



Game Data Analyst

PlayStation

Londres, Inglaterra, Reino Unido (Presencial)



Recrutando agora

Há 2 semanas

Game Data Analyst



PlayStation · Londres, Inglaterra, Reino Unido (Presencial) há 2 semanas · Mais de 200 candidaturas



Tempo integral



5.001-10.000 funcionários · Entretenimento



Veja como você se compara a 2.952 candidatos. [Experimente o Premium grátis](#)



Competências: Comunicação, Visualização, e mais 8

Aplicar

Salvar

What we are looking for:

- Adept at working with people and customer behaviour data to make decisions and improve products.
- Fluent in SQL on analytics data warehouses – We use Redshift, but experience with similar ones like Vertica, Netezza, or Postgres are fine.
- A validated background in Looker or a similar analytics visualisation tool like Tableau or MicroStrategy.
- You can apply data-backed analyses to produce insights that help improve game design.
- Superb communication and can get your point across to game designers, producers, programmers, and executives.
- A strong interest in a variety of new console games.
- Strategic and business-savvy. You know that people don't always know what they want, or ask for the right things. You can help them resolve they need, and then make it happen.
- A pro with statistics, probability, and quantitative analysis methods.
- You're committed to quality as a top priority.
- Experience within AAA games.
- A track record of trying and learning new things.
- Bonus points for experience in Python, iPython notebooks, R, or machine learning.



Um Game Data Analyst é um profissional que coleta, analisa e interpreta dados relacionados aos jogos. Esses profissionais desempenham um papel fundamental na compreensão do desempenho dos jogos, comportamento dos jogadores e identificação de insights valiosos para melhorar a experiência do jogo.



As responsabilidades de um Game Data Analyst podem incluir:

1. Coleta e organização de dados: Eles são responsáveis por identificar quais dados são relevantes para análise e garantir que esses dados sejam coletados de maneira precisa e eficiente. Isso pode envolver o uso de ferramentas de análise, integração de APIs ou desenvolvimento de sistemas para rastrear eventos e métricas importantes nos jogos.
2. Análise de dados: Os Game Data Analysts utilizam técnicas estatísticas e de análise de dados para examinar os conjuntos de dados coletados. Eles procuram padrões, tendências e insights significativos para entender melhor o comportamento dos jogadores, a eficácia das mecânicas do jogo e a saúde geral do jogo.
3. Relatórios e visualização de dados: Eles são responsáveis por criar relatórios e visualizações de dados que comuniquem de forma clara e eficaz os insights obtidos. Isso pode envolver a criação de painéis interativos, gráficos, tabelas e apresentações que permitam que as partes interessadas compreendam facilmente as descobertas e tomem decisões informadas com base nelas.
4. Recomendações e otimizações: Com base nas análises de dados, os Game Data Analysts oferecem recomendações para melhorar a experiência do jogo, identificar áreas de otimização, ajustar mecânicas de jogo, equilibrar sistemas e aprimorar o envolvimento dos jogadores. Essas recomendações são fundamentadas em dados quantitativos e qualitativos coletados e analisados.

Em resumo, um Game Data Analyst utiliza habilidades analíticas e conhecimentos de jogos para examinar e interpretar dados, com o objetivo de melhorar a experiência do jogo, impulsionar o envolvimento dos jogadores e orientar as decisões de design e desenvolvimento de jogos.



Mike Acton

Technology Executive, Data-Oriented Design, Video Game Engine Development

Burbank, Califórnia, Estados Unidos · [Informações de contato](#)

+ de 500 conexões

 Conectar

 Enviar mensagem

Mais



Games Conferences

Sobre

Mike Acton has worked on game engines for over 25 years including as a VP at Unity until 2023 and previously as the Engine Director of Insomniac Games for more than 10 years. He has learned hard lessons about what it takes to produce some of the highest quality work in the space and what is needed to meet those requirements. Mike is at Unity to make that possible for more people by helping to democratize data-oriented programming so that teams everywhere can achieve things only previously possible by a few dedicated groups. Mike edits in vi and prefers spaces to tabs.