

Aluno: Gabriel Henrique Menoncin

Algoritmo utilizado: K-Means

Parâmetros configurados:

- Número de clusters: 14

Características predominantes de cada Centro:

Centro 0:

- Música: Predominância em Rock e Bandinha.
- Jogos: Interesse em FPS e Jogos de Mundo Aberto.

Centro 1:

- Música: Predominância em Sertanejo, Funk e Eletrônica.
- Jogos: Interesse em uma variedade de jogos, com destaque para Estratégia.

Centro 2:

- Música: Predominância em Pop, Sertanejo, Bandinha e Eletrônica.
- Jogos: Interesse em uma variedade de jogos, sem uma tendência específica.

Centro 3:

- Música: Predominância em Rock, Folk, MPB e Indie.
- Jogos: Interesse em uma variedade de jogos, com destaque para Plataforma.

Centro 4:

- Música: Predominância em Rock, Bandinha.
- Jogos: Interesse em jogos de FPS, Guerra e Mundo Aberto.

Centro 5:

- Música: Predominância em Rock
- Jogos: Interesse em jogos furtivos e de realidade virtual.

Centro 6:

- Música: Predominância em Sertanejo, Funk
- Jogos: Interesse em jogos de simulação e esporte.

Centro 7:

- Música: Predominância em Rock.
- Jogos: Interesse em jogos de mundo aberto e realidade virtual.

Centro 8:

- Música: Ausência de interesse em Rock e Bandinha.
- Jogos: Interesse em jogos não especificados.

Centro 9:

- Música: Predominância em Eletrônica, Grime, K-Pop, Trap e Hip-Hop.
- Jogos: Interesse em uma variedade de jogos, com destaque para RPG.

Centro 10:

- Música: Predominância em Rock, Bandinha.
- Jogos: Interesse em jogos de FPS, Guerra e Mundo Aberto.

Centro 11:

- Música: Predominância em Rock e Eletrônica.
- Jogos: Interesse em uma variedade de jogos, sem uma tendência específica.

Centro 12:

- Música: Predominância em Sertanejo, Funk, Eletrônica.
- Jogos: Interesse em jogos de simulação e esporte.

Centro 13:

- Música: Predominância em Rock e Bandinha.
- Jogos: Interesse em uma variedade de jogos, com destaque para Estratégia.

Análise dos Grupos:**Grupo 0:**

Este grupo mostra um gosto musical marcado por Rock e Bandinha, e um interesse em jogos do gênero FPS e de Mundo Aberto. Pode representar uma audiência que aprecia música mais pesada e jogos intensos e imersivos.

Grupo 1:

Apresenta uma diversidade musical, mas com predominância em Sertanejo, Funk e Eletrônica. O interesse em uma variedade de jogos, com destaque para Estratégia, sugere uma audiência versátil.

Grupo 2:

Com preferência por Pop, Sertanejo, Bandinha e Eletrônica, este grupo tem um gosto musical amplo. O interesse variado em jogos indica uma audiência sem uma inclinação específica.

Grupo 3:

Caracterizado por uma variedade musical, com destaque para Rock, Folk, MPB e Indie. O interesse em jogos, especialmente em Plataforma, pode indicar uma preferência por experiências mais leves e criativas.

Grupo 4:

Com forte presença de Rock e Bandinha, esse grupo também demonstra interesse em jogos de FPS e Guerra. Pode representar uma audiência que gosta de música mais intensa e jogos de ação.

Grupo 5:

Este grupo destaca-se pela preferência em Rock, jogos Furtivos e Realidade Virtual. Isso pode indicar uma audiência mais inclinada para experiências mais imersivas e desafiadoras.

Grupo 6:

Apresenta uma combinação de Sertanejo, Funk e interesse em jogos de Simulação e Esporte. Pode representar uma audiência que aprecia música animada e jogos que replicam situações da vida real.

Grupo 7:

Caracterizado por Rock, jogos de Mundo Aberto e Realidade Virtual, esse grupo pode ser fã de experiências expansivas e tecnologicamente avançadas, tanto em música quanto em jogos.

Grupo 8:

Com ausência de interesse em Rock e Bandinha, esse grupo parece não ter uma preferência musical específica. O interesse em jogos não especificados torna esse grupo menos definido.

Grupo 9:

Predominância em Eletrônica, Grime, K-Pop, Trap e Hip-Hop. O interesse em uma variedade de jogos, com destaque para RPG, sugere uma audiência que aprecia música eletrônica e jogos mais complexos.

Grupo 10:

Semelhante ao Grupo 4, este grupo demonstra forte preferência por Rock, Bandinha, jogos de FPS e Guerra. Pode representar uma audiência apaixonada por música intensa e jogos de ação.

Grupo 11:

Com predominância em Rock e Eletrônica, este grupo não apresenta uma preferência específica em jogos. Pode representar uma audiência que aprecia música mais intensa, mas com uma variedade de interesses em jogos.

Grupo 12:

Destaca-se por Sertanejo, Funk, Eletrônica e interesse em jogos de Simulação e Esporte. Pode representar uma audiência que aprecia música animada e jogos mais realistas.

Grupo 13:

Semelhante ao Grupo 0, este grupo mostra uma preferência por Rock e Bandinha, mas com um interesse variado em jogos. Pode representar uma audiência que gosta de música mais pesada, mas com uma variedade de gostos em jogos.