



FUTsway

INTELIGÊNCIA QUE TRANSFORMA SEU JOGO.

DOCUMENTO DE ALINHAMENTO

O que é o FUTsway, para quem ele existe e por que alguém vai pagar por ele.

Modelo de negócio, proposta de valor, como o sistema opera, como se usa, o que entregamos ao cliente, o FUTsway Live, os agentes de IA (DNA Intelligence), a aula em vídeo que já está no ar e o que falta decidir. Escrito para revisão de produto, não para a equipe técnica.

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.

Base: PRD, arquitetura e sistema em produção, com o estado de 28/10.

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.

O que é o FUTsway

O FUTsway é um treinador particular com inteligência artificial para jogadores de EA SPORTS FC: o jogador envia a partida dele (e, se quiser, a de um profissional) e recebe uma aula em vídeo sobre a própria partida, com provas, o que fazer diferente e o que treinar. Com o FUTsway Live, o treinador acompanha a partida enquanto ele joga e orienta por voz. E cada partida analisada vira conhecimento reutilizável: agentes de IA por jogador, que crescem partida a partida e com quem se conversa.

2 · O PROBLEMA

Todo jogador competitivo vive o mesmo ciclo

Ele perde. Não sabe exatamente por quê. Vai ao YouTube assistir a um pro. Vê jogadas bonitas, mas não enxerga o que o pro faz de diferente, nem quando, nem por quê. Volta a jogar e repete os mesmos erros. E perde de novo.

O que ele não consegue ver sozinho

Por que o pro mantém a posse e ele perde a bola nas mesmas situações. Como o pro cria espaço antes de atacar. Quando acelera e quando segura. Como se posiciona na defesa sem se expor.

O que ele não percebe em si mesmo

Os erros que repete sem notar: o passe arriscado sob pressão, a troca de jogador atrasada, a finalização precipitada. Ninguém assiste às partidas dele com olhar de treinador.

O que as ferramentas atuais oferecem

Tutoriais genéricos que não são sobre ele. Sites de estatística que mostram números, não ensinam. Coach humano que custa caro e é raro. Amigos melhores sem método.

O que ele quer de verdade

Alguém que olhe o jogo dele, compare com quem joga bem, mostre a diferença com provas e diga: treina isto. E depois confirme se melhorou.

"Eu assisto o cara jogar e sei que ele é melhor. O que eu não sei é o que eu faria diferente na minha partida." Esse é o cliente do FUTsway.

Como o FUTsway funciona, em seis passos

Não é um sistema que "pede para a IA comparar dois vídeos". É um método, em etapas, cada uma com prova.

1 O jogador escolhe o que quer e envia o vídeo

Três caminhos: estudar um jogador (um pro, um criador), analisar a própria gameplay, ou comparar a dele com a de uma referência. O vídeo vai por link público do YouTube ou por arquivo gravado no console ou PC. Escolhe um dos 5 perfis de análise (do Econômico ao Especialista), os fundamentos que quer estudar, e pode configurar tudo falando, por áudio.

2 O sistema separa o que importa

Escolhe os trechos de jogo de verdade (fora menus, replays e pausas), marca cada um com o tempo exato e manda para a IA só a parte escolhida, o que deixa a análise mais barata.

3 A IA assiste com o mesmo critério para todos

Anota as jogadas com minuto e segundo, usando um vocabulário próprio do EA FC (passe de segurança, recepção sob pressão, cobertura de linha de passe, finalização precipitada, troca de jogador atrasada...). Cada anotação diz se foi vista diretamente ou deduzida, e uma segunda leitura independente confere os lances.

4 Encontra situações comparáveis

Nunca compara o minuto 10 de um vídeo com o minuto 10 do outro. Compara contexto: quantos adversários perto, quanto espaço, quais opções de passe, em que zona do campo. Se não existir situação parecida, diz que não existe. Não força.

5 Raciocina como um treinador, com base no jogo atual

Cada lance passa por um raciocínio em 7 passos que separa fato, hipótese e "não dá para saber", e se apoia numa base de conhecimento do FC 27 com fonte oficial da EA, mais o que o administrador ensinar e aprovar no painel "Ensinar IA".

