



FUTsway

INTELIGÊNCIA QUE TRANSFORMA SEU JOGO.

DOCUMENTO DE PLANEJAMENTO · VERSÃO 4

Ferramentas, serviços e assinaturas necessários

Tudo o que o FUTsway exige para ser desenvolvido, testado e operado comercialmente: ferramentas, serviços em nuvem, contas, assinaturas, licenças e equipamentos. Atualizado com o que já está contratado e em uso (IAs pagas, servidor em produção, Live, agentes e aula em vídeo no ar), o que foi descartado e o que falta.

Versão 4 · 28 de outubro de 2026 · Preparado por Rotcha para Wellington · substitui a v3 de 25/10

Novo nome: o produto se chamava DNAPLAY até 28/10/2026; a partir desta versão, o nome é FUTsway, com nova identidade visual.

Valores de assinatura não são informados: serão apurados na contratação. Os custos de IA por uso já medidos aparecem nas seções 2 e 3.

Estado atual do sistema: este documento é a fotografia de 28/10. O estado de cada parte (configurado, funcional, validado com dados reais, aprovado para vender) fica no quadro "Estado atual" em <https://futsway-acompanhamento.pages.dev>, que vale mais que este PDF se houver diferença. Numeração das fases: o FUTsway Live é a Fase 3 e a comercialização, sempre a última, a Fase 6.

FUTsway não é produto oficial da Electronic Arts. EA SPORTS FC é marca de seus respectivos titulares.

Da versão 1 à 3

DA VERSÃO 1 PARA A 2 (22 A 23/10)

Servidor: Hostinger, em São Paulo

Contratado em 22/10

O servidor de produção é um VPS da Hostinger (plano KVM 2, Ubuntu 24.04) em São Paulo, no ar com o sistema, HTTPS, backup e publicação automática. Substitui a Hetzner CCX33 da versão 1. A Hetzner fica só como opção futura de máquina pesada.

Vercel: dispensada

Na versão 1, o plano era Vercel para o site, Hetzner para o sistema e Supabase para o banco. Hoje o servidor da Hostinger faz os três. A Vercel só voltaria a ser discutida se um dia o site precisasse escalar separado do processamento, o que é incerto.

Cloudflare: já em uso Conta existente

A página pública de acompanhamento do projeto roda no Cloudflare Pages (gratuito), na conta já existente. DNS, proteção e Turnstile continuam previstos na mesma conta quando o domínio for registrado.

Supabase e R2: depois, não agora

Banco e vídeos estão no próprio servidor, com backup. Supabase e Cloudflare R2 continuam no plano para quando houver clientes e volume; a troca é só de configuração.

DA VERSÃO 2 PARA A 3 (23 A 25/10)

IAs contratadas e em uso Feito

Gemini com cobrança ativa (modelo principal liberado, vídeos não usados para treino) e Anthropic Console com crédito.

Servidor operando como produção Feito

Backup 2x ao dia + cópia cifrada automática no notebook, restauração completa testada, reinício automático em travamento, vigia interno e externo, contêiner de vídeo trancado. Duas auditorias externas respondidas.

Live e agentes no ar sem serviço novo Feito

FUTsway Live v0, Nova Análise v2 (lado pelo placar, 148 fundamentos, profundidade, controles) e DNA Intelligence (agentes, biblioteca, chat) rodam com as mesmas IAs e o mesmo banco. Nenhuma assinatura nova.

API da Hostinger descartada Decisão

O token da API seria uma chave mestra da conta inteira (que tem outros projetos). Foi apagado. Reinício do servidor é manual pelo painel; o próprio servidor reinicia sozinho se travar.

LEGENDA USADA NAS TABELAS

Já existe contratado, criado ou em uso · Agora próximo passo · Depois fases seguintes ou dispensado

Da versão 3 para a 4 (25 a 28/10)

A aula em vídeo, a visão por imagem e a Inteligência Central entraram no ar sem nenhuma assinatura nova. Mudaram o nome do produto e duas contas pedem atenção.

