

MVP - Engenharia de dados

Engenharia de Dados para análise de Jogos de Tabuleiro

Objetivo:

Este projeto tem como objetivo explorar, analisar e aplicar princípios de engenharia de dados em um dataset contendo informações sobre avaliações de jogos de tabuleiro. A execução seguirá etapas essenciais, tais como: ingestão de dados, limpeza e transformação dos dados, modelagem, armazenamento e organização, disponibilização e, por fim, análise e elaboração de relatórios.

O desafio central consiste em transformar dados dispersos em conhecimento estruturado e extrair resultados e insights significativos por meio da resposta a questionamentos analíticos, de modo a identificar tendências, fatores de popularidade, padrões de comportamento e relações entre jogos e jogadores na comunidade.

Dataset - Coleta e Carga dos dados:

O conjunto de dados foi obtido na plataforma Kaggle

[fonte: <https://www.kaggle.com/datasets/andrewmvd/board-games>] e reúne informações extraídas do site BoardGameGeek (BGG), com informações detalhadas sobre jogos, avaliações, mecânicas, categorias e perfis de jogadores, uma das maiores comunidades online dedicadas a jogos de tabuleiro.

O dataset foi hospedado no GitHub, sendo o mesmo espelhado no Databricks para carregamento e leitura dos dados, conforme mostra o código no **Notebook-MVP-Eng-Dados-Tabuleiro** [<https://github.com/marcopugnal/mvp-engenharia-dados/blob/main/Notebook-MVP-Eng-Dados-Tabuleiro.ipynb>].



```

# Coleta e carga de dados

# URL do dataset
file_path = "/Workspace/Users/marcopug@gmail.com/mvp-engenharia-dados/bgg_dataset.csv"

# Ler direto com pandas
df_dados = pd.read_csv(file_path, delimiter=';')

# Converter para Spark DataFrame
df_tabuleiro = spark.createDataFrame(df_dados)

# Informações do dataset carregado
print("Dataset carregado com sucesso!")
print(f"Total de registros: {df_tabuleiro.count()}")
print(f"Total de colunas...: {len(df_tabuleiro.columns)}")

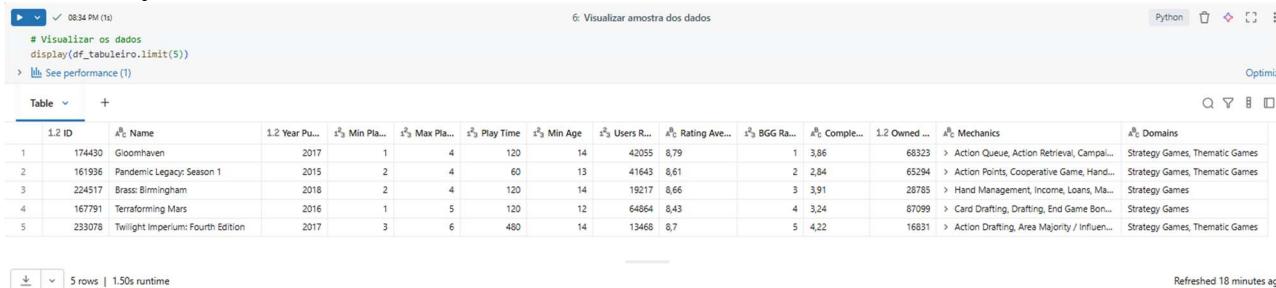
> See performance (1)
Optimize

> df_dados: pandas.core.frame.DataFrame = [ID: float64, Name: object ... 12 more fields]
> df_tabuleiro: pyspark.sql.connect.DataFrame = [ID: double, Name: string ... 12 more fields]

Dataset carregado com sucesso!
Total de registros: 20343
Total de colunas...: 14

```

Pré-visualização dos dados:



	1.2 ID	A% Name	1.2 Year Pu...	I% Min Pla...	I% Max Pla...	I% Play Time	I% Min Age	I% Users R...	A% Rating Ave...	I% BGG Ra...	A% Comple...	1.2 Owned ...	A% Mechanics	A% Domains
1	174430	Gloomhaven	2017	1	4	120	14	42055	8,79	1	3,86	68323	> Action Queue, Action Retrieval, Campaign,...	Strategy Games, Thematic Games
2	161936	Pandemic Legacy: Season 1	2015	2	4	60	13	41643	8,61	2	2,84	65294	> Action Points, Cooperative Game, Hand...	Strategy Games, Thematic Games
3	224517	Brass: Birmingham	2018	2	4	120	14	19217	8,66	3	3,91	28785	> Hand Management, Income, Loans, Ma...	Strategy Games
4	167791	Terraforming Mars	2016	1	5	120	12	64864	8,43	4	3,24	87099	> Card Drafting, Drafting, End Game Bon...	Strategy Games
5	233078	Twilight Imperium: Fourth Edition	2017	3	6	480	14	13468	8,7	5	4,22	16831	> Action Drafting, Area Majority / Influenc...	Strategy Games, Thematic Games

5 rows | 1.50s runtime Refreshed 18 minutes ago

As etapas de tratamentos de inconsistências (converter colunas de decimal para inteiro, substituir vírgulas por ponto em decimais e verificar valores ausentes) estão descritas no código localizado no notebook **Notebook-MVP-Eng-Dados-Tabuleiro**, entretanto, o resultado é destacado abaixo.

Antes:

```
# Mostrar as primeiras 5 linhas
df_tabuleiro.select("ID", "Year Published", "Rating Average", "Complexity Average", "Owned Users").show(5)

+-----+-----+-----+-----+
| ID|Year Published|Rating Average|Complexity Average|Owned Users|
+-----+-----+-----+-----+
|174430.0| 2017.0| 8,79| 3,86| 68323.0|
|161936.0| 2015.0| 8,61| 2,84| 65294.0|
|224517.0| 2018.0| 8,66| 3,91| 28785.0|
|167791.0| 2016.0| 8,43| 3,24| 87099.0|
|233078.0| 2017.0| 8,7| 4,22| 16831.0|
+-----+-----+-----+-----+
only showing top 5 rows
```

Depois:

```
# Visualizar amostra dos dados
df_tabuleiro.select("ID", "Year Published", "Rating Average", "Complexity Average", "Owned Users").show(5)

+-----+-----+-----+-----+
| ID|Year Published|Rating Average|Complexity Average|Owned Users|
+-----+-----+-----+-----+
|174430| 2017| 8.79| 3.86| 68323|
|161936| 2015| 8.61| 2.84| 65294|
|224517| 2018| 8.66| 3.91| 28785|
|167791| 2016| 8.43| 3.24| 87099|
|233078| 2017| 8.7| 4.22| 16831|
+-----+-----+-----+-----+
only showing top 5 rows
```

Dados curados sem valores ausentes.

```
df_resumo.show(truncate=False)
> [lib] See performance (29)
> df_tabuleiro: pyspark.sql.connect.DataFrame = [ID: integer, Name: string ... 12 more fields]
> df_resumo: pyspark.sql.connect.DataFrame = [Atributos: string, Valores Presentes: long ... 1 more field]

+-----+-----+-----+
|Atributos |Valores Presentes|Valores Ausentes|
+-----+-----+-----+
|ID |9709 |0 |
|Name |9709 |0 |
|Year Published |9709 |0 |
|Min Players |9709 |0 |
|Max Players |9709 |0 |
|Play Time |9709 |0 |
|Min Age |9709 |0 |
|Users Rated |9709 |0 |
|Rating Average |9709 |0 |
|BGG Rank |9709 |0 |
|Complexity Average|9709 |0 |
|Owned Users |9709 |0 |
|Mechanics |9709 |0 |
|Domains |9709 |0 |
+-----+-----+-----+
```

Valores mínimo, máximo e valores únicos, antes dos atributos serem traduzidos.

