

DESCRIZIONE DEL CASO DI STUDIO SCELTO:

Si vuole prendere in analisi il videogioco come mezzo di intrattenimento, su quali fasce di età è più predominante, quale genere sessuale ne è più attratta e quale nazionalità è più propensa al videogioco al fine di stilare un modello di crescita per inserire il videogioco in diversi contesti oltre all'intrattenimento, quali, psicologico, sociale ed educativo.

A nostra disposizione abbiamo tre datasets in tre formati differenti.

Il primo dataset in formato XML analizza le varie fasce di età, la nazionalità e il genere sessuale dell'individuo.

DESCRIZIONE XML

Videogiocatori

Fascia

Sesso

Nazione

Formato: XML

Licenza: CC BY 4.0

Classificazione: 3 stelle

Metadati: no

Il secondo dataset in formato JSON analizza una serie di videogiochi per stilare, in base alla tipologia, il pubblico con maggior interesse.

DESCRIZIONE JSON

games, root

game

name

type, tipo

views, interesse

subject

developer

publisher

out, valore boolean se in commercio

score, punteggio

public, pubblico contenente un array formato da age, gender, nation

Formato: JSON

Licenza: CC BY 4.0

Classificazione: 3 stelle

Metadati: no

Il terzo dataset è in formato CSV contiene una lista di videogiochi per analizzare in base all'anno di pubblicazione e la tipologia l'appeal sulla clientela presa in analisi.

DESCRIZIONE CSV

ID

Nome

Sviluppatore

Piattaforma

Anno

Publisher

Categoria

Punteggio

Classificazione

Descrizione

Formato: CSV

Licenza: CC BY 4.0

Classificazione: 3 stelle

Metadati: no

ANALISI E RACCOLTA DEI REQUISITI

I dataset devono avere chiavi di lettura simili fra loro per consentirci di confrontare i dati a nostra disposizione in modo da avere una chiara visione del trend.

Si prende in analisi l'età dell'individuo, il genere e la nazionalità.

Si prende in analisi il videogioco in base alla tipologia, anno di pubblicazione e riscontro verso il pubblico.

Confrontando i dati a nostra disposizione si evince come il videogioco abbia avuto una forte crescita dal 1998 coinvolgendo fasce di età comprese tra i 5 e i 40 anni con Sony e la sua playstation portando in casa dell'utente una forma di intrattenimento adatta a tutte le età.

Si ha una maggioranza presso il pubblico maschile, anche se il trend ha messo in risalto una forte crescita di pubblico femminile dal 2010.

Si ha una forte crescita nella fascia di età 40+ grazie ai social network che portano con sé giochi mobile.

Da i dati a nostra disposizione si evince che l'utenza che fruisce maggiormente contenuti videoludici è quella giapponese.

OUTCOME:

Evidenziare le fasce di età ottimali per inserire il videogioco come intrattenimento e migliorare le condizioni di vita psichiche dei vari soggetti.

Analisi di business:

- Informazione sulle nazioni con maggior interesse
- Informazione sulle aree con indice positivo alla crescita videoludica
- Informazione sulle nazioni e le fasce di età dove si trovano i Target customers
- Informazione sulle tipologie di maggior interesse in base ad ogni utenza

Analisi predittiva:

- Previsione sui trend prendendo in analisi le nazioni più redditizie
- Previsione sui trend delle aree con indice positivo della crescita videoludica
- Previsione sulle nazioni e le fasce di età dove si trovano i Target customers
- Previsione sulle nuove utenze da inserire in questo contesto negli anni

Glossario dei termini

Termine	Descrizione	Sinonimi	Collegamenti
Videogioco	Videogioco inteso come intrattenimento	Videogame	Utenza, tipologia, fasce di età
Utenza	Utenza divisa in genere	Sesso	Fasce di età
Tipologia	Genere del videogioco	Genere	Videogioco, utenza, fasce di età
Fasce di età	Età utenza	Anni	Utenza, videogioco, tipologia