Nome e identidade: FUTsway

Em validação

Novo nome e kit de marca (verde profundo, fonte Inter). Afeta o que ainda não foi contratado: domínio próprio (a definir), perfis nas redes sociais e registro da marca no INPI, agora sobre o nome FUTsway. A página de acompanhamento passou a ser <https://futsway-acompanhamento.pages.dev>.

Voz da aula: Google

Em uso

A aula narra com a voz do Google (Gemini), na mesma conta e cobrança do Gemini: cerca de US\$ 0,014 por minuto narrado. A ElevenLabs passou a ser opcional: com a chave, entra sozinha no lugar. Há ainda uma voz gratuita de reserva, que roda no próprio servidor.

Montagem da aula sem serviço pago

Em uso

O vídeo da aula é montado no próprio servidor com FFmpeg e um desenhista próprio da lousa tática. Remotion, Remotion Lambda e Three.js, previstos nas versões anteriores, não foram necessários.

Visão por imagem

Em uso

RF-DETR, ByteTrack e OpenCV (código aberto, gratuitos) localizam jogadores, bola e linhas do campo nos trechos enviados por arquivo, no processador do servidor, sem GPU. Medido: cerca de 0,7 s por quadro.

Busca por significado

Em uso

A Inteligência Central encontra o conhecimento certo do FC 27 pelo significado, com um modelo do Google na mesma conta. Custo desprezível: frações de centavo por lance.

Anthropic sem crédito

Agora

Em 28/10 o crédito pré-pago da Anthropic acabou. O sistema passou a usar o Gemini no lugar para o roteiro da aula, o chat e a comparação, com a mesma instrução. Recarregar o crédito devolve o Claude a essas tarefas.

GitHub com pagamento pendente

Agora

Desde 28/10 os testes e a publicação automáticos do GitHub pararam ("pagamentos recentes falharam ou o limite de gastos precisa subir"). As publicações estão sendo feitas à mão, com todos os testes rodados antes. O uso mensal foi reduzido para caber melhor na cota.

Servidor: upgrade recomendado depois

Depois

O plano atual (KVM 2) atende o uso próprio. Quando houver uso real diário, a recomendação é subir para o KVM 4 (4 vCPU, 16 GB): a aula de uma partida inteira cai de cerca de 8 para cerca de 4 minutos de montagem.

Todos os itens, com a situação de cada um

ITEM	FERRAMENTA ESCOLHIDA	NATUREZA DO CUSTO	SITUAÇÃO
Análise de vídeo por IA	Google Gemini (gemini-4-argon e 3.8-flash) via Google AI Studio, cobrança ativa	Por uso (promoção do argon até 30/11)	Já existe
Raciocínio, diagnóstico, agentes e chat	Anthropic Claude (Sonnet 5.5) via Anthropic Console; Gemini como reserva automática	Por uso, crédito pré-pago	Recarregar crédito
Narração da aula	Voz do Google (Gemini TTS); voz gratuita de reserva no servidor	Por uso (mesma conta do Gemini)	Já existe
Busca por significado (Inteligência Central)	Modelo de embeddings do Google (mesma conta)	Por uso, desprezível	Já existe
Detecção e rastreamento visual	RF-DETR + ByteTrack + OpenCV, no processador do servidor	Gratuito (código aberto)	Já existe
Montagem do vídeo-aula e lousa tátila	FFmpeg + desenhista próprio, no servidor	Gratuito	Já existe
Partidas reais para validação	Partidas do Rotcha e do Wellington pelo próprio site, principalmente por arquivo	Sem custo	Agora
Agentes de IA, biblioteca e chat	IA de raciocínio + PostgreSQL já existentes (memória estruturada)	Sem custo novo; por uso da IA	Já existe
Vigia externo do site	GitHub Actions (e-mail); Better Stack previsto	Gratuito	Já existe
Domínio	Domínio próprio (a definir), no Registro.br e Cloudflare Registrar	Anual	Agora
Servidor de produção	Hostinger VPS KVM 2, São Paulo, Ubuntu 24.04 (backup 2x/dia, cópia externa, reinício automático)	Mensal	Já existe
Código e testes automáticos	GitHub + GitHub Actions	Gratuito até a cota	Regularizar pagamento
Página de acompanhamento	Cloudflare Pages (futsway-acompanhamento.pages.dev)	Gratuito	Já existe
Assistente de desenvolvimento	Claude Code (Anthropic)	Mensal	Já existe
Processamento de vídeo	FFmpeg	Gratuito	Já existe
Fila de tarefas	pg-boss	Gratuito	Já existe
Voz natural (opcional)	ElevenLabs	Mensal	Depois
Banco, login e uploads (nuvem)	Supabase (Pro em produção)	Mensal + excedente	Depois
Armazenamento de vídeos	Cloudflare R2	Por uso	Depois
Anotação do dataset	Roboflow Annotate	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
Servidor maior	Upgrade do VPS para KVM 4 (Hetzner CCX33 como alternativa)	Mensal	Depois
Servidor com GPU	Hetzner GEX44 ou RunPod	Mensal ou por uso	Depois
Remotion, Three.js, Vercel Pro	Montagem, campo 3D e hospedagem separada previstos antes	—	Dispensados

