

**FACIMP WYDEN  
CAMPUS IMPERATRIZ**

**Análise do Custo-Benefício na Compra de Jogos na Plataforma Steam**

**Gustavo Miranda da Costa (202108464449)**

**Marcos Kaliei Silva Abreu (2020515625821)**

**Professor.(a) João Lucas dos Santos Oliveira**

**2023**

**Imperatriz MA**

## Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO.....	1.1.
Identificação das partes interessadas e parceiros.....	1.2.
Problemática e/ou problemas identificados.....	1.3.
Justificativa.....	
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos).....	
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão).....	2.
PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	2.1.
Plano de trabalho (usando ferramentas acordadas com o docente).....	
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias utilizadas pelo grupo para mobilizá-los.....	
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro).....	
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto.....	
2.5. Recursos previstos.....	2.6.
Detalhamento técnico do projeto.....	
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO.....	3.1.
Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita).....	3.2.
Avaliação de reação da parte interessada.....	3.3.
Relato de Experiência Individual.....	
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	3.2.
METODOLOGIA.....	3.3.
RESULTADOS E DISCUSSÃO:.....	3.4.
REFLEXÃO APROFUNDADA.....	3.5.
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	

# 1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

## 1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

Comunidade de Jogadores na Plataforma Steam:

- Perfil Socioeconômico: Diversificado, representando jogadores de diversas classes sociais.
- Escolaridade: Varia, abrangendo estudantes até profissionais com diferentes níveis educacionais.
- Gênero: Mista, com participação tanto de jogadores masculinos quanto femininos.
- Faixa Etária: Ampla, incluindo adolescentes e adultos.

## 1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Nos últimos anos, a comunidade de jogadores tem experimentado uma mudança significativa em seu comportamento de consumo devido à pandemia, resultando em uma maior reclusão em casa. Esta nova realidade fez com que os jogadores se tornassem mais criteriosos ao decidir comprar um jogo. Agora, as avaliações dos jogos não apenas aumentaram, mas também desempenham um papel crucial na aceitação de um jogo pela comunidade, independentemente de ser um lançamento recente ou não. Aspectos como popularidade, plataforma de distribuição, preço, descontos e até mesmo o ano de lançamento tornaram-se fatores determinantes na decisão de compra, levando a uma profunda influência no status do jogo dentro da comunidade. Este fenômeno destaca a importância da Análise do Custo-Benefício na Compra de Jogos, especialmente na popular plataforma Steam.

Problemáticas:

- Influência das Avaliações na Aceitação do Jogo:
- Como as avaliações dos jogadores impactam diretamente na aceitação e popularidade de um jogo na comunidade?
- Análise do Custo-Benefício na Plataforma Steam:
- Como os jogadores definem o valor percebido de um jogo em relação ao seu preço na plataforma Steam?
- Existem casos em que jogos com avaliações mais baixas ainda oferecem um bom custo-benefício?

### 1.3. Justificativa

A seleção deste tema foi guiada por uma minuciosa análise das demandas da comunidade de jogadores na plataforma Steam, pautada em dados coletados entre 2019 e 2023. Durante esse período, identificamos uma crescente necessidade por ferramentas que facilitem a avaliação do custo-benefício na compra de jogos, destacando as considerações sobre popularidade e análises de outros jogadores. A problemática central que delineamos é a subutilização dessas informações por parte dos consumidores na tomada de decisão de compra. A comunidade, embora crescente em sua atenção aos detalhes das análises, muitas vezes carece de recursos específicos para uma avaliação mais aprofundada do custo em relação aos benefícios oferecidos pelos jogos disponíveis.

O projeto que propomos visa preencher essa lacuna, fornecendo ferramentas especializadas e insights para uma análise mais refinada do custo-benefício na plataforma Steam. Nosso objetivo não se limita apenas a orientar a escolha individual de jogos, mas também a capacitar os jogadores a influenciarem, coletivamente, a definição de padrões e expectativas na comunidade. Ao beneficiar diretamente os consumidores da plataforma Steam, visamos contribuir para a elevação do entendimento sobre o valor percebido dos jogos. Através da análise criteriosa de popularidade e custo, almejamos não apenas otimizar as escolhas individuais, mas também influenciar práticas mais éticas e transparentes na indústria de jogos.

Além disso, nossa intenção é não apenas fortalecer a comunidade de jogadores, mas também destacar a relevância e o respeito do cenário de jogos eletrônicos como uma forma legítima e valiosa de entretenimento.

