

BUSINESS CASE



Universidade do Minho
Escola de Engenharia



PEI2020 BettingSpree

20 de Janeiro de 2021



Universidade do Minho
Escola de Engenharia



BUSINESS CASE

Projecto **Betting Spree**

ID Documento	RT-20201230-PEI2020
Versão	1.0
Acesso	Restrito
Data de emissão	20 de Janeiro de 2021
Autores	Adriana Meireles a82582 Guilherme Andrade a80426 João Nunes a82300 Luís Braga a82088 Luís Cunha a83099 Luís Martins a82298 Mateus Silva a81952 Shahzod Yusupov a82617
Destinatário	PEI2020

Conteúdo

1	Equipe de trabalho	3
1.1	Informação de Contacto	3
2	Resumo executivo	4
3	Contextualização	5
3.1	Problema	5
3.2	Oportunidade e necessidade	5
3.3	Potencial da Tecnologia	6
4	Proposta de Valor	8
4.1	Descrição dos serviços	8
4.2	Opinião de Terceiros	9
5	Análise de Mercado	10
5.1	Estudo do Mercado	10
5.2	Caraterização de potenciais clientes	12
5.3	Concorrência e Ameaças	14
6	Modelo e estratégia de negócio	15
6.1	Parceiros Chave	15

6.2	Atividades Chave	15
6.3	Recursos Chave	16
6.4	Estratégia de entrada e crescimento	16
6.5	Roadmap para lançar um negócio	17
6.6	Pontos fortes e fracos	18
7	Avaliação Económico Financeira	19
7.1	Pressupostos Base	19
7.2	Projeções de Venda	19
7.3	Síntese dos custos operacionais	20
7.4	Necessidades/Fontes de Investimento	21
7.5	Resultados do projeto VAL	21
7.6	TIR e Payback	22
7.7	Análise/Sensibilidade de risco	22
8	Anexo	23

1

Equipe de trabalho

1.1 Informação de Contacto

Endereço Web	http://www.di.uminho.pt
Telefone	+351 253 510 170
Correio electrónico	alunos@uminho.pt
Responsável do projeto	CloudCode
Morada	Departamento de Informática Universidade do Minho 4710-057 Gualtar, Braga

2

Resumo executivo

O *BettingSpree* trata-se de uma casa de apostas com uma rede social integrada, que tem como objetivo a centralização dos vários tipos de serviço úteis, e tipicamente utilizados, para realizar uma aposta, ao contrário das soluções já existentes no mercado. O segredo do sucesso da Betting Spree seria o foco nos mecanismos para fomentar uma comunidade viva e assídua de apostadores, onde novos utilizadores podem copiar apostas partilhadas e aumentar a sua hipótese de lucro. Os apostadores experientes também beneficiam com isso, ganhando uma percentagem de cada aposta copiada.

Numa primeira instância, esta plataforma terá como objetivo captar uma percentagem do mercado português, cujo valor no primeiro trimestre de 2020 atingiu um valor de cerca de 34.5 milhões de euros de receita bruta. Inicialmente estão previstos custos elevados, por exemplo associados à obtenção de uma licença de jogo e uma homologação do sistema técnico, custos esses na ordem dos 30000 euros. De maneira a corresponder às necessidades do projeto, é necessária uma equipa composta por seis elementos para a parte operacional do negócio, mais dois para a administração financeira e a própria administração da empresa. Devido às características do mercado das apostas desportivas, e a própria inovação do produto, espera-se que este apresente logo lucros no primeiro ano de negócio.

3

Contextualização

3.1 Problema

No mundo contemporâneo, realizar uma aposta e partilhá-la com outros apostadores requer o uso de várias plataformas. Por exemplo, no caso em que uma pessoa deseje apostar num determinado conjunto de jogos, depois para os partilhar, é necessário elaborar uma captura de ecrã e depois recorrer a uma plataforma de comunicação (por exemplo, o facebook) e o outro utilizador para a copiar terá de colocar manualmente esses mesmo jogos e realizar a sua aposta. Assim, para copiar uma aposta, serão necessários muitos passos.

Para além disso, para um apostador inexperiente entrar no mercado das apostas desportivas é uma tarefa hercúlea, devido à quantidade de informação, que potencialmente poderia ajudar a fundamentar a aposta, que se encontra difusa em diversas plataformas.

3.2 Oportunidade e necessidade

O mercado das apostas desportivas é um mercado grande e em crescimento. Só na Europa o mercado das apostas desportivas online é de cerca de 22 mil milhões de euros, e espera-se que este número cresça para 29 mil milhões já em 2022, verificando-se um crescimento de 10% ao ano.

Em Portugal, no primeiro trimestre de 2020 registou-se um valor de 34,5 milhões de euros em receita bruta das apostas desportivas à cota. Analogamente ao que aconteceu na Europa, tam-

bém se verificou um aumento em cerca de 9,7 milhões de euros comparativamente ao mesmo período do ano passado.

Portanto o mercado encontra-se em crescimento, pelo que considera-se então fértil e adequado para o desenvolvimento de novas e inovadoras aplicações neste âmbito.

Assim, com um mercado tão grande e com os problemas identificados, surge a necessidade da criação de uma plataforma que consiga unificar e centralizar os tipos de serviços e processos indicados para efetuar, partilhar e copiar uma aposta.

Da situação retratada anteriormente, surgiu então o *BettingSpree*, uma casa de apostas desportivas com uma componente de rede social integrada, tudo numa única plataforma simples e intuitiva.

3.3 Potencial da Tecnologia

A dimensão e potencial do mercado de apostas continua num crescimento acelerado. Cada vez mais plataformas com diferentes atributos e vantagens surgem, procurando principalmente a variedade de modalidades e tipo de apostas que se pode fazer. Esta tendência leva a que as soluções existentes se foquem no apostador como uma entidade individual. A diferenciação da *BettingSpree* está no foco dos apostadores como uma comunidade, promovendo o contacto e troca de informação entre diversas fontes.

O conjunto de possibilidades existentes, associado a um número enorme de combinações de múltiplos eventos desportivos num só boletim, pode apresentar-se como avassalador para novos apostadores. Os inúmeros fatores que contribuem para a tomada de decisão da aposta poderão não se mostrar explícitos de todo, desencorajando apostadores, quer experientes, quer principiantes, tornando o processo de escolha, por si só, limitador. De seguida, vem a questão do desfecho da aposta, um fator decisivo para a medida do sucesso da decisão tomada previamente e para a continuação da utilização de plataformas de apostas onde múltiplas apostas erradas poderão levar a uma desistência mais ou menos permanente. Por fim, chega a questão do após aposta, onde muitas vezes a decisão desdobra-se por apostar novamente ou levantar o dinheiro e finalizar a transação. Todo o processo está associado a pequenas decisões que, em grande escala, representam o futuro de uma plataforma do género.

A introdução de uma comunidade com um interesse comum representa uma oportunidade de assimilação por parte de todos os géneros de apostadores, onde o processo descrito anteriormente poderá ser auxiliado por outras entidades apostadoras, todas com o mesmo objetivo. Cada decisão tomada poderá ser alvo de discussão, à distância de uns poucos cliques, com várias comunidades definidas e criadas ao longo do espectro social. A vantagem do ponto de

vista de negócio cai na grande variedade de perspetivas, em termos desportivos, partilhadas de forma pública ou privada, gerando montantes relevantes para várias abordagens, potencialmente oferecendo margens de lucro consideráveis aos *Stakeholders*.

A ideia de comunidade de apostadores não é um conceito novo. O problema é a utilização de plataformas externas para a sua criação, plataformas estas que não são desenhadas tendo em conta as necessidades do apostador comum.

A *BettingSpree* oferece especialização de serviços para o desenvolvimento saudável de infra-estruturas sociais entre jogadores, uma vertente com carácter único e inovador no mundo das apostas.

