

1. ESTUDO DE VIABILIDADE

1.1. REFERÊNCIA

<Contamos com 5 historiadores para coletar informações para criar uma base de dados para o protótipo do projeto, e para coletar novos dados que surgirão com o passar do tempo. Nos espelhamos em outros sistemas semelhantes ao nosso para aperfeiçoar o máximo possível, consertando os problemas que esses sistemas possuem.>

1.2. NOME DO SISTEMA

<One Transfer Score – Informações e Resultados de Futebol>

1.3. VISÃO GERAL DO SISTEMA

Sistema de informações futebolísticas:

<O projeto do sistema de informações a respeito de futebol tem por objetivo divulgar placares, estatísticas e notícias relacionadas ao mundo do futebol. O sistema deve registrar e apresentar movimentações no mercado de transferência, resultados das partidas e também classificações nas principais ligas do mundo. O sistema em questão não tem necessidade de cadastrar um usuário servindo mais como um simples portal de notificação, no entanto, o cadastro permite ao usuário personalizar suas preferências, como clubes favoritos, seleções, jogadores etc.>

1.4. SITUAÇÃO ATUAL

<Os problemas que nosso programa visa solucionar são: A obtenção de informações de campeonatos estaduais, visto que são competições de caráter oficial e muitos sites como o transfermarkt (maior site do ramo de estatísticas futebolísticas) não possuem essas informações, também gostaríamos de ter informações antes da fundação do nosso aplicativo, estatísticas da história que já passou, já que sites como o SofaScore não tem esse tipo de dados, e sim apenas dados a partir da sua criação.>

1.5. BENEFÍCIOS

<Informações rápidas e atualizadas em tempo real, interface objetiva e intuitiva>

1.6. ESTIMATIVA INICIAL DE CUSTOS

<2 desenvolvedores: 10 mil reais por mês ao todo. Manutenção inicial: 3,5 mil reais (contrato de 12 meses renovável). Funcionários: 5 funcionários, 15 mil reais por mês ao todo.>

1.7. PLANO DE RECURSOS HUMANOS

<Teremos 4 profissionais trabalhando conosco, historiadores da área do futebol responsáveis por coletar informações dos campeonatos para colocarmos no banco de dados do nosso aplicativo, o tempo de dedicação previsto será de 1 mês para os campeonatos de cada país, que for designado para os profissionais. Além desses quatro, teremos outro historiador responsável por competições internacionais e continentais, com tempo de dedicação previsto de 2 meses.>

1.8. CRONOGRAMA

<O tempo aproximado de entrega será de 2 anos, devido a grande quantidade de campeonatos para armazenar nos bancos de dados. O desenvolvimento será realizado em cerca de um ano, com finalização após o término da coleta de dados dos campeonatos.>