DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

G14 – Vício em apostas 1

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

Contexto do projeto

O nosso foco atual é desenvolver um site, ou aplicativo, onde podemos encontrar uma forma de combater o risco em apostas, já que recentemente esse problema anda em alta, principalmente com streamers começando a receber dinheiro enquanto apostam, de forma que, seu público sente a vontade de apostar também.

Devido ao banimento dos cassinos nos anos 40, criou-se uma tensão sobre a falta de entretenimento, causando pessoas viciadas a procurarem métodos alternativos, e pessoas que eram tentadas a seguirem esses passos.

E, devido a esse vício, gera-se uma série de problemas em relação a saúde de seus apostadores, já que muitos acabam gastando mais dinheiro do que deveriam, e afetando não só suas vidas pessoais, mas também a vida de seus familiares.

Nosso público alvo são justamente essas pessoas, que estão viciadas, mas estão cientes sobre o próprio vício e querem melhorar, com o objetivo de encontrar a forma ideal para que lentamente se livrem desse vício, e dependendo de um diagnóstico que é feito no início, encontrar a forma ideal de como fazer esse processo.

Especificação do projeto

Com base nas entrevistas, podemos perceber que:

Usuário	Para
Parar de ser viciado em apostas.	Parar de perder dinheiro.

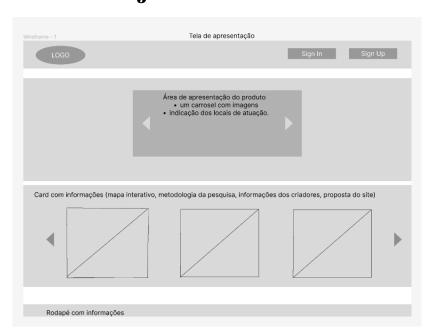
Então, nós devemos:

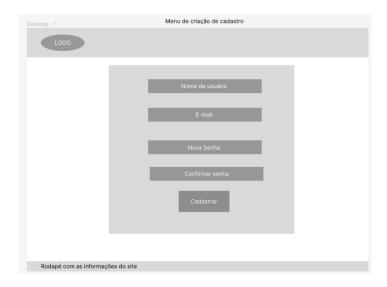
Administradores	Para
Encontrar o melhor método de	Acabar com o vício em apostas de
solução possível.	nosso usuário, gradativamente.

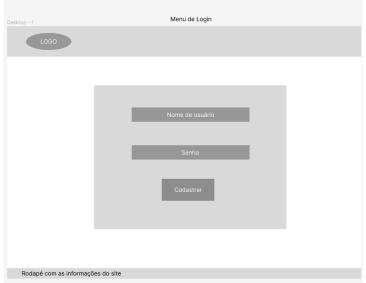
Porém, para que todo esse processo funcione, existe uma série de requisitos, por exemplo:

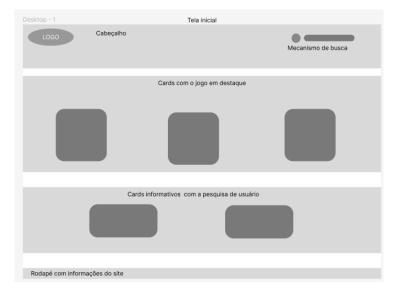
- Testar o nível de vício do usuário por um jogo. [Prioridade alta]
- Uma forma de questionar o usuário responsivamente. [Prioridade média]
- Indicar uma ajuda psicológica baseada na localização. [Prioridade alta]

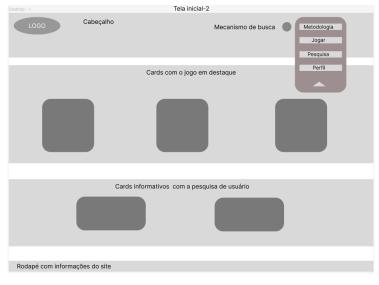
Projeto de interface

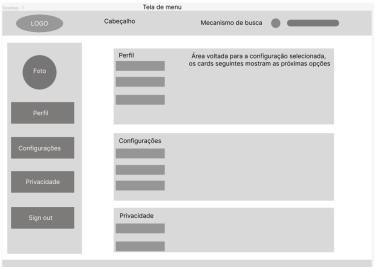


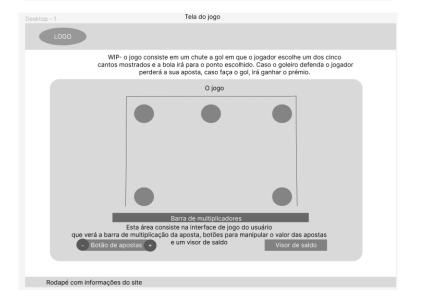








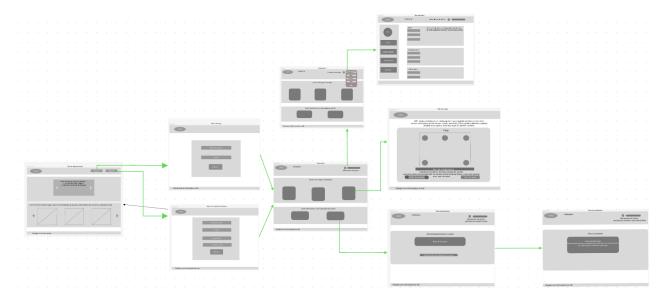








User flow



Metodologia

As tarefas do trabalho foram distribuídas entre subgrupos, com exceção da discussão de ideias nas aulas de TI I. Segue abaixo a divisão prédeterminada:

Visual/Apresentação:

Andriel Mark da Silva Pinto.

Bruno Menezes Rodrigues Oliveira Vaz.

Henrique Eleutério Santos Azevedo.

Documentação do projeto:

Arthur Dornas Mendes.

João Pedro Xavier Crispi.

Lucas Coelho de Melo.

Em sequência um maior detalhamento do que cada membro irá fazer:

Arthur: Documentação do projeto e contribuindo para ideia de desenvolvimento e inovação.

Andriel: Foi o responsável por coletar dados, através das entrevistas.

Lucas: Fez pesquisas bibliográficas e contribuiu com as ideias para o corpo do projeto.

Bruno: Foi responsável por colocar as tarefas no miro, arrumando o layout, user flow e wireframes.

Henrique: Contribuiu para o desenvolvimento da apresentação.

João Pedro: Responsável pela documentação do projeto.

Para a realização da primeira Sprint foi utilizado o ambiente Miro disponibilizado pelos professores para organizar e planejar as etapas do trabalho.

Em seguida foram utilizados tanto o Figma quanto o Marvel App para realizar o design dos wireframes tanto quanto do user flow. A plataforma do Github também foi utilizada a fim de documentação em que todo o progresso será também exibido no repositório do grupo.



https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/ti-1-pmg-cc-m-20241-g14-vicio-em-apostas-1