4

Proposta de Valor

Ao contrário dos **websites de apostas desportivas tradicionais**, o *Betting Spree* permite que **os apostadores comuniquem, partilhem, simulem e copiem apostas**, evitando que estes recorram a plataformas externas para o fazer.

4.1 Descrição dos serviços

O *BettingSpree* distingue-se como uma plataforma que engloba vários tipos de serviço.

O primeiro tipo de serviço é a própria casa de apostas. Dentro desta, será possível consultar eventos desportivos, mais concretamente do futebol, disponíveis das principais ligas europeias. Para além disso, podem-se consultar estatísticas acerca dos intervenientes dos eventos para auxiliar a escolha do resultado por parte do utilizador. Será possível consultar estatísticas como, por exemplo, a tabela classificativa à qual o evento pertence, onde é possível consultar a forma atual de ambas as equipas e a pontuação de cada uma por exemplo.

O *BettingSpree* oferece também a vertente da rede social. Nesta rede social, é possível criar grupos, aos quais os utilizadores pertencem. Os membros podem simplesmente ser membros normais ou administradores do grupo, o que oferece um nível de permissão mais elevado. Posto isto, nestes grupos é possível ver publicações de outros membros do grupo ou até mesmo criar novas publicações. As publicações podem ser compostas, ou não, por um boletim, de uma aposta desportiva que um utilizador decidiu partilhar, juntamente com um texto. De maneira análoga às redes sociais tradicionais, as publicações podem ser comentadas e avaliadas, na forma de *likes*, por outros utilizadores.

Em relação à partilha de apostas nas publicações, esta pode ser efetuada de duas maneiras, ou seja, pode ser partilhada publicamente ou de forma privada. No que diz respeito à partilha pública, o utilizador consegue aceder aos jogos que a aposta engloba e pode colocar esta no seu boletim. Por outro lado, a partilha privada apenas mostrará aos outros utilizadores o número de jogos e a odd total. Assim, efetuando a cópia, o utilizador, que partilhou a aposta, receberá uma quantia relativa à aposta copiada.

Um utilizador também é caracterizado pela sua pontuação que é baseada na odd média de apostas realizadas e fechadas desse utilizador, sendo que ao visitar o perfil de um utilizador, tem-se acesso a essas estatísticas. Para além disso, existe um ranking de apostadores para ajudar os mais inexperientes a decidir por quem é mais fiável copiar apostas.

Além das funcionalidades referidas, a plataforma permite a comunicação entre utilizadores, tendo como condicionante as contas destes serem públicas ou privadas. Caso sejam privadas, um dos utilizadores terá que seguir o outro, de forma a conseguir a enviar mensagem.

4.2 Opinião de Terceiros

Os mecanismos mais importantes da plataforma foram também sujeitos a escrupulo por parte de terceiros que não se encontravam ligados com o projeto. Para tal, foram elaboradas entrevistas com apostadores regulares em que foi apresentado o projeto, e todas as suas funcionalidades. No final foi pedido o *feedback* acerca da viabilidade da ideia. A apreciação que foi obtida foi largamente positiva, os entrevistados mostraram bastante interesse na plataforma, o que valida e motiva a posterior conceção do sistema.

Os entrevistados salientaram certos aspetos do projeto que consideravam como sendo inovadores e que melhoravam a experiência no ato de uma aposta. A própria integração da rede social na casa de apostas suscitou muito interesse, pelo que todos concordaram que a existência de funcionalidades que permitem dialogar e comunicar com outros utilizadores permite acelerar e simplificar todo o processo de recolha de informação e opiniões que sustenta a realização de uma aposta. No que concerne ao mecanismo de partilha de apostas, os entrevistados compararam este mecanismo à funcionalidade presente no *etoro* para seguir os investimentos de uma dada pessoa, algo que também é completamente inovador no ramo das apostas desportivas. Por último, os entrevistados também destacaram o facto de que a plataforma apresenta ainda um sistema que alicia os utilizadores a competir entre si de maneira a atingir um *ranking* mais elevado de forma a ganhar reconhecimento e fama dentro da plataforma.

5

Análise de Mercado

Relativamente ao mercado das apostas desportivas, o grupo optou por forçar-se no mercado português, uma vez que é este o mercado mais fácil de entrar em contacto com.

Como tal, foram retirados dados estatísticos sobre o mercado português associado às apostas desportiva da entidade reguladora o *Serviço Regulação Inspeção de Jogos (SRIJ)*.

5.1 Estudo do Mercado

Os primeiros dados analisados foram relativos à receita bruta que as apostas desportivas movimentam entre trimestres. Pode-se verificar que entre o primeiro trimestre de 2019 e o segundo a receita bruta diminuiu, no entanto, a partir do segundo trimestre de 2019 tem se verificado um aumento gradual de receita bruta o que culminou num valor de 34.5 milhões de euros no primeiro trimestre de 2020. Isto é, verificou-se um aumento de 9.7 milhões de euros quando comparado com o mesmo período do ano anterior.

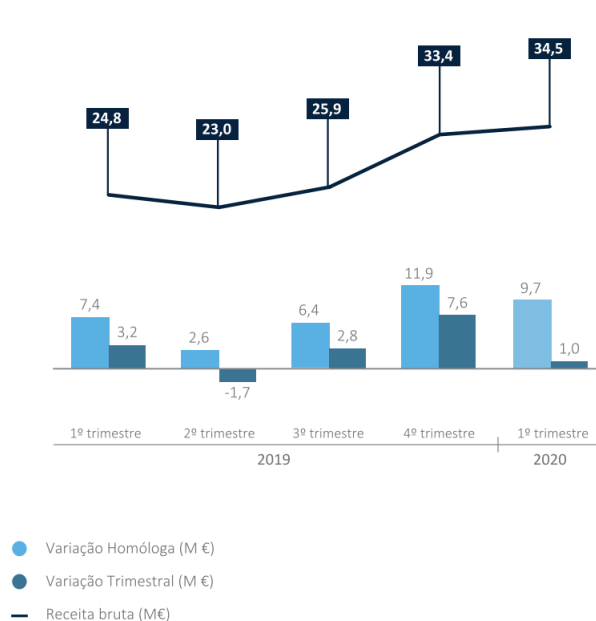


Figura 5.1: Variação da receita bruta trimestral.

Tal como é possível visualizar na figura 5.2, o valor em apostas desportivas à cota, no período em referência, de 149,1 milhões de euros, foi superior em 17,8 milhões de euros em relação ao registado no mesmo período em 2019 e inferior em 36,2 milhões de euros quando comparado com o trimestre anterior.

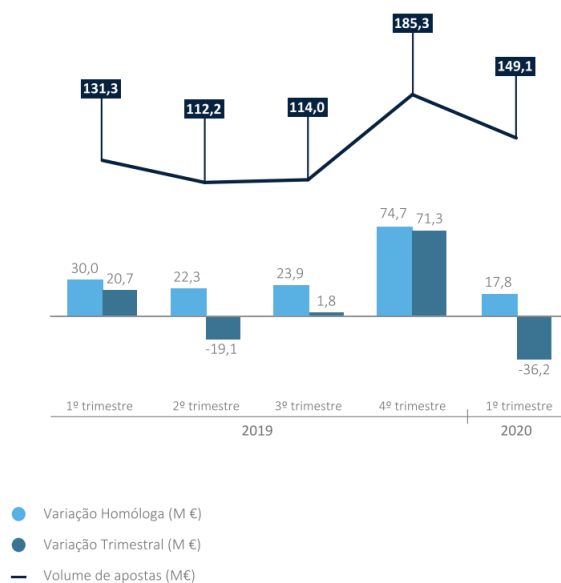


Figura 5.2: Variação volume de apostas trimestral.

Analisando as várias modalidades desportivas onde as apostas podem ser feitas (5.3), apresentam-se de seguida as seguintes conclusões:

- O futebol é a modalidade onde se regista maior volume de apostas (74,72%), seguida do basketball (11,12%) e depois o tennis(9,12%);
- No futebol , a primeira liga portuguesa é a competição desportiva com maior volume de apostas realizadas.

