
Nome do Projeto: CGBRIDGE

Data: 28/08/2024

1. Introdução

- **Visão Geral:** Este documento descreve a plataforma "CGBRIDGE", projetada para proporcionar visibilidade a jogadores de e-sports e apoiar o avanço de suas carreiras profissionais. A plataforma oferecerá perfis profissionais que permitirão às organizações de e-sports identificar e recrutar talentos. Além disso, incluirá cursos, conteúdos de aprimoramento em jogos e oportunidades de participação em campeonatos.
- **Escopo do Projeto:** O projeto "CGBRIDGE" visa criar uma plataforma digital acessível tanto via web quanto mobile, que serve como uma ponte essencial entre jogadores e organizações no universo dos e-sports. O principal objetivo é facilitar a conexão entre talentos e equipes, oferecendo perfis detalhados que permitem às organizações identificar e recrutar jogadores promissores. A plataforma também disponibilizará cursos especializados, contendo conteúdos para o aprimoramento contínuo dos jogadores e torneios com premiações atraentes. Embora o foco inicial seja exclusivamente em e-sports, há um planejamento estratégico para expandir a plataforma no futuro, incluindo esportes tradicionais. Esta expansão ampliará as oportunidades de conexão e crescimento para todos os envolvidos, promovendo um ecossistema mais abrangente e dinâmico.

2. Objetivos do Projeto

- **Visão:** A "CGBRIDGE" pretende se estabelecer como a principal plataforma para jogadores de e-sports que buscam avançar em suas carreiras profissionais. Oferecerá uma gama completa de ferramentas, além de facilitar o networking.
- **Missão:** Ajudar jogadores a transformar sua paixão por e-sports

em carreiras profissionais de sucesso.

- **Objetivos:** Alcançar 100.000 usuários registrados nos primeiros 12 meses.

Realizar pelo menos 10 torneios com premiações no primeiro ano.

Ter pelo menos 1.000 pessoas no plano premium nos primeiros 12 meses.

3. Público-Alvo

- **Perfis dos Usuários:** Nosso público-alvo são jovens e adultos, entre 16 e 30 anos, que buscam uma carreira profissional nos e-sports. Isso inclui desde jogadores iniciantes até os mais avançados, streamers que buscam maior visibilidade, treinadores em busca de aprimoramento e entusiastas querendo desenvolver suas habilidades. Esses indivíduos procuram aprender com profissionais, melhorar suas competências competitivas e participar de competições que impulsionem suas carreiras.
- **Benefícios para o Usuário:** A "**CGBRIDGE**" oferece aos jogadores e profissionais de e-sports uma plataforma para construir e expandir suas redes dentro do setor. Através de perfis detalhados, eles podem destacar suas habilidades e conquistas, encontrar oportunidades de colaboração e recrutamento, e acessar recursos que impulsionam seu desenvolvimento e visibilidade no mundo dos e-sports.
- **Benefícios para as Organizações:** Oferecemos às organizações uma plataforma eficiente para encontrar e recrutar talentos em e-sports, com acesso a perfis detalhados e informações sobre habilidades e conquistas. Nós também proporcionamos uma maneira prática de construir relacionamentos com jogadores e outros profissionais da área, simplificando o processo de recrutamento, permitindo uma avaliação mais precisa dos candidatos e facilitando a conexão com profissionais que atendem às necessidades específicas da organização.

4. Visão Geral do Produto

- **Resumo do Produto:** A "**CGBRIDGE**" é uma plataforma digital projetada para conectar jogadores de e-sports com

organizações e profissionais. Disponível em web e mobile, oferece perfis detalhados que destacam habilidades e conquistas, além de ferramentas para desenvolvimento profissional, como cursos especializados e conteúdos diversos. Facilita a participação em torneios e competições, promovendo oportunidades de networking e recrutamento. Embora inicialmente focada em e-sports, a plataforma pretende expandir para esportes tradicionais, ampliando suas funcionalidades e alcance.

- **Recursos e Funcionalidades Principais:**

Perfis de Jogadores: Criação de perfis detalhados que destacam habilidades, conquistas e progresso, permitindo que jogadores se apresentem de forma abrangente para recrutadores e organizações.

Cursos Especializados: Acesso a cursos e treinamentos desenvolvidos por especialistas, focados em aprimorar habilidades específicas e avançar na carreira dos jogadores.

Conteúdos de Evolução no Jogo: Disponibilização de tutoriais, guias e materiais educativos para ajudar jogadores a melhorar seu desempenho e estratégia em seus jogos favoritos.

