

PRD: SaaS Peladeiros – Core Analytics & Performance (MVP)

1. Visão do Produto

Ser o "CV" esportivo definitivo do atleta amador e dos torneios de peladeiros do Distrito Federal. O foco primário do produto não será na logística e gestão (quem vai ao jogo) já que identificamos que Grupos de WhatsApp seriam nosso concorrente primário, mas sim no **resultado e na identidade do jogador**, unificando a visualização da sua performance considerando as diferentes peladas que o jogador participa.

2. Posicionamento Estratégico e Diferenciais Competitivos

Diferente dos players dominantes, que focam na gestão operacional para extrair o dado, nosso foco é o dado para gerar status e evolução técnica.

- **Gaps de Mercado (Oportunidade):** Apps como Chega+, Appito e Peladeiros são ferramentas de logística ("WhatsApp replacements") que tratam a estatística como um subproduto da organização.⁹ Isso gera dados fragmentados por grupo, alta fricção na entrada de dados e falta de uma visão de progresso para o atleta que joga em múltiplas peladas.
- **Nosso Diferencial:** Posicionamo-nos como o **"Strava do Futebol Amador"**. Nosso esforço central não está em "sortear times", mas em:
 1. **Unificação de Identidade:** O jogador vê seu desempenho global em Brasília, independente de onde jogue.
 2. **Redução Radical de Fricção:** Enquanto competidores exigem que o app esteja aberto durante todo o jogo para cronometragem, nosso MVP foca na "Súmula Relâmpago" pós-jogo via Scout Autoridade - um organizador que fica responsável por inserir os dados no app para visualização do ranking
 3. **Valor Emocional (Visual Over Data):** Transformamos números frios em objetos de desejo social, como o "FIFA Style Card", priorizando a gamificação sobre a administração financeira

3. Personas

- **O Casual Competitivo:** Joga em múltiplos grupos (ex: Noroeste e Asa Sul), quer ver seu "FIFA Card" evoluir e comparar estatísticas com amigos e ver sua performance comparativa entre os diferentes grupos que participa.
- **O Jogador Casual da resenha:** Participa dos eventos do seu grupo de amigos e é mais engajado pela resenha e encontrar a galera do que ter sua performance medida.

- **O Scout (Organizador):** O "dono da bola" que já lidera o grupo e quer ferramentas para valorizar sua pelada e ter autoridade técnica na resenha.

4. Requisitos Funcionais (Core Features)

4.1. Módulo do Atleta: A Identidade Unificada

- **RF01 - FIFA Style Card:** Dashboard individual com atributos (Ritmo, Chute, Passe, Defesa, Físico) baseados nos dados das partidas.
- **RF02 - Histórico Multi-Pelada:** Visão agregada de gols, assistências e vitórias, permitindo filtrar por "Temporada" ou "Região" (ex: desempenho apenas na Asa Sul).
- **RF03 - Ranking Regional (DF):** Posicionamento do jogador em relação à base de usuários de Brasília e de grupos específicos.

4.2. Módulo do Scout: A Súmula 30 Segundos

- **RF04 - Jornada de Súmula Rápida:** Grid visual com as fotos dos jogadores participantes do grupo para que ele possa adicionar ao evento e marcar eventos capitais com 2 cliques - Gols, Assistências, Vitórias, Empates e Derrotas.
- **RF05 - Atribuição de Notas:** Após o jogo, os jogadores participantes poderão atribuir notas de desempenho (1-5) para cada participante, que alimentará o "Overall" do jogador.
- **RF06 - Delegação de Partida:** Capacidade de o Scout oficial designar um assistente para preencher os dados caso ele não possa comparecer.
- **RF07 - Notificação de Confirmação:** Ao fechar a súmula, os atletas recebem um push: "O Scout registrou X gols para você".

5. Experiência do Usuário (UX/UI)

- **Foco Mobile-First:** Design otimizado para uso em beira de campo, com áreas de toque de no mínimo 44px para evitar erros sob sol ou cansaço .
- **Progressive Disclosure:** Mostrar primeiro o "FIFA Card" (impacto visual); estatísticas detalhadas ficam em abas secundárias .
- **Visualização de Dados:** Uso de gráficos de radar para atributos e gráficos de linha para evolução de performance.