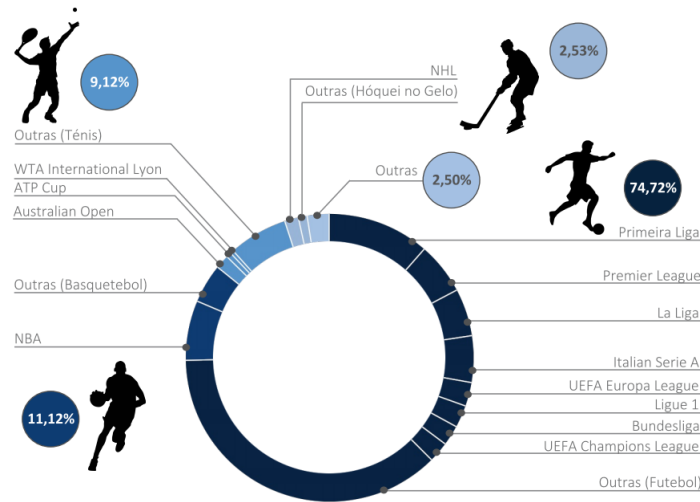


Figura 5.3: Modalidade Desportiva.

5.2 Caraterização de potenciais clientes

Através da observação da figura 5.4, no 1º trimestre de 2020, foram registados 157,4 mil novos jogadores, ou seja, mais 32,3 mil novos registos do que no mesmo período, em 2019.

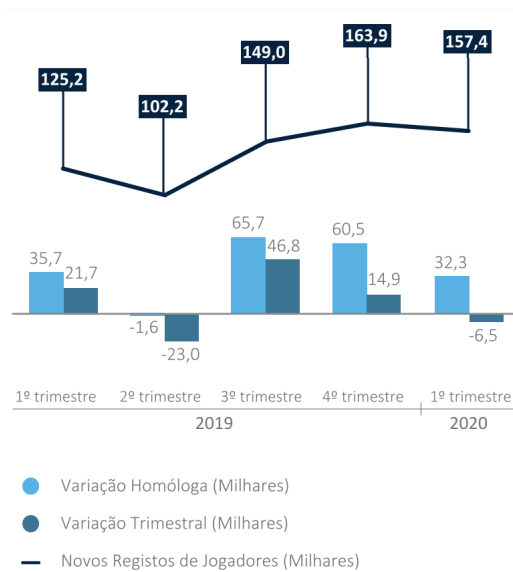


Figura 5.4: Jogadores Registados.

Tal como é visível na figura 5.5, em 31 de Março de 2020, jogadores com idades compreendidas entre os 25 e 44 anos representam 62% do total de jogadores registados e os jogadores com idades entre os 18 e 24 anos cerca de 23,5%.

Ainda em relação a este trimestre, dos novos registos ocorridos, cerca de 63,2 % correspondem a indivíduos com idade inferior a 35 anos, podendo-se assim verificar que a maior ia da comunidade de apostadores é composta por indivíduos relativamente jovens.

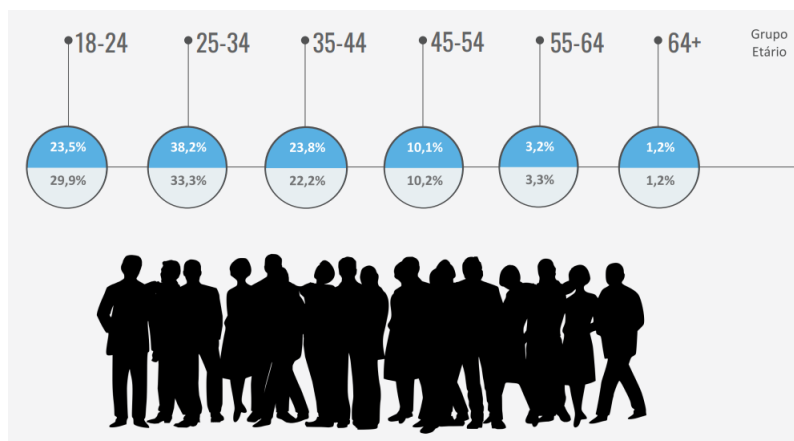


Figura 5.5: Caraterização dos Jogadores Registados.

Através da leitura da figura 5.6, no 1º trimestre de 2020 observou-se a realização de pelo menos 1 aposta em cerca de 426 milhares de jogadores. De referir que à exceção do 1º trimestre para o 2º trimestre de 2019, observou-se sempre um aumento do número de registos de novos jogadores.

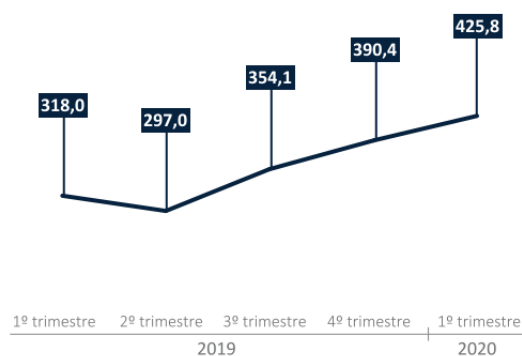


Figura 5.6: Número total de jogadores a realizar pelo menos 1 aposta.

Na figura 5.7, é possível verificar que, do número total de jogadores que realizaram apostas no primeiro trimestre de 2020, 41,2% efetuaram as suas apostas exclusivamente em apostas desportivas à cota, 39,4% somente em jogos de fortuna ou azar e 19,4% dos jogadores apostaram

em ambos.

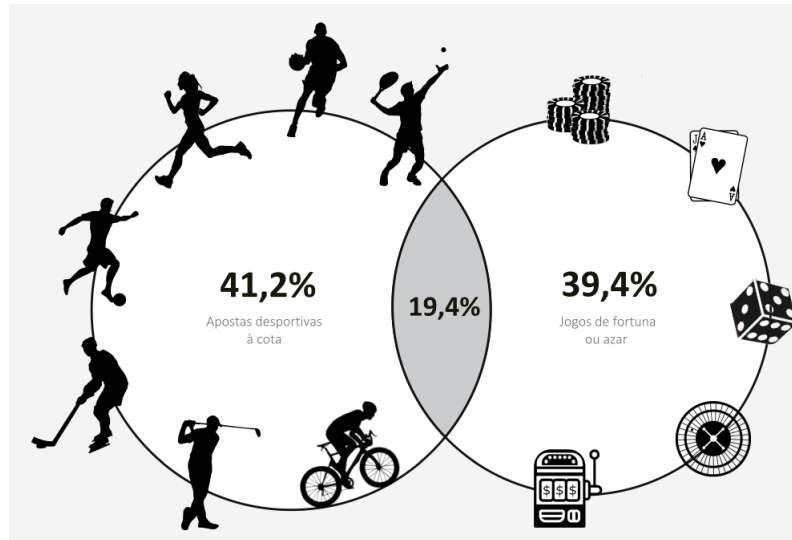


Figura 5.7: Percentagem de jogadores por modalidade desportiva.

5.3 Concorrência e Ameaças

Relativamente à concorrência, foram identificadas as casas de apostas desportivas tradicionais como os principais concorrentes do *BettingSpree*, casas essas como a *bet.pt*, a *Betano*, entre outras. Até à data de 31 de Março de 2020 encontravam-se emitidas 10 licenças para a exploração de apostas desportivas à cota, mais três do que no mesmo período no ano passado.

Estas casas desportivas são um entrave, uma vez que estas já se encontram assentes no mercado, pelo que já ocupam portanto uma quota do mercado. Outra potencial ameaça poderá ser uma alteração na legislação, que poderá resultar em maiores custos associados à homologação e legalização da plataforma. Existem também problemas associados com a corrupção ou cancelamento de eventos desportivos.

