

Nome: Ana Clara Brusamarello Barbosa

Universidade Federal da Fronteira Sul - Ciência da Computação

Inteligência Artificial

Atividade 6 - Clustering

Este relatório apresenta os resultados da análise de agrupamento feita com os algoritmos K-Means e HDBSCAN sobre os dados fornecidos. Os agrupamentos foram usados para identificar padrões de preferências musicais e de jogos entre os participantes.

Análise dos grupos K-Means

- Grupo 0: Alta afinidade com música pop, sertanejo, funk e rock. Preferência por jogos envolvendo realidade virtual e hack-and-slash.
- Grupo 1: Menor afinidade com gêneros musicais e jogos, com destaque para quebra-cabeças e furtivos.
- Grupo 2: Equilíbrio entre gêneros musicais e jogos, com maior afinidade por MMORPG e puzzle.
- Grupo 3: Forte preferência por sertanejo e rock, com destaque para jogos de luta e rítmicos.

Análise dos grupos - HDBSCAN

- Grupo -1: Características variadas, sem alinhamento claro.
- Grupo 0: Preferência por jogos casuais, como puzzle, com menor afinidade com música eletrônica e K-pop.
- Grupo 1: Alta afinidade com música eletrônica e hack-and-slash, além de preferência por MMORPG e puzzle.

1) Qual estilo de jogo seria indicado para alguém que gosta de sertanejo?

Jogos de luta ou rítmicos (baseado no Grupo 3 do K-Means e no Grupo 1 do HDBSCAN)

2) Qual estilo de música seria indicado para alguém que gosta de jogos de estratégia?

Resposta: Música eletrônica ou hip-hop (baseado no Grupo 1 do HDBSCAN e no Grupo 2 do K-Means)