

RELATÓRIO – *INCEPTION*

Visão e âmbito do produto

Conteúdos

Visão e âmbito do produto.....	1
1 Introdução.....	1
1.1 Sumário executivo.....	1
1.2 Controlo de versões.....	2
1.3 Referências e recursos suplementares.....	2
2 Contexto do negócio e oportunidades.....	2
2.1 Promotor e áreas de atuação.....	2
2.2 Impulso para a mudança (oportunidade).....	2
2.3 Transformação digital e (novas) formas de geração de valor.....	3
2.4 Principais objetivos.....	3
3 Definição do produto.....	3
3.1 Posicionamento do produto.....	4
3.2 Funcionalidades principais.....	4
3.3 Âmbito inicial e incrementos subsequentes.....	4
3.4 Perfis dos stakeholders.....	6
Limites e exclusões.....	6

1 Introdução

1.1 Sumário executivo

Este relatório apresenta os resultados da fase de *Inception*, adaptada do método OpenUP, em que se caracteriza o conceito do produto a desenvolver.

No nosso caso de estudo, o desenvolvimento do novo sistema de informação é uma ideia desenvolvida pela ManyBets em resposta ao constante crescimento do mercado dos jogos eletrónicos que se prevê que irá atingir os 200 mil milhões de dólares até 2023, à vasta adesão do público a apostas desportivas, tendo resultado num crescimento de 248% em apenas 1 ano, à grande demográfica (muita gente e várias idades, público-alvo muito extensivo), e ao crescimento das streams, nomeadamente nas plataformas Twitch e Youtube, com as quais pretendemos colaborar.

A ManyBets, que atua na área apostas desportivas e lúdicas, visa agora, com o novo sistema, tomar partido das streams das plataformas referidas e dos videojogos tornando a experiência mais estimulante e interativa, com o estímulo financeiro.

Para isso, a organização identificou necessidade de desenvolver um novo sistema de informação, com capacidades adequadas ao novo posicionamento do negócio, incluindo inovar o sistema de apostas acrescentando esports e streams. Para o desenvolvimento deste relatório, o grupo de projeto, com base em estudos feitos nos últimos anos, denota um vasto crescimento nas áreas em que a nossa plataforma irá abranger.

1.2 Controlo de versões

Quando?	Responsável	Alterações significativas
9/05/2022	Todo o grupo	Versão inicial, todo o documento foi alterado, o português serviu apenas para que o grupo consiga perceber o que é importante para verbalizar na apresentação.
11/05/2022	Todo o grupo	Foram adicionadas, em todas as seções, alterações proporcionadas pelo feedback do Professor Ilídio Oliveira
13/05/2022	Todo o grupo	Todo o documento foi revisto, o português foi melhorado e formalizado.

1.3 Referências e recursos suplementares

Para desenvolver a visão desta plataforma recorreremos à plataforma <https://www.betcltic.pt/> que é uma plataforma de apostas desportivas que não tem presente o mercado dos videojogos de forma a melhor perceber este mercado em geral. Recorreremos também às plataformas <https://www.livesportsbetting.com/> e <https://www.esports.net/betting/> que são plataformas de apostas em esports para perceber que aspetos são relevantes para a concorrência. Para termos noção do tamanho dos mercados envolvidos recorreremos ao <https://twitchtracker.com/>, <https://www.worldometers.info/world-population/>, <https://dotesports.com/general/news/more-people-in-united-states-play-video-games-than-ever-before-esa-reports> e <https://www.statista.com>.

2 Contexto do negócio e oportunidades

2.1 Promotor e áreas de atuação

Esta plataforma será promovida por uma startup criada pela equipa encarregue do desenvolvimento da plataforma gamebet.com, intitulada de ManyBets.

A GameBet.com irá atuar na área das apostas desportivas direcionadas para videojogos, apostando em plataforma de streams (Youtube e Twitch) e diversos eventos esports. As apostas poderão ser feitas previamente e poderão ser executadas mesmo após o início do jogo, em modalidade de aposta em tempo real.

Iremos ter, como clientes alvo, o público que assiste a streams nas plataformas referidas acima e que tenha a idade igual ou acima dos 15 anos. Como iremos abranger menores de idade, vamos integrar um sistema com base em pontos para que estes possam desfrutar da plataforma, sendo que também iremos disponibilizar brindes em troca dos pontos ganhos na utilização da plataforma, por exemplo, itens cosméticos para jogos. Este sistema de pontos estará disponível a todos os utilizadores da plataforma sendo que apostas a dinheiro apenas poderão ser efetuadas por maiores de idade.