6 Vira aula em vídeo e plano de treino

O resultado principal é a aula: o próprio vídeo do jogador pausa nos lances, desenha, narra e explica. Por arquivo, também sai um MP4 para baixar. Abaixo, o relatório escrito; depois, o plano de treino. Na próxima análise, o sistema diz se ele melhorou, com evidência, nunca por palpite.

O que o cliente recebe de cada análise

Aula em vídeo personalizada

No ar desde 26/10

O resultado principal. Por arquivo: aula em MP4 (o próprio vídeo com pausas, setas, câmera lenta, narração, lousa tática e legendas), para assistir e baixar. Por link do YouTube: aula interativa sobre o player oficial. Falta validar com uma partida real enviada por arquivo.

Player do coach IA

No ar

Pausa, retoma, pula explicação, repete lance, câmera lenta, volume separado para o jogo e para a narração, "Meus momentos", tela cheia e celular. Testado com a partida real do Wellington: 0 falhas.

Relatório e diagnóstico

No ar

Três frases no topo, cards por fundamento, momentos importantes e próximos passos. Cada conclusão ligada a uma prova ou marcada como hipótese. Custo real ao lado da estimativa.

Plano de treino

No ar (inicial)

Nasce da comparação "Meu DNA x Pro": o que o pro faz e o jogador ainda não, com os lances clicáveis, como "aprendido de Pro X". Com poucas partidas, poucos itens: no teste, 1 item.

Chat com os agentes

No ar

Cada agente responde só com o que viu nas partidas, citando o minuto e abrindo o vídeo no lance. Sem evidência, diz que não tem. Custo medido: US\$ 0,01 a 0,03 por pergunta.

Meu DNA: histórico e evolução

No ar (inicial)

Agente só com as partidas do próprio jogador. Evolução por fundamento com contagens reais; com poucas partidas diz "inconclusivo" em vez de inventar tendência.

Coach ao vivo: FUTsway Live

No ar (v0)

Durante a partida, orientações por voz e texto no modo escolhido: discreto, equilibrado, intensivo ou silencioso. Voz do navegador por enquanto. Detalhes na seção 11.

Relatório pós-partida do Live

No ar

Ao fim de cada partida acompanhada, o que foi dito, o que foi visto e os padrões que se repetem entre partidas.

Escolha de perfis e fundamentos

No ar

5 perfis prontos (Econômico, Essencial, Equilibrado, Avançado, Especialista), 148 fundamentos em 8 categorias, quanto do vídeo analisar e o custo estimado antes de iniciar. Também por áudio.

Controle virtual na aula

No ar

Um controle no canto da aula acende os botões do comando provável, no layout do jogador (PlayStation ou Xbox). Sempre "comando provável", nunca afirmação.

Tudo isso roda com IA real em produção. O que ainda falta é a validação com partidas de verdade do Rotcha e do Wellington, principalmente uma partida enviada por arquivo: o sistema executa; se ensina certo, só o uso real e a conferência humana dizem.

O momento em que o cliente fica feliz

Produto bom é aquele que entrega um momento que a pessoa lembra. O FUTsway tem quatro.

"Então é isso que ele faz."

Ver a jogada dele e a do pro, lado a lado, na mesma situação. Pela primeira vez a diferença fica visível, não é opinião.

"Eu faço isso toda partida e nunca percebi."

Descobrir o erro que repete sem notar. Esse é o momento que ninguém mais entrega, porque ninguém assiste às partidas dele.

"Agora eu sei o que treinar."

Sair com dois ou três pontos concretos em vez de uma lista de dicas genéricas. Foco é o que faz alguém evoluir.

"Eu melhorei, e dá para provar."

Na análise seguinte, ver que o padrão diminuiu. Progresso medido vira motivo para continuar assinando.

Por que ele passa a precisar

- **É sobre ele.** Tutorial é genérico. O FUTsway usa a partida dele e o pro que ele escolheu.
- **Fecha o ciclo.** Perder, entender, treinar, confirmar. Hoje o jogador só tem a primeira parte.
- **Custa uma fração de um coach humano** e está disponível a qualquer hora, para qualquer partida.
- **Quanto mais usa, melhor fica.** O histórico vira o perfil dele: padrões, evolução, treinos concluídos. Sair significa perder esse acompanhamento.
- **Confiança.** Tudo vem com prova em vídeo. Quando o sistema não sabe, ele diz. Cada lance da aula leva um selo: "medido na imagem" ou "leitura da IA, sem medição de posição". Isso é raro em produtos de IA e é o que sustenta a marca.