Torneios e Competições: Organização de torneios com premiações, oferecendo oportunidades para jogadores se destacarem e ganharem visibilidade no cenário competitivo.

Networking: Ferramentas para facilitar a conexão e interação entre jogadores, treinadores, streamers e outros profissionais, promovendo uma rede de contatos valiosa no setor de e-sports.

Conexão com Organizações: Facilitação da comunicação e colaboração entre jogadores e organizações, permitindo que essas últimas identifiquem e recrutem talentos com base em perfis detalhados e desempenho demonstrado.

Acesso Premium: Recursos adicionais para usuários premium, como análises avançadas de desempenho, acesso prioritário a cursos exclusivos, maior visibilidade nos perfis e uma experiência sem anúncios.

- **Limitações e Restrições:**

Monetização: Encontrar um equilíbrio entre monetização e retenção de usuários pode ser desafiador. Modelos de receita como assinaturas premium e anúncios pagos precisam ser cuidadosamente implementados para não afastar os usuários.

Escalabilidade: A plataforma deve ser capaz de escalar para suportar um grande número de usuários sem comprometer o desempenho. Isso requer uma infraestrutura tecnológica robusta.

Conteúdo Atualizado: Manter os cursos e conteúdos de evolução no jogo atualizados com as últimas tendências e técnicas será um desafio contínuo.

Dependência de Parcerias: O sucesso da plataforma pode depender de parcerias com influenciadores, desenvolvedores e organizações de e-sports, o que pode ser uma limitação se essas parcerias não forem estabelecidas ou mantidas.

5. Posicionamento no Mercado

- **Análise de Concorrentes:** A "CGBRIDGE" se diferencia no mercado de e-sports ao oferecer uma abordagem integrada para conectar jogadores com oportunidades de carreira. Enquanto plataformas como Gamer Sensei e Metafy focam em treinamentos e cursos especializados, e o LinkedIn atende a carreiras tradicionais, nós combinamos vários elementos em um só lugar. Nossa plataforma não só oferece cursos para aprimoramento no jogo e conteúdos voltados para criadores de conteúdo, mas também organiza torneios com premiações e proporciona uma rede profissional para o crescimento na carreira de e-sports. Nosso objetivo é ser o ponto central para jogadores que desejam avançar profissionalmente, combinando aprendizado, competição e desenvolvimento de carreira.

- **Diferenciais:**

Integração Completa: A "CGBRIDGE" oferece uma solução abrangente que combina perfis profissionais, cursos especializados e conteúdos educativos em um único ambiente, diferente das outras plataformas que se concentram

apenas em cursos e conteúdos.

Rede Profissional de E-Sports: Nossa plataforma não apenas conecta jogadores com oportunidades de treinamento, mas também facilita o networking com organizações, treinadores e outros profissionais da área, criando uma rede de contatos específica para e-sports.

Organização de Torneios: Oferecemos uma estrutura para a realização de torneios e competições com premiações, proporcionando aos jogadores oportunidades de se destacar e ganhar visibilidade no cenário competitivo.

Desenvolvimento de Criadores de Conteúdo: Além dos cursos e treinamentos focados no desempenho em jogos, a "CGBRIDGE" disponibiliza conteúdos e recursos para o desenvolvimento de criadores de conteúdo, ajudando-os a crescer e se destacar na indústria.

Perfis para as organizações: As organizações terão perfis dedicados na plataforma, permitindo que apresentem suas ofertas, oportunidades de recrutamento e eventos, facilitando a conexão com jogadores e profissionais.

Experiência Premium Sem Propagandas: Usuários premium desfrutam de uma experiência sem propagandas, além de acesso a análises avançadas de desempenho e cursos exclusivos, elevando o nível de suporte e recursos disponíveis.

Expansão para Esportes Tradicionais: Embora inicialmente focada em e-sports, a plataforma está projetada para se expandir para esportes tradicionais no futuro, aumentando o alcance e as oportunidades para todos os usuários.

6. Benefícios para o Negócio

- **Impacto no Negócio:** Como o produto contribuirá para os objetivos de negócios da empresa?

A rede social pretende atrair gamers globalmente, formando comunidades robustas e ampliando a visibilidade da empresa. Isso fortalecerá a presença da marca e criará um ambiente dinâmico no mercado de jogos.

A plataforma gerará novas fontes de receita através de assinaturas, publicidade e parcerias com desenvolvedores e influenciadores, contribuindo para o crescimento financeiro da empresa.