6. Roadmap e Próximos Passos (Evolução)

Fase 1: Validação de Autoridade (MVP)

- Lançamento para grupos selecionados.
- Foco total na retenção do Scout através de Dashboards de Gestão Técnica.
- Implementação da versão básica do "Fifa Card" com Gols, Assistências, Vitórias, Derrotas e Empates.

- Ranking do jogador por pelada que participa. O ranking levará em consideração Gols e Assistências do jogador, sendo que:
 - Cada gol marcado = 3 pontos;
 - Cada assistência dada = 2 pontos;
 - A nota geral será composta por **ptGols+ptAssist.**

Fase 2: Social

- Abertura para o "Mercado de Notas" (todos avaliam todos) para inserir o score overall.
- Evoluir sistema de "Fifa Card" para inserir estatísticas médias
- Introdução de "Badges" sociais (ex: "Artilheiro da RA", "Muralha do Noroeste").

Fase 3: Integração Tecnológica

- Implementar sistema de atributos para o "Fifa Card" do jogador;
- Parcerias com arenas para consumo automático de dados de vídeo (replays de gols) .
- Uso de IA para detectar padrões de fraude em autodeclaração de dados.

7. Métricas de Sucesso (KPIs)

- **Adoção do Scout:** % de partidas criadas que tiveram a súmula preenchida em até 12h.
- **Stickiness (Liveness):** Média de avaliações recebidas por jogador por semana.
- **Viralidade Regional:** Crescimento de novos usuários orgânicos dentro de uma mesma RA (Efeito de Rede).

8. Fluxos chave de usuário

- **Cadastro e Onboarding:** Permitir que usuários possam fazer um cadastro simples na plataforma usando sua Google ou número de celular. O cadastro deve ser rápido e sem burocracia, pois entendemos que o jogador pode entrar no grupo minutos e momentos antes de um evento;
- **Criação de grupo de pelada:** Permitir que usuários possam criar um grupo de pelada e convidar outros usuários para entrarem no grupo. Nesse momento, o criador do grupo automaticamente é o Scout e terá o status de "administrador" e ele poderá definir o nível de dificuldade da pelada (competitivo, resenha, etc.);
- **Criação de evento / partida:** Scout poderá ver a lista de jogadores participantes do grupo, criar o evento e adicionar jogadores que estiverem presentes ou confirmados na lista de whatsapp. Ele pode adicionar jogadores durante o evento;
- **Atribuição das estatísticas para os jogadores:** após finalizar a partida, o Scout poderá atribuir gols, assistências, vitórias, derrotas e empates para os jogadores.
- **Visualização do ranking da pelada:** todos os jogadores poderão visualizar o ranking com os dados atualizados após cada evento e interagir com eles mesmos para visualizar

o Fifa Card de cada um.

Referências citadas

1. Chega+ | A melhor forma de organizar e encontrar grupos de futebol., acessado em dezembro 29, 2025, <https://www.chegamais.app/>
2. Fut card builder: Criar time - App Store - Apple, acessado em dezembro 29, 2025, <https://apps.apple.com/ly/app/fut-card-builder-criar-time/id6455084660>
3. FC Card Creator - App Store, acessado em dezembro 29, 2025, <https://apps.apple.com/us/app/fc-card-creator/id1512016829?l=pt-BR>
4. Campeonatos e Torneios | Asbac Brasília | Esportes, acessado em dezembro 29, 2025, <https://www.asbacbrasil.com.br/campeonatosetorneios>
5. FUT 26 Card Creator – Apps no Google Play, acessado em dezembro 29, 2025, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wagon.fccardcreator&hl=pt>
6. Chega+ App | Resenha, Avalie os peladeiros, Rankings e Destaque, acessado em dezembro 29, 2025, <https://www.chegamais.app/pos-jogo>
7. Calendário Esportivo 2025 - AABB Brasília, acessado em dezembro 29, 2025, <https://aabbdf.com.br/calendarios-esportivos-2024/>
8. Escolinhas de futebol em Brasília - Roteiro Baby, acessado em dezembro 29, 2025, <https://roteirobaby.com.br/2015/09/escolinhas-de-futebol-em-brasil.html>
9. Pesquisa de Mercado SaaS Peladeiros