**Projeto Estatística – Segundo Semestre**

**Pesquisa de Mercado - Produto/Serviço**

Enrico Giannobile RA: 19.00610-0

Guilherme de Campos RA: 20.00089-8

Leonardo Campos da Costa RA: 20.00786-8

Ahmad Kheder Mahfoud - RA: 20.01323-0

Luis Guilherme de Souza Munhoz RA: 20.01937-8

**Objetivo**

Estimação de parâmetros da população e dimensionamento amostral do atual mercado de serviços de assinatura de jogos partindo de uma coleta de dados via pesquisa quantitativa e qualitativa.

**Introdução**

Atualmente, o serviço de assinatura de jogos, Xbox Game Pass, ultrapassa 25 milhões de assinantes por mês. Com isso, achamos interessante analisar tal mercado.

**Resultados**

Para início de análise, como variável quantitativa, foi escolhido o valor que o entrevistado pagaria pelo serviço. Devido ao fato de a pesquisa ser amostral, foi utilizado o caso 2, pois o desvio padrão populacional é desconhecido. Assim, após analisar os cálculos feitos na planilha Excel, obtém-se:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Em seguida, como variável qualitativa, foi selecionado se o usuário assina ou já assinou algum serviço de assinatura de jogos. Assim, após analisar os cálculos feitos na planilha Excel, obtém-se:

Uma imagem contendo Esquemático

Descrição gerada automaticamente

Finalmente, foi feito o dimensionamento amostral para determinar o número de pessoas que deveriam ter sido entrevistadas para obtenção de uma margem de erro equivalente a metade da obtida inicialmente. Assim, após realizar os cálculos na planilha Excel, obteve-se os dados a seguir:

Para a primeira análise (105 respondentes):

Uma imagem contendo Texto

Descrição gerada automaticamente

Para a segunda análise (106 respondentes):

Uma imagem contendo Forma

Descrição gerada automaticamente

Após analisar esses dados, percebemos que, para diminuir a margem de erro pela metade é necessário quadruplicar o número de entrevistados.