

Etapa 1. Metodologia

1.1 Tema

Rede sociais e Plataforma de vídeo no E-sport.

1.2 Problema pesquisado

Qual rede social mais usada pelos jogadores, para acompanhar jogos ou resultado e qual e a faixa de idade do público, com horas jogado semanalmente?

1.3 População e amostra

Pegamos como amostra 130 pessoas que acompanham o cenário de E-sport, perguntando quais rede sociais ela segue o seu time do coração ou resultado dos jogos, para ter base qual rede social mais alavanca o cenário.

1.4 Variáveis envolvidas

| Variável | Classificação | Tipo |
|---------------------------------------|---------------|----------|
| Acompanha jogos na rede: Instagram | qualitativa | ordinal |
| Acompanha jogos na rede: Twitter | qualitativa | ordinal |
| Acompanha jogos na rede: Facebook | qualitativa | ordinal |
| Acompanha jogos na rede: Youtube | qualitativa | ordinal |
| Acompanha jogos na rede: TwitchTV | qualitativa | ordinal |
| Acompanha jogos na rede: CubeTV | qualitativa | ordinal |
| Acompanha jogos na rede: fb.gg | qualitativa | ordinal |
| Acompanha jogos na rede: Outros | qualitativa | ordinal |
| Horas semanais jogadas | quantitativa | discreta |
| Qual a sua idade | quantitativa | discreta |

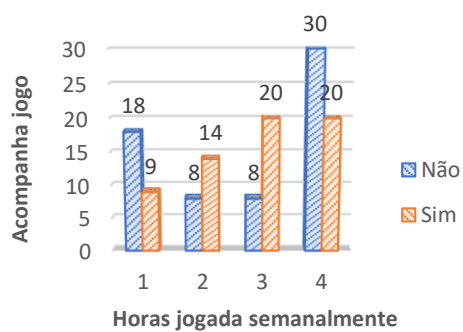
1.5 Representação dos dados

| Horas semanais jogada | Acompanha jogos na rede: Instagram | Acompanha jogos na rede: Twitter |
|-----------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1 | Não: 18 Sim: 9 | Não: 14 Sim: 12 |
| 2 | Não: 8 Sim: 14 | Não: 13 Sim: 8 |
| 3 | Não: 8 Sim: 20 | Não: 18 Sim: 10 |
| 4 | Não: 30 Sim: 20 | Não: 32 Sim: 17 |
| Total geral | Não: 64 Sim: 63 | Não: 77 Sim: 47 |
| Acompanha jogos na rede: Facebook | Acompanha jogos na rede: Youtube | Acompanha jogos na rede: TwitchTV |
| Não: 16 Sim: 11 | Não: 9 Sim: 18 | Não: 11 Sim: 16 |
| Não: 14 Sim: 8 | Não: 9 Sim: 13 | Não: 7 Sim: 15 |
| Não: 11 Sim: 16 | Não: 8 Sim: 20 | Não: 9 Sim: 19 |
| Não: 28 Sim: 22 | Não: 13 Sim: 38 | Não: 10 Sim: 40 |
| Não: 69 Sim: 57 | Não: 39 Sim: 89 | Não: 37 Sim: 90 |
| Acompanha jogos na rede: CubeTV | Acompanha jogos na rede: fb.gg | Acompanha jogos na rede: Outros |
| Não: 24 Sim: 2 | Não: 23 Sim: 3 | Não: 24 Sim: 2 |
| Não: 16 Sim: 4 | Não: 19 Sim: 1 | Não: 18 Sim: 2 |
| Não: 20 Sim: 7 | Não: 22 Sim: 5 | Não: 26 Sim: 1 |
| Não: 41 Sim: 8 | Não: 44 Sim: 5 | Não: 46 Sim: 3 |
| Não: 101 Sim: 21 | Não: 108 Sim: 14 | Não: 114 Sim: 8 |
| Total geral | | |
| 212 | | |
| 169 | | |
| 220 | | |
| 397 | | |
| 998 | | |

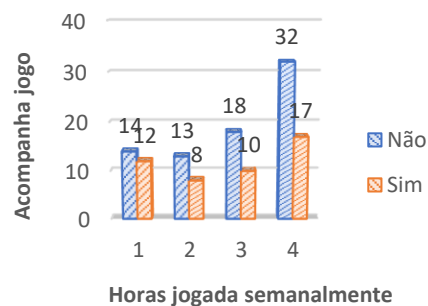
Jogadores costumam acompanhar mais os jogos pela **TwitchTV** e **Youtube**, como consta a representação de dados coletado da amostra, sendo aqueles que jogam por mais tempo costumam ver em várias plataformas de vídeo, diferente daqueles que só jogam pouco.

