

PRD - Plataforma de Engajamento do Brasileirão

1. Visão Geral do Produto

1.1 Resumo Executivo

Plataforma web que conecta torcedores dos 20 times do Campeonato Brasileiro, permitindo acompanhamento de notícias publicadas por jornalistas credenciados e avaliação de jogadores do time escolhido pelo usuário.

1.2 Objetivos do Produto

- Centralizar notícias dos 20 times do Brasileirão em formato de feed social
- Criar engajamento segmentado por torcida
- Permitir avaliação estruturada de desempenho de jogadores
- Estabelecer uma comunidade controlada com conteúdo de qualidade jornalística

1.3 Público-Alvo

- **Primário:** Torcedores dos times do Brasileirão que buscam informações consolidadas
- **Secundário:** Jornalistas esportivos credenciados que desejam alcançar público segmentado

2. Funcionalidades Principais (MVP)

2.1 Sistema de Cadastro e Autenticação

2.1.1 Página Inicial

- Landing page apresentando a proposta da plataforma
- Botão "Criar Conta" em destaque
- Preview do feed de notícias (sem interação)

2.1.2 Cadastro de Usuário

Campos obrigatórios:

- Nome completo
- E-mail
- Senha (mínimo 8 caracteres)
- Confirmação de senha
- Aceitação de termos de uso

Fluxo:

1. Usuário preenche formulário
2. Após submissão, é direcionado para seleção de time
3. Seleção de time é **obrigatória e permanente** (não pode ser alterada posteriormente)
4. Interface visual com escudos dos 20 times do Brasileirão
5. Confirmação da escolha com modal "Você tem certeza? Esta escolha não poderá ser alterada"

2.1.3 Login

- E-mail e senha
 - Opção "Lembrar-me"
 - Recuperação de senha
-

2.2 Feed de Notícias (Estilo Twitter)

2.2.1 Visualização

Layout:

- Feed vertical cronológico (mais recentes primeiro)
- Cada notícia exibe:
 - Escudo do time relacionado
 - Nome do jornalista autor
 - Veículo/credencial do jornalista
 - Título da notícia (máximo 200 caracteres)
 - Corpo da notícia (máximo 1000 caracteres)
 - Imagem opcional (1 por notícia)
 - Data e hora da publicação
 - Contador de likes/dislikes

Filtros disponíveis:

- "Todos os times" (padrão)
- "Apenas meu time"
- Filtro por time específico (dropdown com os 20 times)

2.2.2 Interações

Regras de engajamento:

- Usuário pode **visualizar** notícias de todos os 20 times
- Usuário pode dar **like ou dislike APENAS** em notícias do seu próprio time
- Botões de like/dislike aparecem desabilitados (cinza) para notícias de outros times
- Tooltip explicativo ao passar mouse em botões desabilitados: "Você só pode interagir com notícias do [SEU TIME]"

Mecânica de like/dislike:

- Um clique ativa, segundo clique desativa
- Like e dislike são mutuamente exclusivos
- Contador atualiza em tempo real
- Visual: like (thumbs up verde), dislike (thumbs down vermelho)

2.2.3 Sistema de Publicação (Jornalistas)

Perfil de Jornalista:

- Cadastro separado com validação de credenciais
- Campos adicionais:
 - Veículo de comunicação
 - Registro profissional
 - Portfolio/links de verificação

Publicação:

- Formulário com:
 - Seleção obrigatória de time relacionado
 - Título (máximo 200 caracteres)
 - Corpo (máximo 1000 caracteres)
 - Upload de imagem (opcional, máximo 5MB, formatos: JPG, PNG)
 - Categorias: "Notícia", "Análise", "Bastidores", "Mercado"
 - Preview antes de publicar
 - Botão "Publicar"
-

2.3 Página "Meu Time"

2.3.1 Estrutura da Página

Header:

- Banner com cores do time
- Escudo e nome do time
- Estatísticas básicas: posição na tabela, pontos, últimos jogos

Seções:

- 1. Elenco Completo**
- 2. Avaliações de Jogadores**

2.3.2 Lista de Jogadores

Organização:

- Agrupados por posição: Goleiros, Defensores, Meio-campistas, Atacantes
- Cada card de jogador mostra:
 - Foto
 - Nome
 - Número da camisa
 - Posição
 - Média de avaliação nas últimas 5 partidas
 - Botão "Avaliar"

2.3.3 Sistema de Avaliação de Jogadores

Escopo:

- Usuário pode avaliar desempenho dos jogadores do seu time nas últimas 5 partidas oficiais

Fluxo de avaliação:

1. Usuário clica em "Avaliar" no card do jogador
2. Modal abre com:
 - Lista das últimas 5 partidas do time (adversário, placar, data)
 - Para cada partida: nota de 0 a 10 (escala de 0.5 em 0.5)
 - Campo opcional: comentário breve (máximo 200 caracteres)

Regras:

- Usuário só pode avaliar se o jogador efetivamente jogou aquela partida
- Sistema indica se jogador não participou (informação pré-cadastrada)
- Usuário pode editar suas avaliações a qualquer momento
- Média geral é calculada automaticamente

Visualização das avaliações:

- Média da comunidade (todos os usuários do time)
- Minha avaliação
- Gráfico de barras mostrando distribuição de notas
- Últimos comentários da comunidade

3. Requisitos Técnicos

3.1 Frontend

Tecnologias sugeridas:

- React.js ou Next.js
- Tailwind CSS para estilização
- Responsivo (mobile-first)

Páginas principais:

- / - Landing page
- /cadastro - Registro de usuário
- /login - Autenticação
- /feed - Feed de notícias
- /meu-time - Página do time do usuário
- /admin - Painel de jornalistas

3.2 Backend

Funcionalidades essenciais:

- API RESTful ou GraphQL
- Autenticação JWT
- Sistema de permissões (usuário comum vs. jornalista)
- Upload e armazenamento de imagens

Banco de dados - Entidades principais:

1. **Users**
 - id, name, email, password_hash, team_id, user_type, created_at
2. **Teams**
 - id, name, logo_url, colors, current_position, points
3. **Players**
 - id, team_id, name, photo_url, position, jersey_number
4. **News**
 - id, journalist_id, team_id, title, content, image_url, category, likes, dislikes, created_at
5. **NewsInteractions**
 - id, user_id, news_id, interaction_type (like/dislike), created_at
6. **Matches**
 - id, team_id, opponent, score, date, championship_round

7. Player Ratings

- id, user_id, player_id, match_id, rating (0-10), comment, created_at

3.3 Integrações Futuras

- API de estatísticas de futebol (para atualização automática de partidas e escalações)
- Notificações push
- Sistema de comentários moderados

4. Roadmap de Desenvolvimento

Fase 1 - MVP (8-12 semanas)

- Sistema de autenticação e cadastro
- Seleção de time
- Feed de notícias com visualização
- Sistema de like/dislike restrito
- Painel de publicação para jornalistas
- Página "Meu Time" básica
- Sistema de avaliação de jogadores (últimas 5 partidas)

Fase 2 - Melhorias "Meu Time" (4-6 semanas)

- Tipos adicionais de avaliações de jogadores
- Estatísticas avançadas
- Comparação entre jogadores
- Rankings da comunidade
- Badges e gamificação para avaliadores frequentes

Fase 3 - Expansão (futuro)

- Sistema de comentários moderados
- Notificações em tempo real
- Modo escuro
- Aplicativo mobile nativo
- Sistema de reputação de usuários

5. Métricas de Sucesso

KPIs Principais

- **Cadastrados:** Meta de X usuários nos primeiros 3 meses
- **Engajamento:** Taxa de interação diária (likes/dislikes por usuário ativo)
- **Retenção:** % de usuários que voltam semanalmente
- **Avaliações:** Número médio de avaliações de jogadores por usuário/mês
- **Conteúdo:** Número de notícias publicadas por semana
- **Distribuição:** Balanceamento de usuários entre os 20 times

6. Considerações Importantes

6.1 Moderação de Conteúdo

- Jornalistas devem passar por processo de verificação rigoroso
- Sistema de denúncia para notícias inadequadas
- Moderação de comentários nas avaliações de jogadores

6.2 Escalabilidade

- Preparar infraestrutura para picos de acesso (dias de jogos)
- Cache de feeds de notícias
- CDN para imagens

6.3 Aspectos Legais

- Termo de uso explícito sobre escolha permanente de time
- LGPD: consentimento para coleta de dados
- Direitos de imagem de jogadores e escudos dos times

6.4 Experiência do Usuário

- Onboarding claro explicando as regras de interação
- Feedback visual imediato em todas as ações
- Performance otimizada (carregamento < 3s)

7. Perguntas em Aberto para Refinamento

1. Haverá alguma curadoria/aprovação de jornalistas ou será aberto a qualquer credenciado?
2. As avaliações de jogadores serão anônimas ou identificadas?
3. Haverá algum tipo de ranking ou destaque para usuários mais ativos?
4. Como serão atualizadas as escalas e lista de jogadores durante a temporada?
5. Haverá versão mobile nativa ou apenas web responsiva inicialmente?
6. Sistema de notificações: quais eventos devem notificar o usuário?