

DOCUMENTO DE ALINHAMENTO

O que é o DNAPLAY, 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, a função DNAPLAY Live e o que falta decidir. Escrito para revisão de produto, não para a equipe técnica.

O que é o DNAPLAY

O DNAPLAY é um **treinador particular com inteligência artificial** para jogadores de EA SPORTS FC: o jogador envia a partida de um profissional e a dele, e recebe, com provas em vídeo, o que o profissional faz de diferente nas mesmas situações e o que ele precisa treinar para corrigir. E, com o **DNAPLAY Live**, o treinador acompanha a partida enquanto ele joga e orienta por voz.

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 DNAPLAY.

Como o DNAPLAY 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 envia duas gameplays

A de referência (um pro, um criador, alguém que ele quer estudar), por link público do YouTube ou arquivo. E a dele, gravada pelo próprio console ou PC. Diz o que quer melhorar: defesa, saída de pressão, finalização, posse, decisões, ou uma pergunta própria.

2 O sistema limpa os vídeos

Separa o jogo de verdade de menus, replays e pausas. Marca cada trecho com o tempo exato. Já funciona hoje.

3 A IA assiste cada partida separadamente, com o mesmo critério

Anota as jogadas com minuto e segundo, usando um vocabulário próprio do EA FC com 37 tipos de situação: 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.

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 Mostra a diferença, com prova

Para cada par: o trecho do pro, o trecho do jogador, o que foi diferente na decisão e qual foi a consequência. Tudo ligado a um tempo do vídeo que ele pode assistir. Reconhece também o que o jogador já faz bem.

6 Vira aula e plano de treino

Um relatório claro, uma aula em vídeo personalizada (narração, lousa tática 3D e os trechos das partidas dele) e treinos específicos para os erros encontrados. Na próxima análise, o sistema diz se ele melhorou, com evidência, nunca por palpite.

O que o cliente recebe de cada análise

Relatório comparativo

Fase 2

As situações comparáveis encontradas, lado a lado, com o tempo exato em cada vídeo, a diferença de decisão e a consequência. Pontos fortes e fracos, sempre fundamentados.

Diagnóstico e recomendações

Fase 2

Os dois ou três padrões que mais custam partidas para ele, explicados em linguagem de jogador, com o que fazer diferente. Cada recomendação ligada a uma prova ou marcada como hipótese.

Aula em vídeo personalizada

Fase 3

Um vídeo curto com narração, legendas, lousa tática 3D e os trechos das próprias partidas. É a diferença entre ler um relatório e ter um treinador explicando.

Plano de treino

Fase 4

Exercícios gerados a partir dos erros dele: nome, objetivo, o erro que corrige, como praticar no EA FC e como saber que concluiu. Ele marca como feito e envia nova partida para confirmar.

Coach por chat

Fase 4

Um treinador que conhece as análises dele e responde perguntas apontando para os trechos: "por que perdi a bola no minuto 23?". Sem inventar análise nova sem avisar.

Histórico e evolução

Fase 4

Todas as análises guardadas. Comparação entre a de hoje e a de um mês atrás, com aviso honesto quando as partidas não são comparáveis.

Coach ao vivo: DNAPLAY Live

Fase 6

Durante a partida, orientações por voz no modo que o jogador escolher: discreto, equilibrado, intensivo ou silencioso. Detalhes na seção 11.

Relatório pós-partida do Live

Fase 6

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

O QUE ELE JÁ CONSEGUE FAZER HOJE

Criar conta, entrar, iniciar uma análise com link do YouTube e o vídeo dele, acompanhar o processamento real até a etapa de IA. A análise em si entra assim que as chaves das IAs forem ativadas (Fase 2).

