

Relatório - Trabalho 2 da matéria de Prática e pesquisa

Potencialidade Musical – Nexus Songs

Esse trabalho foi feito por alunos participantes do Novo Ensino Suplementar para o projeto de prática e pesquisa. No período entre 26/10/2024 à 09/11/2024.

Autores:

- Almir Sérgio Ramos dos Santos Filho (codificação dos dados- 8horas)
- Cecília Cristina Cavalcanti dos Santos(gravação do vídeo/escrita do relatório - 6h)
- Geovanna Valentim Alves(produção do power point / edição do vídeos)
- Roberta Santos Aragão(edição do vídeo/ produção do slide)

Resumo:

Esse trabalho trata-se a cerca revolução que vem ocorrendo nos meio do mercado do entreterimento, demonstrando como o investimento em stremming musical especialmente nos gêneros pop e eletrônicos se mostram potencialmente lucrativos no contexto atual.

Introdução

Ao produzir este trabalho o grupo nexus songs buscou por representar um analista de dados que a partir dos dados que nos foram fornecidos a cerca de streamming de música levando- se em consideração o Histórico de reproduções, Gêneros mais ouvidos, Horários de pico, Perfil dos usuários. Com isso, discutimos conjuntamente em busca de encontrar insights valiosos e apresentar um pitch convincente para possíveis investidores.

“A primeira regra de qualquer tecnologia utilizada nos negócios é que a automação aplicada a uma operação eficiente aumentará a eficiência. A segunda é que a automação aplicada a uma operação ineficiente aumentará a ineficiência.”

[Bill Gates](#)

Objetivos:

- Plotar os gráficos dos dados fornecidos pelo trabalho
- Com base nesses dado identificar insigths
- Usar os insights para criar uma solução e uma proposta de investimento favorável

- Fazer isso de maneira criativa, utilizando o conhecimento de mercado e programacional do grupo

Metodologia

Com a intenção de solucionar a problemática a qual nos foi fornecida, o trabalho foi subdividido em quatro etapas:

- Primeira Etapa:

Nessa parte do projeto, foi feita a plotagem dos gráficos, os quais, foram produzidos utilizando o Git Hub, a Plataforma do NES de programação criada pelo professor Juliano Gennari e o Google Colab e o conteúdo de consultas se baseia nas aulas antigas do Projeto de Prática e Pesquisa, nas monitorias de Programação do Novo Ensino Suplementar. Diante disso, prezando por fazer um trabalho organizado e efetivo, foi criada uma sequência lógica, em que foram selecionados os tópicos que deveríamos abordar, após isso descrevemos cada um, segundo o nosso entendimento a cerca do mesmo, e por fim organizamos eles de modo que ficassem intrinsecamente interligados para facilitar a plotagem em si, adjunto com a escrita do repositório.

Além disso, para a escolha dos feriados utilizados foram utilizados os seguintes critérios: Focamos em feriados globais, pois acreditamos que o nosso investimento não deve se limitar somente ao contexto nacional, expandindo seus horizontes para o mundo todo. Além disso, foram escolhidos feriados somente dos Estados Unidos da América por sua importância na indústria cultural e também o principal feriado nacional de acordo com os sites de pesquisas os quais nos informamos. Com isso, os feriados escolhidos foram o Natal, Ano Novo, Halloween, Carnaval, Páscoa.

Adicionado a isso, o critério da faixa etária foi pensado por nossa equipe, levando-se em consideração, as fases da vida em que haveriam uma variação na preferência pelos gêneros musicais.

- Segunda Etapa:

Baseia-se na análise dos gráficos que encontramos e a busca por a melhor solução para tal problemática na nossa percepção com base nos insights encontrados. Tal realização se deu em conjuntos, onde todos os membros se reunirão em uma reunião na plataforma de vídeo conferência Google Meet e discutimos a situação visando encontrar uma proposta de investimento favorável e se mostre potencialmente lucrativa.

- Terceira Etapa

Se deu pela escrita e produção do vídeo, que foi feita levando-se em consideração os critérios que estavam listados na proposta do projeto que deveriam ser alcançados. Visamos abordá-los de maneira direta, clara, concisa e objetiva.

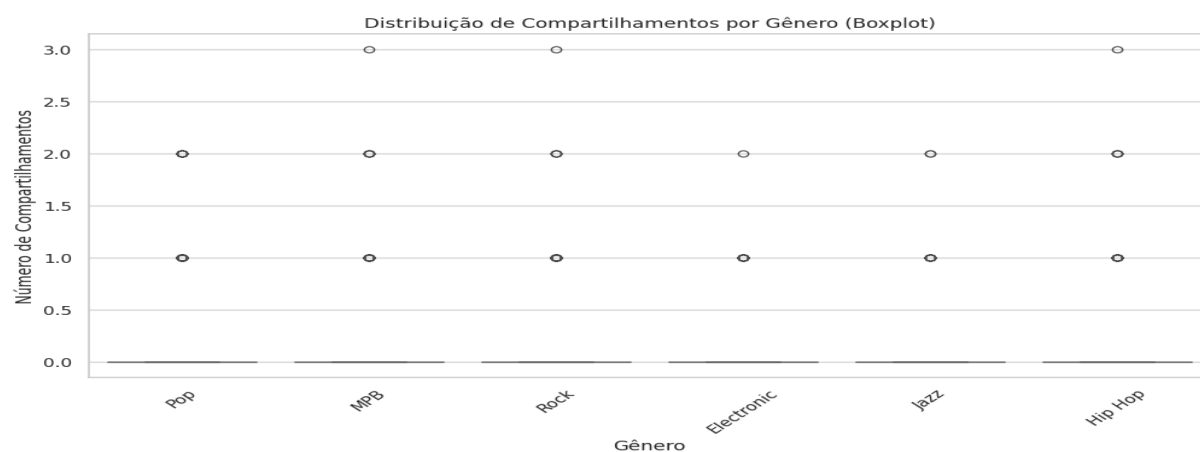
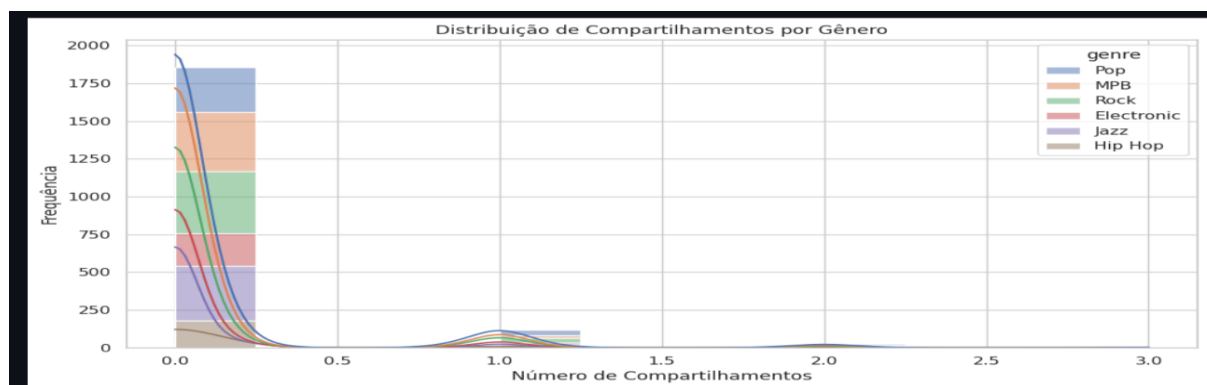
O roteiro e power point foram feitos objetivando explicar, detalhar e contextualiza a primeira etapa, assim, apresentamos os gráficos obtidos, a nossa análise dos mesmos e a a nossa conclusão final com a proposta de investimento.