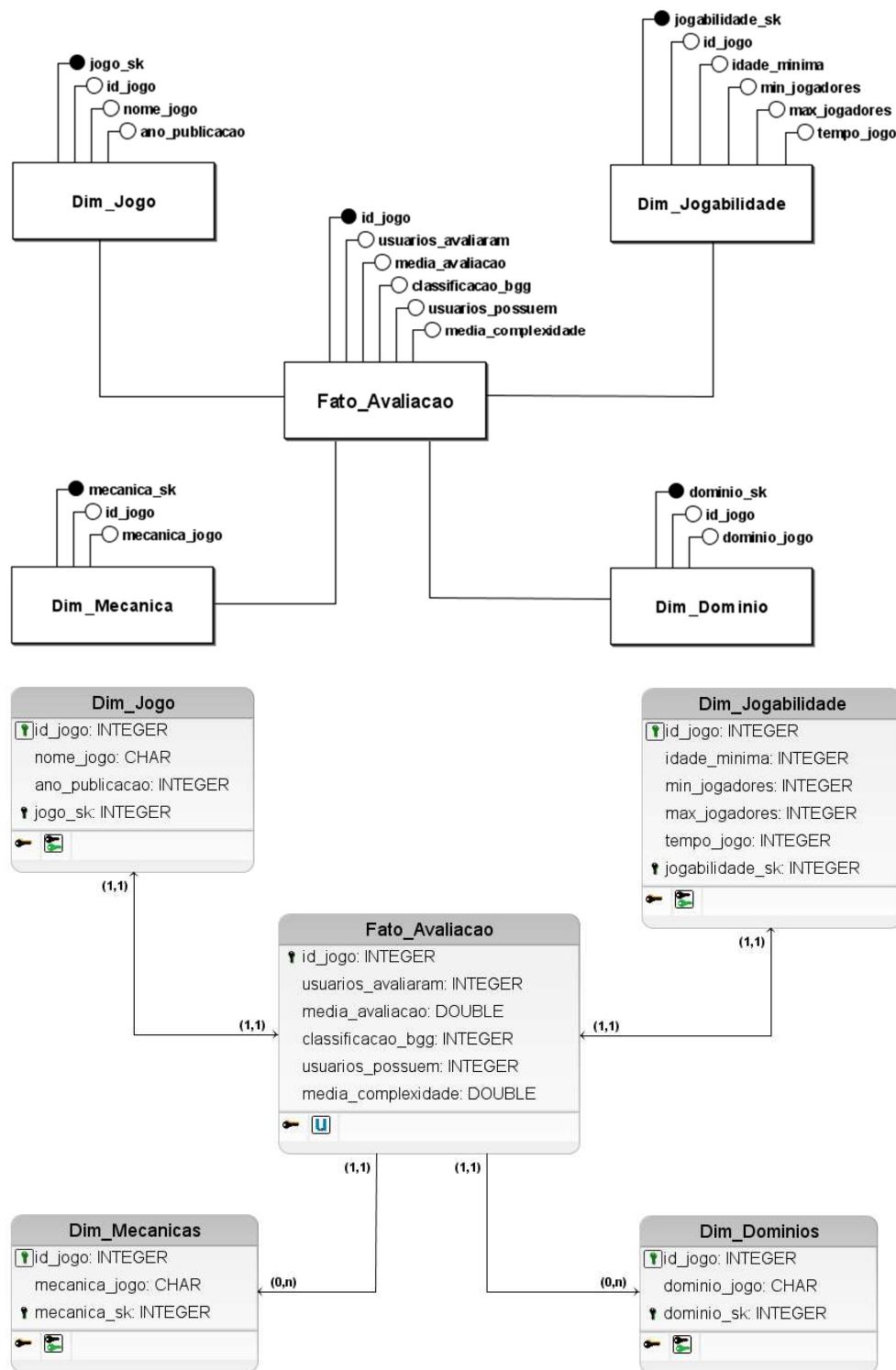
```
range_valores.show(truncate=False)
> [lib] See performance (1)

+-----+-----+-----+
|Atributos |Mínimo|Máximo|Qtd Valores Únicos|
+-----+-----+-----+
|ID |1 |322289|9709 |
|Name |- |- |9592 |
|Year Published |-3500 |2021 |162 |
|Min Players |0 |10 |10 |
|Max Players |0 |163 |36 |
|Play Time |0 |60000 |99 |
|Min Age |0 |21 |19 |
|Users Rated |30 |102214|2935 |
|Rating Average |1.43 |9.34 |522 |
|BGG Rank |1 |20344 |9709 |
|Complexity Average|0.0 |5.0 |377 |
|Owned Users |3 |155312|3821 |
|Mechanics |- |- |4589 |
|Domains |- |- |39 |
+-----+-----+-----+
```

Os atributos e seus respectivos dados modelados para alimentar o modelo estrela (tabela fato e tabelas dimensão) durante a criação das tabelas fato e dimensão, conforme descrito no código localizado no notebook: **Notebook-MVP-Eng-Dados-Tabuleiro**.

Modelagem

Através das informações do dataset, foi realizado a modelagem em estrela com tabelas com fato e dimensões. A seguir é mostrado o **modelo conceitual** e **lógico** do modelo estrela respectivamente.



Tabelas do Modelo Estrela

É uma estrutura de banco de dados otimizada para consultas analíticas e relatórios, em contraste com os modelos normalizados (OLTP) otimizados para transações. O seu nome vem da sua forma visual, que se assemelha a uma estrela: uma tabela central (fatos) cercada por várias tabelas auxiliares (dimensões). A chave substituta (surrogate key) é uma chave artificial, numérica e sequencial criada especificamente para representar cada registro de forma única, estável e independente das chaves dos sistemas de origem.

Tabelas Dimensão

São as "pontas" da estrela. Elas descrevem o contexto dos fatos.

Contém os atributos descritivos e textuais usados para filtrar, agrupar e rotular os dados.