Comercialização, empresa e equipamentos

ITEM	FERRAMENTA ESCOLHIDA	NATUREZA DO CUSTO	SITUAÇÃO
DNS, CDN e proteção	Cloudflare (gratuito) + Turnstile	Gratuito	Conta existe
E-mail transacional	Resend	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
E-mail corporativo	Google Workspace Business Starter	Por usuário	Depois
Pagamentos e assinaturas	Stripe (Billing + Customer Portal); Asaas/Mercado Pago como plano B	Taxa por transação	Depois
Nota fiscal de serviço	eNotas	Mensal	Depois
Certificado digital	e-CNPJ A1	Anual	Depois
Conta bancária da empresa	Conta PJ com cartão internacional	Tarifas	Depois
Monitoramento de erros	Sentry	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
Disponibilidade e logs	Better Stack (vigia de 1 em 1 minuto)	Gratuito; assinatura ao crescer	Agora
Análise de uso do produto	PostHog	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
Cofre de senhas e chaves	1Password Teams	Mensal	Depois
Atendimento ao cliente	Crisp + WhatsApp Business (mudar para DKW)	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
Redes sociais	Instagram, YouTube, TikTok, X com o nome FUTsway	Gratuito	Depois
Anúncios	Meta Ads e Google Ads	Verba de mídia	Depois
Empresa	CNPJ (ME ou LTDA) com contador	Mensalidade	Depois
Contrato social	Advogado (e acordo entre sócios, se a empresa tiver mais de um)	Pagamento único	Depois
Termos de uso e privacidade (LGPD)	Advogado	Pagamento único	Depois
Registro da marca	FUTsway no INPI, classes 9 e 42, com checagem de marcas parecidas antes	Taxa única por classe	Depois
Revisão do logotipo	Designer revisa o traçado vetorial do kit FUTsway	Pagamento único	Depois
Jogo e plataforma	EA SPORTS FC 27 em PS5, Xbox Series ou PC	Compra única	Agora
Jogo online	PlayStation Plus ou Xbox Game Pass Core	Mensal	Agora
Captura de gameplay	Elgato 4K X + SSD externo (console); OBS Studio (PC, gratuito)	Compra única	Agora
Validação especializada	Treinador ou jogador competitivo de EA FC	Por hora ou projeto	Depois

O que exige conta, o que paga, o que é livre

A • Exigem conta e geram pagamento

Google AI Studio / Vertex AI (Gemini, voz da aula e busca por significado): por uso · Anthropic Console: por uso · Hostinger (servidor de produção, **já contratado**): mensal · Claude Code (**já contratado**): mensal · ElevenLabs (opcional): mensal · Supabase Pro: mensal · Cloudflare R2: por uso · Registro.br e Cloudflare Registrar: anual · Google Workspace: por usuário · Stripe: taxa por transação · eNotas: mensal · e-CNPJ A1: anual · 1Password Teams: mensal · PlayStation Plus / Game Pass Core: mensal · Meta Ads e Google Ads: verba por uso · Roboflow, Resend, Sentry, Better Stack, PostHog, Crisp e GitHub: gratuitos até o limite, depois assinatura.

