

**Template para entrega do projeto da disciplina  
Programação para Dados**

Fase 1

<b>Nome do estudante</b>	<b>João Henrique dos Santos</b>
<b>Curso</b>	<b>Tecnologia em Gestão da Informação: Soluções Baseadas em Nuvem</b>

ESTE É O TEMPLATE PARA PREENCHIMENTO DO PROJETO. PARA PRODUZIR O TRABALHO, ORIENTE-SE PELA DESCRIÇÃO DO ENUNCIADO DA FASE 1 DO PROJETO.

Para demonstrar seu trabalho, devem ser respondidas três perguntas, sobre o conjunto de dados completo, demonstrando a organização proposta:

- Atenção: Além da resposta estar correta, deve discorrer brevemente sobre os resultados obtidos (evite respostas curtas).

**Pergunta 1: Qual o percentual de jogos gratuitos e pagos na plataforma?**

Resposta:

Levando em consideração a avaliação de todos os jogos onde o campo price é o responsável por informar se o jogo foi ou não pago, onde jogo gratuito possui o valor R\$0,00 e o pago valor superior a isso podemos concluir que o percentual exato é:

Gratuitos: 17.39%

Pagos: 82.61%

**Pergunta 2: Qual o ano com o maior número de novos jogos? Em caso de empate, retorne uma lista com os anos empatados.**

Resposta:

Os dados avaliam um grande período de venda onde o ano inicial é 1999, porém um momento onde a internet ainda não possuía uma grande divulgação, em 2015 é possível perceber um significativo aumento de venda, momento onde os jogos online e o modelo de venda de jogos através de plataformas passou a ser mais difundido. A plataforma atingiu seu auge de vendas no ano de 2022 com o número de 13.691 jogos.

**Pergunta 3: Para demonstrar a facilidade de revisão e modificação de uso do módulo desenvolvido, uma pergunta adicional deve ser proposta e respondida por você.**

Resposta:

Qual o valor médio gasto por jogo em relação aos jogos pagos?

Analisando toda a gama dos quase 83% dos jogos pagos na plataforma é possível visualizar o valor médio R\$8,75 por jogo. O que apresenta ser um valor baixo para o nível de jogos disponíveis na plataforma.

Como você é um analista de dados dedicado, serão criados testes sobre uma amostra de 20 jogos do cadastro separados aleatoriamente em um arquivo. Responda as mesmas três perguntas, sobre o conjunto de dados da amostra, demonstrando a organização proposta:

- Atenção: Além da resposta estar correta, deve discorrer brevemente sobre os resultados obtidos (evite respostas curtas).

**Pergunta 1: Qual o percentual de jogos gratuitos e pagos na plataforma?**

Resposta:

Com base na amostra de 20 jogos, observamos que a maioria dos produtos são pagos, correspondendo a aproximadamente 82% do total. Isso sugere que, a maioria dos jogos dessa amostra não são oferecidos gratuitamente. Essa tendência pode indicar que desenvolvedores de jogos optam por um modelo de monetização tradicional, onde os usuários pagam para acessar o conteúdo completo. No entanto, ainda há uma pequena parcela (18%) de produtos gratuitos, que podem representar jogos que utilizam um modelo freemium ou são promovidos para atrair novos usuários.

**Pergunta 2: Qual o ano com o maior número de novos jogos? Em caso de empate, retorne uma lista com os anos empatados.**

Resposta:

A amostra revela que 2021 foi o ano com maior número de lançamentos, totalizando 5 jogos. Diversos fatores podem explicar esse aumento, incluindo o crescimento da indústria de jogos em meio à pandemia, onde muitas empresas e desenvolvedores independentes aceleraram o desenvolvimento para aproveitar a demanda crescente por entretenimento.

**Pergunta 3: Para demonstrar a facilidade de revisão e modificação de uso do módulo desenvolvido, uma pergunta adicional deve ser proposta e respondida por você.**

Resposta:

O preço médio dos jogos pagos na amostra foi de R\$13,37, sugerindo que muitos desenvolvedores optam por um ponto de preço intermediário, acessível para uma ampla base de usuários. Para muitos jogadores, essa faixa de preço representa um bom equilíbrio de custo benefício.