Criação Tabela dimensão Jogo - `dim_jogo`:

```
▶ ✅ 08:58 PM (1s) 18: Tabela Dimensão Jogo

# Criação Tabela dimensão Jogo
dim_jogo = df_tabuleiro.select(
    col("ID").alias("id_jogo"),
    col("Name").alias("nome_jogo"),
    col("Year Published").alias("ano_publicacao"),
).distinct()

# Adicionar chave substituta
dim_jogo = dim_jogo.withColumn("jogo_sk", monotonically_increasing_id())

# Visualiza amostra da tabela
print("Dimensão Jogo:")
display(dim_jogo.limit(5))
> [See performance (1)]

> dim_jogo: pyspark.sql.connect.DataFrame = [id_jogo: integer, nome_jogo: string ... 2 more fields]

Dimensão Jogo:
```

	<code>id_jogo</code>	<code>nome_jogo</code>	<code>ano_publicacao</code>	<code>jogo_sk</code>
1	146508	T.I.M.E Stories	2015	0
2	234477	Battle for Rokugan	2017	1
3	216091	Unlock!: Escape Adventures - The Form...	2017	2
4	286096	Tapestry	2019	3
5	155362	Ca\$h'n Guns (Second Edition)	2014	4

↓ ↓ 5 rows | 1.26s runtime

Criação Tabela dimensão Jogabilidade - `dim_jogabilidade`:

```
▶ ✅ 08:59 PM (1s) 19: Tabela Dimensão Jogabilidade

# Criação Tabela dimensão Jogabilidade
dim_jogabilidade = df_tabuleiro.select(
    col("ID").alias("id_jogo"),
    col("Min Players").alias("min_jogadores"),
    col("Max Players").alias("max_jogadores"),
    col("Play Time").alias("tempo_jogo"),
    col("Min Age").alias("idade_minima")
).distinct()

# Adicionar chave substituta
dim_jogabilidade = dim_jogabilidade.withColumn("jogabilidade_sk", monotonically_increasing_id())

# Visualiza amostra da tabela
print("Dimensão Jogabilidade:")
display(dim_jogabilidade.limit(5))
> [See performance (1)]

> dim_jogabilidade: pyspark.sql.connect.DataFrame = [id_jogo: integer, min_jogadores: integer ... 4 more fields]

Dimensão Jogabilidade:
```

	<code>id_jogo</code>	<code>min_jogadores</code>	<code>max_jogadores</code>	<code>tempo_jogo</code>	<code>idade_minima</code>	<code>jogabilidade_sk</code>
1	156689	1	5	45	14	0
2	198773	2	8	15	10	1
3	2507	3	6	90	14	2
4	216132	1	4	120	12	3
5	152162	2	6	30	8	4

↓ ↓ 5 rows | 1.05s runtime

Criação Tabela dimensão Mecânicas - `dim_mecanicas`:

▶ ✓ 08:59 PM (1s) 20: Tabela Dimensão Mecânicas

```
# Criação Tabela dimensão mecanicas
dim_mecanicas = df_tabuleiro.select(
    col("ID").alias("id_jogo"),
    explode(split(col("Mechanics"), ",")).alias("mecanica_jogo")
).distinct()

# Adicionar chave substituta
dim_mecanicas = dim_mecanicas.withColumn("mecanica_sk", monotonically_increasing_id())

# Visualiza amostra da tabela
print("Dimensão Mecânicas:")
display(dim_mecanicas.limit(5))
> See performance (1)

dim_mecanicas: pyspark.sql.connect.DataFrame = [id_jogo: integer, mechanica_jogo: string ... 1 more field]
```

Dimensão Mecânicas:

	id_jogo	mecanica_jogo	mecanica_sk
1	171623	Income	0
2	150376	Variable Player Powers	1
3	54998	Auction: Fixed Placement	2
4	191862	Set Collection	3
5	12942	Auction/Bidding	4

↓ 5 rows | 0.95s runtime

Criação Tabela dimensão Domínios - `dim_dominios`:

▶ ✓ 08:59 PM (1s) 21: Tabela Dimensão Domínios

```
# Criação Tabela dimensão Domínios
dim_dominios = df_tabuleiro.select(
    col("ID").alias("id_jogo"),
    explode(split(col("Domains"), ",")).alias("dominio_jogo")
).distinct()

# Adicionar chave substituta
dim_dominios = dim_dominios.withColumn("dominio_sk", monotonically_increasing_id())

# Visualiza amostra da tabela
print("Dimensão Domínios:")
display(dim_dominios.limit(5))
> See performance (1)

dim_dominios: pyspark.sql.connect.DataFrame = [id_jogo: integer, dominio_jogo: string ... 1 more field]
```

Dimensão Domínios:

	id_jogo	dominio_jogo	dominio_sk
1	125548	Strategy Games	0
2	271518	Family Games	1
3	113873	Wargames	2
4	220877	Strategy Games	3
5	235488	Family Games	4

↓ 5 rows | 0.96s runtime

Tabelas Fato

É o "coração" do modelo. Representa o evento ou processo de negócio que se deseja analisar.

Contém as medidas ou métricas numéricas.

É composta principalmente por chaves estrangeiras (FK) que se conectam às tabelas de dimensão e pelas medidas em si.

Criação Tabela Fato Avaliacao - fato_avaliacao:

```
▶ ✓ 08:59 PM (1s) 23: Tabela Fato Avaliação

# Criação Tabela Fato Avaliacao
fato_avaliacao = df_tabuleiro.select(
    col("ID").alias("id_jogo"),
    col("Users Rated").alias("usuarios_avaliaram"),
    col("Rating Average").alias("media_avaliacao"),
    col("BGG Rank").alias("classificacao_bgg"),
    col("Complexity Average").alias("media_complexidade"),
    col("Owned Users").alias("usuarios_posuem")
)

# Visualiza amostra da tabela
print("Tabela Fato Avaliação:")
display(fato_avaliacao.limit(5))
> See performance (1)

> fato_avaliacao: pyspark.sql.connect.DataFrame = [id_jogo: integer, usuarios_avaliaram: integer ... 4 more fields]
```

Tabela Fato Avaliação:

Table	+				
1 id_jogo	1 usuarios_avaliaram	1.2 media_avaliacao	1 classificacao_bgg	1.2 media_complexidade	1 usuarios_posuem
1 174430	42055	8.79	1	3.86	68323
2 161936	41643	8.61	2	2.84	65294
3 224517	19217	8.66	3	3.91	28785
4 167791	64864	8.43	4	3.24	87099
5 233078	13468	8.7	5	4.22	16831

5 rows | 0.73s runtime

Catálogo de Dados

Catalog ∅ Serverless Starter Warehouse Serverless 2XS <input type="text" value="Type to search..."/> ↻ ⋮ + For you All <ul style="list-style-type: none"> ▼ My organization ▼ workspace <ul style="list-style-type: none"> > default > information_schema ▼ tabuleiro <ul style="list-style-type: none"> dim_dominios dim_jogabilidade dim_jogo dim_mecanicas fato_avaliacao vw01_popularidade_avaliacao vw02_complexidade_avaliacao vw03_mecanicas_avaliadas_populares vw04_complexidade_tempo_jogo vw05_avaliacao_faixa_etaria vw06_dominios_populares vw07_tempo_jogo_avaliacao vw08_perfil_faixa_jogadores > system ▼ Delta Shares Received ► samples 	Catalog: workspace Database ou Schema: tabuleiro tabela dimensão: dim_dominios; dim_jogabilidade; dim_jogo; dim_mecanicas tabela fato: fato_avaliacao view: vw01_popularidade_avaliacao vw02_complexidade_avaliacao vw03_mecanicas_avaliadas_populares vw04_complexidade_tempo_jogo vw05_avaliacao_faixa_etaria vw06_dominios_populares vw07_tempo_jogo_avaliacao vw08_perfil_faixa_jogadores
--	---