Com o que o cliente nos compara

ALTERNATIVA	O QUE ENTREGA	ONDE FALHA	O FUTSWAY
Tutoriais e vídeos de pros no YouTube	Inspiração, truques, mecânicas	Não é sobre a partida dele; ele não sabe o que aplicar	Usa o vídeo do pro como referência e compara com a partida dele
Coach humano	Análise personalizada de verdade	Caro, poucos disponíveis, depende de agenda	Mesma lógica, a qualquer hora, por uma fração do custo
Sites e apps de estatística	Números da conta: vitórias, gols, posse	Diz "o quê", não "por quê" nem "como corrigir"	Explica a decisão, mostra a prova e indica o treino
Amigos melhores / comunidade	Dicas sinceras	Sem método, sem continuidade, sem evidência	Método repetível e evolução medida

7 · PÚBLICO

Para quem é

Competidor de Ultimate Team

Prioridade

Joga Rivals e Champions toda semana, trava num nível e sabe que o problema é dele, não do time. Já gasta com o jogo. É quem mais sente a dor e mais valoriza evoluir.

Jogador que quer evoluir

Joga sério com amigos ou online, quer entender o jogo melhor. Entra pelo plano de entrada e cresce com o produto.

Coaches e criadores de conteúdo

Analisa alunos ou produzem conteúdo. Usam o FUTsway como ferramenta de trabalho. Público secundário, mas abre canal de divulgação e parceria.

Lançamento especializado em EA SPORTS FC 27. A arquitetura já nasce preparada para outros jogos competitivos no futuro; o jogo é um atributo da análise, não o produto.

O que não negociamos

Prova sempre

Toda afirmação vem ligada a um trecho do vídeo. Cada observação é marcada como fato observado, interpretação, hipótese ou simulação.

Nunca inventar

Nada de nota arbitrária, botão "adivinhado", estatística não calculada ou barra de progresso falsa. Quando não sabe, diz.

Comparar contexto, não minuto

Situações parecidas, não tempos iguais. E sem assumir que o pro sempre decidiu melhor: boa decisão pode dar errado, e vice-versa.

Ensinar a corrigir

Apontar diferença é fácil. O produto existe para o jogador sair sabendo o que treinar e, depois, confirmar que melhorou.

Respeito a direitos e dados

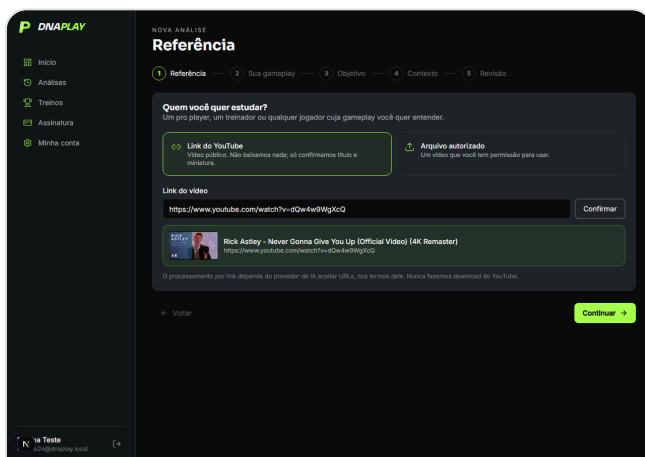
Não baixamos vídeos do YouTube. Não usamos marca ou arte da EA. Os vídeos do jogador são dele: privados, guardados 30 dias (prorrogável), com exportação e exclusão da conta a pedido, dentro da LGPD.