Alguns gráficos que mostram quais não são muito utilizados como **fb.GG** e **CubeTV**.

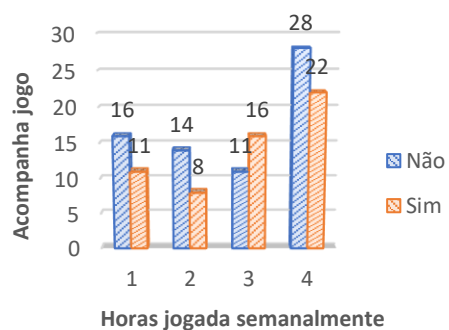
INSTAGRAM



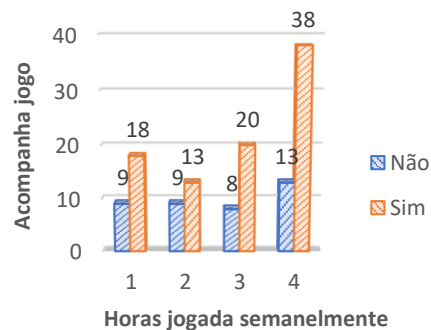
TWITTER



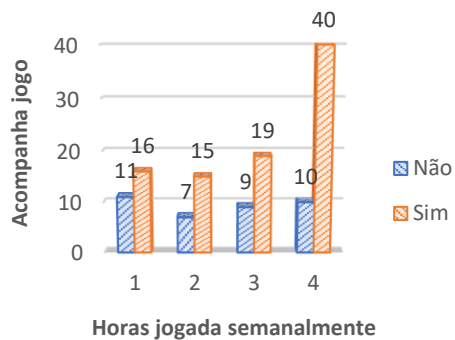
FACEBOOK



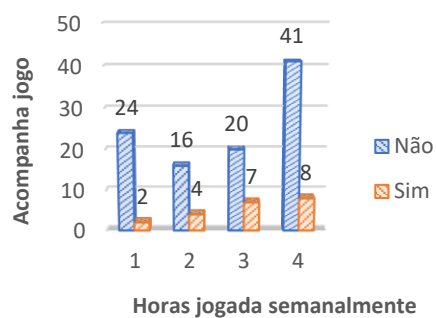
YOUTUBE

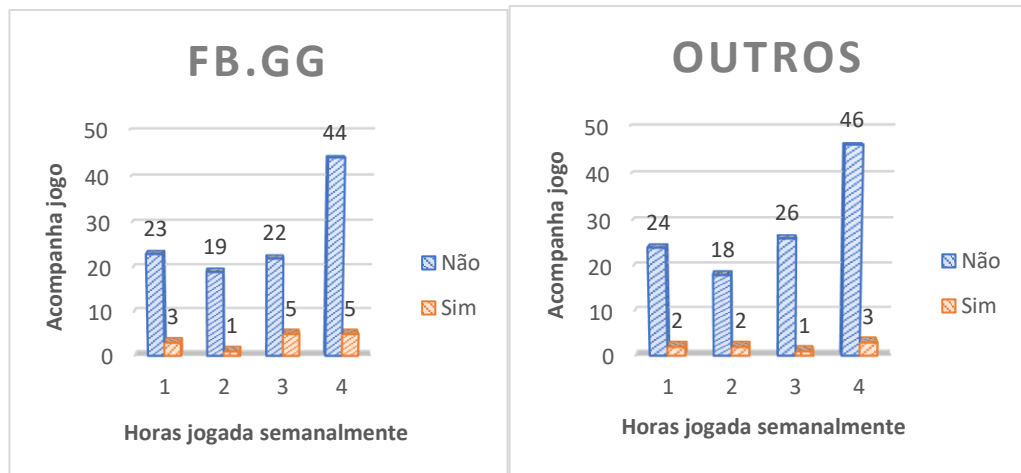


TWITCHTV



CUBETV





2. Medidas Descritivas

| Horas jogada | | Interpretação |
|----------------------|-------------|--|
| Média | 2,8 | A média da soma total (364) entre o total de pesquisado (130) é 2,8. |
| Mediana | 3 | A mediana é 3, pois se encontra na posição 65 do meio da tabela |
| Moda | 4 | A horas jogadas mais frequente é 4 repetindo 51 vezes. |
| Desvio-padrão | 1,170701771 | Desvio da amostra é 1,170 |
| Variância da amostra | 1,370542636 | |
| CV | 42% | A média salarial representa a amostra |