O momento em que o cliente fica feliz

Produto bom é aquele que entrega um momento que a pessoa lembra. O DNAPLAY 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 DNAPLAY 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. 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 DNAPLAY
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

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

Analizam alunos ou produzem conteúdo. Usam o DNAPLAY 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

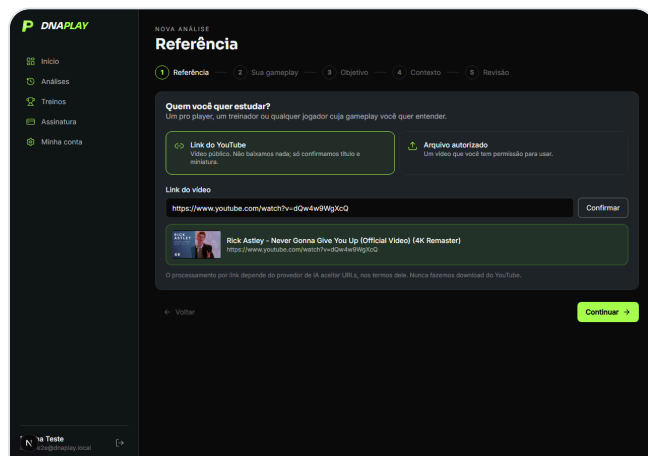
Não baixamos vídeos do YouTube. Não usamos marca ou arte da EA. Os vídeos do jogador são dele: privados, com exclusão a pedido, dentro da LGPD.

Precisão acima de quantidade

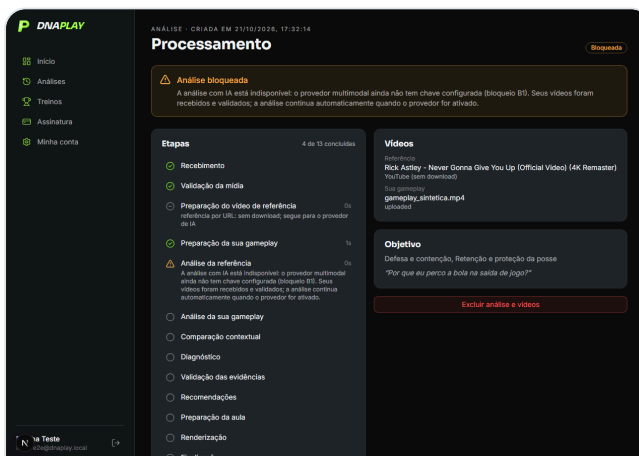
Melhor três diferenças certas e bem explicadas do que trinta duvidosas. O jogador não quer interpretar gráficos; quer saber o que fazer.

A experiência na tela

Criar conta e entrar · Nova análise · colar o link do pro (o sistema mostra título e miniatura para confirmar) · enviar o próprio vídeo (upload em partes, retoma se a internet cair) · escolher o objetivo · opcionalmente informar modo, plataforma, formação e câmera · revisar e confirmar · acompanhar o processamento etapa por etapa · abrir o resultado.



Vídeo de referência confirmado pelo link do YouTube



Processamento com etapas reais, sem progresso falso

Como o DNAPLAY 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, depois de medirmos o custo por análise com partidas reais.

PLANO	PARA QUEM	O QUE INCLUI (PROPOSTA)	PAPEL NO NEGÓCIO
Gratuito	Quem quer conhecer	Análise curta com limites reduzidos; sem aula em vídeo	Porta de entrada e prova de valor
Individual	Jogador que quer evoluir	Algumas análises por mês, relatório completo, histórico	Base de assinantes
Competitivo	Rivals / Champions toda semana	Mais análises, aula em vídeo, plano de treino, coach	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 a duração dos vídeos, a profundidade pedida e se gera aula em vídeo. Assim o preço acompanha o custo, e o cliente entende o que está pagando.

Custo por análise

Varia com: IA que assiste aos vídeos, IA que diagnostica, processamento, armazenamento, narração e renderização. O sistema já registra o custo estimado e o efetivo de cada análise desde o primeiro teste. 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 5.

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 DNAPLAY 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 e a análise comparativa usam o mesmo vocabulário de jogadas e a mesma base de conhecimento do EA FC, então o que o treinador diz ao vivo e o que o relatório mostra depois contam a mesma história.

Como funciona, em linguagem simples

1 O jogador abre o DNAPLAY 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, ou transmite a partida para o YouTube como "não listado" e o DNAPLAY acompanha pelo link.

3 A IA assiste em janelas curtas

A cada 15 a 30 segundos de jogo, a IA analisa o trecho com o mesmo critério da análise comparativa: 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 uma análise normal: o que foi dito, o que foi visto, o que se repete entre partidas e o que treinar.

