

Projeto Estatística – Primeiro Semestre

Pesquisa de Mercado - Produto/Serviço

Guilherme de Campos RA: 20.00089-8

Leonardo Campos da Costa RA: 20.00786-8

Luis Guilherme de Souza Munhoz RA: 20.01937-8

Enrico Giannobile RA: 19.00610-0

Objetivo

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

Introdução

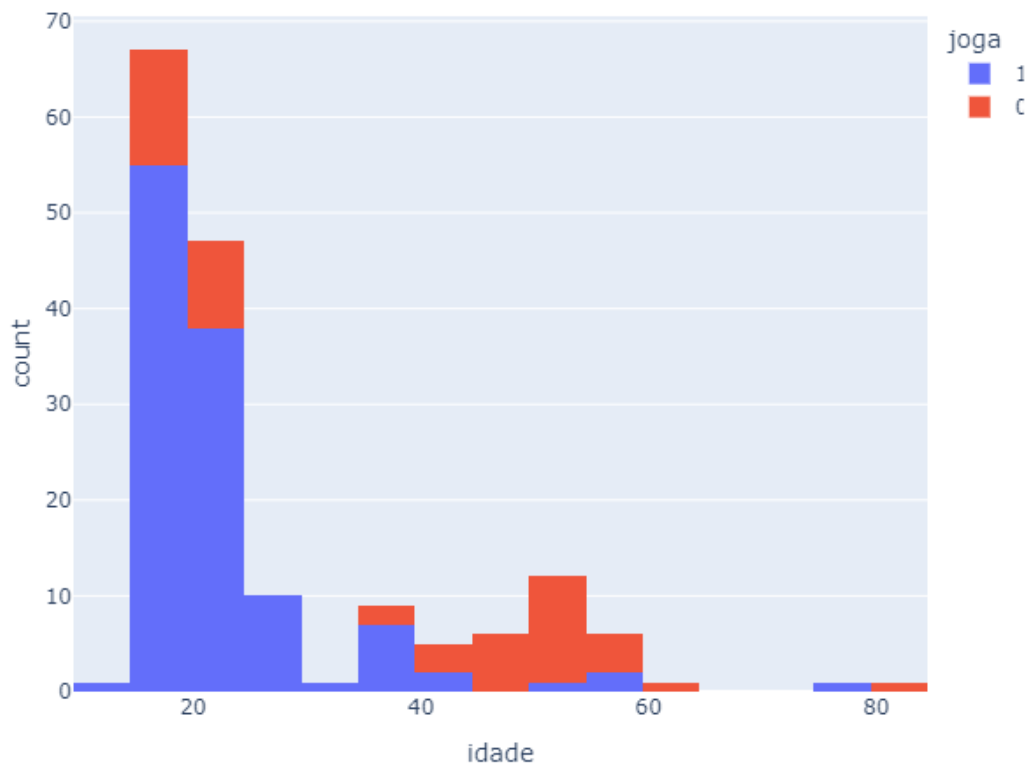
Atualmente, o serviço de assinatura de jogos, Xbox Game Pass, ultrapassa 25 milhões de assinantes por mês. Com isso, achamos interessante analisar tal mercado.

