

# Projeto SOM Games - Mapa Semântico de Tendências em Games

Duração: 1 mês

Frequência: 3 dias por semana (segunda, quarta e sexta)

## Semana 1 - Coleta e Pré-processamento

Dia	Atividade	Objetivo
Dia 1	Configurar ambiente de desenvolvimento, Docker, Git, Python, TensorFlow, Keras, NLTK, spaCy, Gensim, PyLDAvis, MLflow	Estabelecer o ambiente de trabalho e preparar o ambiente de desenvolvimento

## Semana 2 - Processamento de Linguagem Natural

Dia	Atividade	Objetivo
Dia 2	Coleta de dados de fontes confiáveis (blogs, fóruns, redes sociais, etc.)	Obter um conjunto de dados diversificado para análise
Dia 3	Pré-processamento dos dados (limpeza, tokenização, lematização)	Preparar os dados para o treinamento do modelo

## Semana 3 - Treinamento e Análise do SOM

Dia	Atividade	Objetivo
Dia 4	Treinar o modelo SOM com os dados pré-processados	Obter o mapa semântico de tendências em games
Dia 5	Análise do mapa semântico (interpretação dos clusters)	Identificar temas e tendências emergentes

## Semana 4 - Visualização, Comparação e Insights de Negócio

Dia	Atividade	Objetivo
Dia 6	Visualização do mapa semântico (uso de ferramentas como PyLDAvis)	Interpretar o mapa semântico e identificar clusters
Dia 7	Comparação do mapa semântico com outros mapas (ex: WordClouds)	Identificar diferenças e semelhanças entre os mapas
Dia 8	Aplicação dos insights de negócio (ex: recomendação de jogos, marketing)	Transformar insights em ações práticas