

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Apesar de fazer parte do cotidiano e até mesmo cultura do brasileiro, o vício em apostas é um problema que vem ganhando notoriedade no país nos últimos anos. Com a chegada, em especial das casas de apostas *online*, os problemas que acompanham o mundo das apostas, que eram mais velados na forma de loterias principalmente, se expandiram para todas as classes sociais do Brasil. Assim, a população comum tem acesso a uma forma de entreterimento banida no país desde a década de 40 com a proibição dos cassinos, resultando em um aumento no número de usuários que acabam se viciando nas sensações geradas pelas ferramentas dos cassinos feitas para maximizar a retenção de usuários.

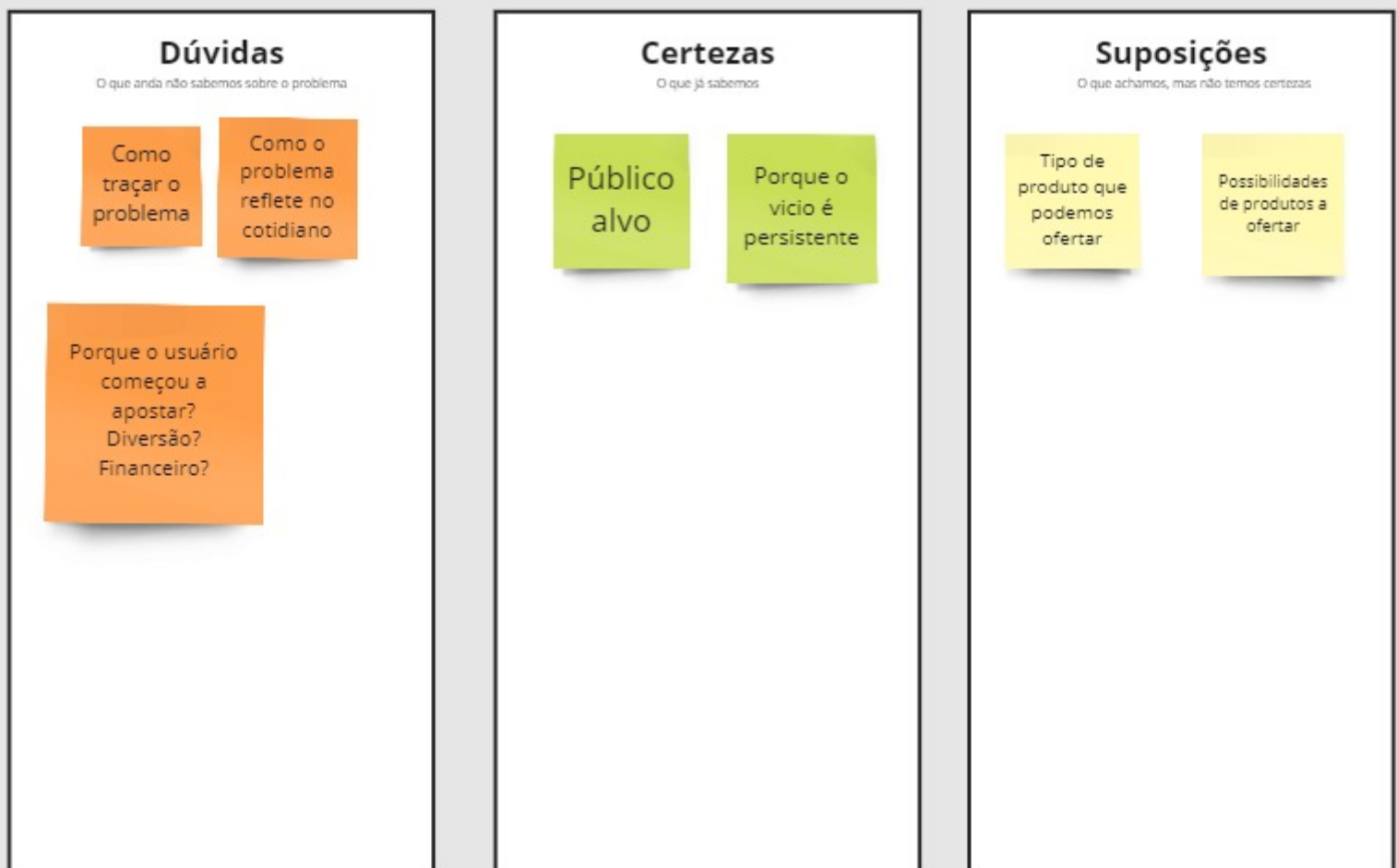
Essa estratégia de mercado gera, infelizmente, pessoas que sofrem com esse transtorno do jogo, o que reduz a qualidade de vida, seja pelo descontrole financeiro gerado, com pessoas perdendo grandes quantias essenciais para a subsistência ou também a questão pessoal, com o vício afastando algumas pessoas da vida do usuário.

