Gestores de Produto e Licenciamento

Trilha de treinamento

Gerentes de produto, product owners, líderes de licenciamento e entrada em mercados, gestores de entrega

Você conseguirá transformar uma regra do regulador em item de backlog com evidência de aceite, e dizer à engenharia e ao compliance o que um novo mercado muda no produto.

- Caminho recomendado
- Opcional, vale a pena
- Rota alternativa

DURAÇÃO	SLIDES	FORMATO	PRÉ-REQUISITOS	RESULTADO	REGIÕES
16,2 h de aulas do núcleo + 80 min de aulas de extensão…	**268 em aulas + 12 extensão + 30-65 da região: 310-345…**	**Sete sessões remotas de cerca de 3 horas (nunca…**	**Dois anos em produto, entrega ou licenciamento…**	**Uma planilha de requisitos, três regras escritas como…**	**Uma região, a da próxima licença. Uma segunda região…**

ETAPA 1 · Sessões 1-2 — Fundamentos e o método

- Negócio e modelos regulatórios — 1.1
- Do roadmap à planilha de requisitos — 1.3
- O método da regra à evidência — 1.2
- Caso da primeira licença — 1.4

ETAPA 2 · Sessões 2-3 — A plataforma que você especifica

- Plataforma de referência, fornecedores — 2.1
- Invariantes da wallet e pagamentos — 2.3
- Jurisdição como dimensão — 2.2
- Certificação e controle de mudanças — 2.4

ETAPA 3 · Sessões 3-5 — Controles voltados ao jogador

- Estados do KYC e deveres de AML — 3.1
- Limites, cadastros, monitoramento — 3.3
- Sinais de localização — 3.5
- Design: geolocalização, fronteira — 3.7
- Onboarding para dois mercados — 3.2
- Casos de multa — 3.4
- A matriz de jurisdições — 3.6

ETAPA 4 · Sessões 5-6 — Dados, reporte e incidentes

- Classes de dados e residência — 4.1
- Formatos e prazos de relatórios — 4.3
- Incidentes e notificação — 4.5
- Hub and spoke — 4.2
- Calendário e gates de release — 4.4

ETAPA 5 · Sessões 6-7 — Região eletiva (escolha uma)

- Região: Reino Unido e Europa — 5.1
- Região: Canadá (Ontário) — 5.3
- Região: Offshore e APAC — 5.5
- Região: Estados dos EUA — 5.2
- Região: América Latina — 5.4

ETAPA 6 · Sessão 7 — Aulas de extensão da trilha

- Workshop da regra ao backlog — 6.1
- Entrada de mudança regulatória — 6.2

Gestores de Produto e Licenciamento: trilha em detalhe

Gerentes de produto, product owners, líderes de licenciamento e entrada em mercados, gestores de entrega · referência 2026-11

Duração	16,2 h de aulas do núcleo + 80 min de aulas de extensão + uma região (105-190 min) + 35 min de aberturas de sessão: 19,8-21,2 h no total
Slides	268 em aulas + 12 extensão + 30-65 da região: 310-345 no total
Formato	Sete sessões remotas de cerca de 3 horas (nunca mais de 3,5 horas de contato), ou quatro dias presenciais. Exercícios no quadro, sem labs de código. Cerca de 6 horas de trabalho posterior para a tarefa final.
Pré-requisitos	Dois anos em produto, entrega ou licenciamento. Sem código.
Resultado	Uma planilha de requisitos, três regras escritas como itens de backlog com evidência e o quiz final aprovado.
Regiões	Uma região, a da próxima licença. Uma segunda região é complemento para líderes de licenciamento.
Avaliação	Quiz final (20 questões, 70 por cento). Tarefa final: uma regra do regulador escrita como item de backlog com evidência de aceite, mais a planilha de requisitos concluída.
Certificado	Só registro de presença. As horas contam para o programa completo.

