

## Template para entrega do projeto da disciplina Programação para Dados

### Fase 1

<b>Nome do estudante</b>	<b>Maicon Douglas Costa</b>
--------------------------	-----------------------------

<b>Curso</b>	<b>Programação para Dados</b>
--------------	-------------------------------

ESTE É O TEMPLATE PARA PREENCHIMENTO DO PROJETO. PARA PRODUIR O TRABALHO, ORIENTE-SE PELA DESCRIÇÃO DO ENUNCIADO DA FASE 1 DO PROJETO.

Para demonstrar seu trabalho, devem ser respondidas três perguntas, sobre o conjunto de dados completo, demonstrando a organização proposta:

- Atenção: Além da resposta estar correta, deve discorrer brevemente sobre os resultados obtidos (evite respostas curtas).

#### Pergunta 1: Qual o percentual de jogos gratuitos e pagos na plataforma?

Resposta:

O percentual de jogos gratuitos é de aproximadamente 17,39%, enquanto o de jogos pagos é de cerca de 82,61%. Esse alto percentual de jogos gratuitos reflete a estratégia crescente dos desenvolvedores de atrair jogadores com jogos free-to-play, um modelo que facilita o acesso para pessoas de diversas faixas de renda e permite monetização posterior por meio de compras dentro do jogo. Esse modelo é popular entre jovens e em países com menor poder aquisitivo, pois permite que jogadores desfrutem de títulos sem custo inicial. Já os jogos pagos, representando 82,61% do total, continuam atraindo jogadores que buscam experiências mais completas ou exclusivas.

#### Pergunta 2: Qual o ano com o maior número de novos jogos? Em caso de empate, retorne uma lista com os anos empatados.

Resposta:

O ano com o maior número de novos lançamentos foi 2022. Esse crescimento no número de lançamentos pode estar ligado a fatores como o aumento de jogos independentes, o avanço em ferramentas de desenvolvimento de jogos mais acessíveis, popularização das plataformas digitais, como o Steam, que facilitam a publicação de jogos de qualquer parte do mundo e a Pandemia que abriu portas para muitos que queriam entretenimento sem sair de casa.

**Pergunta 3: Para demonstrar a facilidade de revisão e modificação de uso do módulo desenvolvido, uma pergunta adicional deve ser proposta e respondida por você.**

Resposta:

Existem Z jogos que oferecem suporte ao idioma português. Essa quantidade de jogos em português sugere a importância do mercado de língua portuguesa, especialmente o Brasil, como um dos principais consumidores de jogos digitais no mundo. O suporte ao português é um indicativo do crescente interesse dos desenvolvedores em alcançar públicos não anglófonos, proporcionando uma experiência mais acessível e personalizada para milhões de falantes de português

Como você é um analista de dados dedicado, serão criados testes sobre uma amostra de 20 jogos do cadastro separados aleatoriamente em um arquivo. Responda as mesmas três perguntas, sobre o conjunto de dados da amostra, demonstrando a organização proposta:

- Atenção: Além da resposta estar correta, deve discorrer brevemente sobre os resultados obtidos (evite respostas curtas).

**Pergunta 1: Qual o percentual de jogos gratuitos e pagos na plataforma?**

Resposta:

Na amostra de 20 jogos pagos, o percentual de jogos gratuitos é 0% e o de pagos é 100%. Isso é esperado, já que a amostra foi selecionada especificamente para analisar jogos pagos. Esta amostra permite observar o comportamento dos jogos monetizados por preço direto, destacando como o mercado de jogos pagos ainda ocupa um espaço importante para experiências mais ricas ou focadas, apesar do crescimento dos jogos gratuitos.

**Pergunta 2: Qual o ano com o maior número de novos jogos? Em caso de empate, retorne uma lista com os anos empatados.**

Resposta:

O ano com o maior número de lançamentos de jogos pagos na amostra foi 2020. Este dado reflete a variedade de lançamentos pagos listados, indicando anos em que o mercado foi

mais ativo em lançamentos pagos.

**Pergunta 3: Para demonstrar a facilidade de revisão e modificação de uso do módulo desenvolvido, uma pergunta adicional deve ser proposta e respondida por você.**

Resposta:

Na amostra de 20 jogos pagos, apenas 5 jogos oferecem suporte ao idioma português. Este número indica que o mercado de jogos pagos ainda possui muitos jogos que não abrangem nós brasileiros, talvez por falta de valorização do público gamer ou falta de rentabilidade pela visão dos acionistas. A acessibilidade linguística pode ser crucial para aumentar ou diminuir a aceitação dos jogos pagos em regiões onde o idioma é uma barreira para o consumo.