B • Exigem conta, mas são gratuitos no início

Cloudflare (DNS, CDN, Turnstile, Pages; **conta já existe**) · GitHub (**já existe**; pagamento a regularizar) · Roboflow Annotate · Resend · Sentry · Better Stack · PostHog · Crisp e WhatsApp Business · Instagram, YouTube, TikTok e X · Meta Business Suite e Google Ads · Supabase (camada gratuita antes da contratação).

C • Não exigem conta nem pagamento (código aberto)

FFmpeg, OpenCV, PyTorch, RF-DETR, ByteTrack, a voz de reserva do servidor, pg-boss, Next.js, React, TypeScript, Tailwind CSS, Python, Node.js, PostgreSQL, Docker (no servidor), Caddy e a fonte Inter da marca.

D • Compras e contratações fora da internet

EA SPORTS FC 27 e console ou PC: compra única · Placa de captura Elgato 4K X e SSD externo: compra única · Abertura de CNPJ, contrato social e contador: taxas e mensalidade · Conta PJ com cartão internacional: tarifas · Advogado (contrato, termos, privacidade): pagamento único · INPI: taxa por classe · Designer para revisar o logotipo: pagamento único · Consultoria de treinador ou jogador competitivo: por hora ou projeto.

O núcleo do produto

Dois provedores de IA, cada um no que faz melhor, e modelos de visão de código aberto rodando no próprio servidor.

2.1 Análise de vídeo, voz e busca: Google Gemini

Em uso, pago

- **Função:** assistir aos vídeos e identificar situações, eventos e decisões com marcação de tempo; conferir os lances numa segunda leitura; no FUTsway Live, assistir à partida em janelas curtas; narrar a aula; entender a configuração falada; e achar o conhecimento certo pelo significado.
- **Modelos:** gemini-4-argon para a leitura visual principal (o mais rápido perde quase metade dos lances, por isso não substitui); gemini-3.8-flash para triagem, segunda leitura, Live e áudio; modelo de voz e de embeddings do Google na mesma conta.
- **Por quê:** único provedor de primeira linha com entrada nativa de vídeo (imagem e áudio), contexto para partidas inteiras e aceitação de links públicos do YouTube sem download.
- **Custo:** por uso. Medido em produção: análise de US\$ 0,21 (perfil Econômico, vídeo de 4 min) a US\$ 0,92 (completa, vídeo inteiro de 22 min); Live US\$ 0,016 a 0,019 por minuto; voz da aula ≈ US\$ 0,014 por minuto narrado; configurar por áudio, menos de 1 centavo. Preço promocional do modelo principal até 30/11; depois dobra.

2.2 Raciocínio, diagnóstico, agentes e chat: Anthropic Claude

Recarregar crédito

- **Função:** a partir dos eventos do Gemini, comparar situações, diagnosticar, verificar afirmações contra evidências, redigir recomendações e o roteiro da aula, responder no chat e, no Live, decidir o que vale falar.
- **Modelo:** Claude Sonnet 5.5. O Opus não é usado.
- **Situação em 28/10:** o crédito pré-pago acabou. Para não parar, o roteiro da aula, o chat e a comparação passaram a ir pelo Gemini com a mesma instrução e o mesmo formato. Recarregar devolve essas tarefas ao Claude.
- **Custo:** por uso, crédito pré-pago. Medido: pergunta a um agente US\$ 0,01 a 0,03; comparação entre agentes US\$ 0,02 a 0,03. Os agentes são memória estruturada no banco; não há modelo treinado por usuário nem serviço extra.

2.3 Detecção e rastreamento: RF-DETR, ByteTrack e OpenCV

Em uso

- **Função:** localizar jogadores e bola, acompanhá-los no tempo, reconhecer as linhas do campo e projetar posições num mapa tático, para desenhar linhas de passe e medir oportunidades. Em partida enviada por arquivo e, desde 28/10, pela captura da aba no navegador.
- **Custo:** gratuito (licenças livres para uso comercial). Roda no processador do servidor: cerca de 0,7 s por quadro, ou 10 minutos de preparo para 5 minutos de trecho.