1. Fundamentos e o método Sessões 1-2

1.1 Negócio e modelos regulatórios RECOMENDADO

Como um cassino online ganha dinheiro e o que cada tipo de regulador exige dele. Aulas 1.1 e 1.2: 75 min, 22 slides.

No livro: Cap. 01 The Online Casino Ecosystem, Cap. 05 Differences Between Betting Sites and Online Casinos, Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 06 Licensing Guide

1.2 O método da regra à evidência RECOMENDADO

Requisitos, restrições, arquitetura, trade-offs, evidência. Gestores de produto assumem as duas primeiras colunas em todo exercício. Aula 1.3: 35 min, 10 slides.

No livro: Cap. 07 Casino Implementation Planning and Timeline

1.3 Do roadmap à planilha de requisitos RECOMENDADO

As equipes leem um roadmap de jurisdição e escrevem a planilha de requisitos. É o documento de trabalho da trilha inteira. Aula 1.4: 60 min, 5 slides.

No livro: Cap. 06 Licensing Guide

1.4 Caso da primeira licença RECOMENDADO

Uma primeira licença em Ontário vista como plano de projeto. Os quizzes de módulo não rodam em aula; as perguntas alimentam o quiz final. Aula 1.5: 35 min, 5 slides.

No livro: Cap. 07 Casino Implementation Planning and Timeline, Cap. 40 Case Study -- Launching in a New Regulated Market

2. A plataforma que você especifica Sessões 2-3

2.1 Plataforma de referência, fornecedores RECOMENDADO

O inventário de componentes e como estúdios de jogos, provedores de pagamento e fornecedores de KYC se conectam. O suficiente para saber quem precisa mudar quando a regra muda. Aulas 2.1 e 2.3: 70 min, 23 slides.

No livro: Cap. 10 Complete Platform Architecture, Cap. 01 The Online Casino Ecosystem, Cap. 10b Supplier Integration Control Plane, Cap. 09 Legal Framework and Contracts

2.2 Jurisdição como dimensão RECOMENDADO

Por que as regras de mercado devem ficar em configuração por jurisdição e o que acontece com o roadmap quando ficam fixas no código. Aula 2.6: 25 min, 10 slides.

No livro: Cap. 27c Migrating a Single-Jurisdiction Casino Platform to Hub & Spoke, Cap. 47 Platform Onboarding: From Contract to First Real-Money Bet, Cap. 47b Configuration and Rules Distribution -- Feature Flags, Jurisdiction Rules, and the Propagation Model

2.3 Invariantes da wallet e pagamentos RECOMENDADO

As regras da wallet que as funcionalidades de produto não podem quebrar, e as camadas de pagamento por trás de um botão de depósito. Aulas 3.1 e 3.4: 75 min, 23 slides.

No livro: Cap. 36 Financial Operations, Cap. 10 Complete Platform Architecture, Cap. 46 Building a Brazilian Betting Platform: Architecture, Compliance, and Implementation, Cap. 33d Disputes, Chargebacks, and Player Support

2.4 Certificação e controle de mudanças RECOMENDADO

O que um laboratório certifica, quanto tempo leva e quais mudanças mandam um release de volta ao laboratório. Aulas 4.4 e 4.5: 50 min, 19 slides.

No livro: Cap. 17 Random Number Generation (RNG), Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security, Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 32 Testing and QA in Gambling, Cap. 23 DevSecOps for iGaming

3. Controles voltados ao jogador Sessões 3-5

3.1 Estados do KYC e deveres de AML RECOMENDADO

Onboarding como máquina de estados e os deveres de AML que ficam por cima dela. Aulas 5.1 e 5.4: 70 min, 22 slides.

No livro: Cap. 24d KYC Evidence Lifecycle, Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 34b Data Governance for iGaming Platforms, Cap. 12 Real-Time Cash Flow Management for Online Casinos

3.2 Onboarding para dois mercados RECOMENDADO

Design no quadro de um fluxo de onboarding que atende duas jurisdições com regras de identidade diferentes. Aula 5.6: 55 min, 5 slides.