Para todos aqueles que quiserão efetuar apostas a dinheiro, terão de submeter documentos que comprovem que se encontram na idade legal para tal (cartão de cidadão, carta de condução, ...). Este processo poderá levar a algum constrangimento, no momento de registo, por parte do utilizador, mas é crucial de forma a cumprir a legislação presente em maior parte dos países.

2.2 Impulso para a mudança (oportunidade)

A pandemia recente introduziu inúmeros novos utilizadores e entusiastas ao mundo dos jogos eletrónicos e das streams nas plataformas das quais visamos fazer uso, Youtube e Twitch. Se já antes este mercado estava em constante crescimento, então agora ainda mais. Este crescimento deve-se, entre outros aspetos, às estratégias de vendas usadas pelas empresas de jogos eletrónicos que, ao criarem um mercado virtual (dentro do jogo), conseguem gerar bastante lucro, podendo oferecer assim uma experiência de jogo gratuita (o que atrai muitas pessoas) e ao mesmo tempo manter-se financeiramente estáveis. Plataformas de distribuição de jogos, como a

Steam, também têm contribuído para o grande sucesso deste tipo de entretenimento, devido a acrescentar facilidade de aquisição e manutenção do produto.

2.3 Transformação digital e (novas) formas de geração de valor

A junção de três mercados em crescimento visa gerar bastante valor para os stakeholders. Concretizando, há 2.9 mil milhões de jogadores de jogos eletrónicos, com um crescimento de 5.6% esperado para o próximo ano, a Twitch (plataforma de streaming) teve um crescimento de 109% em relação ao ano passado, o mercado de apostas online é um mercado que foi avaliado em 53,7 mil milhões de dólares em 2019 e espera chegar à marca de 115,05 mil milhões em 2026.

A ideia base da nossa aplicação é possibilitar aos nossos utilizadores apostarem, também em tempo real, não só em torneios de e-sports, mas também, e aqui está a ideia inovadora, nos seus streamers favoritos em jogos competitivos ou casuais durante as próprias streams. Isto proporcionaria, a quem consome este tipo de conteúdo, uma experiência mais estimulante e interativa.

Outra característica que nos vai distinguir é a inclusão de um público menor de idade (com idades compreendidas entre 15 e 18 anos), algo que, à primeira vista parece impossível, devido à natureza do nosso negócio, mas funciona, através de estratégias e soluções já pensadas por nós. Uma das estratégias, passa por oferecer um serviço gratuito a este público, de forma a concordar com a legislação de maior parte dos países que proíbe os menores de idade de apostarem com fundos monetários. Claramente que o formato que nos irá gerar mais lucro será o das apostas a dinheiro. Ainda assim, tendo em consideração a exposição que trará à nossa plataforma e a inclusão de uma grande fatia dos entusiastas dos jogos eletrónicos, o serviço gratuito acabará por compensar.

2.4 Principais objetivos

Problema/limitação	Objetivo
Garantir que o sistema de pontos mantem o utilizador “engaged” no que toca à interação com o sistema.	Explorar técnicas usadas por outras plataformas, no que toca ao uso de pontos que podem ser trocados por brindes e vouchers.
O registo é demasiado exaustivo e complexo, devido à necessidade da verificação da idade.	Através de inteligência artificial, implementar, por exemplo, algoritmos de reconhecimento facial que garantam a fidelidade do processo, garantindo a veracidade da identidade e informações fornecidas pelo utilizador.
Algoritmia e fiscalização no registo dos utilizadores e criação e validação de apostas.	Melhorar a algoritmia para reduzir o dinheiro gasto a longo prazo na contratação de staff para a fiscalização necessária.
Uso gratuito por parte dos membros menores de idade (com idade compreendida entre 15 e 18 anos)	Este sistema visa aumentar o tráfego à plataforma e, como tal, aumentar a publicidade e a exposição. É preciso garantir que, pelo menos, não há prejuízo.

3 Definição do produto

3.1 Posicionamento do produto

A gamebet.com será uma plataforma de apostas desportivas em videojogos que diz respeito quer a eventos profissionalmente organizados (como por exemplo torneios), eventos singulares (como por exemplo streams organizadas por uma só pessoa) e tudo pelo meio que diga respeito a este contexto.

Este produto destina-se a todas e todos que têm interesse em videojogos (quer seja em participação direta, ou apenas visualização) e/ou em desportos, mais concretamente eSports, que querem ganhar benefícios, monetários ou não, e que queiram ver a sua experiência aumentada enquanto disfrutam destas atividades.

O produto visa angariar utilizadores de três grandes mercados em crescimento, o mercado dos videojogos, o mercado das apostas desportivas e o mercado de streams, em particular das plataformas Twitch e Youtube.

A plataforma conta com ideias inovadoras face à competição, nomeadamente a integração de jovens com idades entre os 15 e os 18 anos, apostas privadas e o fato de se poder apostar em eventos particulares.