O que o jogador precisa ter

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

O que custa para operar

É a função mais cara do produto, porque a IA trabalha a partida inteira. O consumo é por minuto acompanhado, e cada modo gasta diferente. Entra nos planos como créditos de Live, com preço definido depois de medir o custo real.

Verdade dita antes: a orientação chega de 10 a 30 segundos depois do lance, não no mesmo instante. 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 ENTRA NO PLANO

O Live depende da mesma prova técnica da Fase 2: a IA precisa enxergar a partida antes de comentar em cima dela. Está registrado como **Fase 6**, mas pode ser antecipado para logo depois da Fase 2 se o Wellington preferir (pergunta 7 na última página). Enquanto isso, o sistema já ganha a página do DNAPLAY Live com as preferências do jogador salvas de verdade, e a documentação técnica, o banco e os contratos da função.

Fases e estado em 23/10/2026

FASE	O QUE ENTREGA	ESTADO
1 · Fundação	Conta, nova análise, upload, fila, processamento do vídeo, banco, segurança, sistema no ar, backup	Concluída, aguardando aprovação
2 · Prova técnica da IA	IA assiste, anota, compara e diagnostica; validação com partidas reais	Próxima. Depende das chaves de IA e de 2 vídeos reais
3 · Aula audiovisual	Lousa 3D, narração, legendas, vídeo final	Não iniciada
4 · Coaching e evolução	Chat, histórico, biblioteca de treinos, comparação entre análises	Não iniciada
5 · Comercialização	Planos, pagamento, nota fiscal, painel admin, lançamento	Não iniciada
6 · DNAPLAY Live	Coach por voz durante a partida, quatro modos, relatório pós-partida, padrões entre partidas	Nova (pedido de 23/10). Posição no plano a confirmar

O que depende do Wellington agora: chave do Gemini, chave do Claude, dois vídeos reais de partida, domínio dnoplay.com.br. Depois: narração (ElevenLabs), CNPJ e conta da empresa, provedor de pagamento, preços.

13 · RISCOS E VERDADES

O que pode dar errado, dito antes

- **A IA pode não enxergar tudo.** Movimentos muito rápidos e botões apertados não são visíveis com confiança. Por isso o sistema nunca afirma inputs e marca o que é dedução. A Fase 2 existe justamente para medir o que a IA acerta antes de prometer ao cliente.
- **Custo por análise ainda não foi medido.** Só com partidas reais saberemos quanto custa cada análise e, portanto, quanto cobrar. Nenhum preço antes disso.
- **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.
- **O Live não é instantâneo.** A orientação chega 10 a 30 segundos depois do lance e exige captura da tela. É o que a tecnologia permite hoje com custo viável; vamos chamar de "quase em tempo real" e nunca prometer mais do que isso.
- **Validação definitiva é com jogadores reais.** Antes do lançamento, testar com jogadores de níveis diferentes e, idealmente, com um coach de EA FC avaliando os resultados.

Perguntas para o dono do projeto

Este documento descreve o produto como está planejado. Antes de avançar para a Fase 2, vale confirmar se é isso mesmo.

- 1 É essa a ideia?**
Treinador com IA que compara a partida do jogador 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 aula em vídeo é essencial no lançamento?**
Ela é o diferencial mais marcante, mas também a parte mais cara e demorada. Lançar primeiro com relatório e trechos de vídeo e trazer a aula narrada logo depois é uma opção.
- 4 Planos e faixa de preço**
Os quatro planos fazem sentido? Qual a faixa de preço que você imagina para o Competitivo? (Definição final só depois de medir o custo.)
- 5 Parcerias**
Vale buscar desde cedo um pro player ou criador de conteúdo como referência oficial e canal de divulgação?
- 6 Identidade**
O DNAPLAY nasce comunicando "EA FC" ou já se apresenta como plataforma de jogos competitivos, começando pelo EA FC?
- 7 DNAPLAY Live: quando?**
Entra como Fase 6, depois de aula, coaching e comercialização? Ou é antecipado para logo após a prova técnica da IA (Fase 2), antes da aula em vídeo? As duas ordens são possíveis; mudam o que o cliente vê primeiro.

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