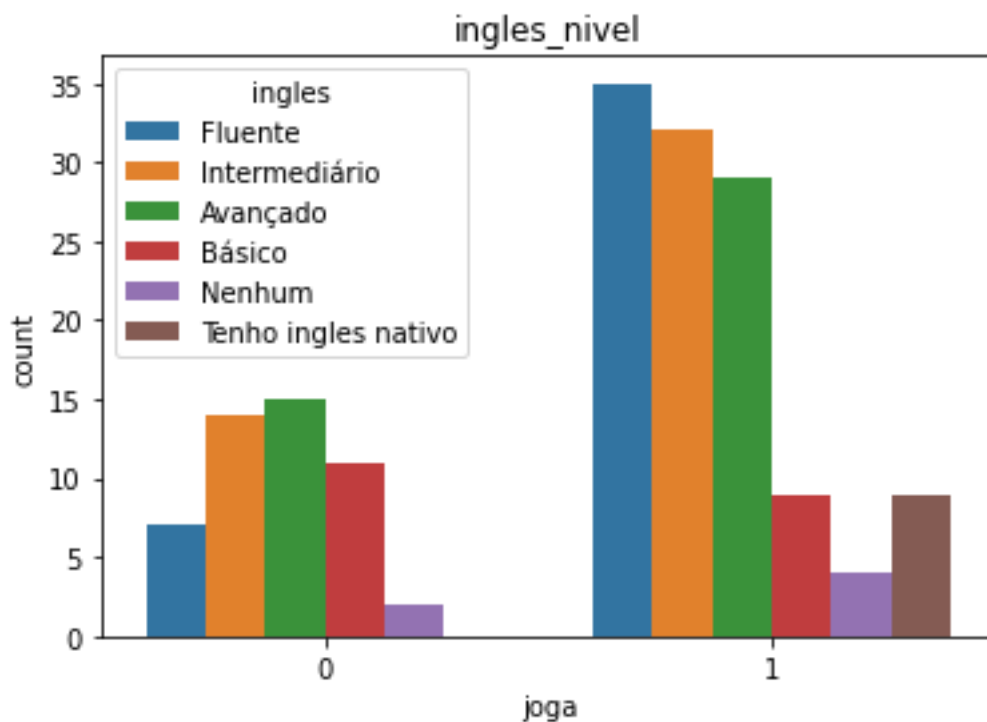
```
Quantidade jogam: 118
Quantidade não jogam: 49
```



Com base nos gráficos, a grande parte do público que joga está na faixa de 15 a 25 anos. Além disso, observamos que as pessoas mais velhas jogam menos.

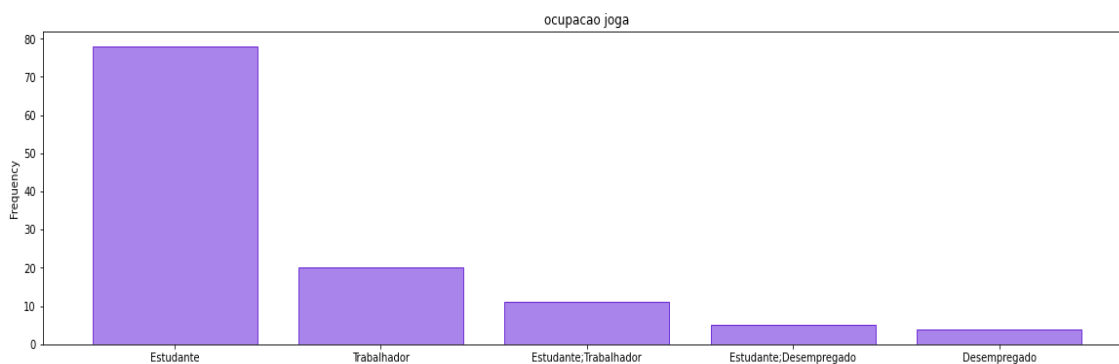


60% das mulheres não jogam, enquanto 10% dos homens não jogam.