Ao contrário da competição, este produto permite apostar em eventos particulares e não se prende apenas a torneios.

Para atrair as idades mais jovens a gamebet.com dispõe de um sistema de pontos, visto que estes não podem legalmente apostar com fundos monetários. As apostas privadas são análogas às apostas que amigos fazem entre si de forma casual, representa a possibilidade de permitir que alguém faça um grupo de pessoas e que restrinja as apostas a esse grupo, serve também para criar comunidades.

3.2 Funcionalidades principais

Implementar os diferentes tipos de apostas;

Implementar sistema de apostas em tempo real;

Implementar sistema de pontos;

Implementar sistema de registos para diferentes utilizadores;

Implementar um dashboard para ampliar a experiência de utilização.

3.3 Âmbito inicial e incrementos subsequentes

Funcionalidades principais	Release 1	Release 2	Release 3
Implementar os diferentes tipos de apostas	Permitir apostar nos diferentes eventos	Aceitar métodos de pagamento e recebimento de dinheiro	Totalmente implementado
Implementar sistema de apostas em tempo real	Fazer uso do sistema em tempo real, conteúdo dinâmico	Melhorar o algoritmo com auxílio a inteligência artificial	Totalmente implementado
Implementar sistema de pontos	Permitir apostar apenas com pontos, aceder à loja de pontos e possibilidade de trocar pontos por recompensas	Conseguir mais parcerias para a loja ter mais produtos	Conseguir melhorar o lucro do sistema com auxílio a conhecimento de especialista na área
Implementar sistema de registos para diferentes utilizadores	Permitir diferentes registos, com diferentes regalias a diferentes utilizadores	Recorrer a inteligência artificial (i.e., reconhecimento facial) para agilizar	Totalmente implementado

		o processo	
Implementar um dashboard para ampliar a experiência de utilização	Implementar vista personalizada, com acesso a estatísticas, resultados e estado de apostas	Implementar diferentes temas na plataforma (i.e., dark mode) e possibilidade de customização pessoal avançada (i.e., modificar o sítio do conteúdo)	Totalmente implementado

3.4 Perfis dos *stakeholders*

Stakeholder	Motivação para o projeto/valor esperado
Investidores	Investem segundo um objetivo monetário. O tema do negócio não é o mais importante, mas sim o potencial futurístico tendo em conta valores estatísticos e numerários. Investimento esquemático (calculado e pouco precipitado).
Promotor de Eventos eSports	Impulsiona uma plataforma e promove-a com benefício bidirecional pois advém de uma maior adesão e interesse em acompanhar os eventos.
Empresas de vídeo jogos	Interesse grande pelo facto de haver exposição relativo ao seu produto. Beneficiam da publicidade dos mesmos jogos em eventos, contribui para uma maior adesão ao evento, resultando em mais visualizações. O público alvo interessado nos produtos aumenta, o que resulta numa maior compra do produto, do uso e exposição do mesmo (publicidade a público próximo potencialmente interessado).
Spectators	Público alvo principal da nossa plataforma. Procuram algo que lhes traga prazer visual e monetário. Stakeholders essenciais pelo que são o principal público para o qual a plataforma faz sentido. Tornam a própria mais interativa e interessante. Existe oportunidade de ganhar muito dinheiro com apostas a partir de um meio de grande interesse e conhecimento. Melhoram o conhecimento individual no que toca a estratégia, jogadas e interesses pessoais. Além disto, são os que encontram mais divertimento a partir da plataforma.
Streamers	Beneficiam de publicidade pessoal e ganham maior visibilidade. E também, a plataforma ajuda a dinamizar o que estão a vender (stream).

Limites e exclusões

Não é possível ganhar dinheiro, de forma direta, com 100% dos usuários pois parte dos usuários correspondem a menores de 18 anos, que não têm como colocar dinheiro investido em apostas. Já a outra parte são os maiores de idade que preferem usar a opção dos pontos ao invés de investir valor monetário. Porém, a partir do tráfego e publicidade é possível tirar alguma vantagem a partir deste público e, claro, retribuindo estes também de alguma forma para que não haja uma perda total para nenhum dos lados. Foi tido em mente colocar o comprovativo da identificação aos menores de idade, porém isto mostra-se ser pouco eficaz pelo facto de que menores de idade não devem ter a sua identidade exposta (ao contrário de adultos que tomam ações de responsabilidade pessoal). Este foi um dos assuntos tido em mente que foi recusado/excluído e encontrou-se a solução de limitar as idades compreendidas aceites para entre os 15 e os 18 anos, e que só tenham que aceitar os termos da plataforma e a política de privacidade.