6

Modelo e estratégia de negócio

6.1 Parceiros Chave

No que toca aos parceiros chave que seria necessário contactar e negociar, a equipa de trabalho identificou parceiros como serviços de pagamento. Estes serviços, como o caso do *paypal* e *MB Way*, são essenciais de maneira a assegurar que os utilizadores consigam depositar e retirar o seu dinheiro da plataforma.

Para além disso, de maneira a providenciar dados para a plataforma, em título exemplificativo os dados estatísticos, também é necessário assegurar uma parceria com alguma *API* externa de maneira a assegurar o aprovisionamento destes dados.

Uma parceria com redes sociais também seria útil de maneira a efetuar publicidade acerca do *BettingSpree* em plataformas com um maior público alvo.

Para além das redes sociais, a plataforma também poderia ser um *sponsor* de outro determinado produto, por exemplo de determinados clubes desportivos, entre outras entidades.

6.2 Atividades Chave

As atividades chave deste projeto são:

- *Desenvolvimento*: Diz respeito à construção da plataforma web, seja a nível de *front-end* e também de *back-end*;

- *Manutenção*: Depois de desenvolvida a plataforma, terá que haver sempre uma revisão sobre o que está construído, além da necessidade de ajuste às novas tecnologias que irão aparecer ao longo do tempo;
- *Proteção de dados*: Numa plataforma de apostas, garantir a proteção dos dados é fundamental, uma vez que estarão associadas números de contribuinte, etc.

6.3 Recursos Chave

Os recursos chave deste projeto são os seguintes:

- *Bases de Dados*: Dada a complexidade dos dados que envolvem uma casa de apostas com componente social, é fundamental possuir uma ou mais bases de dados de maneira a guardar a informação;
- *Servidores Web*: Visto que se trata de uma aplicação web, não podem deixar de existir servidores web que mantenham a plataforma disponível;
- *Sistemas de Pagamento*: Para realizar uma aposta, é necessário o utilizador possuir dinheiro e, portanto, será essencial haver serviços de pagamento para depositar e levantar dinheiro;
- *Recursos Humanos*: A nível de recursos humanos, é essencial possuir profissionais nas diversas áreas que o sistema envolve.

6.4 Estratégia de entrada e crescimento

Quanto à estratégia de entrada do *Betting Spree* pretende-se conseguir atrair novos apostadores para a plataforma através da exploração dos seus fatores diferenciadores. De facto, as novas funcionalidades que a plataforma promove e apresenta aos seus utilizadores aparece como um fator de inovação no mercado. Isto faz com que este produto apresente vantagens face à concorrência existente.

Assim espera-se que, ao longo do tempo através de novos investimentos quer em tecnologias como em marketing, este produto atraia novos clientes, provenientes da concorrência mas também novos apostadores.

6.5 Roadmap para lançar um negócio

Uma das atividades basilares seria a captação de capital de forma a conseguir suportar os custos inerentes das atividades necessárias ao lançamento e desenvolvimento do produto. Mas com igual importância destaca-se a identificação destas atividades onde o capital coletado encontraria a sua utilidade. O coletivo de trabalho discriminou:

- Melhorar a apresentação visual da aplicação;
- Definir a estratégia e cálculo das odds relativas aos jogos;
- Num sistema com as funcionalidades que o tratado neste relatório apresenta a segurança também deveria ser algo a garantir, quer para o cliente, quer para a empresa;
- Determinar qual o volume de capital alocado para um fundo, de forma a garantir que todos os apostadores receberiam o prémio devido;
- Realizar as alterações necessárias para que o sistema esteja de acordo com a legislação vigente;
- Realizar um planeamento do marketing e publicidade;
- Selecionar qual o serviço de cloud computing mais adequado para albergar a o sistema criado.

Todas as atividades acima elencadas são cruciais para o correto desenvolvimento do sistema e garantiriam o seu sucesso. Estas tarefas podem ser ainda divididas em outras mais específicas e ainda outras podem ser acrescentadas, uma vez que o desenvolvimento de um projeto é uma tarefa altamente dinâmica.

A utilização do capital reunido seria utilizado nestas tarefas em várias maneiras, mas a mais evidente seria a contratação de recursos humanos com competentes.

O sucesso de um negócio é também a sua permanência no mercado. E as tarefas que a assegurariam seriam a manutenção da aplicação de forma a garantir a sua relevância. Para tal, seriam feitas revisões periódicas à estética da aplicação, uma manutenção reativa à opinião do utilizador sobre o sistema e a revisão constante da estratégia de marketing para que a plataforma mantenha os utilizadores e ganhe novos.

6.6 Pontos fortes e fracos

No que toca aos pontos fortes do negócio, o mercado das apostas desportivas é visto como uma das grandes vantagens devido ao facto de que este move um volume absurdo de capital. Como tal, mesmo que se capte uma percentagem baixa do mercado, o que é esperado no início, a plataforma continua sustentável. Do ponto de vista económico, é esperado então que o investimento inicial seja recuperado rapidamente. Para além disso, pretende-se que o produto incida sobre apostas relacionadas com o maior desporto mundial, o futebol, o que faz com que a plataforma consiga atrair um maior público alvo. No entanto, devido ao cuidado que a equipa de trabalho teve no que consta à criação de uma arquitetura flexível, é possível acrescentar e adaptar a plataforma, com poucos custos, para novos desportos. Em relação às funcionalidades propriamente ditas da plataforma, esta promove e oferece uma centralização de serviços úteis para a elaboração de uma aposta.

Por outro lado, quanto aos pontos fracos do negócio, é preciso ter em conta que inicialmente é necessário efetuar um investimento em larga escala devido às dependências tanto tecnológicas como de licenças. Para além disso, e devido às próprias características do negócio este encontra-se muito dependente e limitado pelas leis impostas pelo estado português. Trata-se portanto de uma área imprevisível, e que poderá influenciar negativamente o crescimento da plataforma. A dependência da plataforma em entidades externas, mais uma vez poderá influenciar o negócio negativamente devido à falta de controlo que a equipa tem sobre os acontecimentos, como por exemplo, eventos desportivos cancelados.

7

Avaliação Económico Financeira

7.1 Pressupostos Base

Para realizar uma análise Económico Financeira é necessário tomar partido de um conjunto de pressupostos, tais como a unidade monetária utilizada, que é o Euro (€), e o ano inicial do projeto, que é 2021.

Para além disso, foi definido que o prazo médio de pagamento e recebimento é de 30 dias (1 mês), que o prazo de pagamento do IVA é trimestral, e que o valor das diversas taxas de IVA (Vendas, Prestações de Serviços, CMVMC, FSE e Investimento) é de 23%.

7.2 Projeções de Venda

A nível de Volume de Negócios (VN), dado que a nossa plataforma não venderá ou fornecerá produtos, não existem quaisquer tipos de receitas relativas a produtos.

Em relação à prestação de serviços, o *BettingSpree* oferece um tipo de serviço, nomeadamente apostas à cota.

No que diz respeito às apostas à cota, foi considerada uma estimativa do valor total de receitas, sendo que no primeiro trimestre de 2020, houve 34.5 milhões de euros e, portanto, o valor foi multiplicado por 4, dando um total de 130 milhões de euros de receitas estimadas para o ano de 2020. Assim, para a receita de apostas do primeiro ano de 2021 da empresa, estimou-se que, se existisse alguma aderência à plataforma, pelo que se poderia então atingir 0,25% desta receita,

originando um valor total de 65 mil euros para o primeiro ano da empresa.

De seguida, com uma perceção otimista e esperando a aderência de mais utilizadores no ano de 2022 e também tendo em conta que estaríamos ativos desde Janeiro de 2022, foi considerada uma taxa de crescimento de 60%, o que levou a uma receita de 104 mil euros.

No ano seguinte (2023), é esperado que a aderência continue a subir e também é considerada o crescimento da receita do mercado de apostas, que é um mercado com tendência para crescer ano após ano. Portanto, foi considerada uma taxa de crescimento de 70% e, assim, a receita obtida neste ano passaria para 176,8 mil euros.

