

Vendas de jogos de videogames

Guilherme da Rocha Cunha ¹Gabriel Maurício Chagas Silva ¹Gustavo
Almeida Valentim ¹

¹Universidade de Brasília, CIC - Depto de Ciências da Computação

Key Points:

- Exercitar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso “EST0001 - COMPUTAÇÃO EM ESTATÍSTICA 1”.

Abstract

Este documento consiste no relatório do trabalho final da disciplina “EST0001 - COMPUTAÇÃO EM ESTATÍSTICA 1”. Nele se encontra o desenvolvimento da análise do conjunto de dados escolhido pelo grupo utilizando as ferramentas provenientes do R Markdown e das bibliotecas ggplot, tidyverse e dentre outras.

1 Introdução e Objetivos

A indústria de jogos de videogames emergiu como uma força poderosa e inovadora no cenário do entretenimento global, experimentando um crescimento exponencial ao longo das últimas décadas. Este projeto final da disciplina “EST0001 - COMPUTAÇÃO EM ESTATÍSTICA 1” propõe uma análise estatística aprofundada das vendas de jogos de videogames, visando aplicar os conhecimentos adquiridos durante o curso para explorar padrões, tendências e insights relevantes presentes em um conjunto de dados específico.

1.1 Contextualização

A escolha de investigar o mercado de videogames como tema central desta análise é respaldada pela sua importância econômica e cultural. No contexto da constante evolução tecnológica e do crescente interesse pela mídia digital, compreender as dinâmicas das vendas de jogos torna-se não apenas uma necessidade para os desenvolvedores e distribuidores, mas também um elemento crucial para os investidores que buscam entender e explorar oportunidades neste setor em expansão.

A indústria de jogos não é apenas um mercado; é um ecossistema dinâmico que reflete as preferências e comportamentos em constante mutação dos consumidores. A análise estatística desse cenário não apenas ilumina as tendências emergentes, mas também oferece uma visão valiosa sobre a interseção entre arte, tecnologia e negócios. ## Objetivos O cerne deste projeto é a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso “EST0001 - COMPUTAÇÃO EM ESTATÍSTICA 1”. Os objetivos específicos delineados para esta análise são os seguintes:

1.1.1 *Análise Exploratória dos Dados:*

Realizar uma investigação profunda do conjunto de dados escolhido, buscando identificar padrões, tendências e características distintivas no mercado de jogos de videogame.

Isso inclui uma compreensão abrangente das variáveis envolvidas, tais como plataformas, gêneros, regiões e períodos temporais.

1.1.2 Utilização de Ferramenta R:

Aplicar habilidades de programação em R, explorando as funcionalidades das bibliotecas ggplot e tidyverse para criar visualizações impactantes. O uso dessas ferramentas não apenas facilita a interpretação dos dados, mas também permite uma comunicação eficaz das descobertas, tornando a análise acessível e informativa.

1.1.3 Extração de Insights Estratégicos:

Além de descrever o panorama atual do mercado, o projeto visa extrair insights estatísticos que possam orientar decisões estratégicas na indústria de videogames. Isso pode incluir recomendações sobre lançamentos de jogos, segmentação de público-alvo ou até mesmo projeções de vendas com base em padrões históricos identificados.

Em síntese, este projeto propõe-se a ser mais do que uma simples análise estatística; é uma exploração profunda e multidimensional do universo das vendas de jogos de videogames, destacando a interseção entre ciência de dados e uma das formas mais dinâmicas de expressão artística e cultural da atualidade.

2 Metodologia

3 Análise de Dados

4 Conclusão