**Contexto**:

Nossa aplicação está inserida no mundo dos games, que vem crescendo exponencialmente. Logo em 2018 isso ficou mais nítido quando ultrapassou o faturamento da indústria de Hollywood e musical, movimentando US$ 137 bilhões. Com avanço das tecnologias envolvidas e desenvolvimentos de novos jogos, no ano em seguinte, esse faturamento subiu 9,6%, resultando em RS$ 152 bilhões.

Porém esse mercado, como todos os outros, não é perfeito e há uma dificuldade muito grande em conseguir montar um time para disputar pequenos torneios, visto que esse matchmaking não é muito bem estruturado pelas empresas responsáveis por produzir os jogos, gerando muitas vezes um matchmaking desleal.

De acordo com uma análise criada pela [PricewaterhouseCoopers](https://www.oficinadanet.com.br/redirect.php?tipo=postout&urlout=https%3A%2F%2Fwww.pwc.com.br%2Fpt%2Foutlook-18.html) (PwC), apenas no ambiente nacional, em 2022 o mercado de jogos devem gerar uma receita de aproximadamente US$1,8 bilhões e em ambiente global nada mais, nada menos que 2,4 Trilhões. Para o avanço desse mercado específico, novas tecnologias foram acrescentadas, sejam como novas ou para melhorias, acrescentando assim muita vida útil ao objetivo das empresas deste ramo, que é estabelecer cada vez mais um mercado que não seja apenas de momento, mas algo duradouro.

**Justificativa**:

Com esses fatos já bem estabelecidos no mercado, nos justificamos como uma empresa que deseja acrescentar novidades e melhorias para os gamers. De acordo com uma análise feita, foi visto que uma área não muito explorada é a área de matchmaking em jogos online. Onde normalmente o player não sabe com quem está jogando, a não ser que o próprio criasse uma “party” (sala fechada com players convidados pelo dono da sala). Sentindo essa dor, optamos em criar algo que fosse relevante ao mercado e de fácil acesso ao usuário, e então surge o projeto HUNTER.

**Objetivo**:

Pensando nisso nós visamos criar uma aplicação onde o jogador possa ter uma experiência diferente e muito mais prazerosa. A aplicação se resume na facilidade em conseguir achar outro jogador com a característica que você precisa para seu time.

Criar uma rede social de jogos E-sports onde seja possível a comunicação entre diferentes pessoas de diferentes lugares e gostos a jogos distintos. Nesse sistema, além da opção de interagir com outros jogadores, o usuário poderá se juntar com equipes e se prepararem juntos e de forma organizada para campeonato. Para escolha da equipe, o usuário terá uma lista de fatores: desde a escolha de seu jogo preferido até a opção de análise ao desempenho geral das equipes de acordo com o histórico de partidas. Assim podemos acabar com aquela dor de entrar em salas com pessoas que não estão dispostas de fato a jogarem, agregando valor ao usuário e cooperando para o crescimento e sustentação desse mercado.