Relativamente ao próximo ano (2024), é previsto e desejado uma taxa de crescimento de 80%, dado que espera-se que a empresa já tenha assentado e ganhado prestígio no mercado de apostas, levando cada vez mais a uma aderência maior por parte dos utilizadores. O valor de receitas previsto neste ano é de 318,24 mil euros.

Em relação aos anos de 2025 e 2026, as taxas de crescimento previstas são de 50% e 40%, respetivamente, na medida em que se prevê uma estabilização das receitas no anos posteriores a estes e, portanto, estima-se que a taxa de crescimento comece a diminuir ano após ano. Logo, as receitas relativas a 2025 correspondem a 477,36 mil euros e as receitas de 2026 é de 668,304 mil euros.

7.3 Síntese dos custos operacionais

Os custos operacionais deste negócio envolvem tanto os gastos pessoais como os gastos relativos aos serviços externos.

Relativamente aos serviços externos, a equipa identificou certos serviços essenciais como trabalhos especializados, pelo que nestes trabalhos estão incluídos custos como o aluguer de servidores e pagamentos a *APIs* externas, este é considerado como um custo fixo mensal estimado em cerca de 530 euros. Outro custo essencial é relativo à publicidade e *marketing* da plataforma, este custo não se poderá considerar verdadeiramente fixo uma vez que poderão haver alturas do ano em que se incorra num maior volume de *marketing*, o grupo estimou portanto um valor de 500 euros mensal gasto em publicidade da plataforma. Para além disso, e como acontece na maior parte dos negócios, também existem custos associados com o ambiente do trabalho, uma vez que é necessário arrendar escritórios de maneira a que a equipa consiga trabalhar em grupo. Para tal, estimou-se um custo mensal de cerca de 700 euros para a renda. No primeiro ano, ao contabilizar todos os custos associados aos serviços verificou-se um custo total anual de 20000 euros.

No que toca aos custos relativos à mão de obra, a equipa considera que esta se encontra adequada em termos do número de trabalhadores face à plataforma. Como tal relativamente ao quadro do pessoal foi alocada uma pessoa para a administração da empresa, outra para a administração financeira, e seis pessoas para tratar da parte operacional do negócio. Na remuneração mensal de cada colaborador estimou-se um valor de 2000 euros para a pessoa encarregue da administração da empresa, 800 euros para a administração financeira, 1200 euros para cada elemento da equipa encarregue pela parte operacional do negócio. Em suma, no ano de 2021 foi estimado um gasto total, incluindo subsídios, de cerca de 23000 euros.

7.4 Necessidades/Fontes de Investimento

A maior necessidade de investimento corresponde a um investimento inicial de maneira a homologar o sistema técnico e desta maneira obter uma licença de jogo por parte da entidade responsável pela regulação e inspeção dos jogos (*SRIJ*). De maneira a homologar o sistema técnico e obter a licença de jogo, é necessário um investimento de 30000 euros. A juntar a este investimento, também é relevante um investimento de 8000 euros, ano sim ano não, de maneira a adquirir novos equipamentos, como computadores, para a equipa. Para além disso, um investimento de 200 euros anualmente também é necessário de maneira a obter a licença de certos programas informáticos. O total do investimento feito no primeiro ano da empresa é portanto de 38200 euros, valor que decresce nos sucessivos anos.

De maneira a suportar todos estes custos, é necessário um financiamento por parte de alguma entidade para suportar alguns dos custos iniciais, pelo menos até ao negócio ser rentável. Como tal, a equipa de trabalho projeta investir cerca de 20000 euros no primeiro ano do próprio capital, bem como um empréstimo inicial ao banco de também 20000 euros, com 4 anos de reembolso, 2 de carência, e uma taxa de juro de 15% por ano. Desta maneira, será então possível dar conta da necessidade de investimento do primeiro ano, de cerca de 44500 euros, pelo que algum dinheiro encontra-se ainda livre para, por exemplo reinvestir de novo no negócio.

7.5 Resultados do projeto VAL

O valor atual líquido na perspetiva do projeto pré investimento é de 755 743 euros, pelo que se verificou um valor menor pós investimento de cerca de 710 446 euros. Na perspetiva de um investidor, o VAL é de 1 271 121 euros.

7.6 TIR e Payback

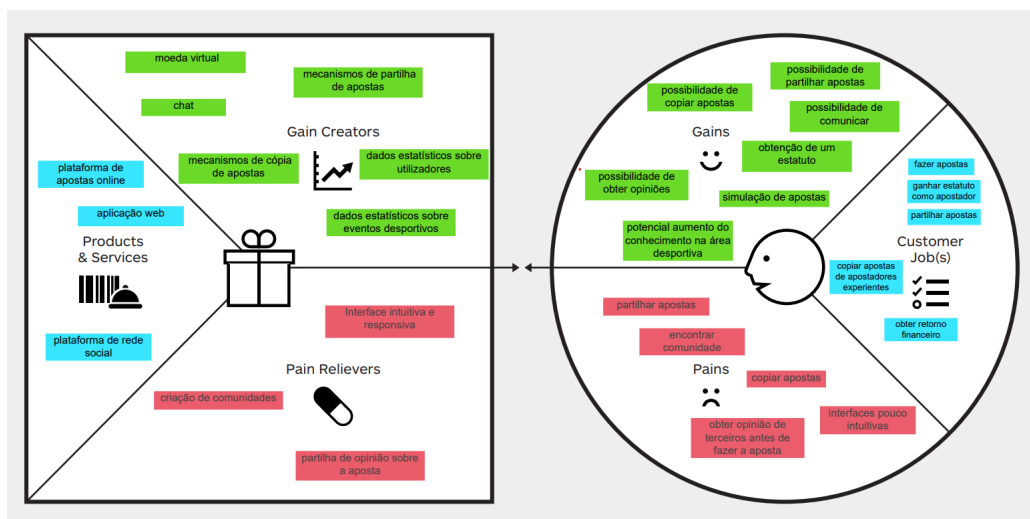
O *payback* representa o número de anos necessários até recuperar o investimento. Como tal, na perspetiva do projeto tanto pré como pós investimento, este é recuperado logo no primeiro ano. Na perspetiva de um investidor, este também terá um retorno no seu investimento logo no primeiro ano também.

Em relação ao TIR, isto é, a taxa interna de rentabilidade, apresenta um valor de 182.25% pré investimento, 182.22% pós investimento e por fim 325.23% na perspetiva do investidor. Visto que quanto mais elevada for esta taxa mais promissor é o projeto, temos em mão um projeto que apresenta expectativas excelentes.

7.7 Análise/Sensibilidade de risco

Na análise/sensibilidade de risco foram estudados os indicadores de risco, para tal verificou-se que o negócio apresenta uma alavanca operacional de cerca de 365% bem como uma alavanca financeira de 120%. Portanto, pode-se observar que o negócio, fruto do mercado juntamente com o produto, possui uma capacidade grande de transformar investimento em lucro.