Membros da Equipe

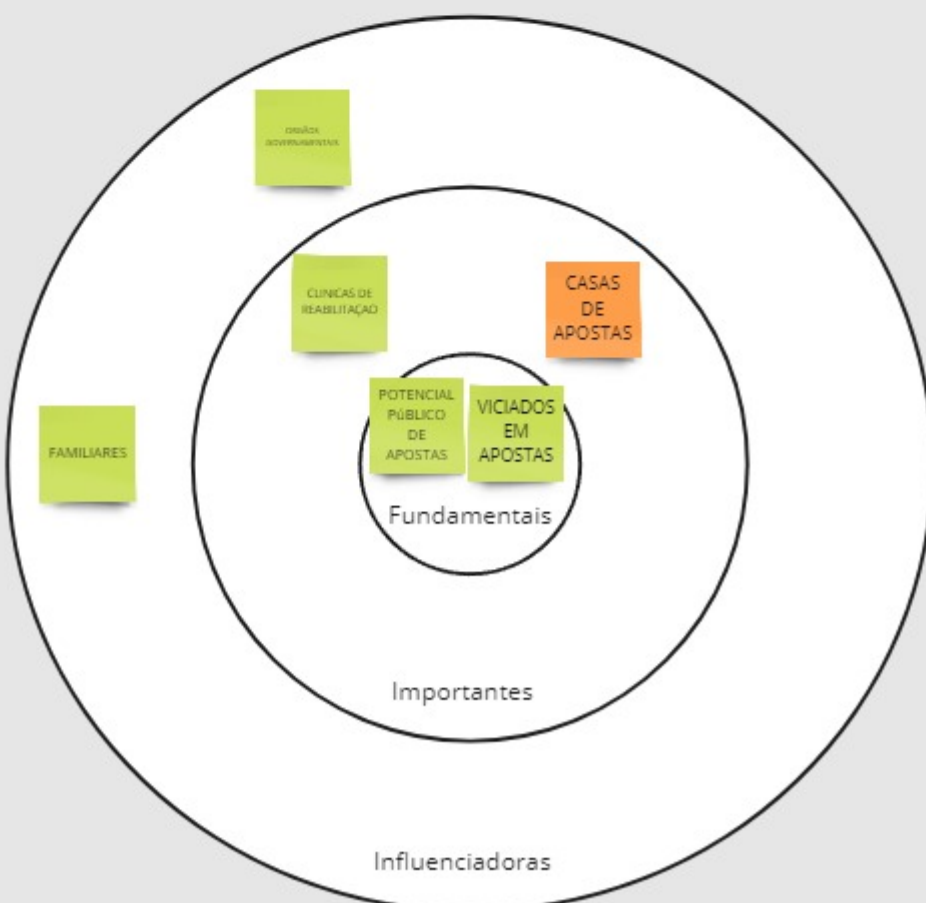
- Andriel Mark da Silva Pinto
- Arthur Dornas Mendes
- Bruno Menezes Rodrigues Oliveira Vaz
- Henrique Eleutério Santos Azevedo
- João Pedro Xavier Crispi
- Lucas Coelho de Melo

Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção de projetos baseado nas técnicas de Design Thinking. Versão 1.0 (setembro-2021). Diversos artefatos desse processo se baseiam no material cedido pela [Design Thinkers Group](https://www.designthinkersgroup.com/).