2.4 Anotação do conjunto de validação: Roboflow Annotate

Depois

- **Função:** marcar manualmente jogadores, bola e eventos em quadros de partidas reais para medir a precisão. Gratuito até o limite do plano.

Do diagnóstico à aula em vídeo

3.1 Narração: voz do Google

Em uso

Converte o roteiro em voz em português do Brasil, na mesma conta do Gemini: cerca de US\$ 0,014 por minuto narrado. Se a voz paga falhar, uma voz gratuita de reserva no servidor narra, marcada como "voz provisória".

3.2 Voz natural: ElevenLabs

Opcional

Voz mais natural para a aula e, no futuro, para o Live. O sistema já está pronto: com a chave, ela passa a ser a primeira opção sozinha. Mensal com cota de caracteres; custaria mais por minuto que a voz do Google.

3.3 Legendas

Geradas do próprio roteiro. Sem serviço pago.

3.4 Montagem do vídeo e lousa tátila

Em uso

FFmpeg e um desenhista próprio montam o MP4 no servidor: pausas, setas, câmera lenta, lousa, narração e legendas. Uma aula de partida inteira leva cerca de 8 minutos no servidor atual. Remotion e Three.js dispensados.

3.5 Processamento de vídeo: FFmpeg

Já existe

Valida arquivos, extrai quadros, corta trechos, normaliza formatos e confere o MP4 final. Gratuito.

3.6 Custo da aula

Medido

Só a aula (roteiro, marcações, voz e conferência): US\$ 0,03 a 0,08, somados ao custo da análise. A aula pronta ocupa cerca de 1,7 MB por minuto.

Onde os dados moram

Hoje: banco e vídeos no próprio servidor

Já existe

PostgreSQL e arquivos no VPS da Hostinger, com backup 2x ao dia, cópia externa e restauração completa ensaiada. Vídeo enviado fica 30 dias (prorrogável); a aula e o relatório ficam. Suficiente enquanto o público é pequeno.

4.1 Supabase

Depois

Banco PostgreSQL gerenciado, autenticação e armazenamento com isolamento por usuário. Pro em produção quando houver clientes. A troca é de configuração, não de código.

4.2 Fila de tarefas: pg-boss

Já existe

Organiza as etapas de processamento em segundo plano, com novas tentativas, limites e cancelamento. Usa o próprio PostgreSQL. Gratuito.

4.3 Vídeos: Cloudflare R2

Depois

Guarda vídeos enviados e aulas geradas, com links temporários. Sem cobrança por download, decisivo num produto de vídeo. Por uso, com faixa gratuita.

Onde o FUTsway roda

5.1 Servidor de produção: Hostinger VPS, São Paulo

Contratado em 22/10/2026

Função: hospeda tudo hoje: o site, o serviço de análise, a visão por imagem, a montagem das aulas, o banco e os vídeos, com HTTPS automático, backup 2x ao dia e cópia externa. **Especificação:** plano KVM 2, 2 vCPU, 8 GB de RAM, 100 GB de disco, Ubuntu 24.04 LTS. **Por quê:** servidor no Brasil deixa o upload de vídeo rápido para o jogador brasileiro, e um servidor só é suficiente e mais barato enquanto o público é pequeno. **Custo:** mensal, já em vigor.

5.2 Servidor maior

Depois

Hoje o servidor monta uma aula por vez. Quando houver uso real diário (mais de cerca de 4 aulas por hora ou partidas inteiras em sequência), a recomendação é subir para o KVM 4 (4 vCPU, 16 GB) na própria Hostinger: a aula de uma partida inteira cai de cerca de 8 para cerca de 4 minutos de montagem. Hetzner CCX33 fica como alternativa.

5.3 Servidor com GPU

Depois

Acelera a visão por imagem e o treino dos modelos quando o volume justificar. Hetzner GEX44 (mensal) para uso contínuo; RunPod (por hora) para treinos pontuais. Não é necessário na fase inicial.