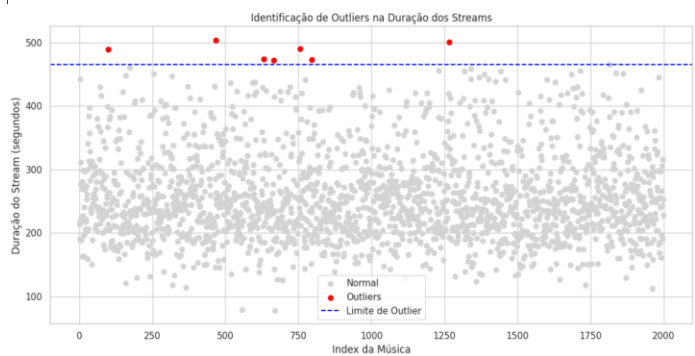
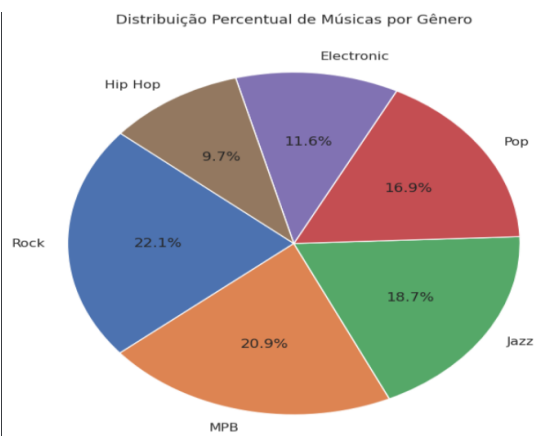
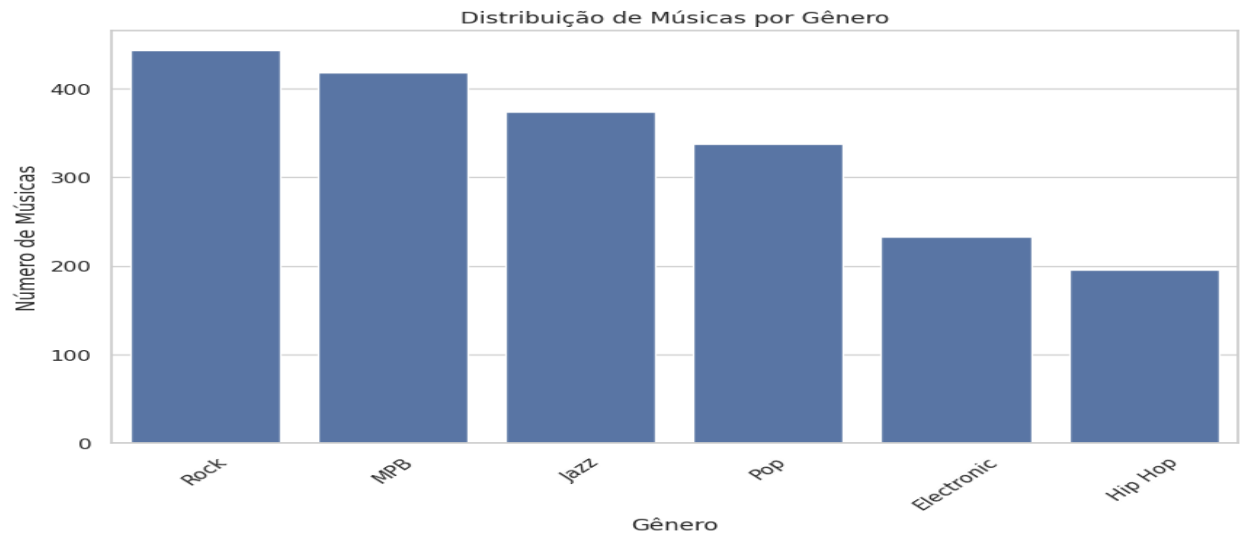
- Quarta Etapa:

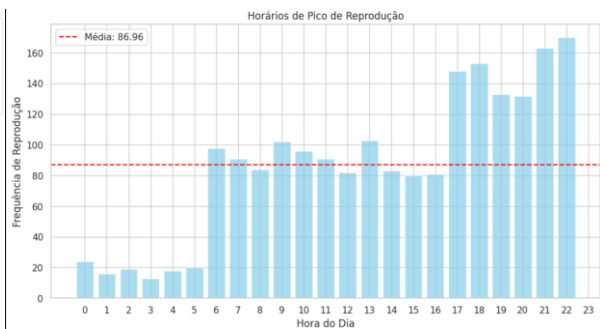
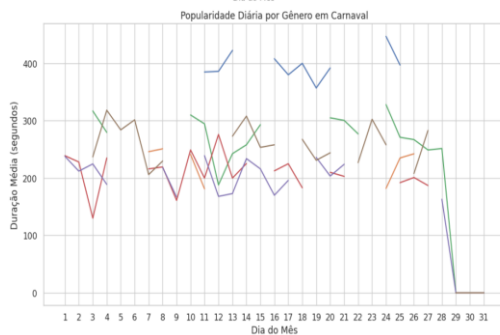
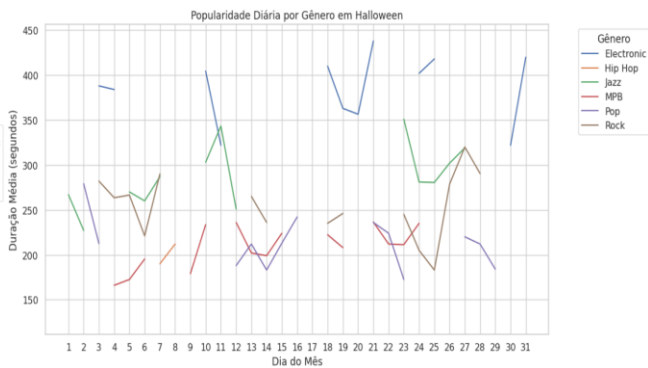
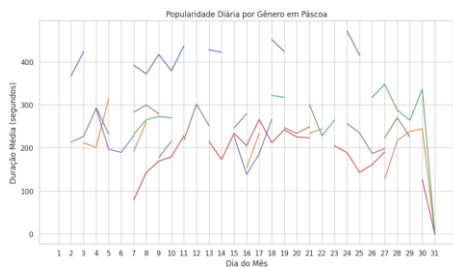
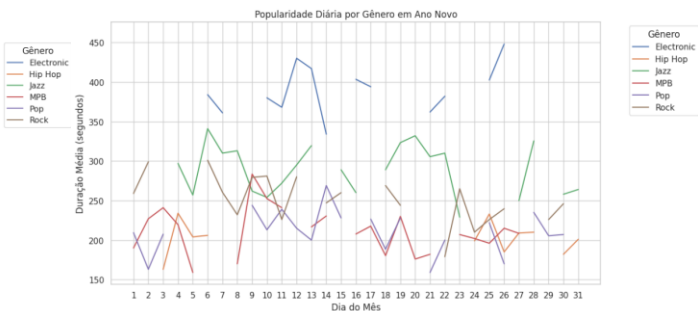
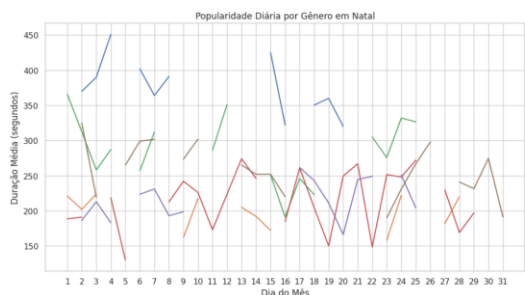
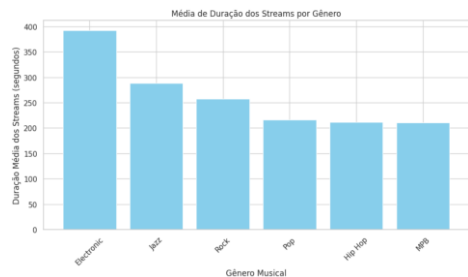
É caracterizada pela escrita do relatório, que tem como finalidade descrever de maneira objetiva o trabalho realizado por toda equipe, levando em consideração o papel de cada pessoa no grupo.

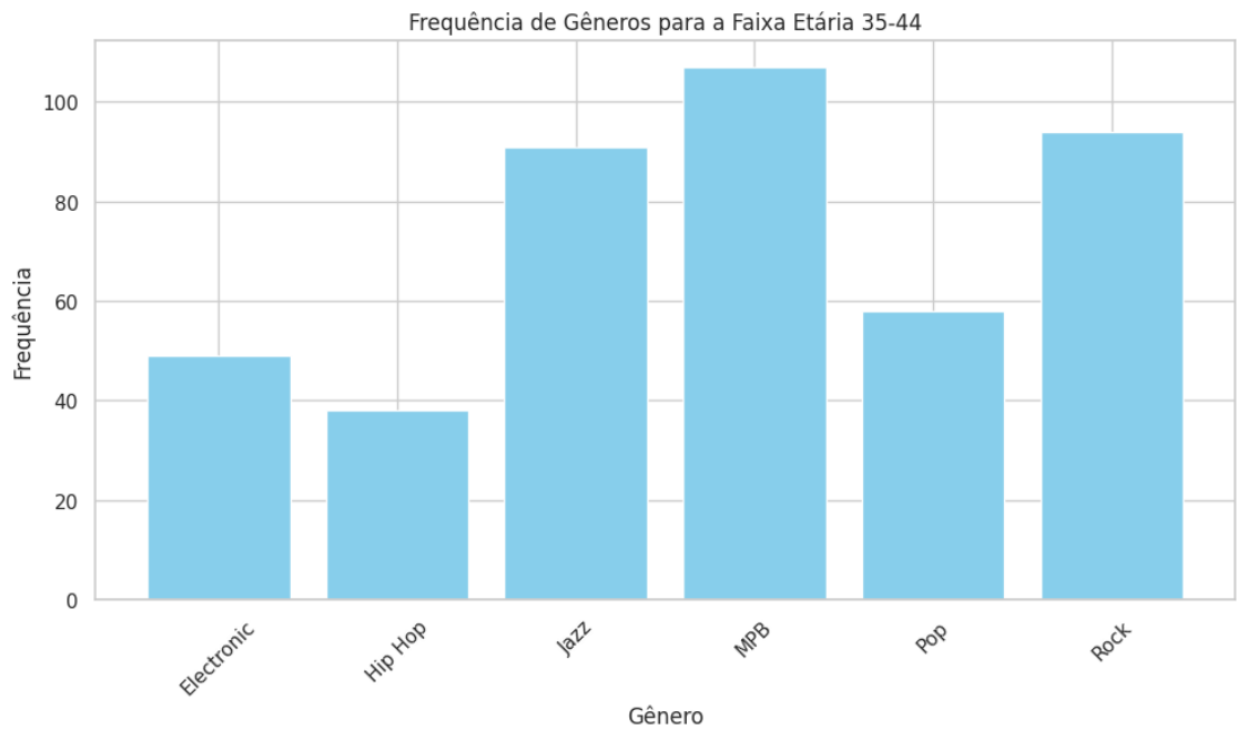
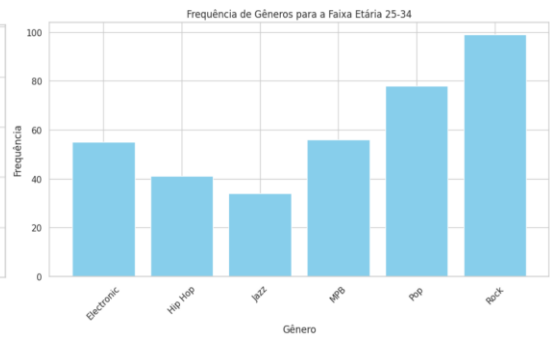
Discussão:

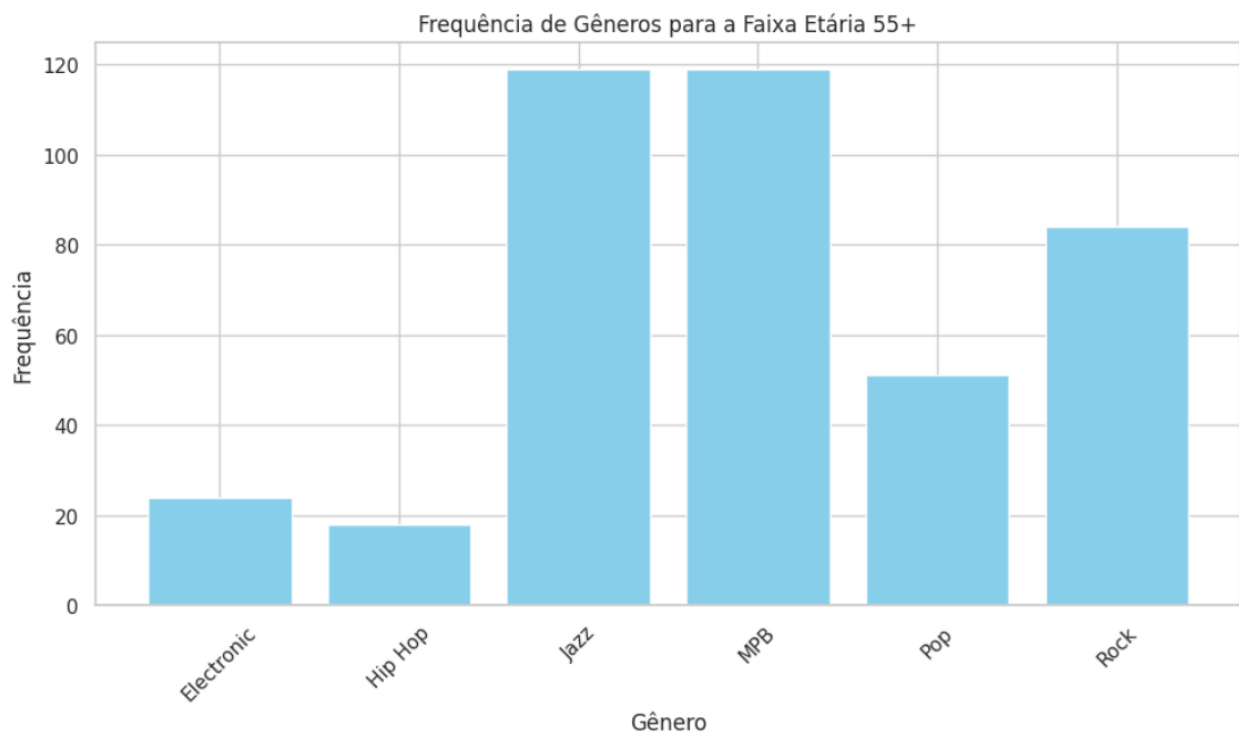
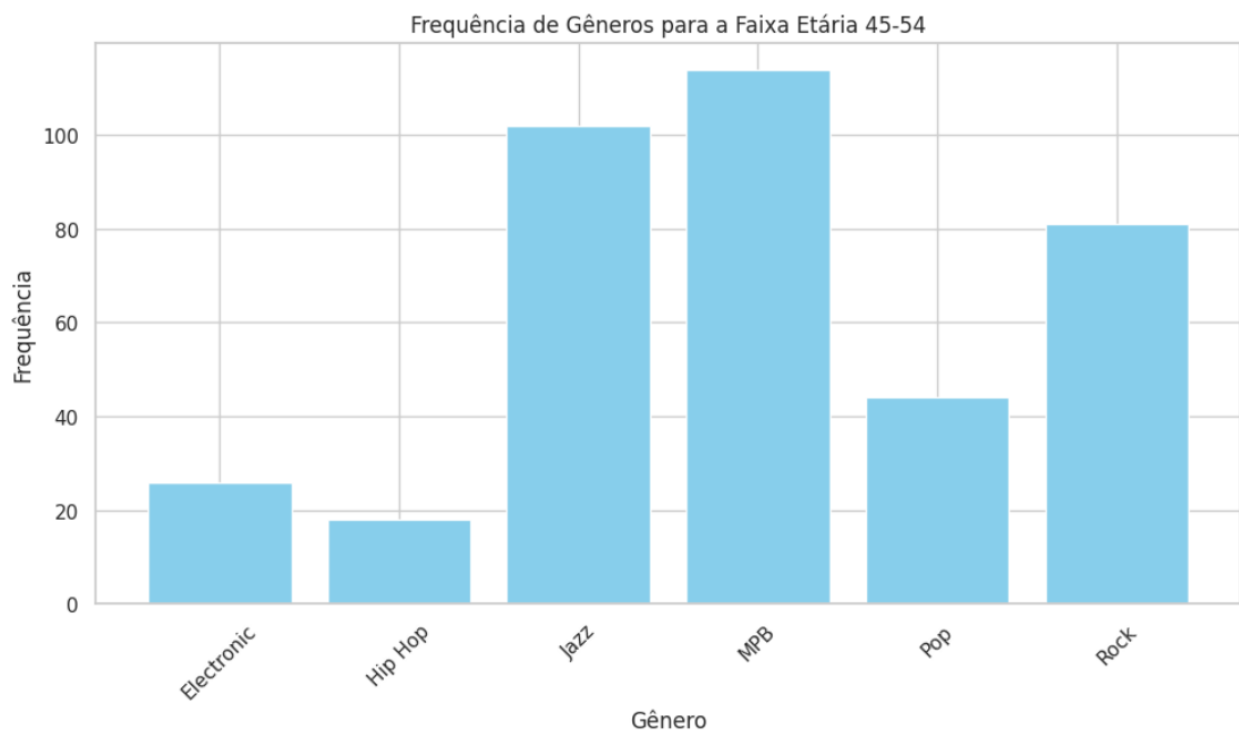
Com isso, chegamos aos seguintes resultados:

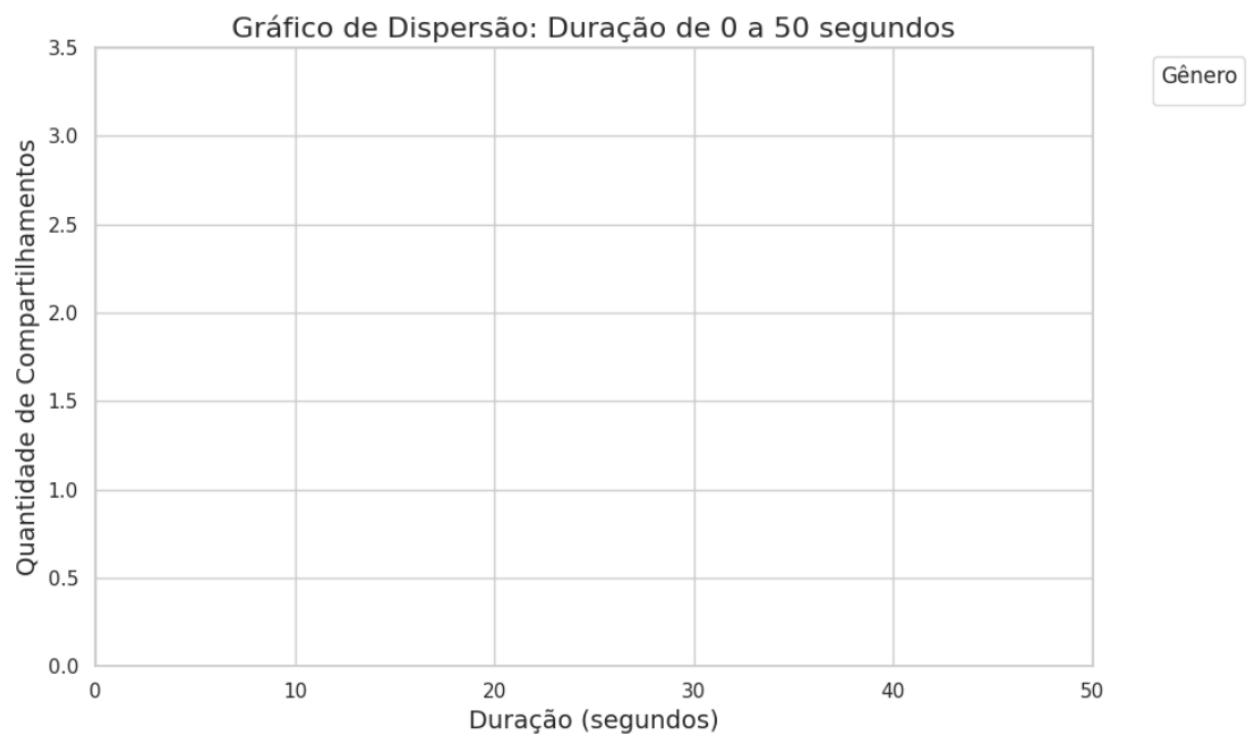
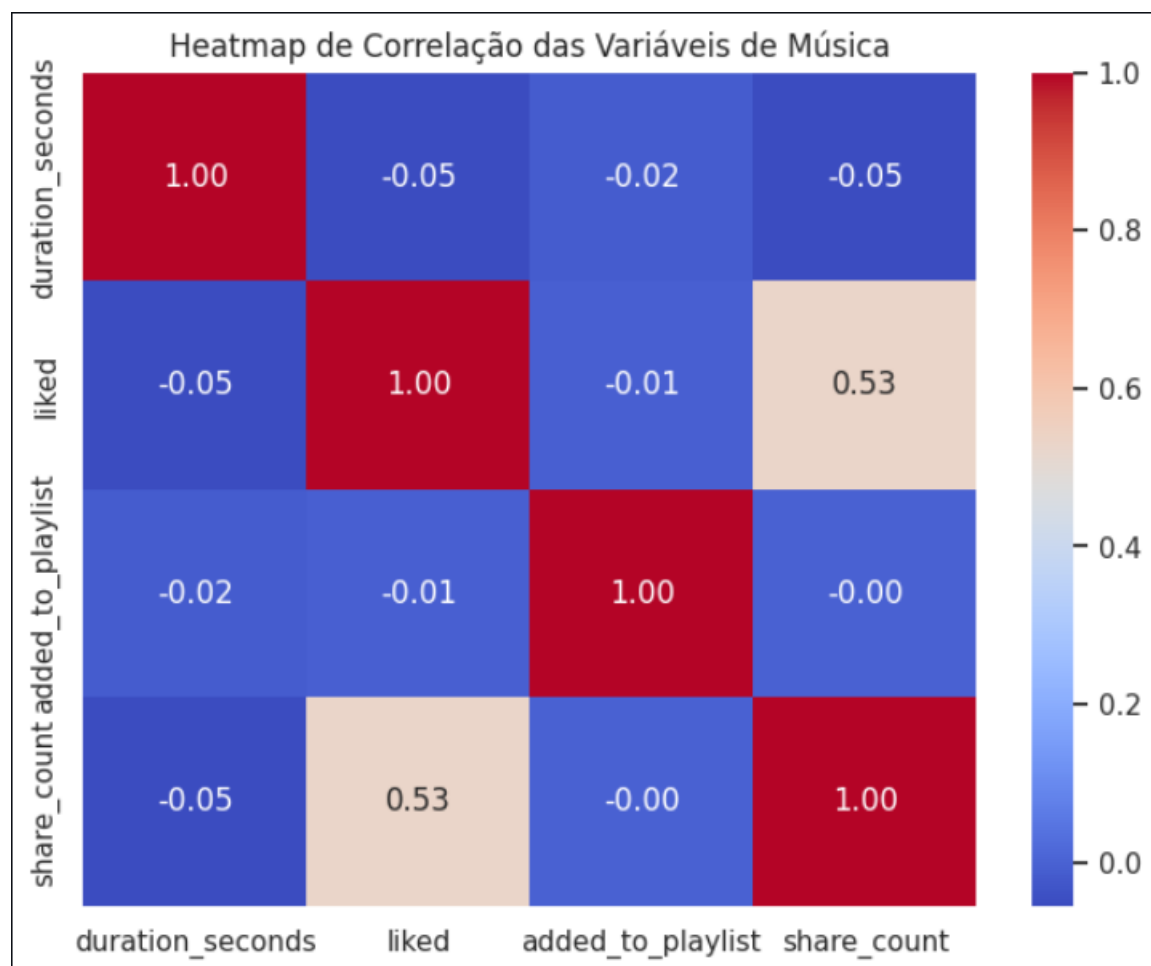


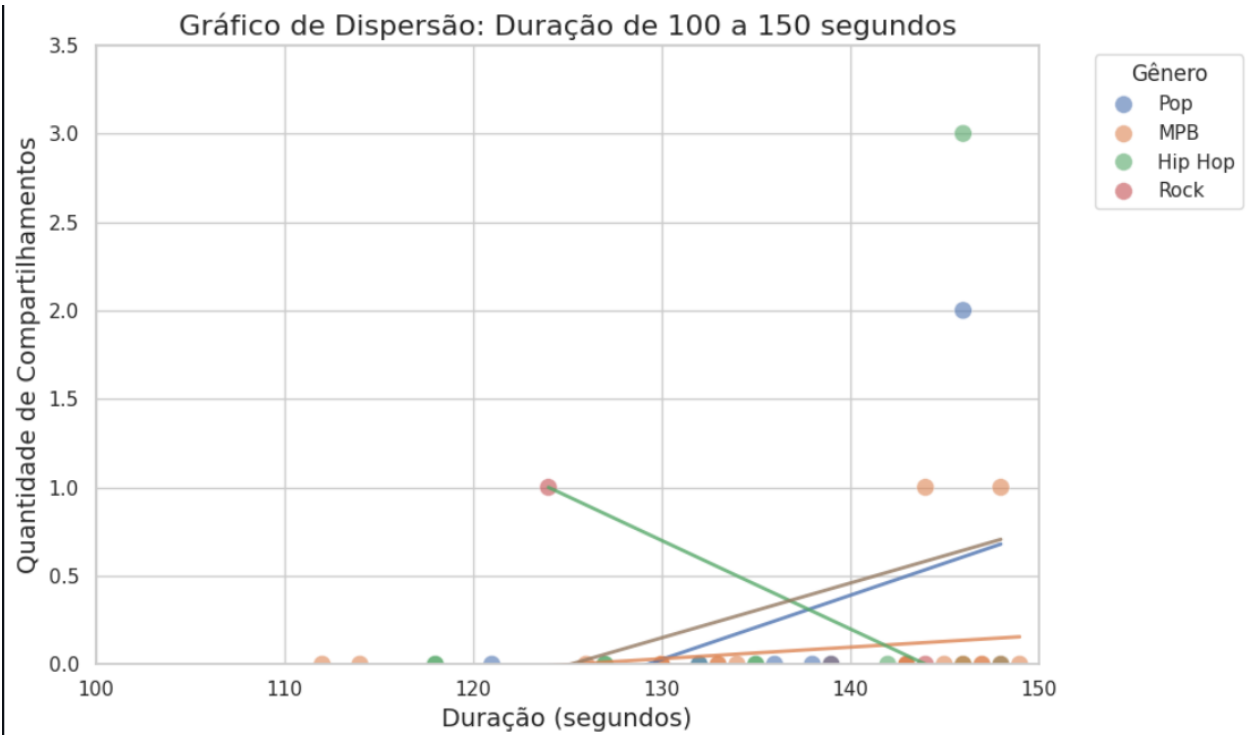
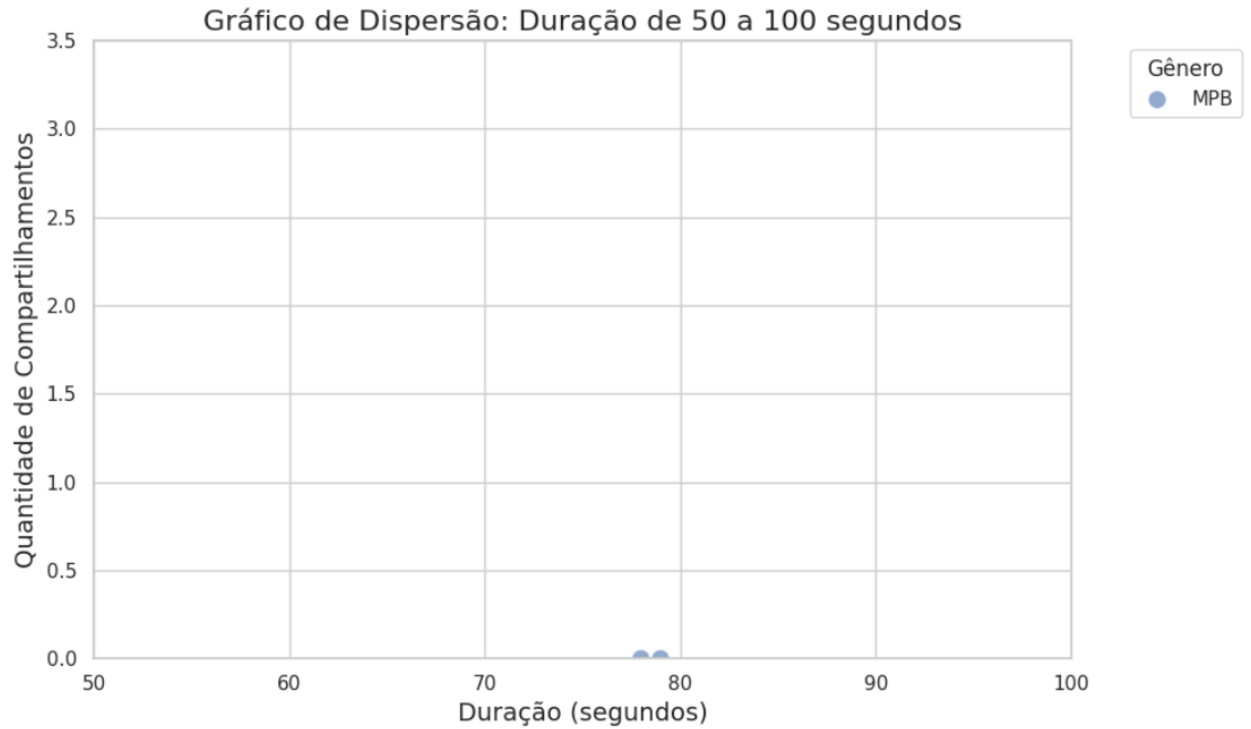