Canvas Proposta de Valor



Canvas da Análise Estratégica

ANÁLISE ESTRATÉGICA		Designação do projeto: Betting Spree	Desenvolvido por: Betting Spree	Data: 24/11/2
Na conceção de um novo negócio				Iteração n.º 4
Cadeia de Valor Desenhar a cadeia de valor do(s) produto(s) Parceiros/subcontratados/fornecedores Cadeia de valor interna Logística à entrada (de dados) I&D tecnológico Marketing Aproximamento (de dados) Serviço	Vantagens Competitivas Eficiência na utilização dos recursos (custos) Qualidade superior (para o cliente) Capacidade inovadora Elevada capacidade de resposta às necessidades de determinados clientes Pontos críticos de sucesso Centralização de serviços Simular apostas Apostar s. experiência Estratégia Estratégia concorrential Diferenciação de custos, diferenciação, segmentação Objetivos estratégicos Plano de crescimento Captação de novos apostadores Inovação Produto de valor superior ao da concorrência	Missão Designação e explicação do projeto/negócio "Apostas" Missão Visão Valores Criar laços entre utilizadores; Envolver o cliente com acontecimentos desportivos; Permitir uma decisão informada no ato da aposta aos seus utilizadores;	PEST⁺ Ambiente macroeconómico Aspectos socioculturais Económicos Político-legais Tecnológicos Demográficos Etc. Aspectos legais ligados a apostas desportivas Taxa de desemprego Pandemias Diferenças culturais Indústria Qual é a indústria relevante? Modelo das 5 Forças Papel dos Fornecedores e dos clientes Determinantes	Concorrentes 3 a 6 dos principais concorrentes Concorrentes "virtuais" Checklist para a análise da concorrência História Comparativa Betclíc Betano Placard Casino Solverde Bet.pt
Forças e Fraquezas De ideia de negócio 3 a 6 tópicos ordenados por relevância Estratégias para aproveitar as pontos fortes e mitigar os pontos fracos Agregação de serviços; Capacidade de investimento reduzida; Custos elevados; Bom serviço ao cliente;		Oportunidades e Ameaças 3 a 6 tópicos ordenados por relevância Estratégias para aproveitar as oportunidades e mitigar as ameaças Cancelamento de eventos desportivos; Possibilidade de servir novos clientes; Jogos combinados; Mudança tecnológica; Alteração na legislação		

© 2012 paulo afonso dps.um.pt

DPS, Universidade de Minho
www.dps.uminho.pt pauloafonso@ps.uminho.pt

Canvas Modelo de Negócio

The Business Model Canvas		Designed for: Betting Spree	Designed by: Betting Spree	Date: 24/11/2020
				Iteration: 4
Key Partners Quais são os parceiros? Quem são os parceiros? Quem são os parceiros? Quem são os parceiros? Quem são os parceiros? (Serviços de pagamento: Multibanco; Cartões de crédito; PayPal; MBWay; API externa de dados desportivos Bookmakers (corredores) Redes sociais (publicidade) Sponsors)	Key Activities Qual é a atividade principal? Qual é a atividade principal? Qual é a atividade principal? Qual é a atividade principal? Qual é a atividade principal? Manutenção Desenvolvimento Proteção dos dados Key Resources Qual é o recurso principal? Qual é o recurso principal? Qual é o recurso principal? Qual é o recurso principal? Qual é o recurso principal? Bases de dados Servidores Web Sistemas de pagamento Recursos Humanos	Value Propositions Qual é o valor que oferecemos? Qual é o valor que oferecemos? Qual é o valor que oferecemos? Qual é o valor que oferecemos? Qual é o valor que oferecemos? (Homologação do sistema técnico Obtenção da licença de jogo Custos associados a recursos tecnológicos (servidores e bases de dados) Custos associados a recursos humanos Marketing (Publicidade) APIs de obtenção de dados desportivos)	Customer Relationships Como construímos o relacionamento? Como construímos o relacionamento? Como construímos o relacionamento? Como construímos o relacionamento? Como construímos o relacionamento? Comunidades Suporte ao cliente Fornecimento de estatísticas Channels Como alcançamos os clientes? Como alcançamos os clientes? Como alcançamos os clientes? Como alcançamos os clientes? Como alcançamos os clientes? Website	Customer Segments Para quem criamos valor? Para quem criamos valor? Para quem criamos valor? Para quem criamos valor? Para quem criamos valor? Publicidade Apostas Percentagem de lucros associados a partilhas de apostas
Cost Structure Qual é o custo principal? Qual é o custo principal? Qual é o custo principal? Qual é o custo principal? Qual é o custo principal? (Homologação do sistema técnico Obtenção da licença de jogo Custos associados a recursos tecnológicos (servidores e bases de dados) Custos associados a recursos humanos Marketing (Publicidade) APIs de obtenção de dados desportivos)	Revenue Streams Como recebemos o dinheiro? Como recebemos o dinheiro? Como recebemos o dinheiro? Como recebemos o dinheiro? Como recebemos o dinheiro? Publicidade Apostas Percentagem de lucros associados a partilhas de apostas			

www.businessmodelgeneration.com

Entrevistas transcritas

Entrevista nº1

Entrevistado: Daniel Abreu

Entrevistador:É sobre plataformas de apostas. Queria-te perguntar sobre isso. Porque sei que tu apostas. Que plataformas é que costumavas usar ?

Entrevistado:Plataforma online que é a Betclic e também às vezes boletins mesmo, placard.

Entrevistador:Imagina tu para apostar o que é que vês, apostas baseado em que dados ?

Entrevistado:Baseado em estatísticas dos jogos nos antigos jogos e como é que as equipas têm estado, primeiro, em segundo, essas coisas. Por exemplo, um primeiro joga contra um sétimo ou assim, é mais fácil que o primeiro ganhe. Com base em estatísticas. Basicamente.

Entrevistador:Também falas nos grupos e assim, não é.

Entrevistado:Por acaso não entro assim em, não tenho grandes grupos falo mais com alguns amigos e assim que também apostam. Mas por aí eu não entro assim em grandes grupos em que se tem de pagar e essas coisas, não entro assim em grandes grupos.

Entrevistador:Basicamente quanto apostas Quais os maiores problemas que encontras. Que melhoravas.

Entrevistado:Não sei, acho que muitas vezes as casas de apostas têm muito tempo tipo as apostas suspensas, muitas vezes não dá para apostar a certos minutos de jogo, que aconteceu alguma coisa assim. Por exemplo, ontem estava um jogo que esteve dos aos minutos suspenso não dava para apostar durante o jogo, não sei porque, estava assim encravado. Também falo destas casas de apostas que são legais que se calhar têm alguma coisa para cumprir. Essas ilegais são uma aldrabice. Como esta é legal também se calhar também tem algumas regras para cumprir que eu não saiba.

Entrevistador:Não podes apostar durante o jogo não é? Com que frequência é que costumavas

apostar.

Entrevistado: Isso também depende dos jogos. Mas sei lá, mais durante o fim de semana ou nos jogos da semana como há agora a Liga dos Campeões. Eu só aposto no futebol praticamente. Duas a três vezes por semana.

Entrevistador: Como é que como é começar a apostar ?

Entrevistado: Comecei... Queria ganhar, fazer uns trocos. Não sou nenhum maluco, é cinco euros no máximo e com muito cuidado. Ou seja, não posso dizer que se calhar não perdi dinheiro, também não ganhei muito. Mas estou taco a taco. Isto não é nenhum vício, é mais

Entrevistador: Um passatempo, não é?

Entrevistado: Se der para tirar um dinheirinho extra, espetáculo.

Entrevistador: Gosta de futebol, gostas de desporto e gostas de, se calhar ganhar algum dinheiro com isso, não é?

Entrevistado: E sendo legal não há problema.

Entrevistador: Costumas partilhar as tuas apostas?

Entrevistado: Com Tiago só, basicamente. Só eu e ele é que partilhamos e com o Zé às vezes também quando ele pergunta.

Entrevistador: Partilham e fazem as mesmas ou partilham e trocam opiniões, vai ganhar, vai perder?

Entrevistado: Partilhamos e trocamos opiniões, exatamente. Às vezes podemos fazer as mesmas quando temos as mesmas opiniões mas muitas vezes só partilhamos ideias e depois fazemos diferente. Mesmo assim.

Entrevistador: E o que é que achas que podia fazer apostar mais?

Entrevistado: O que é que me podia fazer apostar mais? Começar a ganhar mais. Se começar e a fazer mais dinheiro. Assim como às vezes vou perdendo e como não sou rico também não arrisco muito. Como digo, isto não é um vício, é mais um passatempo.

Entrevistado: Tiago Ferreira

Entrevista nº: 2

Entrevistador: Basicamente ia fazer-te perguntas sobre a área das apostas desportivas porque eu sei que tu fazes. Sei que costumas utilizar este tipo de plataforma e queria fazer-te perguntas no sentido de que plataformas é que usas, que problemas é que tu encontras, essas coisas.