Além disso, a coleta de dados sobre os usuários permitirá personalizar a experiência e aumentar o engajamento, otimizando a oferta de serviços e alinhando-se aos objetivos estratégicos da empresa.

- **Retorno sobre o Investimento (ROI):** Quais são as expectativas de retorno financeiro ou outros benefícios para a empresa?

A empresa espera lucrar com a plataforma através de assinaturas exclusivas, inscrições para campeonatos, parcerias e publicidade interna. Se essas receitas superarem os custos de desenvolvimento e manutenção, o retorno financeiro será positivo.

Além disso, a plataforma fortalecerá a marca e criará novas oportunidades de receita e parcerias. Dados detalhados dos usuários permitirão campanhas de marketing mais eficazes, e o aumento de usuários através de recomendações e compartilhamentos reduzirá os custos de aquisição, acelerando o ROI.

7. Requisitos de Alto Nível

- **Funcionais:**

Criação de Perfis de Usuário

O sistema permitirá que os usuários criem e personalizem seus perfis. Cada perfil incluirá informações como:

- Nome;
- Foto;
- Biografia;
- Habilidades em jogos específicos;
- Plataformas de jogos utilizadas;
- Objetivos de carreira no e-sports ou como criador de conteúdo.

Cursos e Conteúdos de Desenvolvimento

O **CGBRIDGE** oferecerá uma ampla gama de cursos voltados para ajudar os usuários a crescerem como jogadores e criadores de conteúdo. Os cursos

serão organizados em diferentes categorias, como:

- Técnicas avançadas nos jogos;
- Marketing pessoal e branding para criadores de conteúdo;
- Crescimento e engajamento de audiência.

Plataforma de Competições

A plataforma oferecerá competições e campeonatos de e-sports com premiações para os vencedores. Os usuários poderão:

- Inscrever-se em campeonatos;
- Competir em diferentes modalidades de jogos;
- Acompanhar seu desempenho nas competições.

Sistema de Ranking e Desempenho

O sistema de ranking permitirá que os usuários acompanhem seu desempenho ao longo do tempo. As principais funcionalidades incluirão:

- Classificações com base em vitórias e participações nos campeonatos;
- Comparação de desempenho entre jogadores;
- Histórico de progresso do usuário.

Ferramentas de Comunicação e Networking

O **CGBRIDGE** promoverá a interação e networking entre seus usuários através de:

- Chats, fóruns ou grupos de discussão;
- A possibilidade de se conectar com outros jogadores, streamers e criadores de conteúdo.

Biblioteca de Conteúdos e Tutoriais

A plataforma oferecerá uma biblioteca robusta com tutoriais e conteúdos multimídia para ajudar jogadores e criadores de todos os níveis. Isso incluirá:

- Vídeos tutoriais;
- Artigos e guias;
- Conteúdos filtrados por nível de habilidade e interesse.

Sistema de Notificações

O sistema notificará os usuários sobre eventos importantes, como:

- Lançamento de novos cursos;
- Abertura de inscrições para competições;
- Atualizações sobre desempenho e ranking.

Feedback e Avaliação de Cursos

Os usuários poderão avaliar os cursos oferecidos e fornecer feedback, ajudando a melhorar continuamente o conteúdo disponível na plataforma.

Integração com Plataformas de Streaming

Para os criadores de conteúdo, a plataforma integrará com serviços de streaming, como Twitch e YouTube. Isso permitirá que os usuários conectem suas contas e transmitam diretamente suas atividades para a comunidade.

Suporte a Múltiplos Dispositivos

O **CGBRIDGE** será acessível tanto em desktop quanto em dispositivos móveis, garantindo uma experiência fluida e otimizada em diferentes plataformas.

- **Não Funcionais:**

Desempenho:

A plataforma deve ser capaz de suportar um grande número de usuários simultâneos sem degradação significativa do desempenho.

Escalabilidade:

A arquitetura deve permitir a adição de novos recursos e expansão sem necessidade de reformulação completa.

Segurança:

Garantir a proteção de dados pessoais e financeiros dos usuários.

Implementar autenticação segura e medidas de prevenção contra ataques cibernéticos.

Usabilidade:

A interface deve ser intuitiva e fácil de usar, com navegação clara e acessível para usuários de diferentes níveis de habilidade técnica.

Compatibilidade:

A plataforma deve ser compatível com os principais navegadores web e dispositivos móveis.

Manutenibilidade:

O sistema deve ser projetado para facilitar atualizações e manutenção contínuas, com documentação adequada.

