

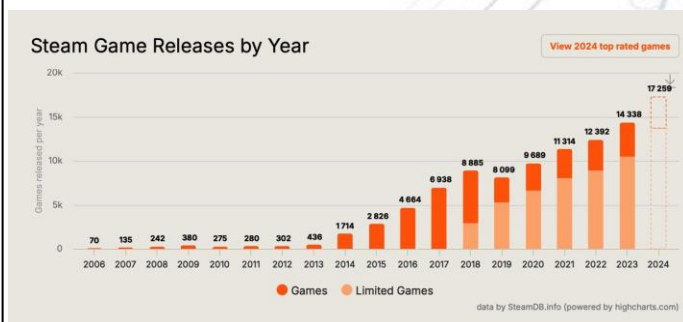


Tema: Sistema de recomendação de jogos digitais

Com explosão de lançamentos no mercado de games, ferramenta promete facilitar a escolha do jogo ideal

São Paulo, dezembro de 2024

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.



Para ajudar os usuários a não se perderem nessa selva de opções, aluno da Escola Politécnica, Yoram Kraiser Goldstein, criou um programa com o objetivo de analisar os dados dos milhares de jogos disponíveis. Com isso, o aplicativo compara estes dados com informações de preferências inseridas pelos usuários, como jogos possuídos por eles, para assim gerar uma lista com propostas de jogos mais relevantes e coerentes com seus gostos.

O projeto estuda algumas das estratégias e algoritmos mais utilizados em outros sistemas de recomendação semelhantes, como os usados em plataformas tipo Netflix e Spotify. Ele também detalha as informações sobre esses algoritmos, como pontos positivos e negativos de cada estratégia, e suas diferentes aplicações no mundo real. Neste estudo, são abordados diversos tipos de sistemas de recomendação, incluindo sistemas de recomendação por filtragem, filtragem baseada em conteúdo, filtragem colaborativa e recomendação por regras de associação.

A partir desse estudo, o aluno Yoram desenvolveu um protótipo de sistema de recomendação de jogos utilizando a recomendação por filtragem baseada em conteúdo. O protótipo, criado em C++, analisa uma lista de jogos e suas características (como gênero, data de lançamento, entre outros) e compara com os dados inseridos pelo usuário para gerar uma nota de compatibilidade do jogo. Em seguida, o programa gera uma lista ordenada com base nesta nota. A validação do protótipo foi feita de forma qualitativa por meio de testes com usuários reais. Os usuários-testes gostaram do protótipo, mas deram diversas opiniões de como melhorá-lo, como por exemplo a criação de links para uma página online do jogo recomendado, para que o usuário possa ver mais detalhes sobre o jogo. De acordo com o aluno, Yoram, essas opiniões serão consideradas para revisões futuras do protótipo.