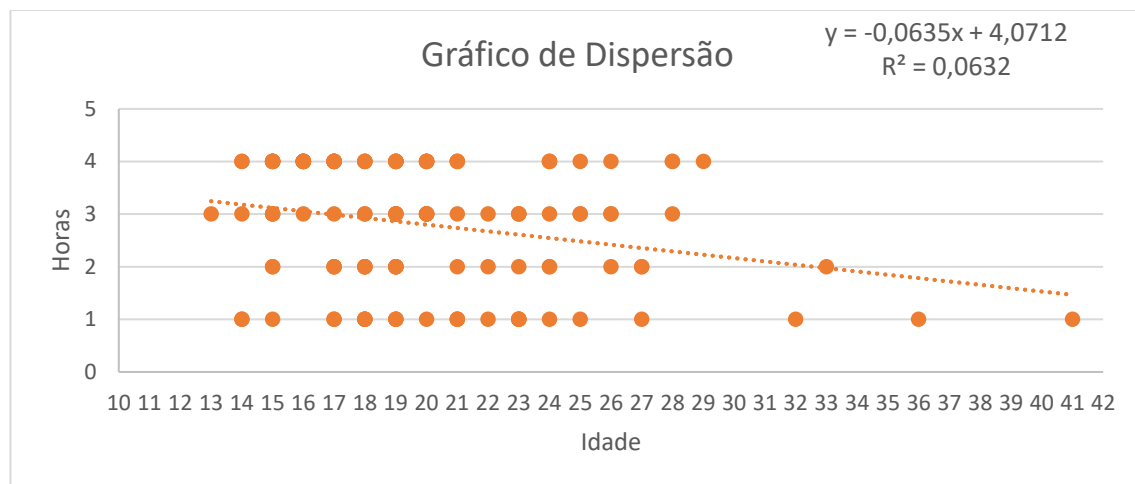
Etapa 3. Modelagem Matemática

3.1 Correlação

| | |
|-------------|----------|
| | - |
| Idade/Horas | 0,251347 |

Correlação de negativa fraca

3.2 Regressão



Variável dependente: Horas semanais jogadas (Horas)

Variável independente: Qual a sua idade (Idade)

Tendência (tipo de equação): Logarítmica

Equação: $\text{Horas} = 4,0712 + 0,0635 \cdot x(\text{Idade})$

Coeficiente de Explicação (R^2): 6%

Etapa 4. Análise Inferencial

4.1 Intervalo de Confiança para média populacional e proporção populacional

Variável: Horas semanais jogadas (discreta)

Medida da amostra: A média da amostra jogada semanalmente e de 2,8

Margem de erro: 0,07

Intervalo de confiança: Com 95% de confiança, a média de desempenho na prova está contida no intervalo entre 1 e 4 horas.

Variável: Qual a sua idade (discreta)

Medida da amostra: A média da amostra de idade e 20

Margem de erro: 0,29

Intervalo de confiança: Com 95% de confiança, o salário médio dos colaboradores da rede de lojas está contido no intervalo entre 13 e 28 anos

4.2 conclusão

Nessas quatro etapas podemos chegar a várias conclusões da pesquisa que foi feita em mais de 130 pessoas. Na primeira etapa temos como problema qual rede social os jogadores ou acompanhante de jogos utilizam para podermos utilizar de marketing ou outros meios lucrativos. Na etapa dois vimos medidas descritivas que permite-nos resumir, descrever e compreender os dados de uma distribuição usando medidas de tendência central. Na etapa 3 vimos Modelagem Matemática que é a área do conhecimento que estuda a simulação de sistemas reais a fim de prever o comportamento destes, sendo empregada em diversos campos de estudo, tais como física, química, biologia, economia e engenharias e por fim temos a etapa quatro que se preocupa com o raciocínio necessário para, a partir dos dados, se obter conclusões gerais.

Vimos que a maior parte de jogadores e acompanhante de esporte são jovens, atingindo o pico possuindo 15 a 25 anos, mas aqueles que jogam bastante, como quatro horas semanalmente, foi revelado que acompanham os jogos e o seu time em quase todas as redes sociais sendo os mais populares **TwitchTV e Youtube.**