Entrevistado: Está bem, pacífico.

Entrevistador: Pronto, que plataformas é que costumas usar ?

Entrevistado: Olha eu costumo usar uma aplicação. Tipo, que podes fazer apostas na hora. Fazes um depósito e depois podes fazer um levantamento, estás a ver ? Neste momento, não uso apostas físicas, isto é, de ires a um quiosque, tipo placard.

Entrevistador: Só usas online mesmo, não é?

Entrevistado: Exato, exatamente. Para mim tem, não sei isto te interessa, mas para mim tem imensas vantagens, não só não ter que me deslocar poder fazer a qualquer altura inclusive durante os jogos ou seja os Jogos já começaram.

Entrevistador: Posso consoante o que eu acho que vai acontecer. Fazer apostas nesse sentido enquanto que para outras plataformas, tipo nas (falha no áudio).

Entrevistado: Tens até cinco minutos antes do jogo para apostar e fica-se por aí. A partir do começo do jogo não podes apostar naquele jogo, nas plataformas físicas. Portanto isso tem essa vantagem.

Entrevistador: A questão da plataforma que eu uso e que tem bastantes aplicações de telemóvel nesse sentido.

Entrevistado: Portanto a questão dos levantamentos é muito fácil, apenas tens que dar.

Entrevistador: Apenas tens que dar um, basta apenas tens que dar, desculpa lá, apenas tens que dar

Entrevistado: Um documento com o teu banco. Teu nome, morada e assim, estás a ver.

Entrevistador: Ou seja para ser válido os levantamentos posteriores, percebes ? Ou seja uma coisa muito simples.

Entrevistado: Para o dia em questão de plataformas acho que isto. A minha tese é plataformas online são muito mais produtivas para o apostador, entendes ?.

Entrevistador: E qual é que é o nome dessa plataforma?

Entrevistado: Ah, a casa de apostas é a bet click que é a mesma que o Daniel te disse, julgo eu.

Entrevistador: Sim, sim, também falou dessa. Mas costumavas fazer apostas com que frequência ?

Entrevistado: Imagina eu costumo, por exemplo, ao fim de semana, é quando, normalmente, os campeonatos estão mais ativos e quando há uma maior variedade de jogos, estás a ver? Por isso, que eu tento sempre fazer é obviamente fazer uma análise detalhada das equipas e da forma das equipas. E nesse sentido tentar construir um conjunto de jogos que eu acho que vai acontecer naturalmente. Variam entre registos de, por exemplo, apostar um euro para ter euros de lucro, que é a minha aposta mais frequente. Mas também já aconteceu apostar euros para, por exemplo, dobrar seja com poucos jogos seja com uma odd dois apostar euros para ir buscar outros 10, neste caso 20, estás a compreender ou seja. Varia muito nesse sentido. Mas eu jogo muito em ir buscar sempre, quase sempre por dez euros de lucro é o meu objetivo base diário. Obviamente que nem sempre acontece mas é sempre esse o meu objetivo. Frequência diria fim de semanas. Fim de semana que costumo fazer. Mais do que uma aposta por dia para também tentar diversificar os jogos, porque basta um falhar para a tua aposta.

Entrevistador: Pois claro, para perder tudo.

Entrevistado: É, exatamente para perder o que investi, percebes ? Acho que é mais nesse sentido.

Entrevistador: Ai falaste de uma coisa interessante, que é, onde é que tu tu vais buscar esses dados, disseste que vais buscar dados.

Entrevistado: Ok, ok. O que eu faço é há aplicação que é os meus resultados. Em que eu imagina. Também eu já tenho uma experiência que me permite seleccionar algumas equipas que eu considero sem estudo. Que eu confio nelas percebes confio no sentido de achar que são grandes equipas e que normalmente ganham os seus jogos. Claro que o futebol é imprevisível e nem sempre isso acontece. Há sempre surpresas obviamente. Mas o que eu faço é seleciono equipas que eu considero que sejam boas sem grande estudo e depois analiso o jogo concretamente e vejo como é que tem sido a forma da equipa se nos últimos jogos perdeu ou ganhou ou empatou. Estás a perceber. E também depois veio o fator casa, se joga em casa ou fora isso tem sempre importância, obviamente, um jogo em casa. Mesmo sem adeptos terá sempre, será sempre mais fácil de ganhar um jogo fora e depois ter em consideração os resultados da outra equipa com quem ela vai jogar. Obviamente também jogo com as odds se eu vejo que há um jogo em que considero que a equipa tem muita confiança que a equipa vai ganhar e a odd está bastante boa, vou apostar nesse jogo obviamente. Por exemplo, ods baixas em que eu considero que a equipa seja no entanto favorita, mas que a odd não compensa o risco, eu descarto logo percebes. Eu faço uma seleção de jogos e vou descartando consoante eu faço uma análise em odd, forma das equipas, se joga em casa ou fora e a forma do adversário naturalmente.

Entrevistador: Penso que tu vejas e tires os teus dados de sites e assim, mas por exemplo, mas também falas com Daniel. Neste caso, que eu falei com ele de manhã e falas com outras pessoas. Tens, por exemplo, opinião de outras pessoas. Achas isso interessante, a opinião das pessoas ou não ligas muito a isso.

Entrevistado: Claro que sim. Imagina eu sou um apostador que não tem muito isso em ou conta. Imagina eu vou tentar explicar isto que é. Tenho em conta, mas opinião das outras pessoas não influencia a minha opinião. Por exemplo, eu gosto de ouvir a opinião das pessoas para ver até que ponto é que a minha opinião vai de encontro a elas. Mas por exemplo se uma pessoa disser

olha devias apostar naquele jogo. Se eu genuinamente não achar que aquele jogo deve valer a pena eu não sigo a opinião dessa pessoa. Ou seja eu é muito de, para mim as apostas tem muito valor porque são os meus prognósticos e não de outras pessoas.

Entrevistador: Não te deixas muito levar, não é.

Entrevistado: Não, por exemplo, imagina eu sigo alguns grupos de apostas, em que eles fazem a sua análise diária. E eu ,por exemplo, num jogo que não considere que seja muito favorito se esse grupo de apostas coloca. Eu não vou mudar a minha opinião, simplesmente vejo. O grupo de apostas não é para eu modelar as minhas apostas. É para eu ver até que ponto é que as minhas apostas vão de encontro ao grupo. Para me dar um pouco mais de segurança.

Entrevistador: E esses grupos não são na betclik, são no facebook ou assim, não é ?

Entrevistado: É no facebook, mas são maioritariamente no telegram. Quase todos são no telegram.

Entrevistador: Para fazeres essa tua decisão, não é, tu andas em muitas redes sociais. Vais à betclik, quer dizer, não é uma rede social, não é, mas vais ao site de apostas, vais às estatísticas, vais falar com o Daniel, vais ao facebook, vais ao telegram, vais a um conjunto de sites. E nesses sites de apostas, nessas plataformas, que erros é que encontras ou problemas ou que... Que melhorias que é farias?

Entrevistado: Olha eu, por exemplo, acho que é, é o seguinte, eu vejo que nestes grupos de apostas. Estás a perguntar relativamente aos grupos de apostas, certo?

Entrevistador: Sim, o que é que achas que poderia melhorar a tua experiência da aposta.

