

### **Estudo de Viabilidade da Fun Corp. para expansão em jogos online.**

Para auxiliar a tomada de decisão da empresa usando como base os dados da plataforma Steam, foram feitas análises para verificar a viabilidade caso a Fun Corp ingresse entrar no segmento de jogos virtuais.

A análise dos dados da Steam revelou que 95% dos jogos são pagos, indicando uma preferência do consumidor por conteúdo de qualidade e a necessidade de estratégias de monetização eficazes. Para a Fun Corp., isto sugere uma oportunidade de entrar no mercado de jogos digitais focando em títulos pagos que ofereçam experiências únicas e envolventes, destacando-se pela qualidade e originalidade. Identificar nichos e preferências dos jogadores será crucial para o sucesso neste segmento competitivo.

Quando analisamos os anos, os dados da Steam destacam 2018 como o ano com maior lançamento de jogos, indicando uma época de alta inovação e demanda no mercado digital. Para a Fun Corp., compreender as condições de sucesso desse ano e a dinâmica de mercado sem empates em lançamentos nos outros anos é crucial para planejar estrategicamente sua entrada e posicionamento no mercado de jogos digitais.

Em nossa análise focalizada no ano de 2018, identificamos que este ano não só teve o maior número de lançamentos na Steam, mas também revelou preferências específicas de gênero. Com um total de 5 jogos lançados, os gêneros mais comuns foram:

**Casual, Indie: 1 jogo, Action, Adventure, Indie: 1 jogo, Adventure, Indie: 1 jogo.**

Esta distribuição destaca a popularidade dos gêneros Indie, juntamente com uma combinação de Casual, Action e Adventure, refletindo a diversidade e o interesse variado dos consumidores. Para a Fun Corp., esses insights são valiosos para direcionar o desenvolvimento de futuros jogos digitais, alinhando-se às tendências de gênero mais procuradas.

