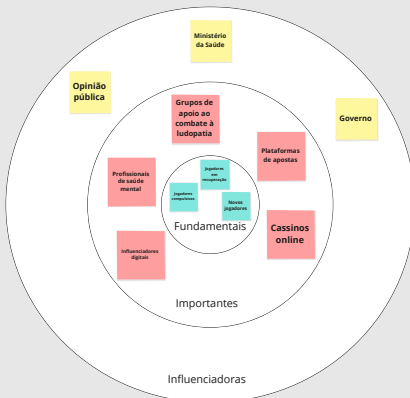


Matriz de Alinhamento CSD

Dúvidas O que ainda não sabemos sobre o problema	Certezas O que já sabemos	Suposições O que achamos, mas não temos certeza
<div data-bbox="70 167 174 269">Aposta esportiva é jogo de azar?</div> <div data-bbox="220 167 324 269">O que leva um indivíduo a começar a apostar?</div> <div data-bbox="80 298 163 400">Por que é tão difícil parar de jogar?</div> <div data-bbox="220 298 324 400">O vício em jogos de azar tem cura?</div> <div data-bbox="80 429 163 531">Qual o perfil de jogador mais afetado pelo vício no Brasil?</div>	<div data-bbox="396 167 500 269">Uso excessivo dos jogos de azar afetam a saúde mental.</div> <div data-bbox="547 167 650 269">O fácil acesso aos cassinos online contribuem para o vício.</div> <div data-bbox="396 298 500 400">Transtorno de jogo (ludopatia) é causado em jogadores nos quais perderam o controle e seguem apostando independentemente das consequências.</div> <div data-bbox="547 298 650 400">Cassinos utilizam mecanismos que incentivam o usuário a jogar mais (depositar mais dinheiro ou seguir jogando).</div> <div data-bbox="396 429 500 531">Falta do ensino de Educação Financeira afeta grande parte dos jogadores.</div>	<div data-bbox="721 167 824 269">Condição financeira afeta diretamente no perfil do usuário.</div> <div data-bbox="871 167 974 269">Maior incidência de indivíduos com outros vícios (Ex: Drogas).</div> <div data-bbox="721 298 824 400">Apostas "responsáveis" realmente funcionam?</div> <div data-bbox="871 298 974 400">Implementação de regulamentações mais rígidas poderia reduzir o número de novos jogadores com o vício</div>

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