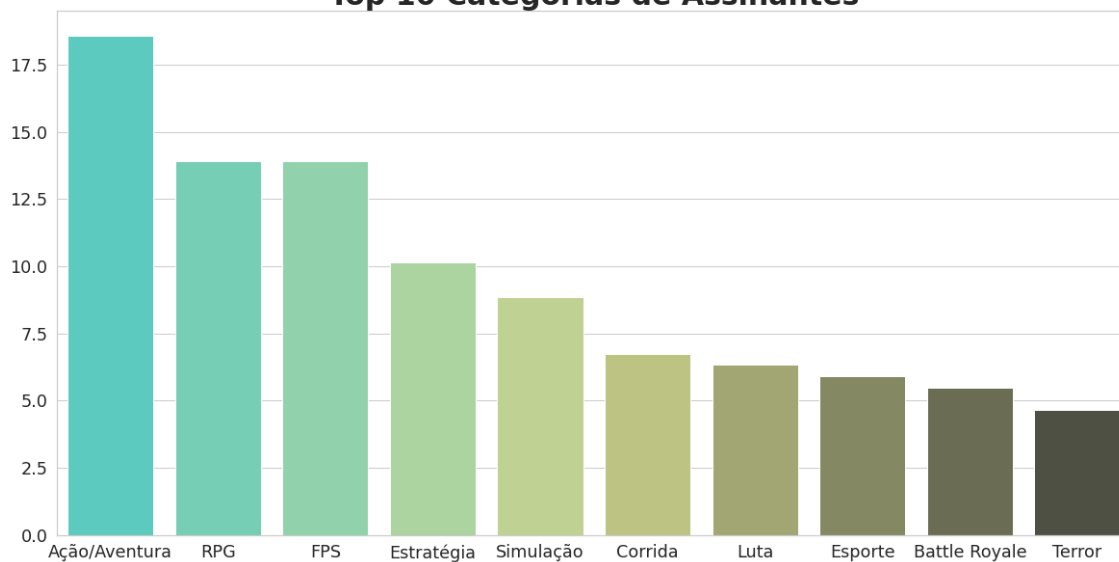
inglês	não joga	joga	total	não joga (%)	joga (%)
Avançado	15	29	44	34,09%	65,91%
Básico	1	9	20	5,00%	45,00%
Fluente	7	35	42	16,67%	83,33%
Intermediário	14	32	46	30,43%	69,57%
Nenhum	2	4	6	33,33%	66,67%
Tenho inglês nativo	0	9	9	0,00%	100,00%

Quanto maior o nível de inglês da pessoa, mais provável dela jogar videogame.

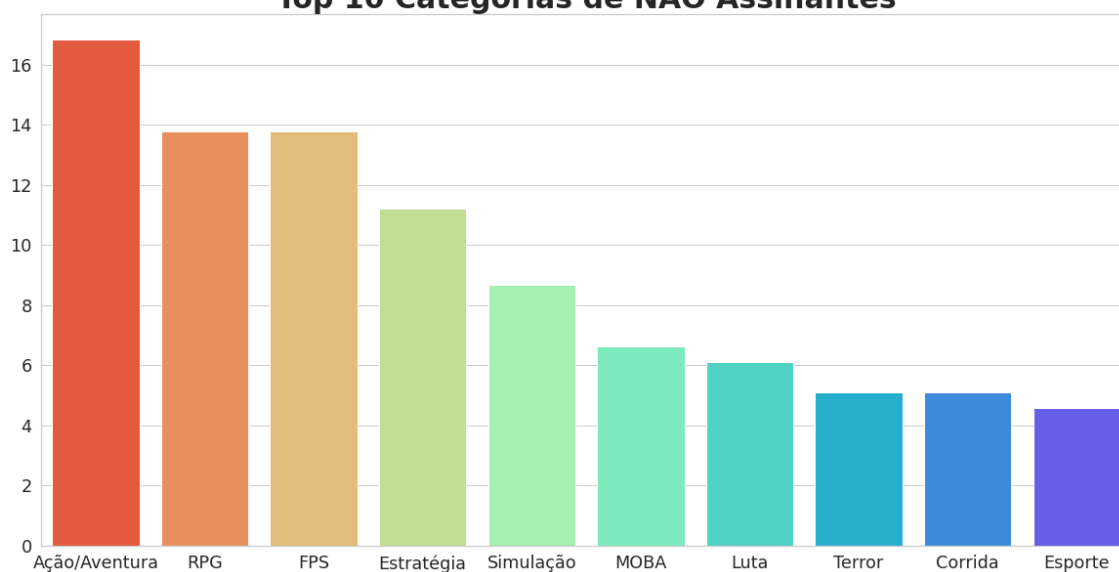


A maioria dos consumidores de jogos são estudantes.