Matriz de Alinhamento CSD



Mapa de Stakeholders



Pessoas Fundamentais

Principais envolvidos no problema e representam os potenciais usuários de uma possível solução.
Ex do Uber: motoristas e passageiros

Pessoas Importantes

Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas
Ex do Uber: taxistas, gov. locais, loja AppStore

Pessoas Influenciadoras

Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução.
Ex do Uber: Reguladores setor de transporte, opinião pública

Entrevista Qualitativa

Pergunta

Em quais momentos do dia você sente vontade de apostar?

Resposta

"Esse desejo por apostar vem em momentos que estou estressado com alguma coisa do cotidiano que é quando aposto impulsivamente ou também em mimentos que acompanho streamers como: Yuuri22 que apostam dinheiro real em live, o que me instiga a fazer o mesmo e coloco dinheiro recreativamente para apostar."

Pergunta

Quando teve acesso ao uso de cassinos?

Resposta

"Obtive os primeiros contatos com plataformas de cassino em 2022 quando o hype começou estourar e os influenciadores começaram postar jogando, mas era bem menor que hoje em dia."

Pergunta

Você sente abstinência de apostar?

Resposta

Nunca fiquei longos períodos sem contato com aposta então não sei dizer ao certo, seja com meu trabalho, apostar no meu time no free fire, em apostas esportivas ou no cassino estou sempre tendo contato, seja por diversão ou por obrigação para fazer minha renda.

Pergunta

Você tem vontade de para de apostar se pudesse?

Resposta

Sim

Pergunta

Resposta

Pergunta

Resposta

Highlights de Pesquisa

Nome

Andriel

Data

05/04/2024

Local

O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.

Um aspecto que marcou muito o fato de que o primeiro entrevistado estar apostando quantias absurdas, valores na casa dos R\$10.000,00, enquanto outros apostavam em quantidades menores mas que implicavam em uma saúde finaceira muito pior devido as perdas que impactaram diretamente o orçamento familiar.

Aspectos que importaram mais para os participantes

A negação do vício, para alguns participantes merece entrar nessa categoria, pois notou-se uma ênfase em enfatizar que não estão viciados, e que podem parar quando quiserem

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

A menção honrosa de um tópico recorrente pode ser dada ao fator dessas pessoas de entrarem no mundo das apostas. Uma vontade de gerar uma mudança de vida, seja criando uma renda extra ou até mesmo sonhos de enriquecimento com apostas.

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

O uso de meios mais sutis para reduzir a reincidência dos jogos, já que um bloqueio total não é forma que as personas veem que pode ajudar elas a sairem do vício.



PERSONA

NOME Yuri

IDADE 20 anos

HOBBY Apostar

TRABALHO Streamer

PERSONALIDADE

- Espontâneo
- Engraçado
- Impulsivo
- Desestabilizado emocionalmente

SONHOS

Sonha com um futuro completamente estável para a família

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Utiliza de celular, computador, redes sociais, plataformas de apostas, placa de apostas. Usa essas ferramentas como ganha pão, criando entretenimento ao fazer lives apostando em sites.