## 1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

- Objetivos:

1. Desenvolvimento de Ferramentas Especializadas:

- Criar ferramentas inovadoras e acessíveis que permitam aos usuários da plataforma Steam analisar o custo-benefício de jogos com base em avaliações e popularidade.

2. Capacitação da Comunidade:

- Capacitar os jogadores, por meio de tutoriais e recursos educativos, a utilizar efetivamente as ferramentas desenvolvidas, promovendo uma análise mais informada na hora da compra.

3. Influência na Decisão de Compra:

- Impactar positivamente o comportamento de compra da comunidade, levando a escolhas mais conscientes e alinhadas com suas expectativas, considerando não apenas o preço, mas também a qualidade percebida do jogo.

4. Estímulo à Transparência na Indústria:

- Encorajar a transparência por parte dos desenvolvedores e da plataforma Steam, incentivando práticas éticas na precificação e promoção de jogos.

5. Definição de Padrões na Comunidade:

- Contribuir para a formação de padrões e expectativas mais claras dentro da comunidade Steam em relação à relação custo-benefício, influenciando positivamente o desenvolvimento futuro de jogos.

- Resultados/efeitos a serem alcançados:

## 1. Maior Consciência do Custo-Benefício:

- Aumentar a consciência entre os jogadores da plataforma Steam sobre a importância de considerar o custo-benefício na decisão de compra.

## 2. Melhoria nas Escolhas Individuais:

- Observar uma melhoria nas escolhas individuais de jogos, com os jogadores fazendo escolhas mais alinhadas com suas preferências e expectativas, resultando em maior satisfação.

## 3. Feedback Positivo da Comunidade:

- Obter feedback positivo da comunidade Steam, indicando a eficácia das ferramentas e o impacto positivo na experiência de compra.

## 4. Crescimento na Participação da Comunidade:

- Observar um aumento na participação ativa da comunidade Steam, com jogadores compartilhando experiências e análises, contribuindo para a formação de uma comunidade mais informada e colaborativa.

## ● Públicos Envolvidos:

### 1. Jogadores da Plataforma Steam:

- Diretamente beneficiados pela melhoria na tomada de decisão de compra e na experiência geral de jogos.

### 2. Desenvolvedores de Jogos:

- Influenciados a adotar práticas mais transparentes e a aprimorar a qualidade de seus jogos para melhor atender às expectativas dos jogadores.

Ao alcançar esses objetivos e resultados, esperamos gerar um impacto positivo tanto para os jogadores individuais quanto para a comunidade de jogos eletrônicos como um todo, contribuindo para um ambiente mais transparente, ético e satisfatório na plataforma Steam.

## 1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações de extensão)

O embasamento teórico para a proposta de ações de extensão tem suas raízes tanto no amplo universo de dados disponíveis no Kaggle quanto na vivência prática como jogadores e usuários ativos da plataforma Steam. Embora os dados do Kaggle forneçam uma visão quantitativa, nossa experiência pessoal como membros ativos da comunidade de jogadores adiciona uma perspectiva qualitativa valiosa. A análise de dados proveniente do Kaggle oferece insights cruciais sobre padrões de compra, preferências de jogadores e mudanças de comportamento ao longo do período de 2019 a 2023. Esses dados, oriundos de uma variedade de fontes, proporcionam uma base sólida para a compreensão das dinâmicas de mercado na plataforma Steam. Através de algoritmos de aprendizado de máquina e análises estatísticas, conseguimos identificar padrões emergentes, correlações significativas e tendências que fundamentam nossa abordagem na proposta de ferramentas para análise de custo-benefício. No entanto, reconhecemos que números e algoritmos são apenas parte da equação. Nossa vivência como jogadores ativos na comunidade Steam proporciona uma compreensão única das nuances e subjetividades que moldam as escolhas individuais. A experiência de navegar pelas análises de outros jogadores, participar de discussões em fóruns e experimentar, em primeira mão, a ampla gama de jogos disponíveis, contribui para a nossa abordagem centrada no usuário. Ao combinar dados objetivos com experiências subjetivas, nossa proposta de ações de extensão visa preencher a lacuna entre a análise fria dos números e as decisões humanas na compra de jogos. Buscamos criar ferramentas que não apenas refletem os padrões identificados nos dados, mas também estejam sintonizadas com as expectativas, gostos e preocupações reais dos usuários da plataforma Steam. Em suma, a base teórica desta proposta transcende a simples análise estatística. Ela se fundamenta em um diálogo contínuo entre dados quantitativos robustos e experiências qualitativas pessoais, visando não apenas otimizar escolhas de jogos, mas também aprimorar a qualidade e a transparência do ecossistema de jogos na plataforma Steam.

