**Caso Di Studio “Cash-Shop VideoGame”**

Poniamo caso che un’azienda voglia capire quale tipologia di prodotto venderebbe di più.

In questo caso tratteremo di “Skin” (Vestiti Virtuali).

**Poniamo caso che i dati ottenibili siano**:

* **Stile** di Skin (Futuristica, Medievale, Fantasy, Minimal, Elaborata etc.);
* **Costo** di produzione;
* **Prezzo** vendita;
* **Volume** di vendita;
* **Valutazione** positiva o negativa da parte del cliente (Like, Dislike – Anche senza acquisto);
* Livello di **fedeltà** del cliente (Anzianità, Spesa media mensile);

Il team sarà composto da Data Engineer, Data Analyst e Data Scientist.

**Il Data Engineer andrà a**:

* Creare le pipeline per la memorizzazione e validazione dei dati;
* Si assicura che i dati vengano raccolti senza corruzione;
* Si assicura che la formattazione sia ideale per l’analisi;

**Il Data Analyst andrà a**:

* Analizzare quale **stile** vende di più ;
* Analizzare il guadagno netto dei vari **stili** in base al **costo**/**prezzo** di vendita del prodotto;
* Analizzare quale range di **prezzo** vende di più;
* Analizzare quale **stile** “piace” di più in base alle valutazioni;
* Classificare “l’importanza” della valutazione in base alla **fedeltà;**

**Il Data Scientist andrà a**:

* Calcolare a quali **stile** di Skin conviene prioritizzare in base ai dati;
* Dedurre il **range del prezzo ottimale** per incrementare le vendite;
* Dedurre se conviene ridurre il prezzo per avere più acquirenti od aumentarli per guadagnare di più sugli acquirenti più fedeli;
* Dedurre se conviene diminuire la produzione di prodotti low-cost, per abbassare i costi ed incentivare l’acquisto di prodotti più costosi;