Precisão acima de quantidade

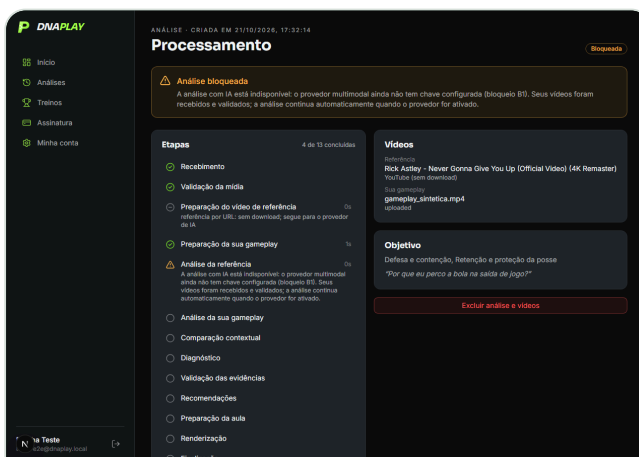
Melhor três diferenças certas e bem explicadas do que trinta duvidosas. Lance sem confirmação é descartado antes de virar orientação.

A experiência na tela

Criar conta e entrar · **Nova análise** · escolher o que fazer (estudar um jogador, minha gameplay ou comparar) · colar o link do YouTube ou enviar o arquivo (upload em partes, retoma se a internet cair) · na janela de configuração, escolher o jogador pelo placar, o perfil e quanto do vídeo analisar (ou dizer tudo por áudio) · ver o custo estimado · **Iniciar análise** · acompanhar o processamento etapa por etapa · assistir à aula e abrir o relatório.



Vídeo de referência confirmado pelo link do YouTube (tela da versão anterior)



Processamento com etapas reais, sem progresso falso (tela da versão anterior)

Como o FUTsway ganha dinheiro

Assinatura mensal com planos por perfil, mais um sistema de créditos que acompanha o custo real de cada análise. Preços ainda não definidos: são decisão do Wellington, com base no custo já medido (seção 14).

PLANO	PARA QUEM	O QUE INCLUI (PROPOSTA)	PAPEL NO NEGÓCIO
Gratuito	Quem quer conhecer	Análise curta com limites reduzidos	Porta de entrada e prova de valor
Individual	Jogador que quer evoluir	Algumas análises por mês com aula, relatório completo, histórico	Base de assinantes
Competitivo	Rivals / Champions toda semana	Mais análises, perfis mais profundos, plano de treino, agentes, Live	Principal fonte de receita
Profissional	Coaches e criadores	Volume alto, vários alunos, exportação	Receita por conta e canal de divulgação

Créditos

Cada análise consome créditos conforme quanto do vídeo é analisado, o perfil escolhido e se gera aula. Assim o preço acompanha o custo, e o cliente entende o que está pagando. As cotas por plano já estão prontas no sistema, desligadas até abrir para clientes.

Custo por análise

Varia com: IA que assiste aos vídeos, IA que diagnostica, narração, processamento e armazenamento. O sistema registra o custo estimado e o real de cada análise; o jogador pode pôr um limite de gasto e a análise nunca passa dele. O preço será definido com margem sobre custo medido, não sobre palpite.

Cobrança

Cartão, Pix e boleto por meio de provedor de pagamentos (Stripe decidido; alternativas nacionais como plano B). Nota fiscal automática. Exige CNPJ e conta da empresa: Fase 6.

Receitas futuras

Parcerias com pros e criadores (análises com a referência deles), planos para equipes e academias, e expansão para outros jogos competitivos usando a mesma base.

Um treinador na sua orelha enquanto você joga

Função pedida pelo Wellington em 23/10/2026. O FUTsway acompanha a partida de Ultimate Team (Rivals, Champions e outros modos) **enquanto ela acontece** e orienta por voz: erros que o jogador está repetindo, oportunidades que está perdendo e ajustes táticos. É a passagem de "plataforma de análise" para "ecossistema de treinamento".

COMO SOA, NA PRÁTICA

"Você está forçando muitos passes pelo meio. Explora mais as laterais."

"Está tirando seus zagueiros da posição com muita frequência."

"Você está demorando para finalizar. Tenta chutar mais cedo."

"Seu adversário está atacando sempre pelo lado direito. Ajusta sua marcação."

O jogador escolhe como quer ser treinado

Modo discreto

Só fala em erro grave. Para quem quer concentração e um aviso quando realmente importa.

Modo equilibrado

Orienta nos momentos mais importantes da partida. O padrão sugerido.

Modo intensivo

Acompanhamento constante, com análises mais frequentes. Para sessão de treino, não para final de Champions.

Modo silencioso

Nenhuma interrupção. A IA só observa e entrega a análise completa quando a partida termina.