Descrição dos atributos:

tabuleiro					
TABELA	ATRIBUTO (original)	ATRIBUTO (traduzido)	TIPO	VALORES	COMENTÁRIO
dim_jogo	ID	id_jogo	int	1 a 3222289	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG) (1 a 3222289)
	Name	nome_jogo	string	-	Nome completo e oficial do jogo de tabuleiro
	Year Published	ano_publicacao	int	-3500 a 2021	Ano de publicação original do jogo (-3500 a 2021)
	-	jogo_sk	bigint	-	Chave substituta artificial para a dimensão jogo
dim_jogabilidade	ID	id_jogo	int	1 a 3222289	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG) (1 a 3222289)
	Min Players	min_jogadores	int	0 a 10	Número mínimo de jogadores necessários (0 a 10)
	Max Players	max_jogadores	int	0 a 163	Número máximo de jogadores suportados (0 a 163)
	Play Time	tempo_jogo	int	0 a 60000	Duração média da partida em minutos (0 a 60000)
	Min Age	idade_minima	int	0 a 21	Idade mínima recomendada para jogar (0 a 21)
	-	jogabilidade_sk	bigint	-	Chave substituta artificial para a dimensão jogabilidade
dim_dominios	ID	id_jogo	int	1 a 3222289	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG) (1 a 3222289)
	Domains	dominio_jogo	string	-	Categorias temáticas ou gêneros dos jogos.
	-	dominio_sk	bigint	-	Chave substituta artificial para a dimensão domínios
dim_mecanicas	ID	id_jogo	int	1 a 3222289	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG) (1 a 3222289)
	Mechanics	mecanica_jogo	string	-	Regras e dinâmica de jogabilidade. Como o jogo funciona.
	-	mecanica_sk	bigint	-	Chave substituta artificial para a dimensão mecânicas
fato_avaliacao	ID	id_jogo	int	1 a 3222289	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG) (1 a 3222289)
	Users Rated	usuarios_avaliaram	int	30 a 102214	Quantidade de usuários que avaliaram o jogo (30 a 102214)
	Rating Average	media_avaliacao	double	1.43 a 9.34	Nota média recebida (1.43 a 9.34)
	BGG Rank	classificacao_bgg	int	1 a 20344	Posição no ranking da BoardGameGeek (1 a 20344)
	Complexity Average	media_complexidade	double	0 a 5	Nível médio de dificuldade/complexidade (0 a 5)
	Owned Users	usuarios_posseum	int	3 a 155312	Quantidade de usuários que possuem o jogo (3 a 155312)

Catalog Explorer > workspace > tabuleiro >

dim_jogo

Overview Sample Data Details Permissions Policies History Lineage Insights Quality

Description

Filter columns...

Column	Type	Comment	Tags	Column masking
id_jogo	int	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG) (1 a 3222289)	identificador	
nome_jogo	string	Nome completo e oficial do jogo de tabuleiro	descricao	
ano_publicacao	int	Ano de publicação original do jogo (-3500 a 2021)	temporal	
jogo_sk	bigint	Chave substituta artificial para a dimensão jogo	chave_substituta	

Catalog Explorer > workspace > tabuleiro >

dim_jogabilidade  [Overview](#) [Sample Data](#) [Details](#) [Permissions](#) [Policies](#) [History](#) [Lineage](#) [Insights](#) [Quality](#)**Description** [AI generate](#) [Add](#) Filter columns...

Column	Type	Comment	Tags	Column masking
id_jogo	int	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG)	identificador	
min_jogadores	int	Número mínimo de jogadores necessários (0 a 10)	jogabilidade_min	
max_jogadores	int	Número máximo de jogadores suportados (0 a 163)	jogabilidade_max	
tempo_jogo	int	Duração média da partida em minutos (0 a 60000)	duracao	
idade_minima	int	Idade mínima recomendada para jogar (0 a 21)	faixa_etaria	
jogabilidade_sk	bigint	Chave substituta artificial para a dimensão jogabilidade	chave_substituta	

Catalog Explorer > workspace > tabuleiro >

dim_dominios  [Overview](#) [Sample Data](#) [Details](#) [Permissions](#) [Policies](#) [History](#) [Lineage](#) [Insights](#) [Quality](#)**Description** [AI generate](#) [Add](#) Filter columns...

Column	Type	Comment	Tags	Column masking
id_jogo	int	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG)	identificador	
dominio_jogo	string	Categorias temáticas ou gêneros dos jogos. O que o jogo é (categoria/tema).	categoria	
dominio_sk	bigint	Chave substituta artificial para a dimensão domínios	chave_substituta	

Catalog Explorer > workspace > tabuleiro >

dim_mecanicas  [Overview](#) [Sample Data](#) [Details](#) [Permissions](#) [Policies](#) [History](#) [Lineage](#) [Insights](#) [Quality](#)**Description** [AI generate](#) [Add](#) Filter columns...

Column	Type	Comment	Tags	Column masking
id_jogo	int	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG)	identificador	
mecanica_jogo	string	Regras e dinâmica de jogabilidade. Como o jogo funciona (regras/dinâmica).	dinamica	
mecanica_sk	bigint	Chave substituta artificial para a dimensão mecânicas	chave_substituta	

Catalog Explorer > workspace > tabuleiro >

fato_avaliacao

[Overview](#) [Sample Data](#) [Details](#) [Permissions](#) [Policies](#) [History](#) [Lineage](#) [Insights](#) [Quality](#)

Description

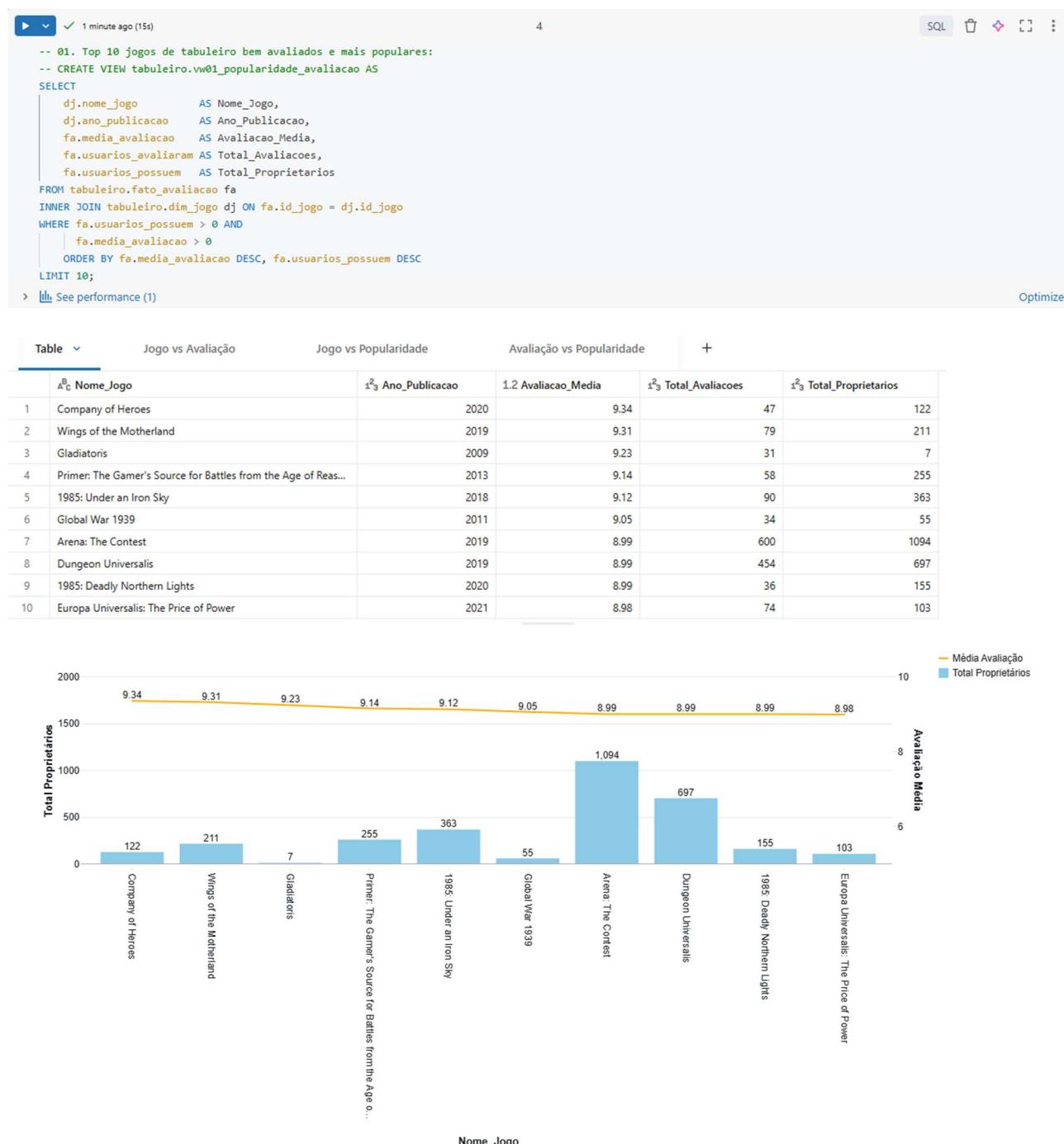
[AI generate](#) [Add](#) Filter columns...