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

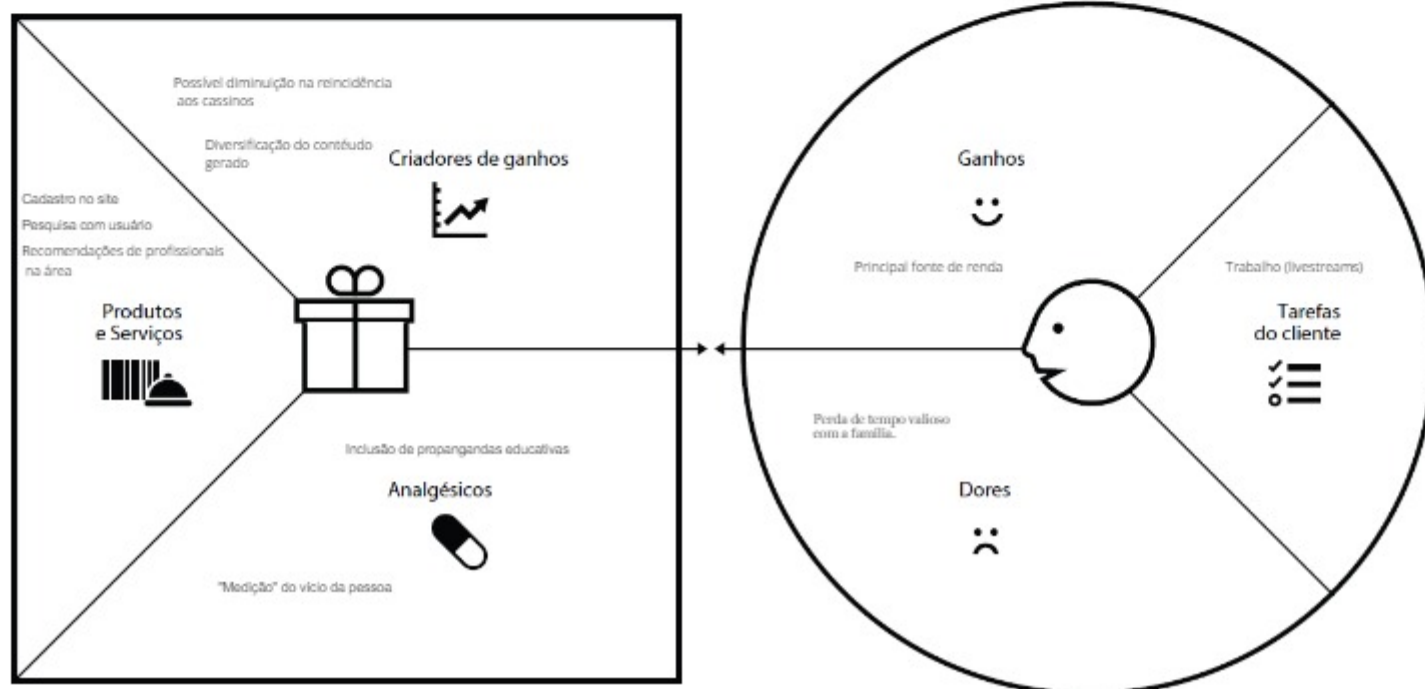
O foco ao utilizar destes serviços é almejar maiores lucros, já que em sua profissão, as lives de apostas são a fonte de renda principal,

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME André Ilton

IDADE 19 anos

HOBBY Futebol, jogos eletrônicos

TRABALHO Empacotador

PERSONALIDADE

- Humilde
- Estressado
- Sem malícia
- Compulsivo

SONHOS

Mudar de Vida, ascender financeiramente, assim como lhe foi vendido por influencers que acompanha.

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Em seu dia a dia utiliza o aparelho celular, como forma de entretenimento, inclusive para apostas, após o dia de trabalho. Para o trabalho ele utiliza principalmente o transporte público, fazendo também serviço de motoboy eventualmente.