E aprende com o jogador

Cada partida acompanhada alimenta o histórico: padrões de desempenho, erros recorrentes, evolução ao longo das semanas. O Live, a análise e a aula usam o mesmo vocabulário de jogadas e a mesma base de conhecimento do FC 27, então o que o treinador diz ao vivo e o que a aula mostra depois contam a mesma história.

Como funciona, em linguagem simples

1 O jogador abre o FUTsway Live e escolhe o modo

No navegador, sem instalar nada. Escolhe discreto, equilibrado, intensivo ou silencioso, e se quer voz, texto na tela ou os dois.

2 Compartilha a imagem do jogo

No PC, compartilha a janela do jogo direto no navegador. No console, usa uma placa de captura ligada ao PC. Acompanhar pelo YouTube (console sem placa) fica para a próxima versão.

3 A IA assiste em janelas curtas

A cada janela de cerca de 20 segundos de jogo, a IA analisa o trecho com o mesmo critério da análise: situações, decisões, consequências.

4 Fala só quando o modo permite

Um motor de regras decide se vale interromper: gravidade do erro, se já foi dito, intervalo mínimo entre falas. Sem evidência, não fala. Nunca inventa o botão que o jogador apertou.

5 Fim da partida: relatório e padrões

A sessão vira um resumo no histórico: o que foi dito, o que foi visto, o que se repete entre partidas e o custo por minuto.

O que o jogador precisa ter

PC com o jogo, ou console com placa de captura ligada ao PC. Fone ou caixa de som para ouvir o treinador. Internet estável.

O que custa para operar

A IA trabalha a partida inteira, por isso o consumo é por minuto acompanhado, e cada modo gasta diferente. Medido: US\$ 0,016 a 0,019 por minuto, cerca de US\$ 1 por hora de jogo. Entra nos planos como créditos de Live.

Verdade dita antes: a orientação chega alguns segundos depois do lance, não no mesmo instante (atraso médio medido: 17 a 23 segundos). É "quase em tempo real", e é assim que vamos comunicar. Isso já é suficiente para corrigir padrões dentro da própria partida: o jogador que força passe pelo meio vai continuar forçando no minuto seguinte.

ONDE ESTÁ

No ar desde 24/10 como Fase 3 (v0), no computador. Testado em produção com vídeo público fazendo o papel do jogo. Voz do navegador até contratar a voz natural. Console pelo YouTube, celular e comparação com o pro durante a partida ficam para a próxima versão. Falta a sessão real do Rotcha (etapa E4): a qualidade das dicas só o jogo de verdade mostra.

Cada partida vira conhecimento

Especificação enviada pelo Wellington em 24/10 depois de usar o sistema. Desde 25/10 está toda no ar: a Nova Análise deixou de ser só "assiste e entrega relatório" e virou a central de construção de inteligências personalizadas.

Qual jogador analisar

No ar

A IA lê as siglas do placar (ex.: P23 x BRE) e o usuário escolhe quem estudar (um ou os dois), ou dá pistas como nome, cor ou lado. O adversário é contexto. Medido: siglas certas em 2 de 2 partidas; 0 lances atribuídos ao lado errado em 10 conferidos.

Perfis, fundamentos e custo antes de começar

No ar

5 perfis (Econômico a Especialista), 148 fundamentos em 8 categorias e quanto do vídeo analisar. O custo aparece antes de iniciar e o real fica ao lado da estimativa no resultado. Dá para configurar tudo falando: 8 de 8 pedidos entendidos no teste.

Controle e comandos

No ar

Perfil de controle (Clássico, Alternativo, Personalizado; PlayStation e Xbox). "Analisar possíveis comandos" nunca afirma botão: no máximo "comando provável". A EA não publica o mapa completo do controle fora do jogo, então a maioria dos comandos segue "a verificar".

Agentes de IA e Meu DNA

No ar

Ao salvar uma análise: criar agente de um jogador, combinado de dois ou "Meu DNA" (só partidas do próprio usuário). Alimentar com novas partidas confirma ou contradiz padrões; nada some sem registro. "Para melhorar este agente" diz o que falta.

