

ESTUDO DE MERCADO PARA JOGOS ELETRÔNICOS A PARTIR DOS ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO DA UFV

Dante Lowenthal Lopes Ferreira

Orientador: Jader Fernandes Cirino

Em vista da importância econômica mundial crescente da indústria de videogames na atualidade, o presente trabalho buscou fazer uma análise de mercado entre os universitários da UFV, levando em consideração a relevância de um estudo de mercado e o potencial de consumo deste segmento da população. A metodologia usada para a obtenção das informações foi a aplicação de entrevistas para uma amostra selecionada por meio de amostragem aleatória. As perguntas das entrevistas foram divididas em três partes, a primeira com questões de cunho socioeconômico, a segunda com perguntas sobre o comportamento dos entrevistados acerca do uso de jogos eletrônicos e a terceira parte consistiu de uma simulação de demanda onde os entrevistados respondiam sobre sua propensão a consumir jogos eletrônicos aos diferentes preços dados.

Entre as conclusões a que se chegaram estão a de que o perfil do consumidor de jogos eletrônicos na UFV é de um indivíduo que possui este hábito mas o pratica moderadamente, devido ao pouco tempo que dispõe, além disso, entre os universitários pesquisados, observou-se uma grande aceitação para com os produtos do mercado paralelo. Para que as empresas do ramo de entretenimento eletrônico possam expandir suas vendas, sugeriu-se que elas realizem medidas que reduzam os preços dos produtos em associação a um maior investimento em marketing que mostre para os consumidores as vantagens de se adquirir os produtos originais.