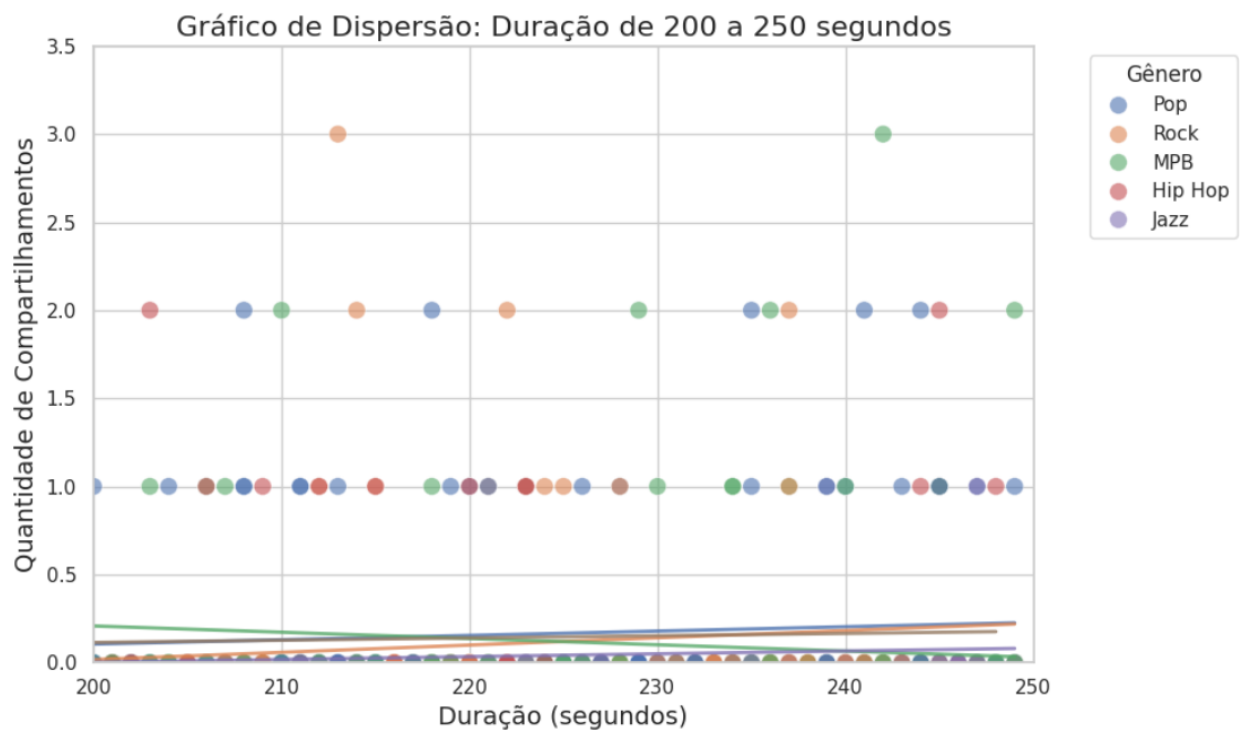
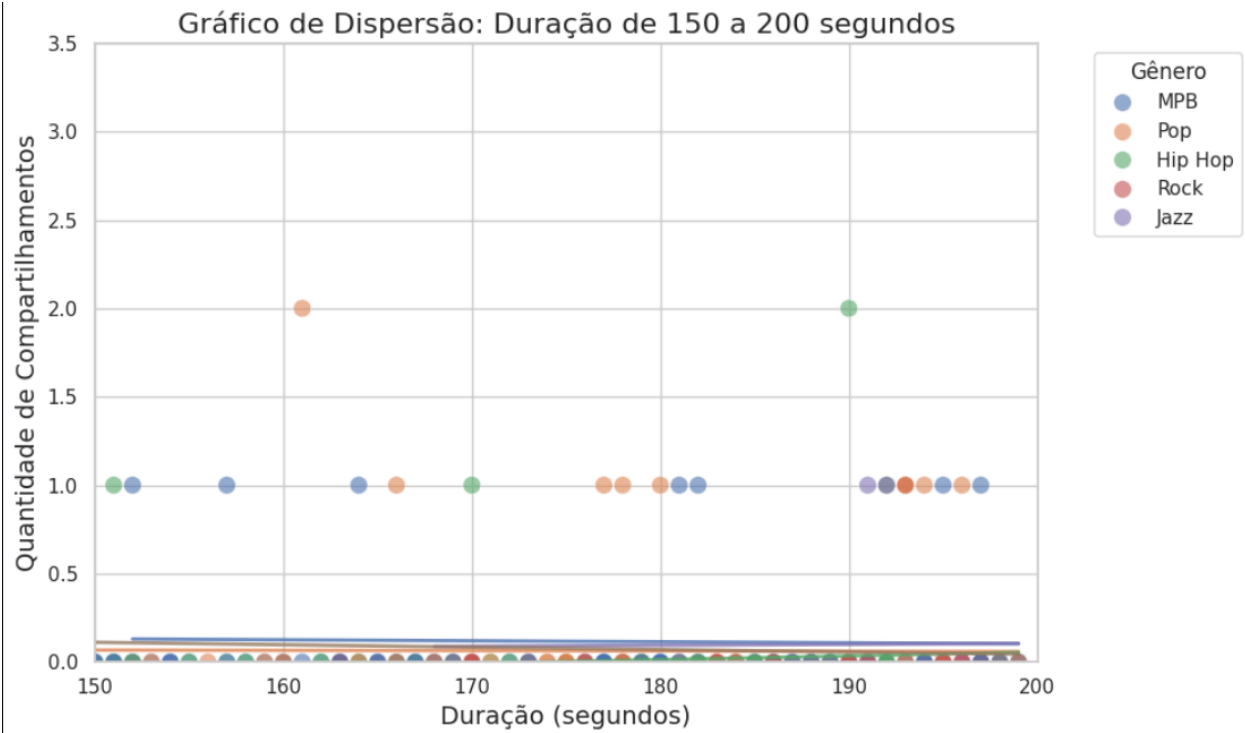