Procedimento

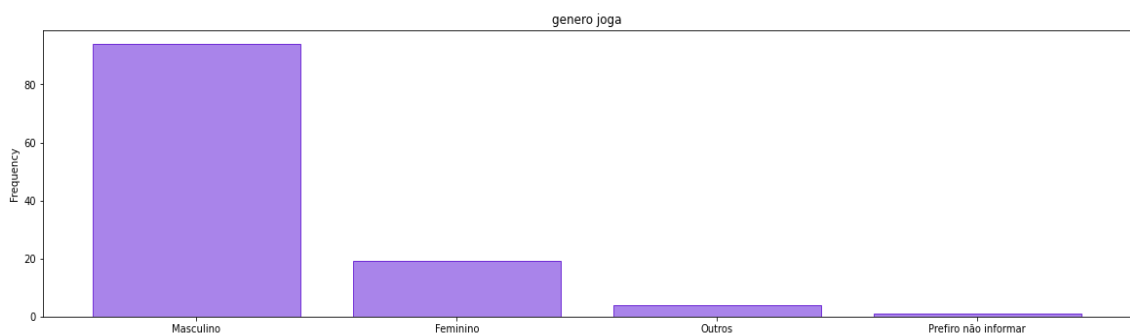
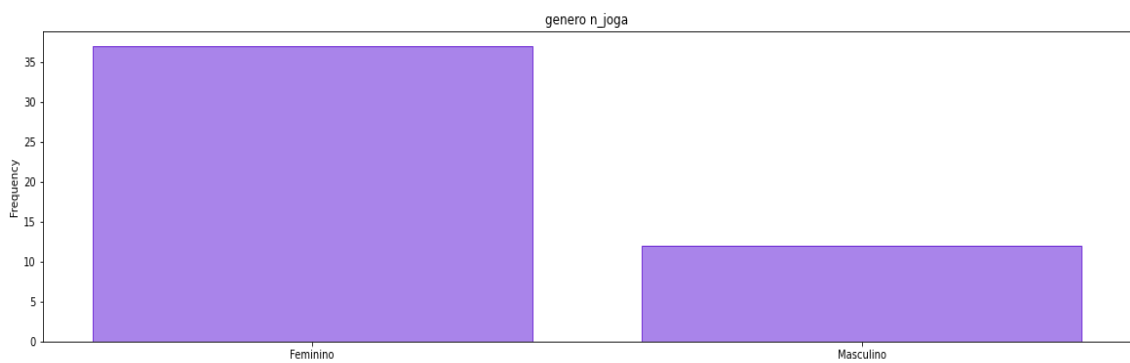
- Para a coleta dos dados, utilizamos o serviço Google Forms;
- Nosso publico alvo são jogadores de vídeo games (gamers);
- A partir do Google Forms, foram salvas as respostas em um arquivo csv;
- O tratamento dos dados foi feito com Python, pelo Jupyter Notebook no formato de dataframes da biblioteca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

Resultados

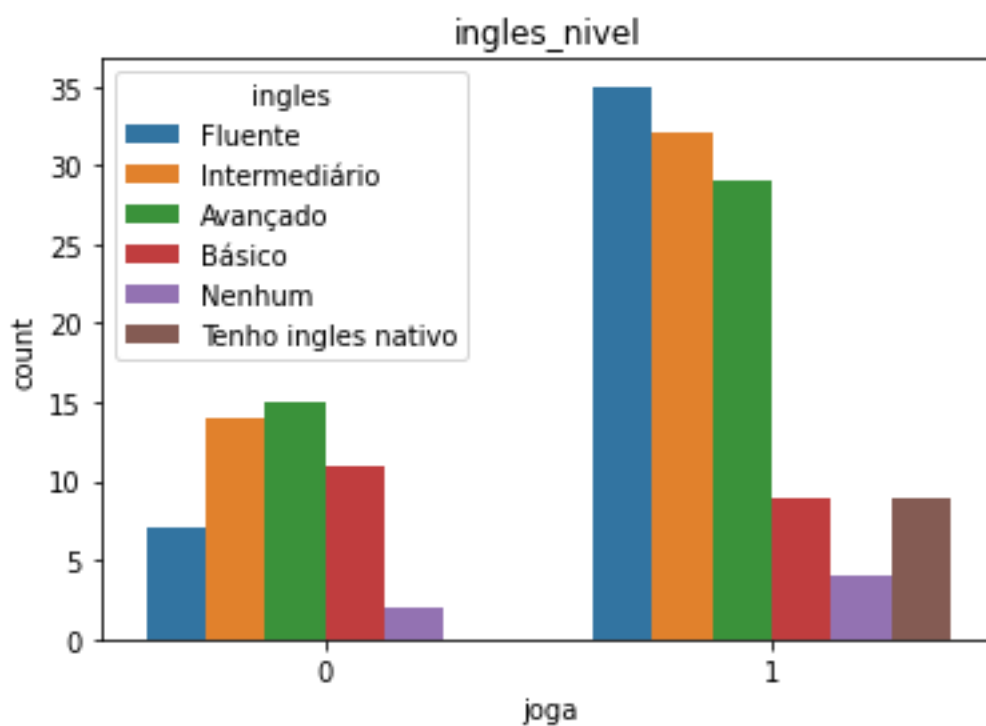
(Análise feita exclusivamente em relação à amostra coletada)



Com base no gráfico, observamos que as pessoas mais velhas jogam menos.