Comparação entre agentes

No ar

"Meu DNA x Pro X" ou o mesmo agente em dois períodos. Só compara fundamentos com 3 ou mais lances de cada lado, em contagens, nunca percentual. No teste: 2 fundamentos comparáveis, 34 sem base. US\$ 0,02 a 0,03 por comparação.

Base do FC 27 e Inteligência Central

No ar

Base do jogo com 119 itens com fonte oficial ou consenso, mais o que o administrador ensinar no painel "Ensinar IA" (texto, áudio, YouTube) e aprovar. Diagnóstico, aula, chat e Live buscam esse conhecimento pelo significado.

Regras que não mudam com a novidade: nunca atribuir lance ao jogador errado; nunca afirmar botão sem evidência; nunca inventar percentual; cada conclusão aponta para análise, vídeo e minuto; memórias separadas por usuário.

Tudo foi construído sem contratar serviço novo: usa as mesmas IAs e o mesmo banco. Recuperação de senha e avisos por e-mail ainda não existem (dependem da conta de e-mail).

O que entrou no ar de 26 a 28/10

A aula em vídeo, planejada como Fase 5, foi antecipada a pedido do Wellington: é o resultado principal do produto. Junto vieram o player, a leitura tática e a Inteligência Central.

Aula em vídeo (E13)

Aguarda partida real por arquivo

Nos três tipos de análise. 3 aulas em produção; setas conferidas em 5 cenas: 4 certas, 1 errada. Narração com a voz do Google; a ElevenLabs entra sozinha se for contratada. Custo só da aula: US\$ 0,03 a 0,08.

Player do coach IA (E14)

Aguardando aprovação

Voltou "com ajustes" do Wellington em 26/10 (som do jogo na pausa, botão de som, partida inteira). Corrigido e validado com a partida real dele, de 35 min: computador e celular, 0 falhas.

Coach com leitura tática (E15)

Em validação

Visão por imagem nos trechos, linhas de passe, dupla validação e um "portão" que descarta o que não se confirma. Por link: 9 aulas de 2 partidas reais; na conferência pelas imagens, 8 de 13 batem, 5 não dá para dizer, 0 claramente erradas. Falta a ficha do Rogério (≥ 20 conferidas, $\geq 80\%$ certas).

Nova Análise refinada (E16)

Aguardando aprovação

Janela de configuração mais curta (de 32 para 12 elementos clicáveis no computador), 5 perfis, aula do pro, controle virtual e agentes nas três modalidades. 6 análises reais em produção, com o custo real perto do estimado.

Inteligência Central e áudio (E17)

Aguardando validação

Painel "Ensinar IA" validado na produção com áudio real: a proposta saiu certa e o item ensinado foi recuperado em 1º lugar. Configuração da análise por voz validada. Falta provar uma aula usando um item ensinado.

Desenhos na aula por link (E18)

Em validação

Captura da própria aba do navegador para a IA "ver" o vídeo do YouTube sem baixá-lo. A captura funciona de ponta a ponta, mas nas 2 partidas públicas testadas nenhuma cena saiu "medido na imagem": a visão ainda acha pouco a bola e o time. A aula fica com "leitura da IA".

Selo no lugar do "possivelmente": desde 28/10 cada lance da aula mostra "medido na imagem" ou "leitura da IA, sem medição de posição". A narração fica mais natural e a honestidade continua visível.

Também em 28/10: nome e identidade visual novos (FUTsway), em validação com o Wellington.

Fases e estado em 28/10/2026

FASE	O QUE ENTREGA	ESTADO
1 · Fundação	Conta, nova análise, upload, fila, processamento do vídeo, banco, segurança, sistema no ar, backup	No ar · E1 aguardando aprovação
2 · Prova técnica da IA	IA assiste, anota, compara e diagnostica	No ar · falta validar com partidas reais (E3)
3 · FUTsway Live	Coach por voz durante a partida, quatro modos, resumo pós-partida	No ar (v0) · falta sessão real (E4)
4 · Coaching, evolução e DNA Intelligence	Lado pelo placar, fundamentos, perfis, controles, agentes, chat, Meu DNA, comparação entre agentes, plano de treino, meta do FC 27, Inteligência Central	No ar · aprovações pendentes
5 · Aula em vídeo (resultado principal)	Aula em MP4 por arquivo, interativa por link, player, leitura tática, desenhos por link	No ar desde 26/10 · falta partida real por arquivo
6 · Comercialização	Planos, pagamento, nota fiscal, e-mail, painel admin, lançamento	Não iniciada · sempre a última

