



UNIFEOB  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE  
ENSINO  
OCTÁVIO BASTOS

ESCOLA DE NEGÓCIOS ONLINE

*Documento de Análises por Unidade de  
Estudo*

EAD.101\_1-16.A

Francisco Eduardo Barros Tangerino, 25002174

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP  
**Período:** Outubro/2025 – Dezembro/2025

## **1. Modelagem de Dados**

Na unidade de estudo de Modelagem de Dados, os conceitos de entidades, atributos, relacionamentos e cardinalidades foram aplicados diretamente na construção do esquema do banco de dados do projeto de RPG tático em texto. A partir do enunciado do PI, identifiquei os principais elementos do domínio do jogo (jogador, classe, sessão de jogo e métricas da sessão) e os traduzi em tabelas normalizadas no schema relacional `jogo_pi` do PostgreSQL.

Foram definidas chaves primárias e estrangeiras para garantir integridade referencial entre as tabelas, por exemplo: cada sessão referencia um jogador e uma classe, enquanto as tabelas de métricas (gerais, de combate e de eventos) referenciam a sessão à qual pertencem. Essa estrutura permite analisar o comportamento do jogador por sessão, por classe e por tipo de ação realizada no jogo (inimigos derrotados, baús abertos, fontes usadas, charadas corretas etc.).

Os princípios de normalização estudados em aula foram utilizados para evitar redundâncias e anomalias de atualização, separando os dados em tabelas bem definidas. Com isso, o banco se manteve flexível o suficiente para receber novas métricas no futuro, sem comprometer as consultas já existentes. A modelagem também foi pensada com foco em Business Intelligence, facilitando a posterior criação de visões analíticas no Power BI.

## **2. Power BI**

Na unidade de estudo de Power BI, os conhecimentos sobre conexão com fontes de dados, modelagem analítica e criação de visuais foram direcionados para explorar as métricas geradas pelo jogo. A partir dos dados armazenados no PostgreSQL (e/ou exportados a partir do arquivo `scores.json`), foi possível projetar um modelo de relatórios para acompanhar o desempenho dos jogadores.

As técnicas vistas na disciplina, como criação de medidas, utilização de filtros e segmentações, escolha adequada de tipos de gráficos e construção de painéis interativos, foram usadas como referência para desenhar um

dashboard focado em indicadores de jogabilidade. Entre os indicadores planejados estão: quantidade de sessões por classe de personagem, tempo médio de jogo, taxa de vitórias, número médio de inimigos derrotados, uso de habilidades e magias, e acerto em charadas.

O arquivo de BI desenvolvido (Rpg-Ragnarok.pbix) funciona como prova de conceito para um conjunto de relatórios que podem ser expandidos no futuro. A disciplina de Power BI, portanto, permitiu transformar os dados brutos gerados pelo jogo em informações visuais e de fácil interpretação para tomada de decisão, seja na melhoria do game design, seja na oferta de serviços da empresa FT Game Analytics.

### **3. Integração com Formação para a Vida – “EXERCITANDO A INOVAÇÃO”**

O tema de Formação para a Vida deste período, “EXERCITANDO A INOVAÇÃO”, dialoga diretamente com a forma como o projeto foi pensado e conduzido. Em vez de criar apenas um exercício de programação isolado, o objetivo foi propor uma solução inovadora que unisse entretenimento (o RPG em texto) e análise de dados (BI), com potencial de se transformar em um produto da empresa própria FT Game Analytics.

Dentro desse tema geral, o projeto se alinha principalmente ao Tópico 3 – “Testei minha ideia inovadora... E agora?”. A ideia inicial de coletar métricas de um jogo foi colocada em prática por meio da implementação em Python, da modelagem do banco de dados e do uso do Power BI como ferramenta de visualização. A partir dessa experimentação, surgem reflexões sobre próximos passos: como escalar a solução, como adicionar novas funcionalidades, de que forma ela pode ser comercializada e quais melhorias são necessárias para torná-la mais atrativa ao mercado.

Ao conectar as disciplinas técnicas (Modelagem de Dados e Power BI) com a Formação para a Vida, o projeto estimula uma visão empreendedora e crítica: não basta apenas ter uma ideia criativa, é preciso testá-la, medir seus resultados e planejar ações concretas para que se torne sustentável e útil na prática.

## **4. Síntese Final**

As unidades de estudo de Modelagem de Dados e Power BI foram fundamentais para a consolidação do Projeto Integrado deste período. A primeira forneceu a base conceitual para organizar e estruturar o banco de dados do jogo, garantindo qualidade e consistência das informações. A segunda mostrou como transformar esses dados em indicadores visuais e relatórios que apoiam análises e decisões.

Combinadas ao tema de Formação para a Vida – “EXERCITANDO A INOVAÇÃO”, essas disciplinas ajudaram a enxergar o projeto não apenas como uma atividade acadêmica, mas como um protótipo de solução inovadora, com potencial de aplicação real em contextos de jogos digitais, treinamento gamificado e serviços de analytics. Assim, teoria e prática se integraram em um único trabalho, reforçando tanto as competências técnicas quanto as competências pessoais e empreendedoras.