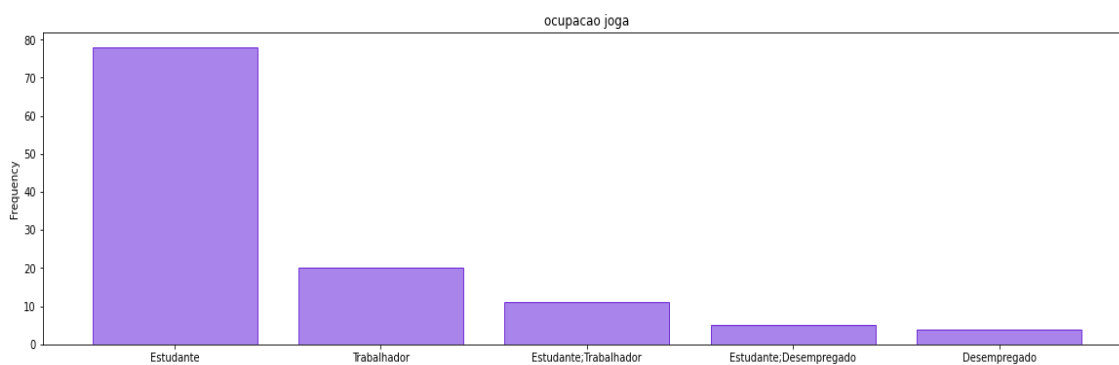


60% das mulheres não jogam, enquanto 10% dos homens não jogam.



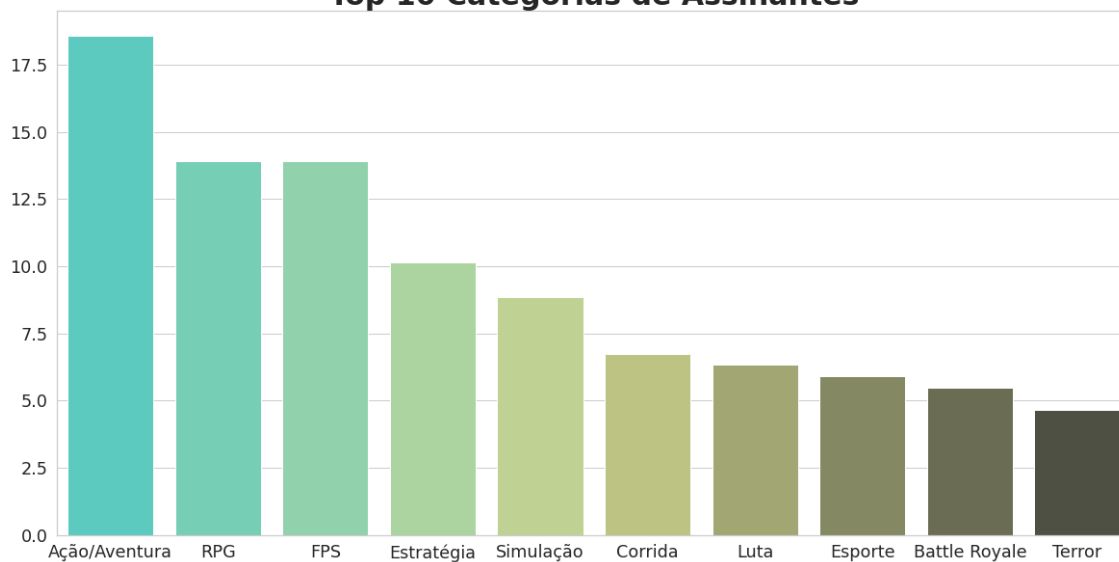
inglês	não joga	joga	total	não joga (%)	joga (%)
Avançado	15	29	44	34,09%	65,91%
Básico	1	9	20	5,00%	45,00%
Fluente	7	35	42	16,67%	83,33%
Intermediário	14	32	46	30,43%	69,57%
Nenhum	2	4	6	33,33%	66,67%
Tenho inglês nativo	0	9	9	0,00%	100,00%