5.4 Domínio próprio (a definir)

Agora

Endereço oficial do site e dos e-mails, agora com o nome FUTsway. Registro.br para o .br; Cloudflare Registrar para o .com. Anual. Até lá, o sistema usa um endereço provisório.

5.5 DNS, CDN e proteção: Cloudflare

Conta existe

Gerencia o domínio, acelera o site, protege contra ataques e robôs (Turnstile no lugar do CAPTCHA). A página de acompanhamento já roda no Cloudflare Pages, em <https://futsway-acompanhamento.pages.dev>. Gratuito.

5.6 Vercel Pro

Dispensada

Prevista na versão 1 para o site. Não é necessária: o site roda no mesmo servidor do sistema.

Já dispensados

Docker Desktop local, Redis, servidor de banco separado, Remotion, Three.js, lojas de aplicativos e licença da EA. O FUTsway é aplicação web, acessível pelo navegador em computador e celular.

Cobrar e falar com o cliente

6.1 Stripe (Billing e Customer Portal)

Depois

Cobra os planos por cartão, Pix e boleto; renova assinaturas; permite trocar de plano ou cancelar. Exige CNPJ e conta da empresa. Asaas e Mercado Pago como plano B. Sem mensalidade; taxa por transação. As cotas por plano já estão prontas no sistema, desligadas.

6.2 Nota fiscal: eNotas

Depois

Emite automaticamente a NFS-e de cada assinatura paga, obrigação legal. Integra com Stripe. Mensal por faixa de notas.

6.3 E-mail transacional: Resend

Depois

Confirmação de cadastro, recuperação de senha, análise concluída, cobrança. Gratuito até a cota. Hoje, sem ele, a recuperação de senha fica desligada e a exclusão de conta não manda e-mail de confirmação.

6.4 E-mail corporativo: Google Workspace

Depois

Caixas contato@ e suporte@ no domínio próprio, agenda e identidade para criar as demais contas no nome da empresa. Por usuário.

7 · QUALIDADE, MONITORAMENTO E SEGURANÇA

7.1 Sentry

Depois

Registra cada falha do site e do servidor com contexto para corrigir rápido. Gratuito até a cota.

7.2 Better Stack

Agora

Avisa por e-mail e celular se o site cair, verificando de 1 em 1 minuto (hoje o vigia do GitHub verifica com menos frequência). Depende de o dono criar a conta gratuita.

7.3 1Password Teams

Depois

Guarda todas as senhas e chaves das contas deste documento. Nenhuma chave circula por mensagem. Mensal. Até lá, as chaves ficam em arquivo protegido fora do código.

7.4 Cloudflare Turnstile

Depois

Impede cadastro e upload automatizados sem CAPTCHA. Gratuito.

8 · DESENVOLVIMENTO E COLABORAÇÃO

GitHub (código privado e testes automáticos a cada alteração; **regularizar pagamento**) · **Claude Code** (assistente de desenvolvimento; **já contratado**) · **Visual Studio Code** (gratuito) · **Figma** (refino das telas a partir do kit de marca FUTsway; gratuito salvo designer dedicado).

O que a lei e os serviços exigem

- **CNPJ (ME ou LTDA) com contador:** obrigatório para contratar Stripe, emitir notas e assinar serviços no nome da empresa. MEI não atende (não permite software como serviço). Mensalidade do contador e taxas de abertura.
- **Termos de uso e política de privacidade (LGPD):** redigidos ou revisados por advogado, com as regras de retenção e exclusão que o sistema já aplica (vídeo enviado guardado 30 dias, prorrogável; exportação e exclusão da conta pelo próprio usuário). Pagamento único.
- **Registro da marca FUTsway no INPI:** classes 9 (software) e 42 (serviços de tecnologia). Taxa única por classe. Recomendado antes do lançamento, depois de uma checagem de marcas parecidas e da revisão do traçado do logotipo por um designer (o kit traz uma reprodução vetorial aproximada).
- **Contrato social** e, se a empresa tiver mais de um sócio, acordo entre eles: participação, propriedade do software e da marca, regras de saída. Advogado. Pagamento único.
- **Propriedade intelectual de terceiros:** o FUTsway não é produto oficial da Electronic Arts e não usa logotipos, artes ou marcas do jogo. Não há licença a contratar, mas há regras a cumprir nos textos e na identidade visual. Vídeos do YouTube nunca são baixados.