ETAPAS DE APROVAÇÃO DO WELLINGTON

#	ETAPA	ESTADO
E1	Fundação: cadastro, login, nova análise, upload, fila	Aguardando aprovação
E2	Documento de alinhamento v2 + escopo do FUTsway Live	Aguardando aprovação
E3	Primeira análise real com partidas de verdade	Aguardando vídeos do Rotcha
E4	FUTsway Live v0 no PC	Aguardando sessão real do Rotcha
E5	Lado pelo placar e Minha gameplay por link	Aguardando aprovação
E6	Nova Análise v2: lados, fundamentos, profundidade, controles	Aguardando aprovação
E7	DNA Intelligence: agentes e chat	Aguardando aprovação
E8	Comparação entre agentes	Aguardando aprovação
E9	Comandos do controle e meta do FC 27	Aguardando aprovação
E10	Janela de configuração do vídeo	Aguardando aprovação
E11	Evidência material, LGPD, segurança	Aguardando aprovação
E12	Nova Análise otimizada: trechos, custo em tempo real, perfis	Aguardando aprovação
E13	Vídeo-aula da própria gameplay	Aguardando partida real por arquivo
E14	Player do coach IA	Aguardando aprovação (ajustes de 26/10 corrigidos)
E15	Coach IA com leitura tática	Em validação
E16	Nova Análise refinada	Aguardando aprovação
E17	Inteligência Central + configuração por áudio	Aguardando validação na produção
E18	Aula por link com desenhos (captura da tela)	Em validação
E20	Novo nome e identidade: FUTsway	Em validação

Nenhuma etapa foi aprovada ainda. O estado de cada uma fica atualizado em <https://futsway-acompanhamento.pages.dev>.

O que pode dar errado, dito antes

- **Qualidade ainda não validada com partidas reais.** O sistema executa de ponta a ponta, mas se o diagnóstico e as dicas estão certos só o uso real e a conferência humana dizem. A tela de resultado avisa "qualidade em validação".
- **Nenhuma partida real foi enviada por arquivo ainda.** É o caminho mais completo (aula em MP4, imagens como prova, linhas de passe desenhadas) e o critério do Wellington para fechar a aula (E13).
- **A IA pode não enxergar tudo.** Movimentos muito rápidos e botões apertados não são visíveis com confiança. Por isso o sistema nunca afirma botões e marca o que é dedução. Nos vídeos de transmissão testados por link, a visão ainda não conseguiu medir posições (E18).
- **Leitura do placar pode falhar** com placar escondido, câmera diferente ou replay; o usuário corrige na hora e o relatório registra.
- **O YouTube passou a bloquear o nosso servidor** em 27/10 ("confirme que não é um robô"). A duração do vídeo agora é lida no navegador do próprio usuário, e nunca baixamos vídeo do YouTube.
- **Custo já foi medido** (seção 16): é a base para definir preço, com margem, quando chegar a hora. O preço promocional do modelo principal de vídeo do Google vale até 30/11; depois o custo dessa parte sobe.
- **Contas a regularizar.** Em 28/10 a conta da Anthropic (a IA de raciocínio) ficou sem crédito: o sistema passou a usar o Gemini no lugar, com a mesma instrução. E o pagamento do GitHub (testes e publicação automáticos) precisa ser regularizado; enquanto isso, as publicações estão sendo feitas à mão, com todos os testes rodados antes.
- **Dependência do jogo.** O EA FC muda todo ano. A base de conhecimento precisa ser atualizada a cada versão. Isso é trabalho recorrente, não problema único.
- **Concorrência pode copiar a ideia.** A defesa é a qualidade do método, o vocabulário próprio de jogadas, a base de conhecimento e o histórico do cliente, que não se copia.
- **Um servidor só.** Site, banco e vídeos estão no mesmo servidor, com backup 2 vezes ao dia, cópia externa e restauração testada. Separar entra na comercialização. Para uso real diário, a recomendação é subir o plano do servidor (as aulas ficam prontas em cerca de metade do tempo).
- **Validação definitiva é com jogadores reais.** Antes do lançamento, testar com jogadores de níveis diferentes e com um coach de EA FC avaliando os resultados.