Disponibilidade:

A plataforma deve garantir alta disponibilidade, com tempo de inatividade minimizado e recuperação rápida em caso de falhas.

• 8. Riscos e Mitigações

- **Problemas de monetização:** Será um desafio encontrar uma forma de monetizar, sem afastar o público.
- **Plano de Mitigação:** Uma forma de solucionar esse problema seria encontrar modelos de receita como, assinaturas premium, patrocinadores e utilização de anúncios pagos.
- **Concorrência no mercado:** O mercado de e-sports é um mercado competitivo, com vários usuários atuando, e isso faz com que a plataforma tenha um risco de não conseguir se estabelecer no mercado.
- **Plano de Mitigação:** Uma forma de fazer com que a nossa plataforma se insira no mercado, seria trazer algo diferenciado, e isso é algo que a

plataforma está propondo, existem plataformas parecidas no mercado, mas não com a mesma proposta.

- **Falta de usuários:** Um risco inicial que a plataforma pode correr, seria a falta de conhecimento dos usuários, com o nosso produto.
- **Plano de Mitigação:** A maneira mais viável e inteligente de atrair esses usuários, é investimento em marketing direcionados, parcerias com influenciadores e com organizações da área de e-sports, para aumentar a visibilidade e a credibilidade.
- **Segurança e Privacidade:** A violação de dados e a falta de segurança pode fazer com que comprometa as informações pessoais dos nossos usuários.
- **Plano de Mitigação:** A implementação de protocolos de segurança, como autenticação de dois fatores e reCAPTCHA fará com que a plataforma se encontre mais segura para os usuários.

9. Anexos

- **Glossário:**

CGBRIDGE: Nome da plataforma focada em carreira profissional em e-sports, levando o jogador até a organização, oferecendo perfis profissionais, cursos, conteúdos de evolução no jogo e campeonatos.

Perfis de Jogadores: Seções individuais na plataforma onde os usuários podem mostrar suas habilidades, conquistas e progresso.

Cursos Especializados: Treinamentos e aulas desenvolvidos por profissionais da área de e-sports para melhorar as habilidades dos jogadores.

Conteúdos de Evolução no Jogo: Materiais educativos e tutoriais que ajudam os jogadores a aprimorar suas habilidades nos jogos.

Torneios e Competições: Eventos organizados na plataforma onde os jogadores podem competir por premiações.

Networking: Processo de conexão e interação entre jogadores, treinadores, streamers e outros profissionais do e-sports.

Monetização: Estratégias para gerar receita com a plataforma, como assinaturas premium e publicidade.

Escalabilidade: Capacidade da plataforma de crescer e suportar um aumento no número de usuários sem comprometer o desempenho.

Usabilidade: Facilidade com que os usuários podem utilizar e navegar na plataforma.

Compatibilidade: Capacidade da plataforma de funcionar em diferentes navegadores web e dispositivos móveis.

Manutenibilidade: Facilidade com que a plataforma pode ser atualizada e mantida ao longo do tempo.

Streamer: Pessoa que transmite ao vivo (streaming) suas sessões de jogo ou outros conteúdos relacionados a e-sports em plataformas como Twitch ou YouTube.

Marketing: Conjunto de estratégias e ações utilizadas para promover a plataforma, atrair usuários e aumentar sua visibilidade. Isso inclui campanhas publicitárias, parcerias com influenciadores e técnicas de marketing digital para engajar e expandir a base de usuários.

reCAPTCHA: Sistema de segurança desenvolvido pelo Google para proteger sites contra bots e abusos automatizados. Ele utiliza desafios que os usuários devem resolver para verificar se são humanos, ajudando a prevenir atividades fraudulentas e a proteger a plataforma contra spam e ataques automatizados.

● Referências:

DA SILVA, Cristiano Gonçalves; TRONCOSO, Ana Cristina. Da diversão à profissão: a legitimação do e-sport como modalidade esportiva em pauta. **Revista Tecnologia e Sociedade**, v. 19, n. 55, p. 210-231, 2023.

REINOLDES, Arthur Pereira. Streamer: a profissão dos sonhos. 2021.

DOS SANTOS LEAL, Ludmila Dias; MACHADO, Raoni Perrucci Toledo. E-sports e esporte: Aproximações entre a cultura corporal de movimento virtual e os cyber megaeventos. **Olimpianos-Journal of Olympic Studies**, v. 3, p. 1-14, 2019.

MONTEIRO, Wendell Lucas Fernandes. A realidade do e-sports no Brasil. 2021.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, p. 246-267, 2019.