

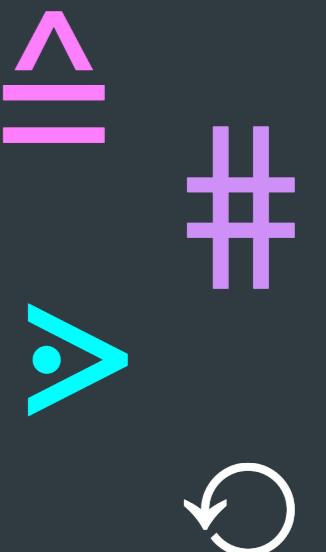
Trabalho Interdisciplinar

Front-End

Vício em apostas digitais:
as famigeradas "bets"

Grupo

Andriel Mark
Arthur Dornas
Bruno Menezes
Henrique Azevedo
João Xavier
Lucas Melo



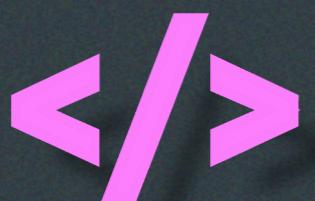
Contexto histórico das apostas no Brasil

I As apostas fazem parte da cultura Brasileira a Séculos: Passando pelos jogos de cartas trazidos por europeus no século XVI, Criação do jogo do bicho em 1892, Loteria Federal em 1917, Era do Ouro com a legalização no governo getulio Vargas, ate os dias atuais

I Devido a ser um objeto de consumo diversificado e dinâmico, hoje se adaptou ao cenários tecnologico e as tendências esportivas, se tornando uma das formas de entreterimento mais utilizada pelos brasileiros, juntamente aos cassinos online e "slots", que vem sendo muito divulgados por influenciadores digitais.

Objetivo do projeto

Nosso grupo acreditou não existir um mecanismo concreto que possa fazer com que o usuário comprehenda se o mesmo está viciado e caso esteja em qual nível.



Pensando nisso desenvolvemos um software que consiga medir através das próprias ações do usuário em uma simulação de um aplicativo de cassino, o número de cliques para jogar, escolhas dentro do cassino do jogador, entre outros.



Como será o funcionamento do aplicativo

Contabilização de cliques, seguidos em: após acerto, para tentar novamente e dobrar os ganhos.



Contabilização de cliques para reiniciar a jogada; número de vezes, que um mesmo canto foi selecionado, entre outros.



Exemplificação do "slot" que será desenvolvido: "Penalty Shoot-out"

≠

>



>

+

Solução



A solução a partir desse projeto é informar o usuário com a maior precisão possível o quanto viciado ele está, a partir de fatores como quantidade de cliques, repetição de opções, entre outros.

Com isso daremos um resultado personalizado e indicaremos qual a melhor forma para cada pessoa se tratar do vício ou, caso não tenha alcançado esse patamar, a vontade de apostar, gerando desde um cronograma de pausas até uma recomendação para tratamento profissional



Principais causadores do vício em apostas online atualmente

Influência digital

Constante crescimento de influenciadores digitais que fazem contrato de divulgação com essas plataformas induzindo seus seguidores ao vício

Associação ao esporte

Somado ao amor ao time do coração uma pessoa entra na plataforma patrocinada e começa apostar em esportes constantemente indo a aba de cassinos, que é considerado “o vilão final”

Busca por lucro rápido

A busca por uma forma de mudar de vida em jogos de azar, cresceu muito, pois pessoas com pouca informação sobre o assunto passam a acreditar que o cassino é um jogo lucrativo

- □ ×

Público Alvo

- Jovens (18 à 35 anos)
- Primordialmente do sexo masculinio
- Têm contato com influenciadores digitais que divulgam plataformas de apostas
- Dependem do tempo e/ou dinheiro para uma melhor qualidade de vida

- □ ×

÷ ≥ ↓↑