Entrevistado: Ok, já estou a perceber. A minha experiência de apostas englobando tudo. Para já relativamente aos grupos de apostas eu verifico que eles arriscam muito pouco. E tu podes até podes dizer OK. Arriscam muito pouco, mas se calhar acertam mais, correto. Mas parece que é mais a intenção deles não é mais estudar o que é que poderá vir a ser uma boa aposta, mas sim ser certinho. O que é que isso implica, ao ser certinho está a convidar os utilizadores a subscrever mais a esse grupo estás a compreender? Em vez de serem mais do tipo em vez de pensarem tanto em angariar mais subscritores acho que eles deviam ter mais do género. Esta é a

minha opinião mesmo que seja audaz demais é a minha opinião. Em vez de estar sempre a puxar para baixo, percebes o que quero dizer. Ou seja, eu em muitos feedbacks de grupos que tenho é basicamente resultados um pouco mais garantidos que isso eu já sei, percebes. Por isso a experiência dos grupos não é muito gratificante, muito sinceramente. Ainda para mais em grupos gratuitos. Eu não pago para estar em grupos de apostas obviamente. Mas em grupos gratuitos é mais ou menos essa experiência. Depois relativamente à aplicação penso que é o possível, percebes? Aquilo já é um mecanismo tão bem montado. Muitas vezes debruço-me sobre isso, que é como é que é possível eles gerirem a questão das odds. A questão de por exemplo ter que haver sempre pelo menos uma pessoa a ver cada jogo cada jogo que está disponível para apostar na Betclic faz-me uma confusão tremenda, ou seja, isso a mim faz-me pensar que de facto isto está. Mesmo muito bem montado. Por isso eu penso que disponibilizar a stream do jogo. E que, por exemplo, na Betclic já acontece com grande regularidade. Isso é exponencia obviamente. Portanto a experiência do utilizador. Ou seja quando estás a acompanhar o jogo e podes por exemplo se a prestação da equipa vai ser mais estás a ver que a outra equipa está muito perto do empate ou até de marcar um golo da vantagem. Isso permite reajustar. Outra coisa que por exemplo as aplicações de, portanto online têm que as físicas não têm. Depois se quiseres podes fazer esse paralelismo entre prós e contras. Imagina que eu faça uma múltipla e acerte todos exceto um jogo. Ou seja falta-me um jogo por realizar todas bateram. Eu tenho a oportunidade de fazer uma contraposta. O que é uma contraposta? Por exemplo, imagina que eu apostei um euro para ir buscar euros. Vamos fazer um bocado mais alto. Imagine que eu apostei um euro para ir buscar euros ou euros vamos dizer anos. Ou seja, tenho de lucro, correto? O que eu posso fazer quando só me falta um jogo da aposta. Já acertei todos e esse jogo ainda se vai realizar. Eu posso garantir que ganho de certeza absoluta algum dinheiro. Mesmo sem aquele jogo se realizar. O que é que eu faço? Por exemplo, imagina que eu apostei na vitória vamos dizer Juventus Torino. Se eu apostei na vitória da Juventus, o que é que eu tenho que fazer? É fazer uma aposta, relativamente a Torino ou o empate. Ou seja, que o Torino ganha ou empata. Que é que isso me garante? Se a Juventus ganhar ganho aquela aposta que tinha inicialmente, se o Torino ou empate bater, ou seja se a Juventus não ganhar. Ganho aquela aposta que fiz separadamente. Isso garante que aconteça o que acontecer eu tenho o lucro, estás a compreender. Enquanto que nas, portanto, nas físicas esse jogo é muito mais complicado. Porque, por exemplo, tens que te deslocar ao quiosque novamente para poder fazer essa contraposta, enquanto que no telemóvel cinco segundos ou dez segundos. Mas também atenção tenho a levantar uma desvantagem que não considero que aconteça comigo mas que pode acontecer e já ouvi muita gente a dizer que prefere as físicas por causa disto que é. É muito tentador tu teres, por exemplo, dez na conta de apostas. Que é basicamente dizer que "Oh pá, perdi aquela" tens sempre aquele gostinho de apostar mais e mais e mais e se calhar ao final do dia perdes os euros. Enquanto que apostas físicas é vais lá depositas, por exemplo, euros, levas o papelinho com a aposta. E se perderes a aposta. Ir lá voltar para fazer outra já não apetece tanto. Enquanto que no telemóvel é só um

click, percebe? É um click e já perdeste dinheiro. Agora uma pessoa que consiga equilibrar, obviamente que as apostas online são melhores, objetivamente. Mas eu penso que seja.

Entrevistador: Não, foi uma boa resposta. Acho que elaboraste bem. És uma boa pessoa para entrevistar dás muita informação.

Entrevistado: Eu sei que quanto mais informação melhor.

Entrevistador: Estás a discutir uma aposta com o Daniel. Tu falas com ele se vais apostar ou não. Ou seja, partilhas. Achas que poderia haver formas mais fáceis de partilhar ou achas que está bem assim?

Entrevistado: Por acaso sou sincero, ainda não pensei muito nisso, mas, por exemplo, eu sinto que por exemplo agora fazendo um paralelismo com, portanto, para a aplicação que eu uso que é a betclíc. Julgo que podiam facilitar uma coisa que é, por exemplo. O Daniel que partilha comigo uma aposta que fez e eu ainda nem sequer fiz a minha análise nem me debrucei sobre os jogos do dia seguinte ou do próprio dia naturalmente dependendo de que altura do dia estar a apostar. E até gosto bastante da aposta dele. É uma aposta que eu considero que sem a minha análise eu faria. Era muito interessante haver nas apostas, por exemplo, não diria um link, mas código que eu pudesse introduzir e que em vez de eu estar a ir à app e a seleccionar os jogos que ele fez. Através desse link a aposta se fazer automaticamente. Por exemplo, ele fez uma aposta e eu até gosto. Introduzo um código, há um código associado àquele conjunto de jogos e a aposta ficaria automaticamente. Portanto eu sei que não respondi concretamente à pergunta, mas isso facilitaria bastante a troca de ideias. Relativamente, atenção, à aplicação que eu uso, porque eu tenho ideia que as outras têm essa funcionalidade.

Entrevistador: Sim, já ouvi falar de QR Codes.

Entrevistado: É isso, por exemplo, isso existe no placard e no placar, por exemplo, podes apostar com esse QR Code e por exemplo alguém te envia. Vais ao quiosque introduzes e a aposta está feita. E eu penso que poder-se-ia exponenciar a experiência com esse tipo de ideias.

Entrevistador: Disseste que apostas ao fim de semana o que é que achas que podia fazer, principalmente ao fim de semana, não é? O que é que te podia fazer apostar mais, mais vezes.

Entrevistado: Olha eu vou-te explicar porque é que eu falei maioritariamente no fim de semana. É muito simples porque ao fim de semana é quando os grandes campeonatos funcionam, percebes? Maioritariamente, por exemplo, podes também incluir. Portanto posso também incluir relativamente à tua pergunta que fizeste. Com que frequência é que eu aposto, por exemplo, a meio da semana quando não há competições europeias por exemplo Liga dos Campeões ou Liga Europa que é competições em que as melhores equipas de todos os campeonatos jogam entre si. E isso acontece sempre a meio da semana. Quando isso acontece naturalmente que posto a meio da semana porque estão lá as equipas com quem eu tenho mais conforto quando aposto. Por isso, isso também acontece, mas quando se fala em fim de semana é por exemplo uma norma. Imagina, é quando especialmente acontecem os jogos dos campeonatos mais importantes. Mas também acontece por exemplo de vez em quando acontecer jogos desses desses campeonatos importantes. O inglês, o italiano, o alemão, o francês, o português a meio da semana só que maioritariamente é ao fim de semana por isso é que frisei isso. Agora basicamente se quisermos resumir eu oposto quando sinto que os jogos desse dia me dão garantias.

Entrevistador: Ou seja, tu apostas quando te mesmo confortável. Se tu não sabes, se não sentes o que vai acontecer não fazes nada.

Entrevistado: Se eu não conheço as equipas eu não aposto, nunca. Ok, ok. É nesse sentido. Imagina eu, por exemplo, num grupo de apostas dizes-me que a equipa da segunda divisão inglesa por exemplo vai ganhar. Se eu não a conheço nem nunca a vi jogar não vou seguir essa sugestão. Tem que ser uma adaptação entre as sugestões dos outros e as minhas sempre.

Entrevistador: Ok, pesas um lado e o outro e fazes a tua aposta.

Entrevistado: Eu não tenho mais perguntas.