Column	Type	Comment	Tags	Column masking
id_jogo	int	ID original do jogo no dataset BoardGameGeek (BGG)	identificador	
usuarios_avaliaram	int	Quantidade de usuários que avaliaram o jogo (30 a 102214)	engajamento	
media_avaliacao	double	Nota média recebida (1.43 a 9.34)	desempenho	
classificacao_bgg	int	Posição no ranking da BoardGameGeek (1 a 20344)	ranking	
media_complexidade	double	Nível médio de dificuldade/complexidade (0 a 5)	nível	
usuarios_posseum	int	Quantidade de usuários que possuem o jogo (3 a 155312)	popularidade	

🧠 QUESTÕES ANALÍTICAS RESPONDIDAS.

As queries utilizadas estão registradas no notebook **Query-Tabuleiro-Questoes-Solucoes.ipynb** (<https://github.com/marciopugnal/mvp-engenharia-dados/blob/main/Query-Tabuleiro-Questoes-Solucoes.ipynb>), o qual está hospedado na mesma área do repositório do GitHub deste relatório.

1. Quais são os jogos (top 10) de tabuleiro mais bem avaliados e sua relação com a popularidade?



📌 Comentário:

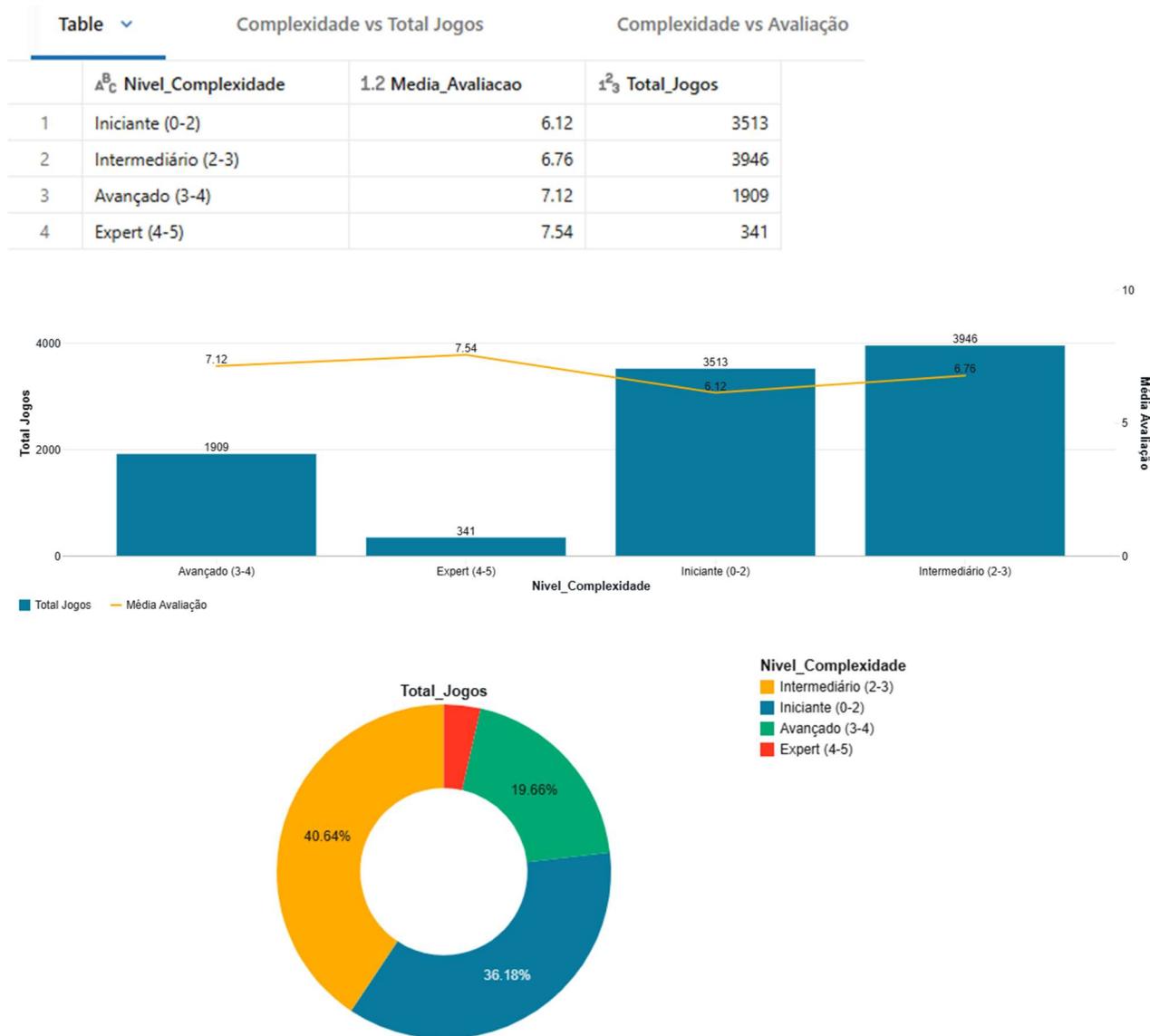
- Os jogos mais bem avaliados não são necessariamente os mais populares.
- A maioria dos jogos com notas altas é relativamente recente (2018–2021).
- Jogos com muitas avaliações tendem a ter notas ligeiramente menores, mas mais confiáveis estatisticamente.
- Jogos com poucas avaliações podem inflar notas, mas não representam consenso estatístico.
- Jogos com um volume maior de avaliações tendem a ter notas ligeiramente mais moderadas, porém estatisticamente mais confiáveis, refletindo um consenso mais amplo.