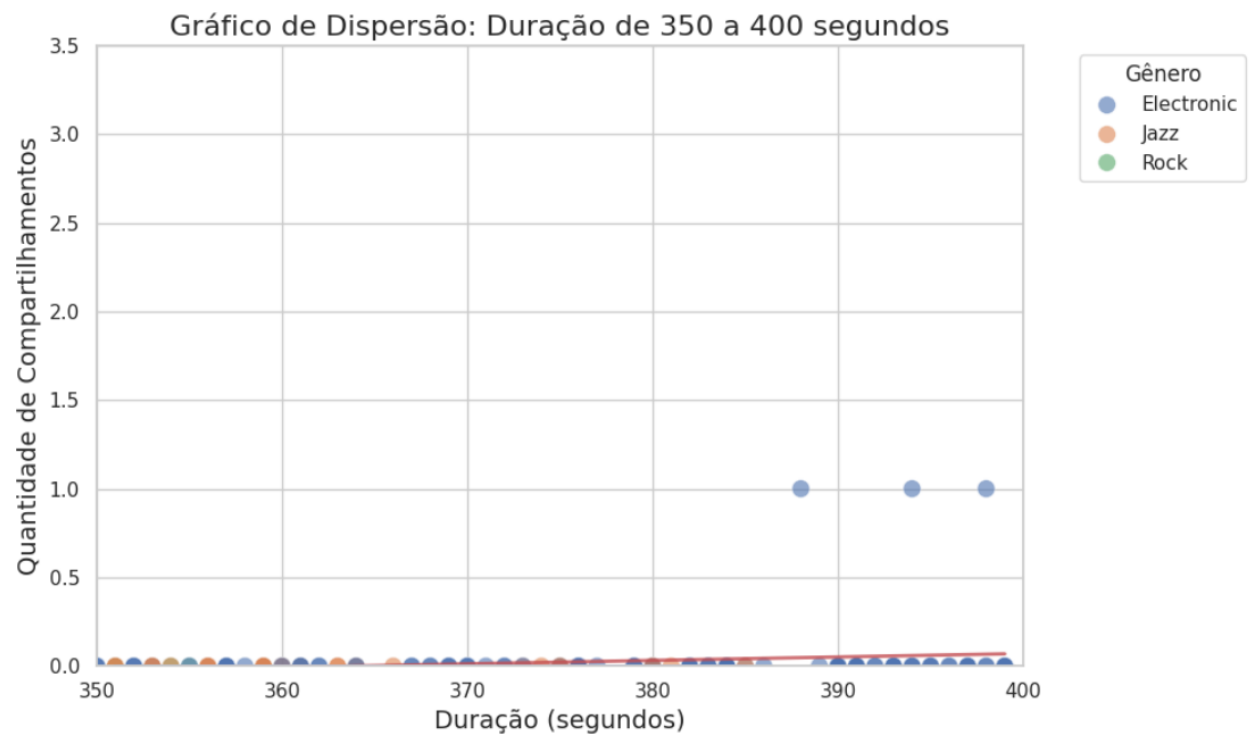
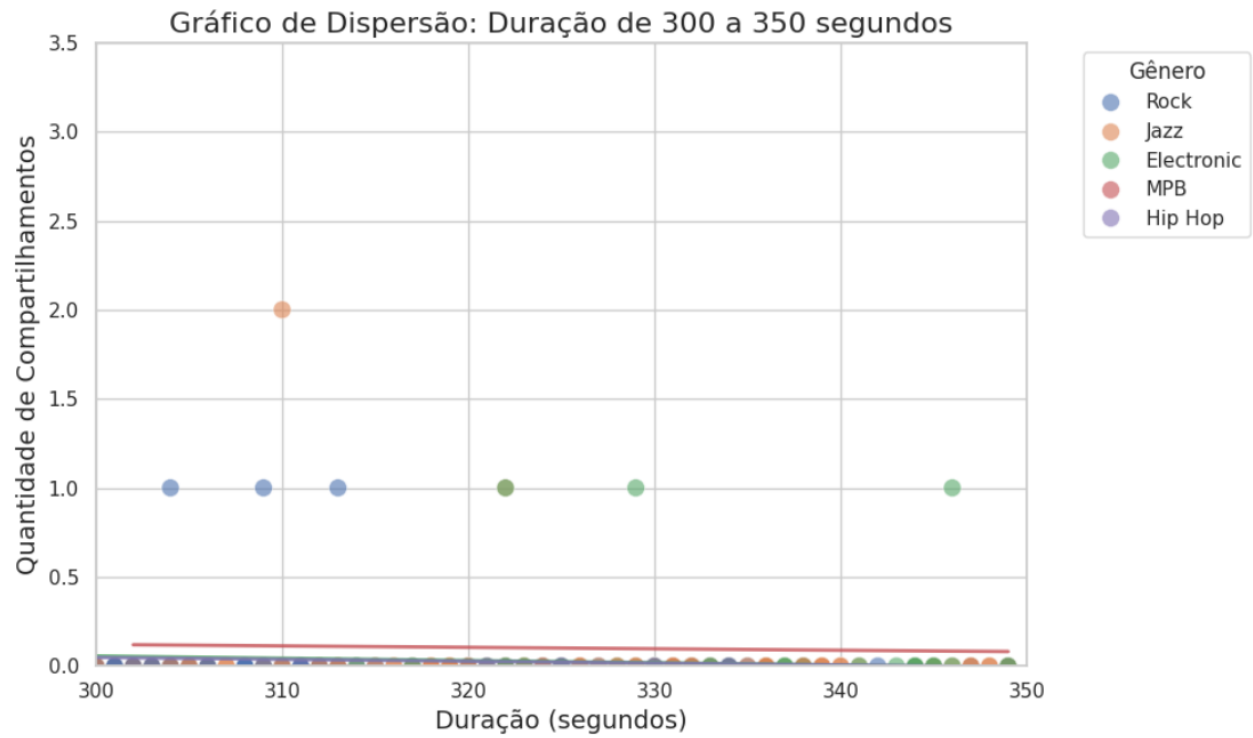


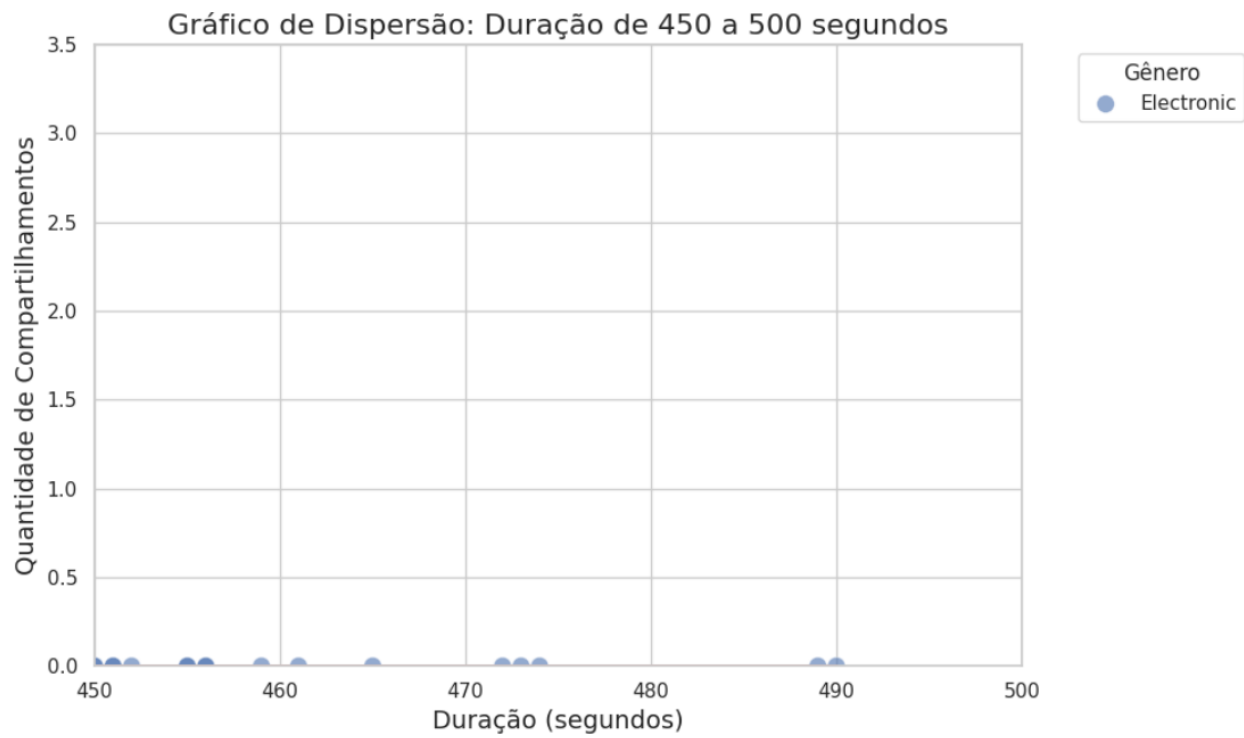
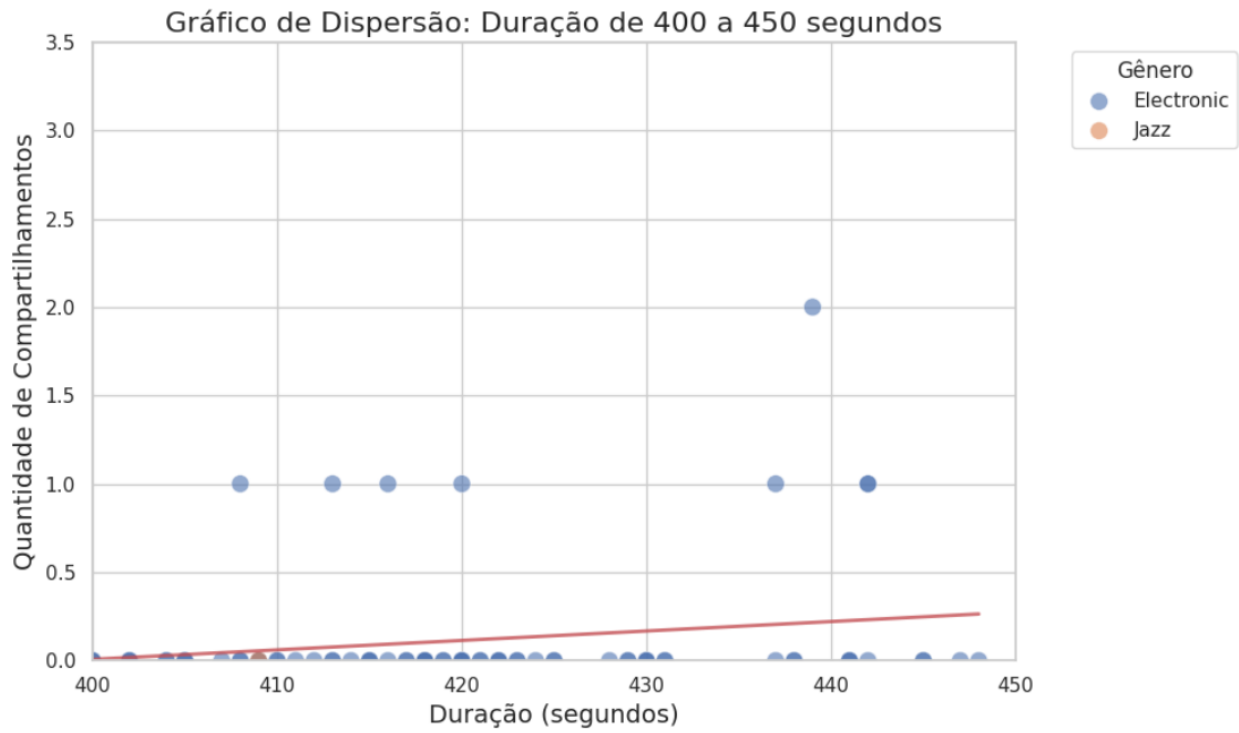


