

Brainstorm Projeto modulo 3 - Resilia

Participantes	Camila Farias Barbara Cruz Evelyn Alves Nelson de Souza
Data do Brainstorm	22 Oct 2021
Link da reunião	https://us05web.zoom.us/j/83518682968?pwd=WDA4akoxSFB1TlpuM3hBcVF4Yk5jdz09



Plano do Brainstorm

Objetivos do Brainstorm	<ul style="list-style-type: none">• Decidir a quantidade de questões do projeto• Decidir quais questões entrariam e se seria viável fazê-las• Analisar os dados dos bancos e então verificar se todos os dados seriam utilizados e qual a melhor forma de utilizá-los• dividir as tarefas entre os membros da equipe
Método utilizado	Para realizar o brainstorm foi utilizado o miro, conforme o link abaixo, os participantes da equipe colocaram as perguntas de acordo com o que foi discutido na reunião: Link do miro com o brainstorm.
Instruções aos participantes	<ol style="list-style-type: none">1. Todos os participantes podem dar ideias e colocá-las no miro;2. Todos os participantes podem escolher as tarefas que gostariam de desenvolver3. Todos os participantes foram instruídos a realizarem algo do projeto de acordo com as premissas discutidas na reunião



Resultado do Brainstorm

Representação de resultados da reunião no miro

https://miro.com/app/board/o9J_lpJtjz0=

Sumario dos resultados

Algumas das perguntas escolhidas de acordo com o Brainstorm:

- Qual o game style mais popular?
- Quantos jogadores já jogaram a mesma fase mais de 5 vezes?
- Qual a relação entre dificuldade e número de tentativas?
- Quais países possuem mais jogadores?
- Quais fases possuem maior número de curtidas?
- Quantos jogadores existem no total e quantos deles já criaram um mapa no jogo?

Decisões



De acordo com as perguntas escolhidas foram criadas as queries para seleção dos dados na base e dados disponibilizados para visualização no metabase