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

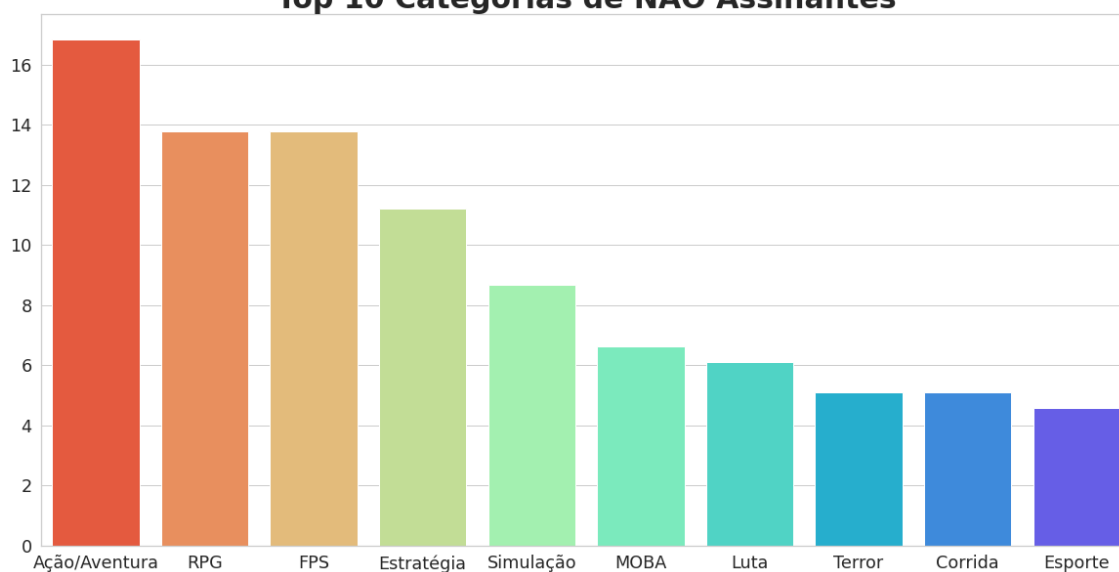


A maioria dos consumidores de jogos são estudantes.

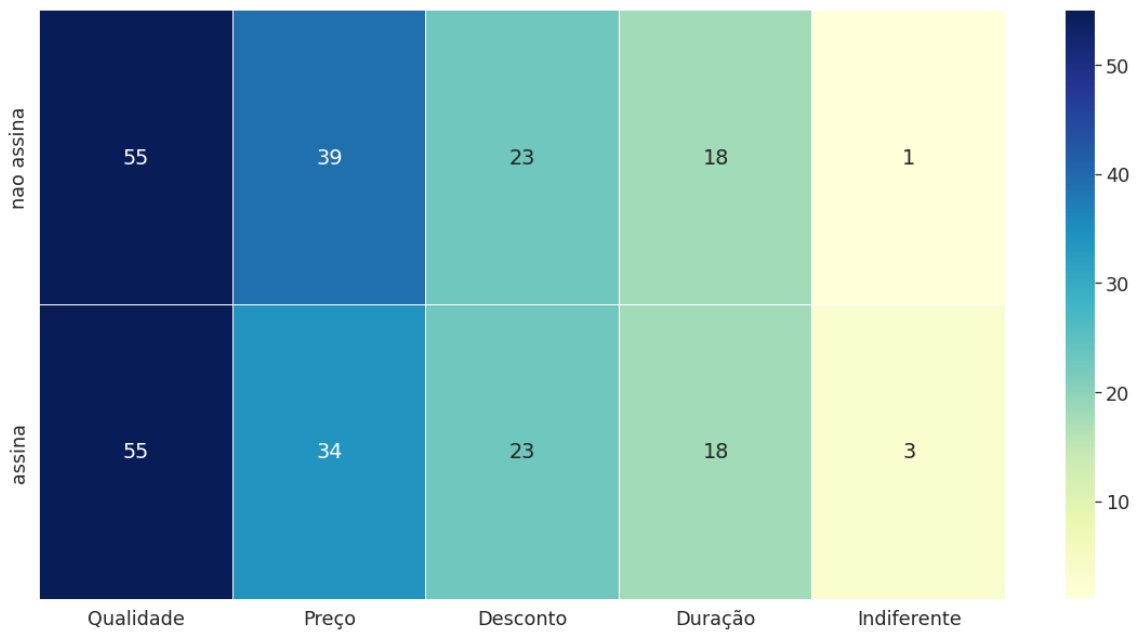
Top 10 Categorias de Assinantes



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.