A IA só é validada com partidas reais

- **EA SPORTS FC 27** em PS5, Xbox Series X|S ou PC, com assinatura online quando exigida para o Ultimate Team. Agora
- **Captura de gameplay:** no console, placa Elgato 4K X + SSD externo de 2 TB; no PC, OBS Studio (gratuito). A mesma placa serve para testar o FUTsway Live com console. Agora
- **Uma partida real enviada por arquivo:** é o que fecha a aula em vídeo (E13) e mostra as linhas de passe desenhadas (E15 e E16). Até hoje nenhuma partida real foi enviada por arquivo. Agora
- **Vídeos de referência de profissionais:** links públicos do YouTube lidos pelo Gemini sem download, ou arquivos com autorização expressa dos criadores. Sem custo direto.
- **Conjunto de validação:** no mínimo 10 partidas variadas (formações, câmeras, plataformas, níveis), anotadas por quem conhece o jogo.
- **Consultoria especializada:** treinador ou jogador competitivo para conferir as orientações das aulas (ficha de conferência: pelo menos 20 conferidas, 80 % certas), validar diagnósticos e avaliar o Live. Por hora ou projeto.

Colocar a marca em operação

- **Perfis oficiais** Instagram, YouTube, TikTok e X com o nome FUTsway, criados antes do lançamento para garantir o nome. Gratuitos. O kit de marca já traz as imagens nos tamanhos de cada rede.
- **Meta Business Suite e Meta Ads:** páginas e campanhas no Instagram e Facebook, com Pixel e API de Conversões no site. Conta gratuita; verba por uso.
- **Google Ads:** campanhas de busca para quem procura análise de gameplay de EA FC. Conta gratuita; verba por uso.
- **PostHog:** análise de uso (funil de cadastro, primeira análise, retenção) com gravação de sessões. Gratuito até a cota.
- **Crisp** (chat de atendimento e central de ajuda) e **WhatsApp Business** (suporte e vendas) (mudar para DKW). Gratuitos no início.

12 · ITENS ADMINISTRATIVOS E FINANCEIROS

- **Conta bancária PJ** com cartão de crédito internacional: recebe os repasses do Stripe e paga os serviços, a maioria cobrada em dólar (Google, Anthropic, ElevenLabs, 1Password). Tarifas e IOF.
- **Cartão da empresa** cadastrado em cada serviço pago; evita cartão pessoal e falhas de pagamento como as do GitHub e da Anthropic em 28/10.
- **Certificado digital e-CNPJ A1:** exigido para emitir notas pelo eNotas. Anual.
- **Conta de faturamento no Google:** já ativa para o Gemini; continua necessária para produção.
- **Conta na Anthropic Console:** separada da assinatura do Claude Code; acesso à API com crédito pré-pago, que acabou em 28/10. [Recarregar](#)
- **Contador:** abertura do CNPJ, obrigações mensais, guias. Mensalidade.
- **Jogadores de teste (beta):** 10 a 20 jogadores de níveis variados usando o produto antes do lançamento, em troca de acesso gratuito. Sem custo direto. Também testam o Live.

13 · OBSERVAÇÕES

- Todas as bibliotecas marcadas como gratuitas são de código aberto com licença compatível com uso comercial.
- Os maiores custos variáveis são a IA (Gemini e Claude) e a narração, e o Live multiplica a IA. O sistema registra o custo real de cada análise, de cada aula e de cada minuto de Live; os preços dos planos saem desses números, não de estimativas.
- Proteções de gasto já ativas: limite diário de IA, limite por análise, limite opcional do próprio jogador e teto por minuto no Live.
- Todas as contas no nome da empresa, com verificação em duas etapas, credenciais no 1Password quando contratado.

