



Documentação para elaboração do projeto Achei dados

Integrantes:

Annanda Santos

Caique Araújo

Eduardo Fortes

Izadora Ferreira

Hadassa Moraes

Resumo

O projeto “Achei Dados” foi realizado no módulo 3 do curso de desenvolvimento web full stack do curso Resilia. O objetivo deste projeto foi a elaboração de uma database usando os dados da plataforma Steam para atender uma empresa de desenvolvimento de jogos interessada em lançar um novo jogo. Sendo assim, foram utilizadas planilhas disponíveis na loja Steam com os dados sobre os jogos e suas especificações, além de dados sobre os suportes destes jogos. Após a obtenção dos dados de interesse, as planilhas foram importadas para o aplicativo Workbench onde foram realizadas consultas para responder algumas questões, dentre elas os 20 jogos mais adquiridos, os gêneros mais baixados e quais tiveram os maiores faturamentos. Após isso, foram elaborados gráficos para visualização dos resultados e foi constatado que o jogo mais comprado é o Counter Strike, o gênero mais popular é ação e o jogo que obteve o maior faturamento foi PlayerUnknown's Battlegrounds. Diante destes resultados, o cliente em questão poderá ter uma visualização mais precisa deste mercado, auxiliando assim na elaboração de um produto que atenda às necessidades do público alvo.

Sumário

1. Criação da database	2
1.1 Criação de uma database	2
1.2 Motivo da escolha	2
1.3 Escolha do cliente	2
1.4 Esquema da database	3
1.5 Ferramentas utilizadas	3
1.6 Dificuldades	4
2. Realização das consultas (query)	4
3. Referências	5

1. Criação da database

1.1 Criação de uma database

O primeiro passo foi o download das planilhas steam_dados e steam_support_info no formato csv com dados sobre a loja Steam. Na planilha steam_dados continham informações sobre os jogos, como a data de lançamento, categorias, gêneros, tempo médio jogado e etc (mais detalhes na figura 1) e na steam_support_info as informações de suporte como email e endereço web.

1.2 Motivo da escolha

A plataforma Steam foi escolhida por conta da familiaridade e da importância no mercado de jogos. Atualmente, a Steam é uma das lojas mais relevantes no setor de games e conta com mais de 50 milhões de usuários cadastrados, além de uma biblioteca bastante diversa com mais de 1800 games disponíveis (Tecmundo, 2013).

1.3 Escolha do cliente

O público alvo do nosso projeto é alcançar empresas de desenvolvimento de jogos que estão interessadas em elaborar um novo jogo e queiram se informar sobre este mercado, para obter informações mais precisas e necessárias para se criar um jogo relevante e que agrade o público gamer. As perguntas foram escolhidas com base nas informações das planilhas steam_dados e steam_support_info.

Diante da escolha do cliente foram elaboradas as seguintes perguntas:

1. Quais são os 20 jogos mais adquiridos?
2. Quantos jogos temos cadastrados nas categorias: single player, multi-player e em ambos?
3. Quais as categorias (single players, multiplayer e ambos os modos) dos jogos mais adquiridos?
4. Qual o percentual dos sistemas operacionais como requisito dos jogos mais adquiridos?
5. Qual a faixa e média de preço dos jogos mais adquiridos? Desconsideramos os jogos gratuitos
6. Dentre os jogos mais adquiridos, quantos são gratuitos?
7. Quais os maiores faturamentos em vendas nos últimos 5 anos?
8. Os jogos mais adquiridos tiveram os melhores feedbacks?
9. Os jogos mais bem avaliados têm suporte técnico próprio cadastrado?
10. Quais os jogos com mais engajamento?

1.4 Esquema da database

Para possibilitar as consultas o primeiro passo foi a criação de uma database, para isso, foi criado um esquema no site dbdiagram.io e os comandos gerados foram utilizados no workbench. Neste procedimento foram configurados os tipos de dados, a chave primária e secundária (figura 1).



Figura 1. Esquema database utilizado no projeto Achei Dados. Fonte: dbdiagram.io

1.5 Ferramentas utilizadas

As ferramentas utilizadas para a realização deste projeto foram:

- **Excel®**

Exibição e tratamento das planilhas

- **DBdiagram®**

Criação do esquema da database

- **Workbench®**

Criação da database;

Importação das planilhas tratadas;

Realização de consultas de acordo com as perguntas selecionadas.

- **Data Studio®**

Elaboração dos gráficos para auxiliar na visualização dos resultados.

1.6 Dificuldades

A principal dificuldade encontrada foi a importação das planilhas para o programa Workbench®, pois, apenas 2000 dados de 27.074 conseguiram ser importados. A solução para este problema foi a utilização de Linux em vez de Windows na hora da importação.

2. Realização das consultas (query)

Depois da criação da database foram importadas as planilhas de dados da Steam para possibilitar a consulta destas informações. Cada pergunta teve uma consulta e algumas consultas viraram views para auxiliar na visualização e utilização em outras queries.

Após a realização das queries as planilhas geradas foram exportadas em formato csv e depois foram tratadas para auxiliar na visualização e construção dos gráficos. O relatório e os gráficos foram elaborados na plataforma Google Data Studio e estes podem ser visualizados no link da dashboard do projeto: <https://datastudio.google.com/reporting/a1bb0f6b-2930-465d-90cb-d8fb3d9b6be1>

Referências

TecMundo, 2013. As melhores lojas digitais para games de PC. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/34611-as-melhores-lojas-digitais-para-games-de-pc.htm>. Acesso: 28 de março de 2022.