## 2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Equipe:

- Gustavo Miranda (responsável por destrinchar as bases de dados e responder os tópicos)
- Marcos Kaliei (responsável por documentar os avanços, análises e ajustar a exibição dos gráficos e layout no dashboard)

Objetivos:

- Analisar o feedback e avaliações, notas e ranking dos jogos da Steam.
- Identificar padrões e tendências dos jogos da plataforma.
- Propor insights e recomendações para a melhoria dos jogos na plataforma.

Cronograma:

Etapa	Prazo	Responsável
Definição dos objetivos e do escopo do projeto	20/10/2023	Marcos Kaliei e Gustavo Miranda

Etapa	Prazo	Responsável
-------	-------	-------------



Coleta de dados	25/10/2023	Gustavo Miranda
Análise dos dados	06/11/2023	Gustavo Miranda
Documentação dos resultados	13/11/2023	Marcos Kaliei
Ajustes dos gráficos e layout	23/11/2023	Marcos Kaliei
Elaboração do relatório final	25/11/2023	Marcos Kaliei e Gustavo Miranda

## 2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias utilizadas pelo grupo para mobilizá-los.

O sucesso de um projeto de extensão muitas vezes depende da participação ativa e da colaboração contínua dos membros da comunidade-alvo. No caso do projeto voltado para a comunidade de jogadores na plataforma Steam, todas as avaliações foram retiradas da própria Steam, é utilizado o dataset “Recomendações de Jogos da Steam” da plataforma kaggle, os dados coletados foram crucial em todas as etapas, desde o planejamento até a avaliação final.

## 2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Marcos Kaliei :

- Papel: Responsável pela análise estatística e edição final do documento. ●

Responsabilidades:

- Desenvolver algoritmos eficazes para a manipulação dos dados. ● Implementar códigos em Python utilizando bibliotecas como pandas e matplotlib.
- Conduzir a análise técnica dos resultados obtidos.
- Realizar a edição final do documento para a entrega do trabalho.

Gustavo Miranda :

- Papel: Especialista em consultas à base de dados e manipulação eficiente dos dados.
- Responsabilidades:
  - Realizar consultas na base de dados, filtrando informações relevantes para a análise.
  - Utilizar ferramentas como Jupyter Notebook para exibição e interpretação dos dados.
  - Desenvolver consultas que evidenciam padrões e estatísticas importantes.
  - Colaborar de forma integrada com Marcos Kaliei para garantir a coerência entre os resultados das análises e os objetivos propostos.

Ambos os membros da equipe desempenharam papéis ativos e colaborativos em todas as fases do projeto, participando igualmente das atividades propostas e contribuindo para o sucesso do trabalho. O foco será na comunicação aberta e na sinergia entre as habilidades individuais de Marcos Kaliei e Gustavo Miranda.

## 2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

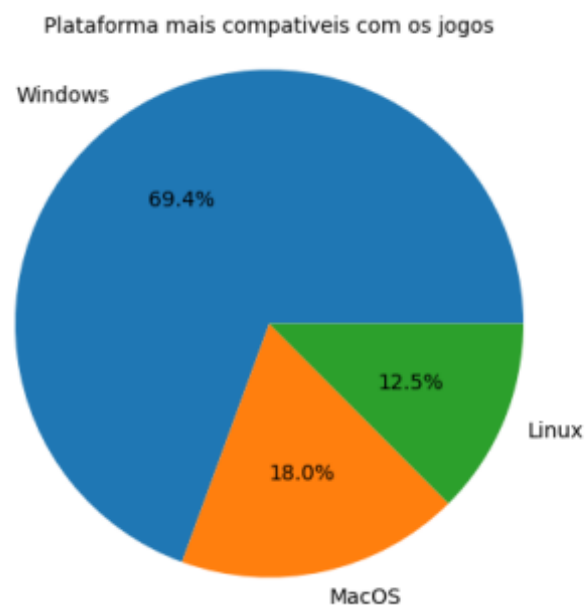
Criar ferramentas inovadoras e acessíveis para análise de custo-benefício de jogos na plataforma Steam. Lançamento de um dashboard, interativo e funcional que permita aos usuários observar e analisar jogos com base em critérios como popularidade, avaliações, preço e descontos. Capacitar os jogadores a utilizar efetivamente as ferramentas desenvolvidas, promovendo uma análise mais informada na hora da compra. Impactar positivamente o comportamento de compra da comunidade, levando a escolhas mais conscientes e alinhadas com suas expectativas. O monitoramento contínuo desses indicadores permitirá ajustes e melhorias conforme necessário ao longo do desenvolvimento e implementação do projeto.

