**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**

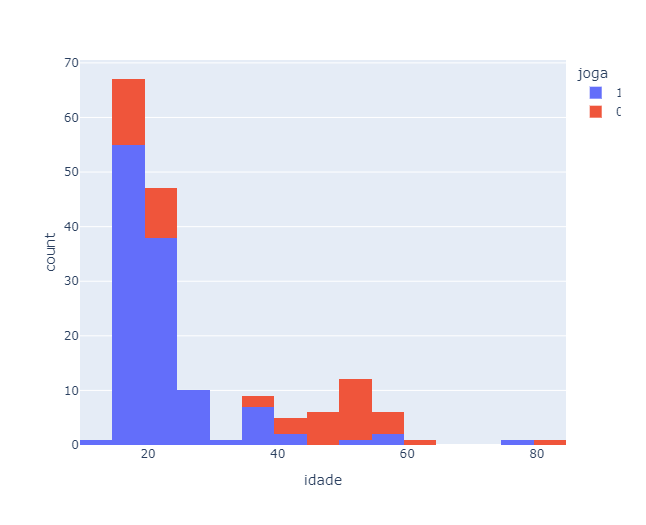
* Para a coleta dos dados, utilizamos o serviço Google Forms;
* Nosso publico alvo são jogadores de vídeo games (gamers);
* A partir do Google Forms, foram salvas as respostas em um arquivo csv;
* O tratamento dos dados foi feito com Python, pelo Jupyter Notebook no formato de dataframes da biblioteca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

Gráfico, Gráfico de caixa estreita

Descrição gerada automaticamente

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.

Forma

Descrição gerada automaticamenteGráfico

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

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

Gráfico, Gráfico de barras

Descrição gerada automaticamente

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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.

Uma imagem contendo Gráfico

Descrição gerada automaticamente

A maioria dos consumidores de jogos são estudantes.

Gráfico, Gráfico de barras

Descrição gerada automaticamente

Gráfico, Gráfico de barras

Descrição gerada automaticamente

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

Gráfico, Gráfico de mapa de árvore

Descrição gerada automaticamente

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

4assinaruras = 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

4assinaruras = 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.