Quanto custa operar, com números reais

Medidos em produção, em dólar, pelo preço de tabela dos provedores de IA. Não incluem servidor, impostos nem margem.

US\$ 0,21 análise no perfil Econômico (vídeo público de 4 min)	US\$ 0,92 análise completa de um vídeo inteiro de 22 min	≈ US\$ 1 por hora de FUTsway Live	US\$ 0,01– 0,03 por pergunta a um agente
--	---	--	---

O QUÊ	CUSTO MEDIDO	OBSERVAÇÃO
Análise por perfil (estimativa, mesmo vídeo de 35 min)	Econômico US\$ 0,24–0,33 · Essencial 0,28–0,40 · Equilibrado 0,38–0,54 · Avançado 0,57–0,81 · Especialista 0,74–1,07	Quanto mais vídeo e mais profundidade, mais caro
Análise real, vídeo de 4 min (estimado → real)	Econômico 0,19 → 0,21 · Equilibrado com aula 0,39 → 0,40 · Especialista 0,65 → 0,47	Custo real perto do estimado
Aula em vídeo (só a aula)	US\$ 0,03 a 0,08	Somada ao custo da análise
Narração da aula	≈ US\$ 0,014 por minuto narrado	Voz do Google; a ElevenLabs custaria mais
FUTsway Live	US\$ 0,016 a 0,019 por minuto	Teto de segurança: US\$ 0,05 por minuto
Comparação entre agentes	US\$ 0,02 a 0,03	Por comparação
Configurar a análise por áudio	Menos de US\$ 0,01	Nada é cobrado antes de iniciar
Reprocessar com a base atual	US\$ 0,149 (medido uma vez)	Refaz só diagnóstico e recomendações

Proteções já ativas: limite diário de gasto com IA, limite por análise e limite opcional definido pelo próprio jogador (a análise nunca passa dele). Economia medida: analisar 30 % do vídeo nos momentos relevantes saiu 49 % mais barato do que o vídeo inteiro.

Perguntas para o dono do projeto

Este documento descreve o produto como está hoje e para onde vai. As respostas orientam as próximas rodadas.

1

É essa a ideia?

Treinador com IA que entrega uma aula sobre a partida do jogador, compara com a de um pro e ensina a corrigir. Falta algo essencial? Sobra algo?

2

Público prioritário

Concentrar o lançamento no competidor de Ultimate Team (Rivals/Champions)? Ou abrir mais amplo desde o início?

3

A voz da aula

Hoje a aula narra com a voz do Google, que já está paga. A voz da ElevenLabs é mais natural, mas é uma assinatura a mais. Vale contratar antes de vender, ou a voz atual serve para o lançamento?

4

Planos e faixa de preço, agora com custo medido

Uma análise custa de US\$ 0,21 a cerca de US\$ 1 conforme o perfil e o tamanho do vídeo; a aula soma US\$ 0,03 a 0,08; uma hora de Live, US\$ 1; uma pergunta ao agente, 1 a 3 centavos. Com isso em mãos: os quatro planos fazem sentido? Que faixa de preço você imagina para o Competitivo?

5

Parcerias

Vale buscar desde cedo um pro player ou criador de conteúdo como referência oficial e canal de divulgação?

6

Identidade, depois do nome novo

O nome agora é FUTsway. Os nomes das funções "Meu DNA", "DNA Intelligence", "DNA Agent" e "DNA Input Intelligence" continuam como estão, ou mudam para acompanhar a marca nova? E o FUTsway se apresenta como produto de "EA FC" ou como plataforma de jogos competitivos, começando pelo EA FC?

7

Análise de comandos do controle

Hoje é opcional e, quando ligada, só diz "comando provável" (o controle virtual na aula também). Mantemos assim, ou vale ligar por padrão aceitando que às vezes vai errar?

8

Aprovar o que está no ar

As etapas E1 a E18 e a E20 (nome e identidade) estão na página de acompanhamento aguardando o seu uso e retorno. O passo que mais destrava: enviar uma partida real gravada, por arquivo.

As respostas entram na próxima versão deste documento e orientam as fases seguintes. O sistema está no ar para ser usado enquanto isso.