

Título: eScout

Participantes:

Número	Nome
50038023	Diogo Santos
50037301	Francisco Cordeiro

Enquadramento:

A plataforma **eScout** irá permitir aos jogadores que tenham intenção de entrar no mundo dos desportos eletrónicos, partilhando os seus destaques¹ que podem ser visualizados por olheiros (*scouts*) de diversas equipas e avaliados pelos mesmos; Esta integrará um sistema de mensagens que possibilita a comunicação entre as diversas entidades. Adicionalmente, será ainda possível criar e anunciar diversos eventos incorporados num mapa.

Os desportos eletrónicos têm vindo a crescer em Portugal nos últimos anos, e com este crescimento surgiram novas equipas, havendo uma necessidade cada vez mais acrescida de jogadores que queiram levar o jogo a um nível profissional. Acreditamos que existem muitos jogadores predispostos a tomar este passo, porém estes não têm a visualização e o reconhecimento pelo seu talento e, por conseguinte, depois de uma pesquisa concluímos que em Portugal ainda não existe nada que destaque esses possíveis futuros talentos, sendo este o principal motivo para a criação da plataforma supramencionada.

Pretendemos criar uma plataforma que ligue a comunidade *gaming* portuguesa na qual existirão quatro tipos de utilizador:

- jogadores;
- equipas;
- olheiros;
- organizadores de eventos.

Apesar de não existirem plataformas deste tipo relacionadas com os desportos eletrónicos existem já diversas para outros desportos, nomeadamente futebol e basquetebol.

- A plataforma **wyscout**² (<https://wyscout.com/player-agencies/>), uma opção paga de captação de talentos para o futebol. Conta com várias entidades para além das que o eScout irá englobar como analistas e jornalistas;
- A **athlenda**³ (<https://www.athlenda.com/app/home>), plataforma focada no basquetebol muito completa em que o objetivo principal é igual à eScout mas vai além criando exercícios para os jogadores praticarem de forma a melhorar as suas habilidades;

Cenário Principal:

O olheiro entra em contacto com o jogador depois de avaliar um video deste:

- O jogador carrega os vídeos que mais destacam as suas capacidades individuais no seu perfil;

¹ destaques- vídeos onde os jogadores mostrem uma jogada individual na qual demonstrem a sua habilidade



- O olheiro tem na sua página inicial um conjunto de vídeos de destaques;
- Depois de avaliar cada vídeo, se tiver interesse num determinado jogador pode entrar em contacto com este enviando uma mensagem privada.

Cenário Secundário:

1.

Os organizadores de eventos criam e expõem torneios:

- Os organizadores de eventos na aba de eventos têm disponível num mapa a densidade de jogadores por região para análise e decisão do melhor local para os seus eventos
- Organizadores de torneios poderão criar e expor os eventos onde serão inseridos num mapa no qual terá a descrição e sítio onde se realiza.
- Os participantes têm a opção de ver o caminho do seu local até ao evento;

2. Os jogadores profissionais criam tutoriais:

Os jogadores profissionais, podem carregar vídeos educativos que se irão destacar numa parte da página inicial dos jogadores novatos para que estes possam aprender com aqueles com mais experiência e, deste modo, evoluírem individualmente;

Referências:

² Wyscout - Football Professional Videos and Data Platform. (2019). Acedido 3,Outubro, 2019, em: <https://wyscout.com/>

³Athlenda - Your #1 Basketball Network for scouting.(2019). Acedido em: 3, Outubro, 2019, em: <https://www.athlenda.com/app/home>

Desjardins, J. (10, Maio, 2019). The eSports Boom, and the Numbers Behind the Sector's Explosive Growth. Acedido em: 3,Outubro, 2019, em: <https://www.visualcapitalist.com/esports-boom/>