

“Counter-Strike: Fantasy” - Sumário Executivo

Problema Proposto

A indústria de “Fantasy Sports” cresce cada vez mais ano após ano, a Fantasy Sports and Gaming Association estima mais 200 milhões de pessoas envolvidas com fantasy jogos pelo mundo em 2022. Porém a indústria tem sido devagar em se adaptar e conquistar o publico de outro mercado que vem crescendo nos últimos anos os esportes eletrônicos, que hoje já são palco de competições prestigiadas com premiações multimilionárias e milhares de espectadores por todo o mundo. E para melhor atingir este novo publico precisamos desenvolver uma aplicação de fantasy esports de qualidade para que possamos nos solidificar nesse novo mercado emergente.

Proposta de solução

Inicialmente iremos desenvolver uma aplicação baseada em apenas um dos populares jogos virtuais, assim poderemos analisar o real tamanho da indústria e a viabilidade de expandir projeto no futuro. O jogo escolhido será o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) por sua maior similaridade com os esportes tradicionais, times de 5 jogadores com suas posições e funções bem definidas e jogabilidade com objetivo claro e de fácil entendimento para novos espectadores e futuramente nossos usuários. O CS:GO tem ainda a vantagem de ter estatísticas expressivas e bem definidas facilitando a adaptação para uma aplicação fantasy, essas estatísticas serão usadas para construir o sistema de pontuação da aplicação e serão todas retiradas do site <https://www.hltv.org/> esse que é um site especializado nos resultados e estatísticas das partidas e campeonatos de CS:GO, temos como meta o funcionamento completo da aplicação a tempo do próximo campeonato mundial que é a mais assistida e mais prestigiada competição que o CS:GO tem a oferecer, com o objetivo de alcançar e conquistar o maior número de usuários possível para garantir a solidificação da aplicação no mercado.

Aplicações similares

- DraftBuff – Fantasy Esports: O aplicativo permite que os usuários criem e compartilhem seus times com outros usuários.
- FabFive esports fantasy: O aplicativo permite apenas que os usuários criem seus próprios times e selecionem o campeonato em que seus times iram competir.

- Upcomer Esports: Match Schedule, News, & Community: Aplicativo mais voltado para notícias e fóruns de discussões, com uma aba fantasy simples.

Benefícios

Com uma aplicação de qualidade podemos ser capazes de entrar no mercado cedo e dominar um espaço ocupado por versões de baixa qualidade da concorrência, além de criarmos uma base para que a aplicação possa crescer para diferentes jogos eletrônicos no futuro alcançando assim um público cada vez maior, com a aplicação focada na experiência, satisfação e diversão do usuário podemos estabelecer uma comunidade de fãs cada vez mais engajada que acompanharão os jogos e usaram nossa aplicação por anos se sentindo mais próximos do cenário profissional.

Sobre o desenvolvedor

O aplicativo será desenvolvido por Guilherme Figueiredo, estudante da UTFPR-MD (Universidade Tecnológica Federal do Paraná – campus Medianeira), atualmente cursando o terceiro período do curso de ciência da computação. Possui maior conhecimento e domínio sobre a linguagem C. Com interesses em desenvolvimento de software e desenvolvimento de jogos.

<https://www.businesswire.com/news/home/20210111005708/en/2020-Fantasy-Sports-Industry-Report---ResearchAndMarkets.com>