Comprar o curso completo

6

Projeto Integrado

Parabéns! Você completou oficialmente sua primeira parte do curso na plataforma interativa. Agora é hora de reunir tudo o que você aprendeu até agora em seu primeiro projeto integrado, um estudo de caso analítico da vida real.

Este projeto irá abranger todas as habilidades que você desenvolveu até este momento:











avaliação. Ele te dará feedback dentro de 24 horas. Use o feedback para fazer alterações e, em seguida, envie a nova versão de volta ao revisor do projeto. Você pode obter mais feedback sobre a nova versão. Isso é completamente normal.

Quando você terminar o projeto, envie seu trabalho para o revisor do projeto para

Não é incomum passar por vários ciclos de feedback e revisão. Seu projeto será considerado concluído assim que o revisor do projeto o aprovar.

Você trabalha para a loja online Ice, que vende videogames no mundo todo. As

Descrição do Projeto

avaliações de usuários e especialistas, gêneros, plataformas (por exemplo, Xbox ou PlayStation) e dados históricos sobre vendas de jogos estão disponíveis em fontes abertas. Você precisa identificar padrões que determinam se um jogo tem sucesso ou não. Isso permitirá que você identifique potenciais grandes vencedores e planeje campanhas publicitárias. Na sua frente estão dados que remontam a 2016. Vamos imaginar que estamos em

dezembro de 2016 e você está planejando uma campanha para 2017. (O importante é ter experiência trabalhando com dados. Realmente não importa se

você está prevendo as vendas de 2017 com base nos dados de 2016 ou as vendas de 2027 com base nos dados de 2026.) O conjunto de dados contém a abreviatura ESRB. O Entertainment Software Rating

Board avalia o conteúdo de um jogo e atribui uma classificação etária, como Adolescente ou Maduro.

Passo 1. Abra o arquivo de dados e estude as informações gerais

Instruções para completar o projeto

Caminho do arquivo:

/datasets/games.csv . Download dataset

- Passo 2. Prepare os dados Substituir os nomes das colunas (transformar tudo em minúsculos).
 - Converta os dados para os tipos necessários. Descreva as colunas onde os tipos de dados foram alterados e por quê.

pretende lidar com esses casos.

- Se necessário, decida como lidar com valores ausentes:
- Explique por que você preencheu os valores ausentes da forma que você fez ou por que você decidiu deixá-los em branco.
 - Por que acha que os valores estão ausentes? Dê possíveis razões. Preste atenção à abreviação TBD (a ser determinada). Especifique como
 - Calcule o total de vendas (a soma das vendas em todas as regiões) para cada jogo e coloque esses valores em uma coluna separada.

Veja quantos jogos foram lançados em anos diferentes Os dados de cada período são significativos?

construir um modelo para 2017.

Passo 3. Analise os dados

- Veja como as vendas variaram de plataforma para plataforma. Escolha as plataformas com as maiores vendas totais e construa uma distribuição com
- base em dados para cada ano. Encontre as plataformas que costumavam ser populares, mas agora não têm vendas. Quanto tempo leva para as novas plataformas aparecerem e as antigas desaparecerem? Determine para qual período você deve pegar dados. Para fazê-lo, olhe para suas respostas para as perguntas anteriores. Os dados te deveriam permitir
- Trabalhar apenas com os dados que você decidiu que são relevantes. Desconsidere os dados de anos anteriores.
- Quais plataformas estão liderando em vendas? Quais estão crescendo ou diminuindo? Selecione várias plataformas potencialmente lucrativas.

a correlação entre revisões e vendas. Tire conclusões.

quanto às vendas médias em várias plataformas? Descreva suas descobertas. Veja como as avaliações de usuários e profissionais afetam as vendas de uma plataforma popular (você escolhe). Construa um gráfico de dispersão e calcule

Construa um diagrama de caixa para as vendas globais de todos os jogos,

divididos por plataforma. As diferenças nas vendas são significativas? E

Tendo suas conclusões em mente, compare as vendas dos mesmos jogos em outras plataformas. Dê uma olhada na distribuição geral de jogos por gênero. O que podemos

dizer sobre os gêneros mais lucrativos? Você pode generalizar sobre gêneros

Passo 4. Crie um perfil de usuário para cada região

As cinco plataformas principais. Descreva as variações das suas quotas de mercado de região para região.

Os cinco principais gêneros. Explique a diferença.

com vendas altas e baixas?

Para cada região (AN, UE, JP), determine:

As classificações do ESRB afetam as vendas em regiões individuais? Passo 5. Teste as seguintes hipóteses:

As classificações médias dos usuários das plataformas Xbox One e PC são as

 As classificações médias de usuários para os gêneros Action (ação) e Sports (esportes) são diferentes.

- Como você formula as hipóteses alternativas e nulas. - Quais critérios você usou para testar as hipóteses, e por quê

Defina o valor do limiar *alfa** você mesmo.

Passo 6. Escreva uma conclusão geral

mesmas.

Explique:

- Formato: Complete a tarefa no Jupyter Notebook. Insira o código nas células code e textos de explicação nas células markdown. Aplique a formatação e adicione títulos.
- Descrição de dados -Name (nome)

-NA_sales (vendas norte-americanas em milhões de USD)

-Other_sales (vendas em outros países em em milhões de USD)

-Year_of_Release (Ano de lançamento)

-Platform (plataforma)

-Genre(gênero)

- -EU_sales (vendas na Europa em milhões de USD) -JP_sales (vendas no Japão em milhões de USD)
- -Critic_Score (Pontuação crítica) (máximo de 100) -User_Score - (Pontuação do usuário) (máximo de 10)
- -Classificação (ESRB) Os dados de 2016 podem estar incompletos.
- Como o meu projeto será avaliado? Leia atentamente esses critérios de avaliação do projeto antes de começar a

trabalhar. Veja o que os revisores de projetos estarão analisando ao avaliar seu projeto:

Como você descreve os problemas que identifica nos dados? Como você prepara um conjunto de dados para análise?

Como você calcula o desvio padrão e a variância? Você formula hipóteses alternativas e nulas?

Você deixou comentários claros e relevantes a cada passo?

Como você constrói gráficos de distribuição e como você os explica?

- Você explica os resultados dos testes de hipóteses? Você segue a estrutura do projeto e mantém seu código limpo e
- compreensível? Quais conclusões você pode tirar?

Que métodos você aplica ao testá-los?

resumos de capítulos anteriores. Boa sorte!

Tudo o que você precisa para concluir este projeto está nas folhas de conclusões e

Avançar

informe. Isso nos ajuda a melhorar a experiência educacional.