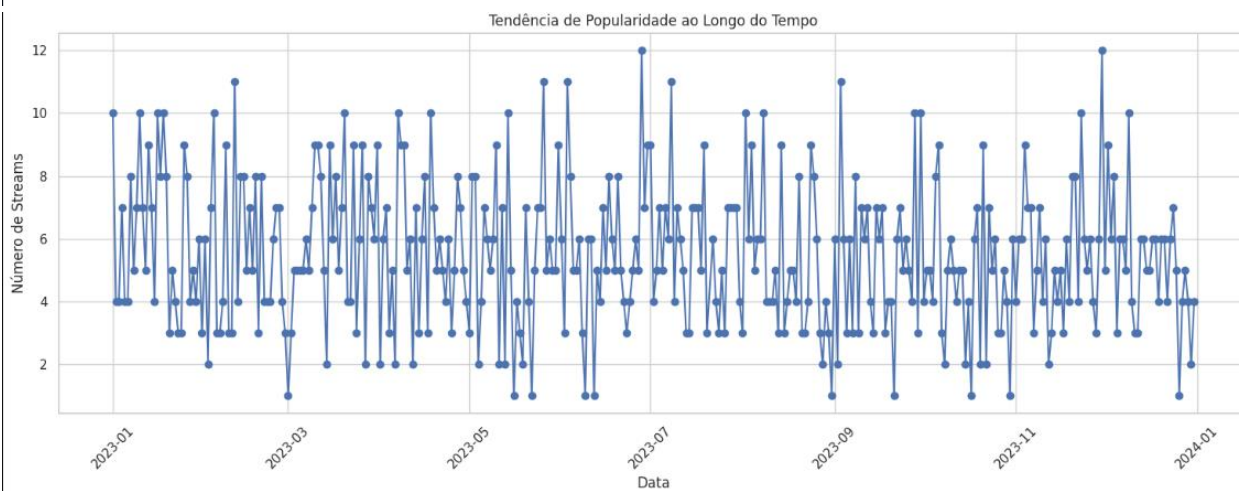
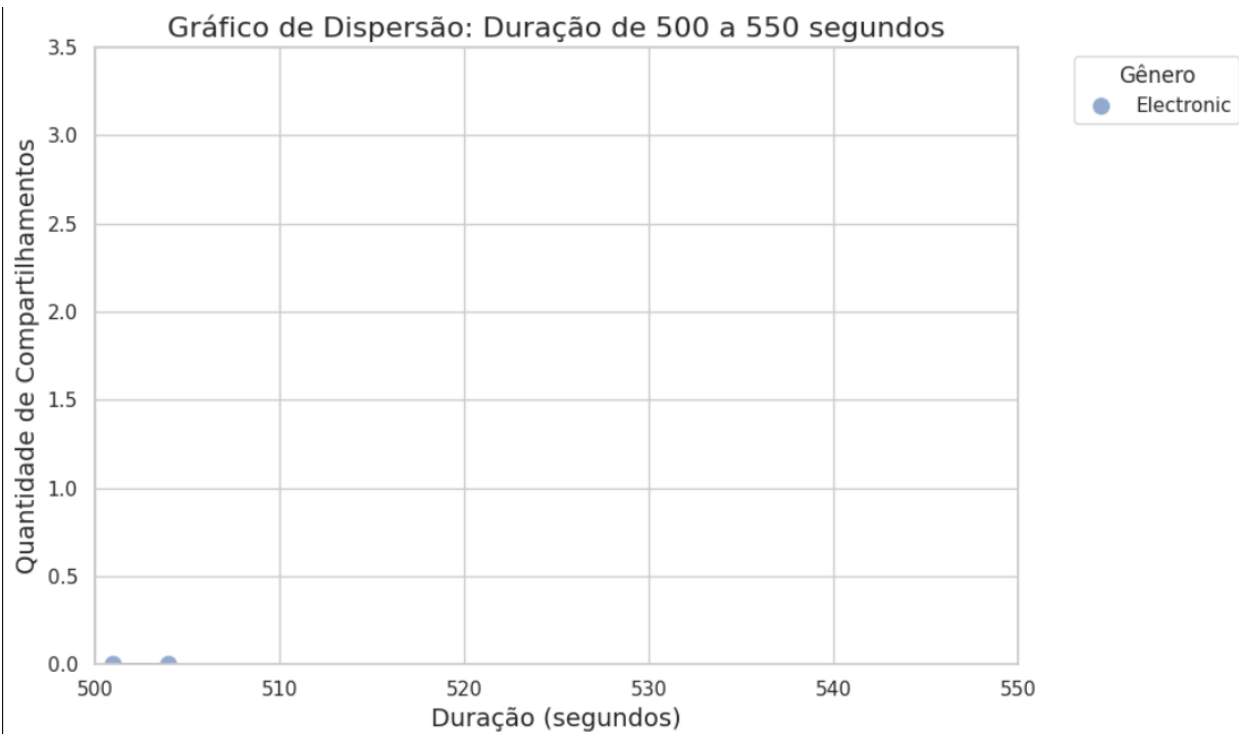