2. Como o nível de complexidade dos jogos influencia a avaliação média dos jogos?

```

▶ ▷ ✓ 10:02 AM (2s) 7 SQL 🗑 ⚙️ ⌂ ⋮
-- 02. Nível de complexidade por média de avaliação dos jogos
-- CREATE VIEW tabuleiro.vw02_complexidade_avaliacao AS
SELECT
CASE
    WHEN fa.media_complexidade < 2 THEN 'Iniciante (0-2)'
    WHEN fa.media_complexidade < 3 THEN 'Intermediário (2-3)'
    WHEN fa.media_complexidade < 4 THEN 'Avançado (3-4)'
    ELSE 'Expert (4-5)'
END AS Nivel_Complexidade,
ROUND(AVG(fa.media_avaliacao), 2) AS Media_Avaliacao,
COUNT(*) AS Total_Jogos
FROM tabuleiro.fato_avaliacao fa
WHERE fa.media_complexidade IS NOT NULL
GROUP BY Nivel_Complexidade
ORDER BY Media_Avaliacao ASC;
> See performance (!) Optimize

```



💡 Comentário:

- Jogos mais complexos (avançado e expert) tendem a receber avaliações mais altas. Há uma clara correlação positiva: quanto maior a complexidade, maior a média de avaliação.
- A maior parte dos jogos está concentrada nos níveis Iniciante e Intermediário (mais de 7.400 títulos).
- Jogos simples são abundantes, mas não tão bem avaliados.
- Jogos complexos são menos numerosos, mas recebem notas mais altas.

3. Quais as mecânicas de jogos que estão associadas às maiores avaliações e popularidade?

10 SQL ⚙️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

```
-- 03. Mecânicas mais bem avaliadas e sua popularidade.
-- CREATE VIEW tabuleiro.vw03_mecanicas_avaliadas_populares AS
SELECT
    dm.mecanica_jogo AS Mecanica_Jogo,
    ROUND(AVG(fa.media_avaliacao), 2) AS Avaliacao_Media,
    SUM(fa.usuarios_posseum) AS Popularidade,
    COUNT(DISTINCT fa.id_jogo) AS Total_Jogos
FROM tabuleiro.fato_avaliacao fa
JOIN tabuleiro.dim_mecanicas dm
    ON fa.id_jogo = dm.id_jogo
GROUP BY dm.mecanica_jogo
ORDER BY Avaliacao_Media DESC, Popularidade DESC
LIMIT 10;
> See performance (1) Optimize
```



⭐ Comentário:

- As mecânicas listadas têm sua avaliação próxima, sem grandes discrepâncias, o que indica homogeneidade na avaliação.
- Não há mecânicas com notas muito baixas ou muito altas.
- As mecânicas mais populares não são necessariamente as mais bem avaliadas.
- Popularidade não garante avaliação máxima.

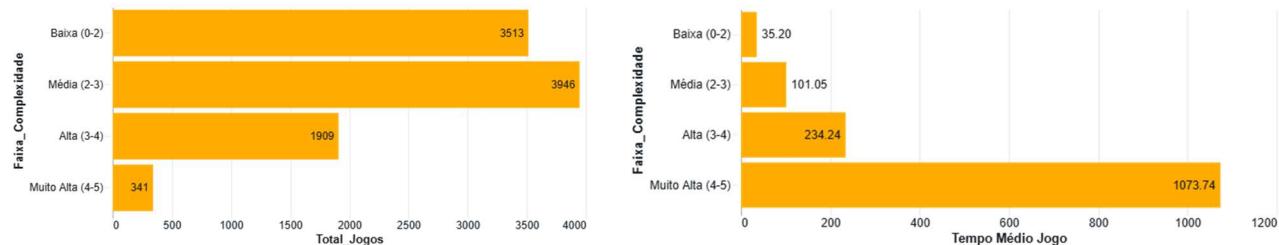
4. Qual a correlação entre a complexidade dos jogos e o tempo médio de uma partida?

```

▶ ▾ ✓ 10:02 AM (2s) 13 SQL ⌂ ⌄ ⌅ ⌆
-- 04. Complexidade média e tempo de jogo
-- CREATE VIEW tabuleiro.vw04_complexidade_tempo_jogo AS
SELECT
CASE
    WHEN fa.media_complexidade < 2 THEN 'Baixa (0-2)'
    WHEN fa.media_complexidade < 3 THEN 'Média (2-3)'
    WHEN fa.media_complexidade < 4 THEN 'Alta (3-4)'
    ELSE 'Muito Alta (4-5)'
END AS Faixa_Complexidade,
ROUND(AVG(djogab.tempo_jogo), 2) AS Tempo_Medio_Jogo,
ROUND(AVG(fa.media_avaliacao), 2) AS Avaliacao_Media,
COUNT(DISTINCT fa.id_jogo) AS Total_Jogos
FROM tabuleiro.fato_avaliacao fa
JOIN tabuleiro.dim_jogabilidade djogab
ON fa.id_jogo = djogab.id_jogo
GROUP BY Faixa_Complexidade
ORDER BY Tempo_Medio_Jogo ASC;
> See performance (1) Optimize

```

	Faixa_Complexidade	1.2 Tempo_Medio_Jogo	1.2 Avaliacao_Media	1.2 Total_Jogos
1	Baixa (0-2)	35.2	6.12	3513
2	Média (2-3)	101.05	6.76	3946
3	Alta (3-4)	234.24	7.12	1909
4	Muito Alta (4-5)	1073.74	7.54	341



Comentário:

- Jogos com baixa e média complexidade são jogos rápidos, mas esses não alcançam notas tão altas.
- Têm acesso a uma grande oferta de jogos rápidos e simples, mas esses não alcançam notas tão altas.
- Jogos de muito alta complexidade são raros (apenas 341), mas recebem a melhor avaliação média.
- Jogadores tendem a valorizar mais jogos com alta complexidade, pode ser por ser mais desafiador e profundo, mesmo que exijam mais tempo.