O que o coach ao vivo acrescenta a esta lista

O coach por voz durante a partida (pedido do Wellington em 23/10/2026) **não exigiu nenhum serviço novo**. Usa os mesmos provedores, mas muda a intensidade de uso e pede dois cuidados: servidor maior quando o uso crescer e cobrança por minuto.

NECESSIDADE DO LIVE	COMO É ATENDIDA	CONTA NOVA?	EFEITO NO CUSTO
Assistir à partida enquanto acontece	Gemini Flash em janelas de cerca de 20 s	Não (mesma conta Google)	Sobe: análise contínua por minuto
Decidir o que vale falar	IA de raciocínio + regras por modo (discreto, equilibrado, intensivo, silencioso)	Não (mesma Anthropic Console)	Sobe pouco: textos curtos
Falar com o jogador	Voz do navegador (provisória); ElevenLabs ou voz do Google depois	Não	Hoje nenhum
Receber a imagem do jogo	Compartilhamento de tela no navegador (PC ou console com placa de captura); YouTube na próxima versão	Não	Nenhum
Conexão em tempo real	No próprio servidor; nenhum serviço externo	Não	Servidor maior quando o uso crescer (seção 5.2)
Testar com console	Placa Elgato 4K X já listada + PC + fone	Não	Compra única já prevista
Validar com jogadores	Grupo beta e consultoria especializada já previstos	Não	Já previsto

Onde está

No ar desde 24/10 (v0), no computador, com a voz do navegador. Custo medido: US\$ 0,016 a 0,019 por minuto, cerca de US\$ 1 por hora de jogo, com teto de segurança de US\$ 0,05 por minuto. Falta a sessão real do Rotcha (E4).

Verdade dita antes

O Live é "quase em tempo real": a orientação chega alguns segundos depois do lance (atraso médio medido de 17 a 23 s). É o que a tecnologia entrega hoje com custo viável, e é assim que será comunicado ao cliente.

O que fazer, e quando

- ✓

Feito

Servidor Hostinger em São Paulo (produção, com backup 2x/dia, cópia externa, restauração ensaiada, reinício automático, vigia). GitHub com testes. Cloudflare Pages com a página de acompanhamento. Claude Code. Gemini com cobrança ativa, incluindo a voz da aula e a busca por significado. Análise completa, Live v0, Nova Análise com 5 perfis, agentes com chat e comparação, aula em vídeo, visão por imagem e Inteligência Central no ar, sem nenhuma assinatura nova. Kit de marca FUTsway pronto.
- 1

Agora: destravar contas e validar com partidas reais

Recarregar o crédito da Anthropic. Regularizar o pagamento do GitHub. Rotcha e Wellington usam o sistema com as próprias partidas, de preferência uma enviada por arquivo, e aprovam as etapas E1 a E18 e a E20 (nome e identidade). Definir e registrar o domínio próprio. Conta Better Stack (gratuita) para o vigia de 1 em 1 minuto. Guardar a chave do backup fora do notebook. Recomendado: conta Hostinger própria do FUTsway e migração do servidor, para separar de vez dos outros projetos.
- 2

Antes de abrir para clientes

Consultoria de treinador ou jogador competitivo para conferir as aulas. Decidir sobre a ElevenLabs (voz natural, opcional). Subir o servidor para o KVM 4 quando houver uso real diário. Supabase e Cloudflare R2 quando o volume de vídeos justificar sair do servidor.
- 3

Lançamento comercial (Fase 6)

CNPJ, conta PJ, cartão internacional, certificado digital, Google Workspace, Stripe, eNotas, Resend, Sentry, PostHog, Crisp, 1Password, perfis sociais FUTsway, registro da marca FUTsway, termos e privacidade.
- 4

FUTsway Live v1

Voz natural, console sem placa pelo YouTube, celular e comparação com o pro durante a partida. Servidor maior quando o uso crescer. Créditos de Live nos planos com base no custo já medido (≈ US\$ 1/hora).

Regra que não muda: nenhum preço de plano é definido antes de medir o custo real por análise, por aula e por minuto de Live com partidas reais.