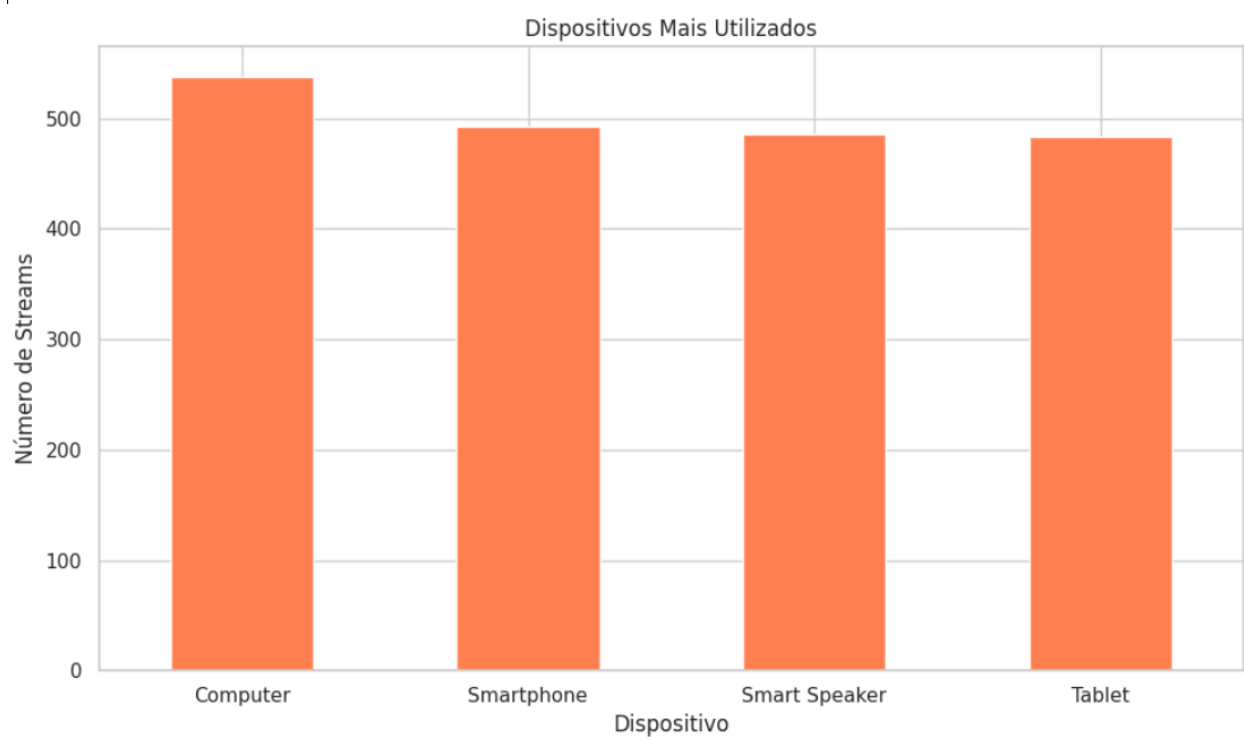
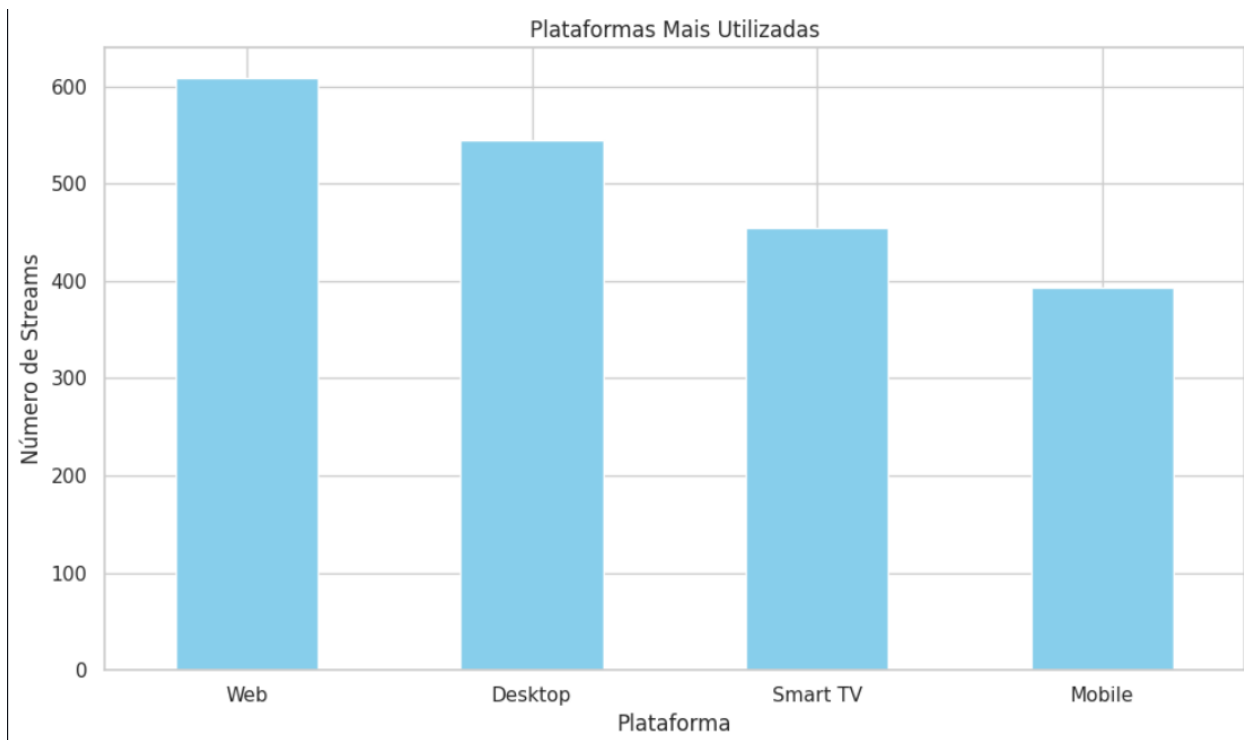


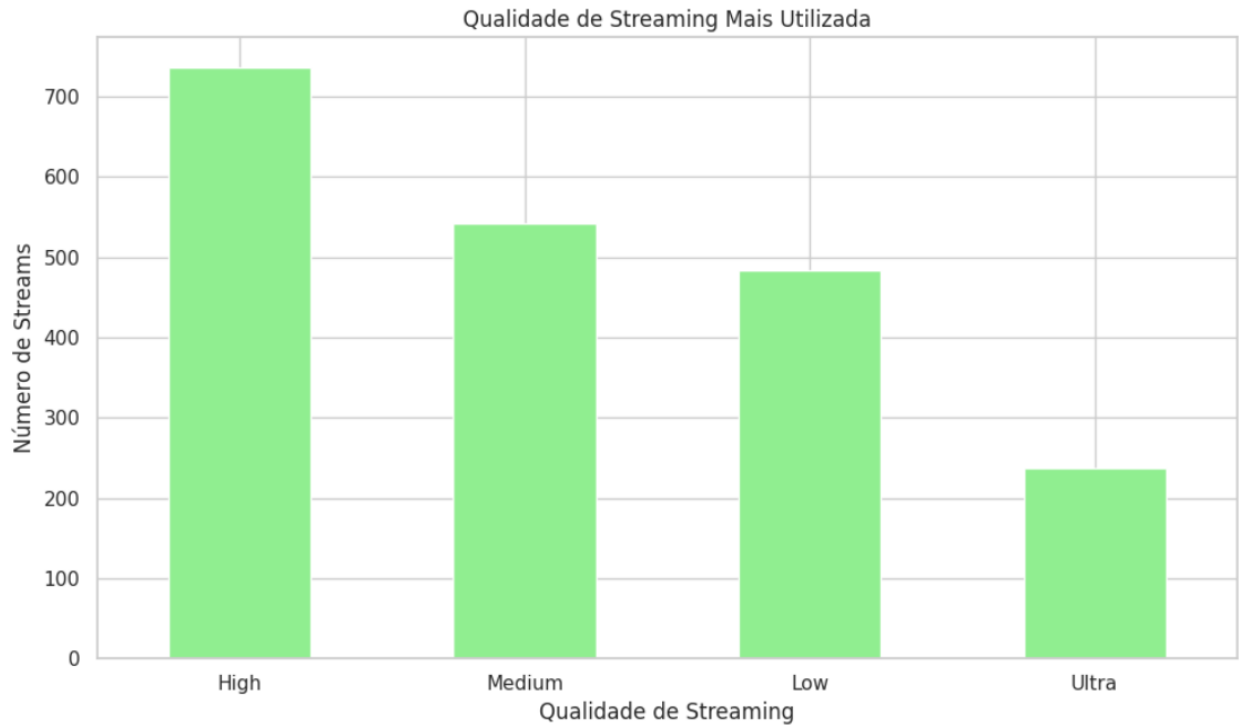












É visto que, o gênero rock fica em primeiro lugar, seguido do MPB e Jazz, O Rock mantém sua relevância e consistência em todas as faixas etárias. Enquanto outros gêneros como Hip-Hop, Música Eletrônica e MPB têm prevalência em faixas etárias específicas, sendo mais jovens ou adultas.

A duração ideal para músicas é entre 3,3 e 4,2 minutos (200-250 segundos). Nesse intervalo, há mais compartilhamentos e popularidade.

Alguns pontos importantes:

- Músicas muito curtas (< 50 segundos) não são compartilhadas.
- Entre 50-100 segundos, há pouca popularidade.
- A partir de 100-150 segundos, o compartilhamento aumenta.
- Após 250 segundos, o interesse diminui gradualmente.
- Músicas mais longas (> 350 segundos) têm pouca popularidade.

Observações:- O Hip Hop tem sucesso com durações mais curtas.- Há uma exceção após 400 segundos, com um aumento surpreendente no compartilhamento.

Recomendações:

- Visar a duração ideal para maximizar o compartilhamento.
- Considerar o gênero musical na escolha da duração.
- Evitar músicas extremamente curtas ou longas.

O pico de consumo musical ocorre às 22h, sugerindo que os usuários utilizam a música como um complemento para relaxar e preparar-se para o sono, indicando uma tendência de “música para dormir”.

A popularidade diária por gênero musical varia significativamente em diferentes feriados e períodos do ano.

Com o Rock sendo consistente, música eletrônica predominando em períodos de festa e MPB sendo forte em celebrações brasileiras.

Resultados:

Diante de todo o processo supracitado, fica nítido que os gêneros com maiores índices de crescimentos dentro do contexto de streamings são a música eletrônica e o rock,