

PCS - Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais

Engenharia de Computação

Tema:

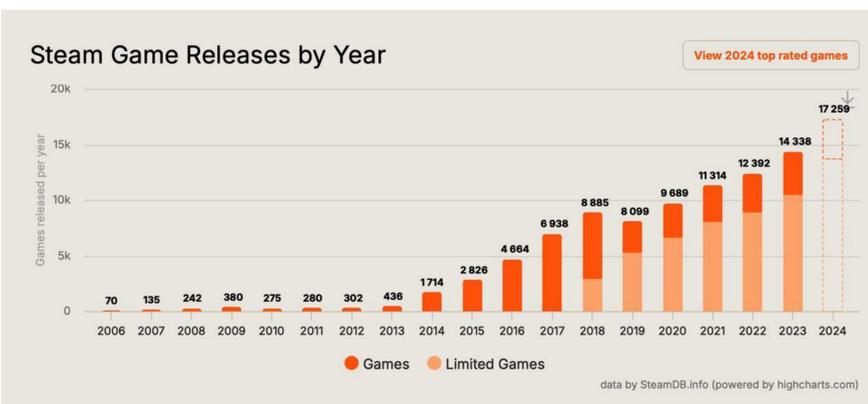
Sistema de recomendação de jogos digitais

Contexto e Motivação

A indústria de jogos digitais está em constante crescimento, com novos lançamentos acontecendo regularmente. Os jogadores têm acesso a uma quantidade enorme de opções, o que pode ser ao mesmo tempo empolgante mas também confuso. Sistemas de recomendação ajudam a filtrar essa grande quantidade de informações, tornando mais fácil para os jogadores encontrarem títulos que realmente apreciem.

compartilha preferências ou gostos similares, as escolhas feitas por uns podem ser úteis para recomendar itens a outros membros do grupo de interesse. Em vez de focar nas características dos itens, a filtragem colaborativa faz recomendações com base nas preferências de outros usuários com perfis ou gostos semelhantes.

Sistemas Baseados em Regras de Associação: Regras de associação são padrões que identificam relações frequentes entre itens, permitindo prever preferências de usuários com base em itens que costumam ser escolhidos juntos. O principal objetivo das regras de associação é encontrar itens que frequentemente aparecem juntos, o que permite prever comportamentos e preferências futuras dos usuários com base nesses padrões.



Objetivos

Explorar o universo dos sistemas de recomendação e as principais estratégias e algoritmos utilizados.

Desenvolver um protótipo de sistema de recomendação de jogos utilizando uma das estratégias analisadas.

Protótipo

No projeto, aplicamos o método de Características Combinadas e uma técnica de filtragem por conteúdo para melhorar a precisão das recomendações de jogos, excluindo títulos que o usuário já possui ou que não se enquadram em suas preferências (gêneros, wishlist, entre outros parâmetros). Na última versão, foi-se utilizado como algoritmo principal a distância euclidiana, que pontua os diferentes parâmetros de cada jogo comparados com os de um perfil de usuário. Assim, criamos uma lista ordenada de jogos que condizem com as preferências do usuário.

O protótipo foi programado em C++ e testado remotamente com usuários reais, por meio de um formulário online com campos relativos às variáveis do programa.

Os resultados impressos pelo programa eram então enviados para os usuários por e-mail, que recebiam um novo formulário para feedbacks, que se revelaram importantes para melhorias em uma próxima versão do protótipo.

Sistemas e Estratégias

Sistemas Baseados em Filtragem de Conteúdo: Este método ajuda a reduzir o número de itens e apresenta ao usuário apenas os que correspondem a critérios básicos escolhidos manualmente ou por critérios criados em um perfil de usuário. Embora úteis, esses filtros têm limitações, especialmente quando o objetivo é descobrir novos jogos ou obter recomendações automatizadas e relevantes.

Sistemas Baseados em Filtragem Colaborativa: Filtragem colaborativa se baseia na suposição de que, se um grupo de usuários

Integrantes: - Yoram Kraiser Goldstein

Professor(a) Orientador(a): Prof. Dr. Ricardo Nakamura