5. Como a faixa etária recomendada pelo jogo influencia a avaliação dos jogos?

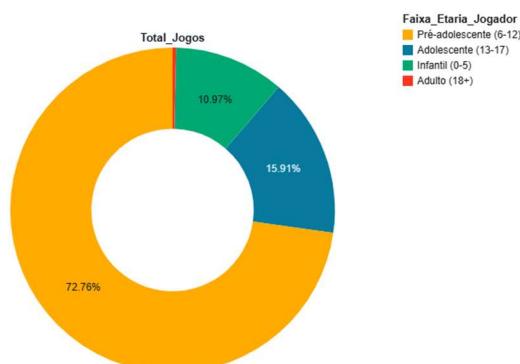
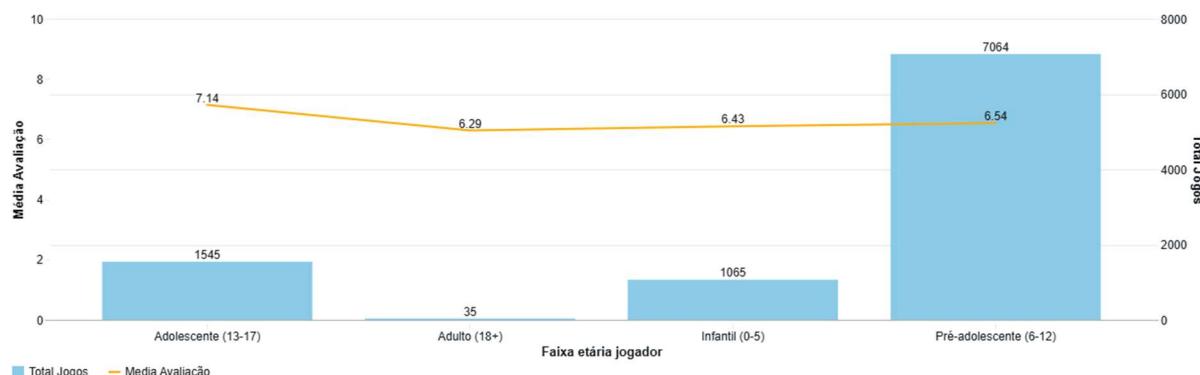
10:02 AM (3s) 16 SQL ⚙️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

```
-- 05. Comparação de avaliação por faixa etária recomendada
-- CREATE VIEW tabuleiro.vw05_avaliacao_faixa_etaria AS
SELECT
CASE
    WHEN djg.idade_minima BETWEEN 0 AND 5 THEN 'Infantil (0-5)'
    WHEN djg.idade_minima BETWEEN 6 AND 12 THEN 'Pré-adolescente (6-12)'
    WHEN djg.idade_minima BETWEEN 13 AND 17 THEN 'Adolescente (13-17)'
    ELSE 'Adulto (18+)'
END AS Faixa_Etaria_Jogador,
ROUND(AVG(fa.media_avaliacao), 2) AS Media_Avaliacao_Jogo,
COUNT(DISTINCT fa.id_jogo) AS Total_Jogos
FROM tabuleiro.fato_avaliacao fa
JOIN tabuleiro.dim_jogabilidade djg
ON fa.id_jogo = djg.id_jogo
GROUP BY Faixa_Etaria_Jogador
ORDER BY Media_Avaliacao_Jogo DESC;
```

> See performance (1) Optimize

Table Faixa etária vs Total Jogos Faixa etária vs Média Avaliação

	A. Faixa_Etaria_Jogador	B. Media_Avaliacao_Jogo	C. Total_Jogos
1	Adolescente (13-17)	7.14	1545
2	Pré-adolescente (6-12)	6.54	7064
3	Infantil (0-5)	6.43	1065
4	Adulto (18+)	6.29	35



Comentário:

- Melhor avaliação entre adolescentes (13-17).
- Adolescentes são o público que mais valoriza os jogos disponíveis.
- Maior oferta de jogos para pré-adolescentes (6-12).
- Mostra que há pouquíssimos jogos para adultos (18+) e avaliação não é tão alta, embora seja a menor nota, ela está relativamente próxima das demais faixas.

6. Quais categorias (domínios) temáticas tem maior popularidade e mantêm alta avaliação?

1 minute ago (2s) 19 SQL ⚙️ 🌐 ⚡ ⚡

```
-- 06. Domínios mais populares e bem avaliados
-- CREATE VIEW tabuleiro.vw06_dominios_populares AS
SELECT
    dd.dominio_jogo          AS Dominio_Jogo,
    SUM(fb.usuarios_posseum) AS Total_Proprietarios,
    ROUND(AVG(fb.media_avaliacao), 2) AS Avaliacao_Media,
    COUNT(DISTINCT fb.id_jogo)   AS Total_Jogos
FROM tabuleiro.fato_avaliacao fb
JOIN tabuleiro.dim_dominios dd ON fb.id_jogo = dd.id_jogo
WHERE fb.media_avaliacao IS NOT NULL
GROUP BY dd.dominio_jogo
ORDER BY Avaliacao_Media DESC, Total_Proprietarios DESC;
```

See performance (1) Optimize



Comentário:

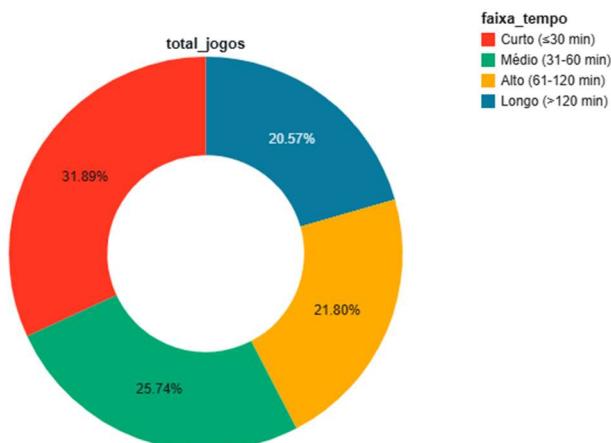
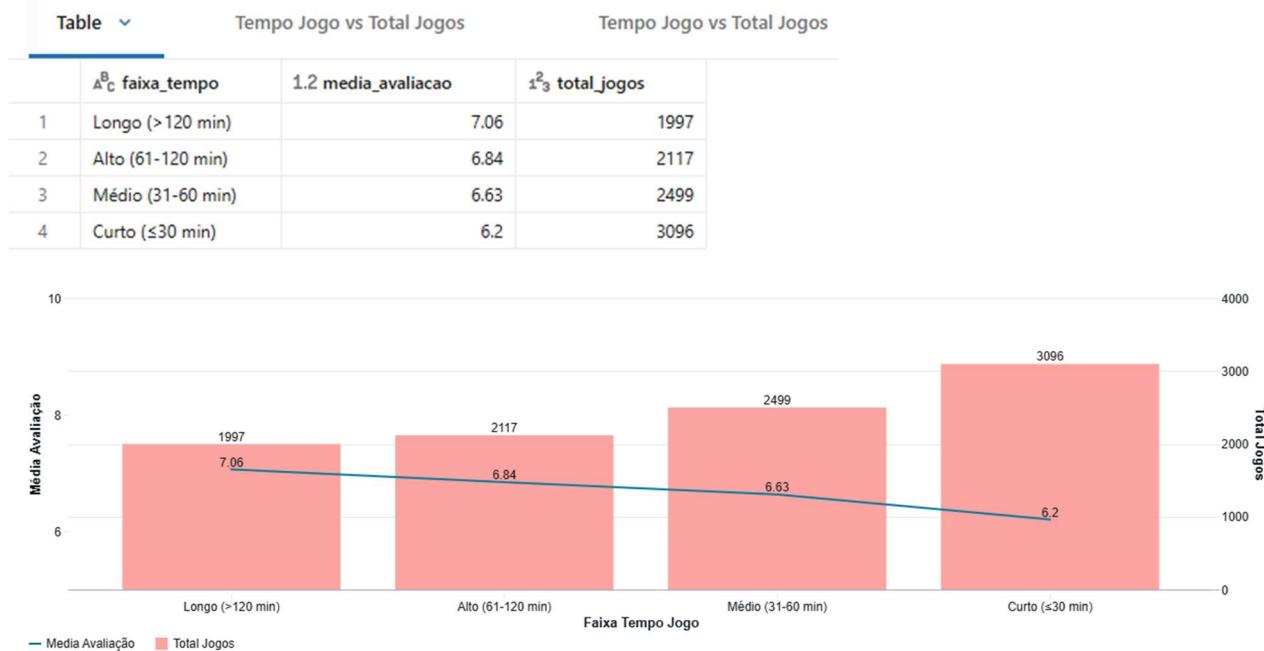
- *Strategy Games* - tem alta popularidade (9,7 milhões de proprietários) e têm boa avaliação (6.96), equilibrando alcance e qualidade.
- *Family Games* - também muito populares (8,7 milhões), mas com avaliação mediana (6.43), mostrando que volume não garante qualidade.
- *Wargames* - maior número de títulos (3.287), avaliação sólida (6.85), mas público menos massivo.
- *Thematic Games* - boa avaliação (6.81) e popularidade intermediária, valorizados por públicos específicos.
- *Customizable Games* - poucos títulos (252), mas comunidades fiéis (650 mil proprietários).
- *Party Games* e *Abstract Games* - populares em contextos sociais ou conceituais, mas com notas abaixo de 6.5.
- *Children's Games* - menor avaliação (5.53) e baixa popularidade, indicando espaço para inovação no segmento infantil.