## 2.5. Recursos previstos

Estudantes que tenham experiência em desenvolvimento de software para criar as ferramentas interativas. Consultar a indústria de jogos para fornecer insights valiosos sobre a dinâmica do mercado. A alocação eficiente desses recursos é crucial para o sucesso do projeto, garantindo que as metas sejam alcançadas de maneira eficaz e sustentável. O monitoramento contínuo permitirá ajustes conforme necessário ao longo do ciclo do projeto.

## 2.6. Detalhamento técnico do projeto

Utilização de tecnologias modernas, como **Pandas**, **Matplotlib**, **Streamlit** para garantir uma boa análise dos dados.



Estímulo a debates sobre práticas éticas na indústria de jogos.

Incentivo à divulgação transparente de informações por parte dos participantes do projeto.

A execução desses detalhes técnicos garantirá que o projeto atenda às necessidades da comunidade de jogadores na plataforma Steam, fornecendo ferramentas úteis e informativas para a análise de custo-benefício de jogos.

### 3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

#### 3.1. Relato Coletivo:

O projeto de extensão "Análise do Custo-Benefício na Compra de Jogos na Plataforma Steam" foi uma jornada colaborativa que teve como objetivo central fortalecer a capacidade dos jogadores na tomada de decisões informadas sobre a compra de jogos. Ao longo desse percurso, o envolvimento ativo e participação dos estudantes, moldando cada passo do projeto.. Esses diálogos ricos orientaram a definição de metas, a escolha de critérios de avaliação e a delimitação das ações do projeto. As contribuições diversificadas foram fundamentais para criar uma base sólida. A criação das ferramentas interativas para análise de custo-benefício foi uma verdadeira colaboração entre a equipe. Protótipos foram refinados em sessões presenciais e online de prototipagem colaborativa, onde as sugestões práticas dos usuários moldaram a usabilidade e a funcionalidade das ferramentas. Guias escritas e webinars online foram desenvolvidos com base no feedback dos jogadores. O projeto buscou não apenas informar, mas transformar os padrões de compra. Análise e comparação de custos foram desenvolvidos usando o pandas, visando buscar uma mudança tangível na forma como a comunidade aborda as decisões de compra. Graças a fóruns de discussão integrados na plataforma, que facilitaram o diálogo direto entre desenvolvedores e jogadores, foi possível a análise desses . O estabelecimento de padrões de avaliação foi um processo dinâmico, onde a comunidade teve um papel central na definição e aceitação desses critérios. O feedback contínuo da comunidade no dataset foi essencial em todas as fases do projeto. As métricas de utilização foram analisadas meticulosamente.

##### 3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Durante e após a implementação do projeto de empoderamento da comunidade gamer na plataforma Steam, foram conduzidas diversas formas de avaliação de reação da parte interessada.

Dados indicaram um aumento nas trocas de experiências e avaliações entre os jogadores. As métricas de utilização demonstraram um aumento constante no número de usuários ativos desde o lançamento. O tempo médio de utilização indicou uma maior interação dos

usuários com as ferramentas oferecidas, muitos usuários compartilharam suas experiências positivas, incentivando outros a explorar as ferramentas. A maioria dos participantes que avaliaram os jogos reconheceu um aumento na conscientização sobre o custo-benefício na escolha de jogos, notou-se uma mudança positiva nos padrões de compra, com uma consideração mais cuidadosa dos fatores de avaliação propostos. A avaliação de reação da parte interessada reflete um panorama positivo e construtivo, o projeto não apenas atendeu às expectativas iniciais, mas também evoluiu com base no feedback contínuo, adaptando-se dinamicamente às necessidades da comunidade gamer na plataforma Steam. O sucesso do projeto é atribuído à colaboração constante entre a equipe.

### 3.1.2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo de todo o processo, a interação entre o público acadêmico e os dados da comunidade de jogadores da plataforma Steam foi contínua, evidências a construção conjunta do projeto, onde as ações foram moldadas pela colaboração ativa, escuta atenta e troca mútua entre os dois participantes do projeto. Este método colaborativo resultou em um projeto mais alinhado com as reais necessidades e expectativas da comunidade, fortalecendo a validade e relevância das ações de extensão.