Análise/Criativos:

1. Um de nossos produtos é a Games Academy, na qual assinantes interessados em aprender sobre CSGO podem assistir vídeo aulas feitas por instrutores. A Games Academy sofre com um problema no qual os assinantes param de assistir após as primeiras vídeo aulas, supondo que você tenha acesso aos dados de uso da Games Academy, o que você faria? Quais seriam suas hipóteses iniciais? O que você utilizaria de dados externos para refinar sua hipótese?

Acredito que a primeira análise a ser tomada é determinar em qual das vídeo-aulas está o maior índice de desistência do curso, para assim poder pensar em uma forma de torna-la mais atrativa. Minha hipótese inicial é que essas primeiras vídeo-aulas possam apresentar excesso de conteúdo e já ensinar muita coisa em pouco tempo, dando ao usuário a sensação de que já sabe o necessário. Com dados externos pode-se fazer um estudo do desempenho no jogo daqueles que largaram as vídeo-aulas em relação com aqueles que continuaram assistindo e montar um comparativo.

2. O time de Digital Sales está projetando uma feature para assinantes chamada Missões, uma ferramenta que fará com que jogadores sejam recompensados pela sua recorrência de assinatura. Para avaliar o sucesso da feature é necessário que você gere os KPI's. Quais você escolheria? Por quê? Você consegue enxergar alguma fragilidade de interpretação dos mesmos em algum cenário?

Eu adotaria como KPI a quantificação das recompensas que estão sendo distribuídas para esses jogadores, isso porque quanto maior forem as recompensas servirá de indicador para demonstrar se os jogadores estão mantendo sua assinatura. Uma fragilidade dessa escolha é que não seria possível identificar se a recorrência de assinatura alcançou novos usuários ou se manteve nos antigos.

Prático:

**Para aquecimento:**

1. Quantos usuários únicos não jogaram após o dia 03/02/2020?

726

1. Quantos usuários únicos jogaram em fevereiro após o dia 06/02/2020?

330

1. Em qual dia mais jogadores deixaram de jogar no mês de fevereiro?

6/02/2020

**Analise os datasets ofertados e faça apresentação contendo:**

* Pontos importantes encontrados no dataset e tendências identificadas;
* Correlações observadas;
* Faça ao menos uma sugestão de como poderíamos explorar este nicho - isso é, gerar valor através de dados;
  + - 1. Montar uma lista com os jogadores de maior Win Rate (%wins/total de partidas)
      2. Buscar o ID desses players e verificar as datas que eles possuem registros de partidas.
      3. Uma possível correlação a ser observada é que grande parte desses jogadores apresentam histórico de partidas com dias mais recorrentes, o que indica uma maior assiduidade as vídeo-aulas.
      4. Com esses dados é possível identificar os melhores players para assim observar como eles jogam e realizar melhorias nas vídeo-aulas e também identificar os players que estão com um desempenho ruim e ver qual tipo de ajuda poderia ser incluída para melhorar as vídeo-aulas.