7. Qual a relação entre tempo de jogo e satisfação dos jogadores?

```

▶ ▾ ✓ 10:57 PM (1s) 22 SQL 🗑 ⚡ ⌂ ⌂ ⌂
-- 07. Tempo de jogo vs. Avaliação
-- CREATE VIEW tabuleiro.vw07_tempo_jogo_avaliacao AS
SELECT
CASE
    WHEN j.tempo_jogo <= 30 THEN 'Curto (<30 min)'
    WHEN j.tempo_jogo BETWEEN 31 AND 60 THEN 'Médio (31-60 min)'
    WHEN j.tempo_jogo BETWEEN 61 AND 120 THEN 'Alto (61-120 min)'
    ELSE 'Longo (>120 min)'
END AS faixa_tempo,
ROUND(AVG(f.media_avaliacao),2) AS media_avaliacao,
COUNT(DISTINCT f.id_jogo) AS total_jogos
FROM tabuleiro.fato_avaliacao f
JOIN tabuleiro.dim_jogabilidade j ON f.id_jogo = j.id_jogo
GROUP BY faixa_tempo
ORDER BY media_avaliacao DESC;
> See performance (1)
Optimize

```



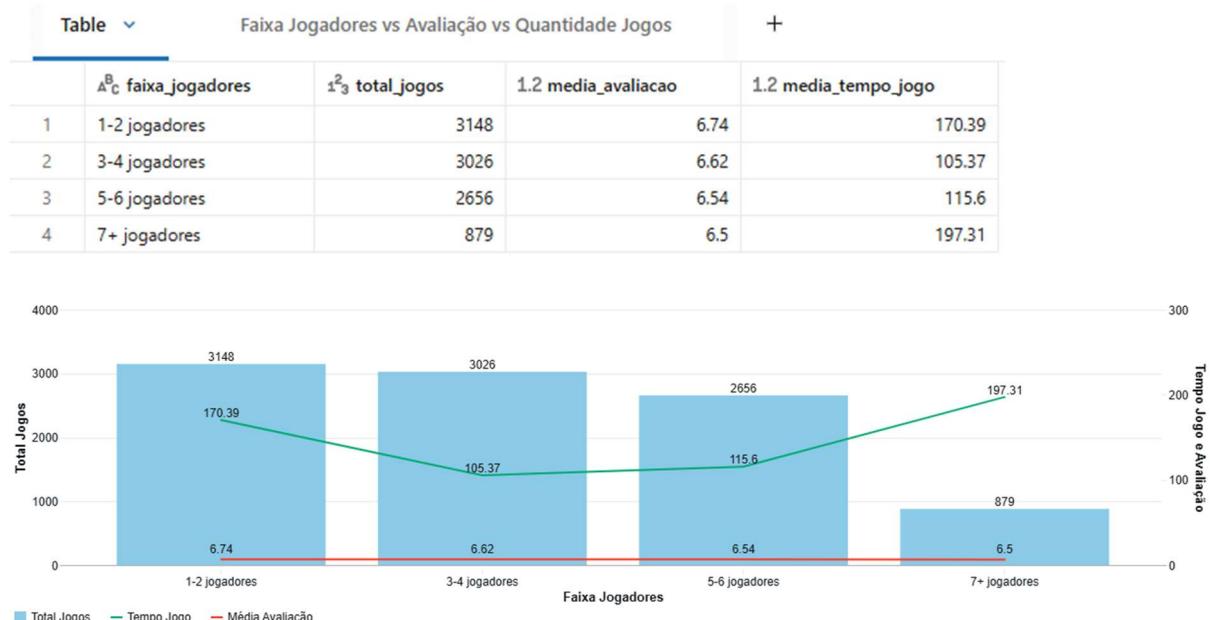
Comentário:

- Jogos longos (>120 min) tendem a ter notas mais altas.
- Jogos curtos (<30 min) são abundantes, mas menos valorizados.
- Satisfação cresce com maior investimento de tempo, sugerindo que jogadores associam duração a profundidade.

8. Qual é o perfil dos jogos (quantidade, avaliação e tempo) por faixa de jogadores?

10:57 PM (1s) 25 SQL 🗑️ ⚙️ ☰ ⏪

```
-- 08. Perfil dos jogos por faixa de jogadores.
-- CREATE VIEW tabuleiro.vw08_perfil_faixa_jogadores AS
SELECT
CASE
    WHEN jog.max_jogadores <= 2 THEN '1-2 jogadores'
    WHEN jog.max_jogadores <= 4 THEN '3-4 jogadores'
    WHEN jog.max_jogadores <= 6 THEN '5-6 jogadores'
    ELSE '7+ jogadores'
END AS faixa_jogadores,
COUNT(fa.id_jogo) AS total_jogos,
ROUND(AVG(fa.media_avaliacao), 2) AS media_avaliacao,
ROUND(AVG(jog.tempo_jogo), 2) AS media_tempo_jogo
FROM
tabuleiro.fato_avaliacao fa JOIN
tabuleiro.dim_jogabilidade jog ON fa.id_jogo = jog.id_jogo
GROUP BY
faixa_jogadores
ORDER BY
total_jogos DESC;
> See performance (1) Optimize
```



💡 Comentário:

- Jogos para poucos jogadores são os mais bem avaliados.
- Verificado que a concentram em faixas de até 4 jogadores, que somam mais de 6.000 títulos.
- Grupos grandes (5+) têm menos opções, partidas longas e avaliações mais baixas.

✅ Conclusão

Este projeto demonstra como a engenharia de dados pode ser aplicada em ambientes analíticos para transformar informações dispersas em conhecimento estruturado e acionável.

Os resultados revelam que **popularidade não implica qualidade**: jogos amplamente jogados não são necessariamente os mais bem avaliados. Também foi possível identificar que **complexidade e duração** tendem a elevar as notas atribuídas pelos usuários, enquanto jogos curtos (≤ 30 minutos), apesar de numerosos, costumam receber avaliações mais modestas.

Além disso, surgem **lacunas relevantes para públicos específicos**, como adultos e grupos grandes, que contam com menor oferta de títulos e apresentam níveis inferiores de satisfação. As análises de categorias e mecânicas indicam a existência de nichos fiéis, mas mostram que isso **não garante**, por si só, avaliações consistentemente altas.

Em síntese, os achados reforçam que fatores como **complexidade, tempo de jogo e público-alvo** exercem influência significativa na percepção de qualidade dos jogos de tabuleiro, oferecendo insumos valiosos para decisões estratégicas.