



Tema: **Predição de Ação e Classificação de Usuários em Jogos Mobile**

No universo de análise de dados em jogos mobile, um dos maiores desafios é a predição de ação de usuários, assim como a classificação dos jogadores de acordo com perfis de comportamento. Devido a isso, analistas de jogos mobile tem em mãos um grande desafio em tornar a experiência do jogo mais agradável e divertida para os usuários, por possuírem conhecimento limitado sobre uma base de dados tão extensa.

Um dos maiores motivos para tal dificuldade é o volume massivo de dados, que torna quase impossível, por meio de técnicas convencionais de análise de dados, encontrar correlação entre as ações dos jogadores durante sua experiência de jogo e o objetivo final de analistas de jogos, que é prover experiências cada vez melhores, mais divertidas e mais engajantes aos jogadores.

Neste sentido, por meio do uso de técnicas estatísticas e de aprendizado de máquina, o projeto tem por objetivo possibilitar a predição das ações dos usuários durante sua experiência no jogo, assim como classificar usuários com comportamento semelhante como usuários pertencentes a um certo perfil de comportamento. Com isso, aumenta-se o nível de conhecimento por parte de analistas sobre o que tem causado uma boa experiência ou não para cada perfil de jogador, o que, por sua vez, possibilita melhorias de usabilidade e de experiência que técnicas convencionais de análise de dados não conseguem atingir.

O sistema mostrou-se capaz de prever as ações testadas boa acurácia, dentro dos padrões estabelecidos, apresentando grande flexibilidade em sua capacidade de predição. Com a correta manipulação dos dados, o sistema torna possível compreender melhor o que leva um usuário a ter uma boa experiência de jogo ou não, e, com isso, possibilita a contínua melhora da qualidade dos jogos de forma a atender melhor às expectativas do público, melhorando a experiência dos usuários como um todo e, ultimamente, tornando-os mais engajados e satisfeitos com o produto.