#### UNIVERSIDADE PREBITERIANA MACKENZIE

**ITALO APARECIDO LOPES**

**RAFAEL AUGUSTO ALBA**

**NATHAN SAMPAIO SANTANA DOS SANTOS**

**STUDIUNS GAMESLAB**

## SÃO PAULO

**2024**

**ITALO APARECIDO LOPES**

**RAFAEL AUGUSTO ALBA**

**STUDIUNS GAMESLAB**

Projeto de Pesquisa apresentado à Faculdade de Tecnologia de Carapicuíba, do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, como exigência parcial para aprovação na disciplina de Metodologia de Pesquisa Científico-Tecnológica, do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.

Orientador: Profa. Dra. Rosana Maria César Del Picchia de Araújo Nogueira

## SÃO PAULO

**2024**

**GLOSSÁRIO**

**OBJETIVO DO ESTUDO**

Este projeto tem como objetivo elencar os comportamentos de vendas dos principais jogos do mercado, bem como definir as melhores estratégias a serem adotadas para vendas. O estudo também contempla solucionar os questionamentos quanto a periocidade, gênero, base alvo de jogadores e estratégias adotadas pela indústria.

Palavras-chave:

***ABSTRACT***

*.*

*Key Words:*

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 – Em preenchimento ....................................................................25

**LISTA DE GRÁFICOS**

**LISTA DE QUADROS**

[Quadro 1: Em preenchimento 36](#_Toc9694939)

**REPOSITÓRIO E GITHUB**

**GITHUB -** [**https://github.com/lopesita/STUDIUNS-GAMESLAB**](https://github.com/lopesita/STUDIUNS-GAMESLAB)

**CRONOGRAMA**

**02/09/2024 – definição da organização escolhida, área de atuação, apresentação dos dados que serão utilizados (metadados) e link para o Github do projeto.**

**30/09/2024 – Proposta analitica, análise exploratória, scripts da análise exploratória e informações dos achados do projeto.**

**28/10/2024 – Apresentação do Storytelling, Scrips das análises em Python e demais informações analiticas sobre os achados, como valor máximo/mínimo, variância, desvio, distribuição, quantidade de NAs, existência de outlayers, entre outros.**

**25/11/2024 – Apresentação do projeto.**

**SUMÁRIO**

[1. APRESENTAÇÃO DA EMPRESA 13](#_Toc87990548)

[1 .1 PROBLEMA DA PESQUISA 13](#_Toc87990549)

[1.2 SINTESE DA SOLUÇÃO ANALÍTICA 13](#_Toc87990550)

[1.3 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 14](#_Toc87990551)

1 APRESENTAÇÃO DA EMPRESA

A Studiuns Gamelab foi fundada em 2010 por pessoas apaixonadas e focados em entregar experiências narrativas de alta qualidade para as mais diversas plataformas. Nossa equipe, que reúne mais de 300 desenvolvedores talentosos de várias partes do mundo, buscando inovar e elevar o padrão dos jogos.

Nosso compromisso vai além de criar jogos inesquecíveis para os jogadores; queremos também construir histórias de sucesso para cada membro da nossa equipe. Desenvolver um jogo é um grande desafio, e cada um de nós tem a missão de elevar o nível da narrativa pessoal de cada jogador.

1.1 PROBLEMA DA PESQUISA

Em 2024, encaramos a missão de lançar um jogo para as mais diversas plataformas baseadas no gênero de maior ascendência dos últimos 5 anos, além do quesito avaliação e gênero. Para tal feito, será necessária uma pesquisa de grande porte para avaliar as condições de mercado, bem como os gêneros que se destacaram durante este período.

1.2 Problematização

A pesquisa parte da seguinte questão: Quais foram os gêneros de maior ascendência dos últimos 5 anos? Tais outras perguntas que giram em torno da pesquisa como: Quais foram os gêneros mais bem avaliados? Qual o custo médio dos jogos bem avaliados? Além disso, outras perguntas poderão ser respondidas ao longo do estudo.

1.3 Sintese da solução análitica

1.4 metadados

Os dados obtidos no dataset explicam todas as vendas ocorridas nos anos 1997 a 2024 para a plataforma de computadores pessoais sob o domínio da loja virtual Steam. Sendo o arquivo também capaz de descrever os títulos lançados, a quantidade de produtos, bem como a divisão dos gêneros, notas dos usuários, as desenvolvedoras e a contagem de downloads dos respectivos jogos lançados. As limitações da pesquisa giram em torno das demais plataformas de jogos, uma vez que conforme supracitado, trata-se somente das vendas processadas pela empresa Valve Corporation (Steam). Tal fato limita a pesquisa para uma maior abrangências das informações do mercado de jogos, o que pode ser uma característica tendenciosa para as explanações a serem realizadas neste projeto.

Os dados obtidos neste DataSet servirão como base para a exploração das seguintes tendências: maiores gêneros dos últimos anos, critica dos usuários, preço, quantidade de lançamentos por ano e demais achados analíticos.

# 

# 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, R. M.: **Significação subjetiva e perceptual**: Dados dos sentidos no campo semântico da esquizofrenia. São Paulo: Interprogramas de Mestrado Faculdade Casper Libero, 2014. Disponível em: https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/04/Rodrigo-Antunes-Morais1.pdf -

BLEULER, E.: **Eugen Bleuler’s schizophrenia.** *A modern perspective.* Switzerland: Clinical Research. University of Zurich, 2015. Disponível em: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4421899/pdf/DialoguesClinNeurosci-17-43.pdf -

ELKIS, H : **A evolução do conceito de esquizofrenia neste século**.São Paulo: Departamento de Psiquiatria da FMUSP e Projeto Esquizofrenia (Projesq) do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas, FMUSP, 2000. Acesso disponível em: https://www.scielo.br/j/rbp/a/tHc3WVC5r83N546JLCdwFTy/?format=pdf&lang=pt –

ENGEL, T.; TOLFO, D.: **Métodos de pesquisa**. Rio Grande do Sul: EAD Série Ensino a Distância, 1 Edição, 2009. Disponível em: http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf -

FERRAZ, V. **Esquizofrenia**: Da dementia praecox às considerações contemporâneas. São Paulo: Revista do Nesme vol.11, 2014. Disponível em: [https://www.redalyc.org/pdf/1394/139440853004.pdf - acesso em 13/09/2021](https://www.redalyc.org/pdf/1394/139440853004.pdf%20-%20acesso%20em%2013/09/2021)

GERMAN, E.; BERRIOS, R. HAUSER: O desenvolvimento inicial das ideias de Kraepelin sobre classificação: uma história conceitual**.** São Paulo: **Revista Latino Americana de Psicopatologia Fundamental,** 2013. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rlpf/a/cpGJF8GS4dPfGfj4nzmjgwc/?lang=pt&format=pdf –