GLITCH Gerenciamento de e-sports LTDA

DOCUMENTO DE VISÃO

Elaborado por:

Lucas de Almeida Alves

Leticia Zalasik

Sávio Eduardo Zoboli

**OBJETIVO**

O presente documento tem como objetivo estabelecer a visão do projeto GLITCH, definindo os requisitos do negócio, escopo e limitações e contexto do negócio.

Documentar essas informações é importante para que o desenvolvimento seja feito pensando nas especificidades do negócio, levando em consideração suas necessidades e restrições.

**REQUISITOS DO NEGÓCIO**

**Contexto**

O mundo dos e-sports vem crescendo exponencialmente e, com isso, a necessidade de sistemas robustos e completos para gerenciamento de torneios, rankeamento e transmissão das competições.

**Oportunidade de negócio**

Durante a análise de benchmarking no cenário de e-sports, foi possível analisar que poucas opções de sistemas de gerenciamento estão disponíveis no mercado, sendo uma ótima opção para investir no desenvolvimento de ferramentas robustas e completas para uma inserção significativa no mercado.

**Objetivos de negócio**

Proporcionar um sistema rápido, intuitivo e robusto para controlar todo o ciclo de vida de um torneio de e-sports, proporcionando uma experiência superior para os usuários e agregando valor real para as equipes e organizações.

**Métricas de sucesso**

Aderência de empresas referência no cenário de e-sports e participação de eventos importantes no mundo dos games, tendo como meta atingir o valor de 1.000 usuários ativos nos primeiros 12 meses de lançamento.

**Declaração de visão**

Criar uma plataforma inovadora e intuitiva que revolucione a gestão de e-sports, proporcionando uma experiência única para equipes, jogadores e fãs, enquanto impulsiona o crescimento sustentável e a profissionalização do setor.

**Riscos de negócio**

Riscos de negócio incluem a forte concorrência com sistemas de gerenciamento de e-sports já consolidados e a rápida evolução do mercado de games, onde tendências e modismos temporários podem afetar a demanda por soluções estáveis. Além disso, o surgimento de novas tecnologias e plataformas pode representar um desafio para a inovação contínua do sistema.

**Suposições e dependências de negócios**

Suposições do projeto são ideias do futuro com base na análise do mercado ao qual o projeto está inserido. Essas ideias podem se concretizar ou não. Para o projeto podemos seguir as suposições:

* O mercado de e-sports continuará em crescimento e expansão, tanto em número de competições quanto em público envolvido.
* Equipes, organizadores de torneios e jogadores demonstrarão interesse em utilizar ferramentas especializadas para gerenciamento e organização de eventos.
* Os usuários terão acesso regular à internet e a dispositivos compatíveis com o sistema (desktop e/ou mobile).
* As plataformas de streaming e redes sociais (como Twitch, YouTube, Discord) manterão suas APIs públicas e estáveis, permitindo integração com o sistema.
* Haverá engajamento ativo dos stakeholders para fornecer feedback contínuo durante o ciclo de desenvolvimento e testes.
* Os desenvolvedores de jogos competitivos disponibilizarão APIs confiáveis e para coleta de dados sobre as partidas.

### Dependências são informações ou ações externas ao projeto que podem ser necessárias para o projeto funcionar. As nossas dependências são:

* Disponibilidade de uma equipe de desenvolvimento com conhecimento técnico em tecnologias web, mobile e integração com APIs externas.
* Integração bem-sucedida com plataformas de terceiros, como sistemas de autenticação, gateways de pagamento e serviços de transmissão ao vivo.
* Colaboração com organizadores de torneios e ligas para validação de requisitos, testes em ambiente real e futura adoção do sistema.
* Liberação de orçamento e recursos conforme o cronograma do projeto.
* Cumprimento das regulamentações legais e de privacidade de dados aplicáveis ao setor de e-sports e ao uso de dados dos usuários.

**ESCOPO E LIMITAÇÕES**

**Principais características**

*Criação de torneios:* O sistema permitirá que pessoas e organizações criem torneios para jogos digitais.

*Participação de torneios:* O sistema permitirá que jogadores se cadastrem para participar de torneios.

*Assistir torneios:* O sistema permitirá que espectadores assistam transmissões de torneios, vejam o placar e ranking do torneio.

*Gerenciamento de regras:* O sistema permitirá que os organizadores gerenciem regras do torneio, como quantidade de jogadores, valor de ingresso, premiação, plataforma, entre outros.

*Gestão de equipes:* O sistema permitirá a criação e gerenciamento de equipes, bem como o ingresso como equipe no torneio.

*Buscar torneios:* O sistema permitirá que o jogador possa buscar torneios e filtrar por jogos, quantidade de jogadores, premiação, entre outros.

*Pagamentos:* O sistema possuirá integração com sistemas de pagamento externos.

*Conformidade:* O sistema estará conforme com a legislação de proteção de dados pessoais.

**Escopo da liberação inicial**

Inicialmente o sistema permitirá que:

Usuários criem uma conta

Cadastro de torneios e gerenciamento de regras

Ingresso nos torneios

Demonstração do placar em tempo real

Suporte a 3 jogos: League of Legends, Valorant e Free Fire

O sistema disponibilizará um painel de controle para o organizador, onde ele poderá controlar informações do torneio

O sistema disponibilizará um painel de controle para o jogador, onde ele poderá ver informações importantes do torneio.

Sistema rodará em plataforma web (navegador de internet)

O sistema terá infraestrutura para 15.000 usuários simultâneos.

**Escopo dos lançamentos sucessivos**

Após o lançamento do sistema inicial, serão realizadas atualizações e adições de funcionalidades de forma gradual, trazendo mais autonomia e satisfação aos usuários. As atualizações planejadas são:

Espectadores podem assistir às transmissões

Usuários podem acompanhar o ranking de jogadores da plataforma

Usuários podem acompanhar o ranking de competições por jogo

Usuários podem criar equipes para ingresso nos jogos

Integração com plataformas de pagamento para inclusão de torneios pagos ou com premiação

Sistema receberá uma versão mobile

O sistema terá infraestrutura escalável para atender altos fluxos de dados.

O sistema deverá atender uma grande quantidade de jogos, por meio de APIs disponibilizadas pelas desenvolvedoras de jogos.

O sistema permitirá que sejam cadastrado patrocinadores para o torneio

O sistema possuirá uma central de notificações

O sistema possuirá chat integrado para jogadores/organizadores.

**Limitações e exclusões**

A coleta de informações está limitada a APIs disponibilizadas pelos desenvolvedores de jogos.

CONTEXTOS E NEGÓCIOS

Perfis das partes interessadas

Prioridades do projeto

Considerações de implantação