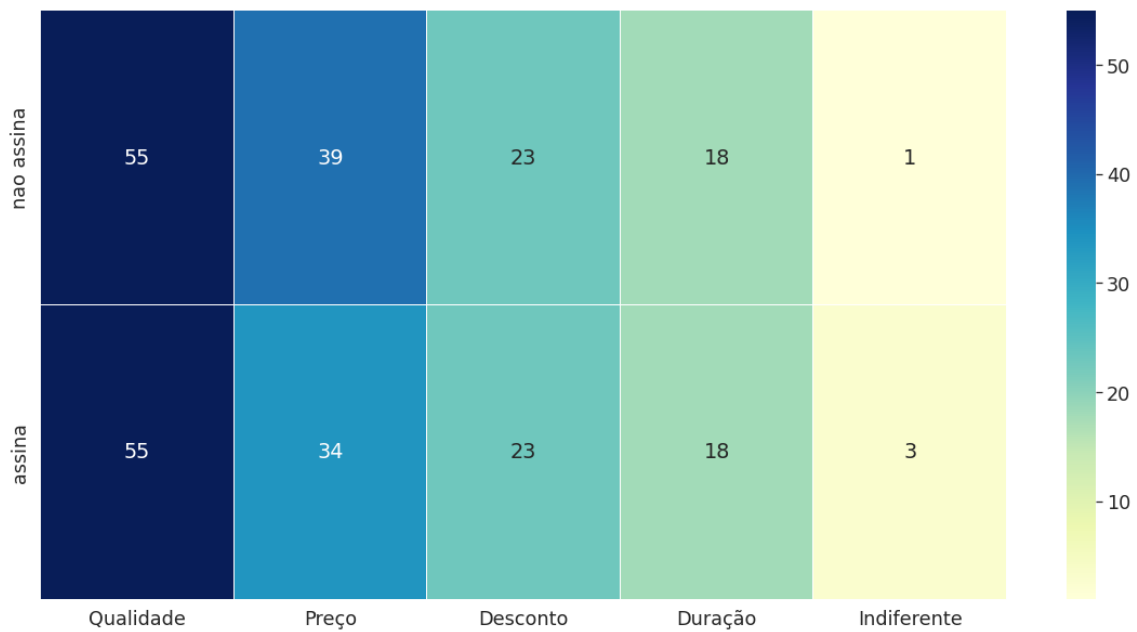
**Top 10 Categorias de Assinantes**



**Top 10 Categorias de NÃO Assinantes**



Todos que jogam, assinantes ou não, gostam das mesmas categorias de jogos, sendo Ação/Aventura, RPG, FPS, Estratégia e Simulação os mais populares.



Todos que jogam, assinantes ou não, tem as mesmas preferências para considerar quando compra um jogo sendo qualidade, preço e desconto as mais populares.

```
Não pagaria
0assinatura = 11 (0.00)-> 0.00
1assinatura = 1 (16.70)->16.70
2assinatura = 1 (40.00)->40.00
total= 13

1 a 10
0assinatura = 6 (0.00)->10.00
1assinatura = 1 (16.70)->26.7
total= 7

10 a 30
0assinatura = 24 (0.00)->30.00
1assinatura = 21 (20.00)->50.00
2assinatura = 3 (38.60)->68.60
4assinaturas = 1 (106.70)->136.70
total= 49

30 a 50
```

```
0assinatura = 10 (0.00)->50.00
1assinatura = 13 (22.84)->72.84
2assinatura = 4 (41.67)->91.67
4assinaturas = 1 (98.30)->148.30
total= 28
```

```
50 a 70
0assinatura = 3 (0.00)->70.00
1assinatura = 1 (30.00)->100.00
2assinatura = 1 (40.00)->110.00
total= 5
```

```
70 a 100
0assinatura = 1 (0.00)->100
1assinatura = 2 (16.70)->116.70
total= 3
```

```
1 a 10 DOLAR
0assinatura = 1
1assinatura = 1
3assinatura = 1
total= 3
```

```
10 a 30 DOLAR S
0assinatura = 3
1assinatura = 3
total= 6
```

```
30 a 50 DOLAR
2assinatura = 1
total= 1
```

Analisando os dados de assinaturas, vemos que o custo ideal para os nossos serviços seria entre 20 a 30 reais.

Aparentemente a faixa de preço no exterior deve ser de 20 a 30 dólares, porém não temos dados suficientes para alguma conclusão.

É importante mencionar que essa é uma faixa de preço cobrado pela maioria das empresas atualmente.



## **Conclusões**

Com base em nossa pesquisa observamos que um serviço de assinatura de jogos potencial deve disponibilizar jogos das categorias de Ação/Aventura, RPG, FPS, Estratégia e Simulação, bem-conceituados no mercado, focando em uma propaganda voltada para o público jovem. Além disso identificamos uma grande oportunidade no público feminino que não está inserido no cenário de games, e acreditamos que por meio da propaganda e patrocínio de eventos femininos conseguiremos atrair as mesmas a assinarem nossa plataforma.

Pelos dados de gastos vemos que o custo ideal para os nossos serviços seria entre 20 e 30 reais (valores comuns no ramo de serviços de assinatura). Aparentemente a faixa de preço no exterior deve ser entre 20 e 30 dólares, porém não temos dados suficientes para concluir isso.