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

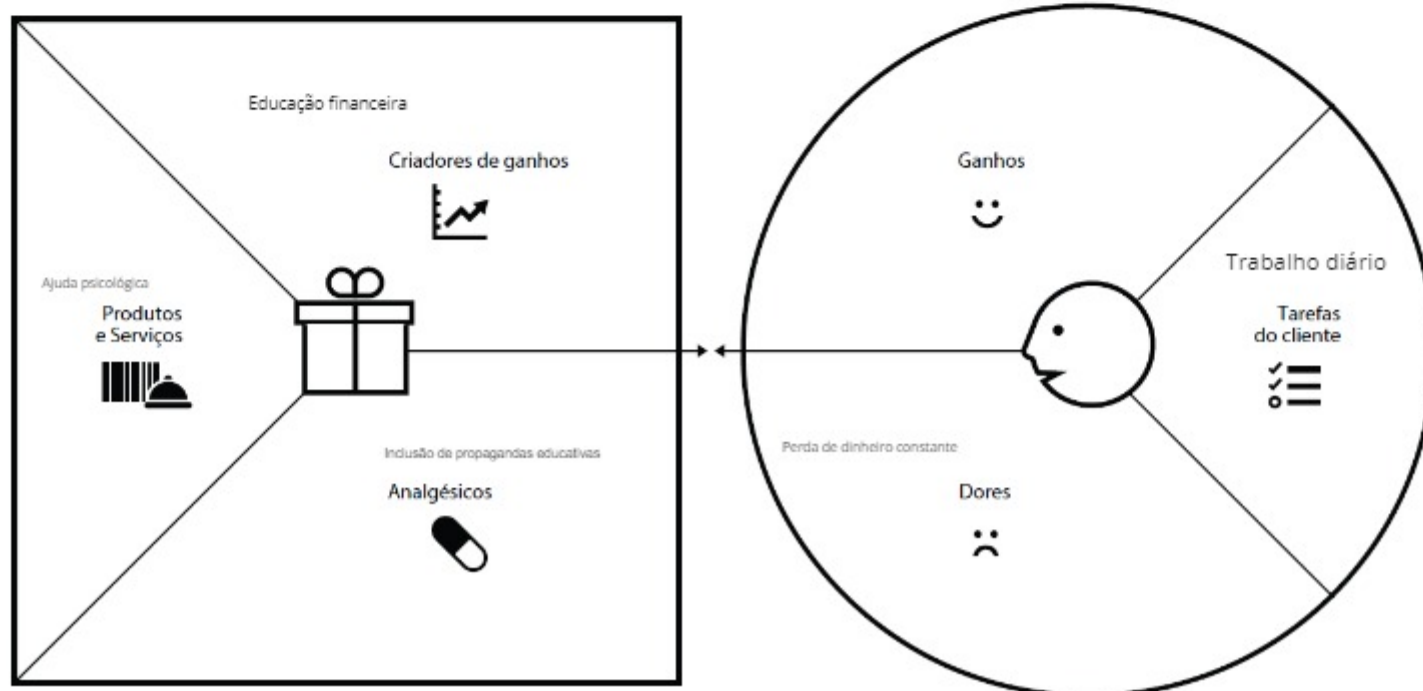
O celular é essencial pois é a ferramenta de lazer além de todas as funcionalidades, permitindo com que ele se aprofunde mais no meio, conhecendo novos jogos, novos influencers.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR



Brainstorming / Brainwriting

Andriel

Arthur

João

Bruno

Pesquisa com
o usuário

Bloqueadores
diários

simulação de
uma casa de
apostas

propagandas
negativas

cadastro
para
psicólogos

medição de
dados do
comportamento
do usuário

Alertas
extensivos

Pop ups
nos
sites

Cadastro de
usuários em
um banco
de dados

Diagnóstico
para o
usuário

extensão no
navegador

Localização
do usuario

alinhar paciente
e psicólogo por
meio da
distancia entre
eles

Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES

Pop ups
nos
sites

Jogo do
penalti

Cadastro de
usuários em
um banco
de dados

Diagnóstico
para o
usuário

IDEIA 1

Simulação de um cassino
online

O produto irá simular um jogo de cassino, em especial o do Pênalti. O display consiste em um gol com goleiro e 5 posições no gol. O usuário irá jogar como se fosse um jogo normal de cassino, porém com isso poderemos obter dados acerca de seu comportamento.

IDEIA 2

Pesquisa com usuário

Um questionário que o usuário irá responder que irá permitir obter outras informações sobre o comportamento do mesmo, permitindo uma melhor recomendação de que serviço deve ser indicado.

IDEIA 3

Cadastro de usuários

O cadastro poderá ser de tanto usuários que são viciados em apostas quanto psicólogos que se interessem pelo trabalho prestado, e queiram entrar em parceria.

IDEIA 4

Criação de pop ups sobre os
malefícios do vício

A forma mais eficiente para atacar o problema seria diminuindo a dopamina liberada, uma extensão que altere sons e imagens de cassinos seria o ideal, porém pop ups são também uma boa iniciativa.

IDEIA 5

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS
1-simulação de uma casa de apostas
2-Anúncios educativos
3-criação de uma extensão
4-criação de cadastros (usuário e psicólogos)
5-triangulação da localização do usuário com psicólogos
6-Pesquisa com usuários