No livro: Cap. 24d KYC Evidence Lifecycle, Cap. 46 Building a Brazilian Betting Platform: Architecture, Compliance, and Implementation

3.3 Limites, cadastros, monitoramento RECOMENDADO

Limites de depósito, cadastros de autoexclusão e monitoramento de comportamento, e onde cada um toca o produto. Aulas 6.1, 6.2 e 6.4: 95 min, 33 slides.

No livro: Cap. 26 Responsible Gaming and Player Protection Systems, Cap. 26b Self-Exclusion Registries: From API to Audit Trail

3.4 Casos de multa RECOMENDADO

Multas reais de autoexclusão lidas de trás para frente: qual decisão de produto tornou a falha possível. Aula 6.5: 30 min, 6 slides.

No livro: Cap. 26b Self-Exclusion Registries: From API to Audit Trail

3.5 Sinais de localização RECOMENDADO

Como a localização é checada a partir de vários sinais, e o que o dono do produto precisa decidir sobre confiança e novas tentativas. Aula 7.1: 35 min, 12 slides.

No livro: Cap. 24e Geofencing and Location Verification, Cap. 24 Security and Compliance

3.6 A matriz de jurisdições RECOMENDADO

Quem pode jogar de onde, e o que o produto faz quando uma sessão cruza uma fronteira. Aula 7.2: 25 min, 9 slides.

No livro: Cap. 24e Geofencing and Location Verification, Cap. 24 Security and Compliance

3.7 Design: geolocalização, fronteira RECOMENDADO

Um design no quadro para uma cidade que fica na fronteira de um mercado, com as regras de produto para jogadores do lado errado. Aula 7.5: 45 min, 5 slides.

No livro: Cap. 40 Case Study -- Launching in a New Regulated Market, Cap. 24e Geofencing and Location Verification

4. Dados, reporte e incidentes Sessões 5-6

4.1 Classes de dados e residência RECOMENDADO

Quais dados precisam ficar no mercado e quais podem circular. Isso decide o que uma stack compartilhada de analytics de produto consegue ver. Aula 8.1: 40 min, 12 slides.

No livro: Cap. 27 Data Residency and Backup/Recovery

4.2 Hub and spoke RECOMENDADO

Como um hub e spokes por mercado mudam o custo de uma funcionalidade nova, e quais fluxos de dados são permitidos entre eles. Aula 8.2: 50 min, 13 slides.

No livro: Cap. 10 Complete Platform Architecture, Cap. 27c Migrating a Single-Jurisdiction Casino Platform to Hub & Spoke, Cap. 27 Data Residency and Backup/Recovery

4.3 Formatos e prazos de relatórios RECOMENDADO

O que cada regulador quer receber e com que frequência. Funcionalidades novas costumam acrescentar campos a esses relatórios. Aula 9.2: 40 min, 12 slides.

No livro: Cap. 25b Regulatory Reporting and Evidence Export, Cap. 06 Licensing Guide

4.4 Calendário e gates de release RECOMENDADO

O calendário de compliance como insumo do roadmap de produto. Aula 9.5: 25 min, 10 slides.

No livro: Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security, Cap. 25b Regulatory Reporting and Evidence Export

4.5 Incidentes e notificação RECOMENDADO

O que conta como incidente reportável e o que se pede ao dono do produto quando um acontece. Aula 10.5: 35 min, 12 slides.

No livro: Cap. 35 Incident Management, Cap. 35b Cash-Flow Integrity Incident Response

5. Região eletiva (escolha uma) Sessões 6-7

5.1 Região: Reino Unido e Europa ALTERNATIVO

Seis licenças em duas famílias: mercados de ponto de consumo (Grã-Bretanha, Suécia, Dinamarca) e licenças de hub (Malta, Gibraltar, Ilha de Man). Esta trilha faz as aulas expositivas, o estudo de caso e os designs voltados a produto, sem o lab. O Brasil não é opção aqui: Colômbia, México e Argentina representam a América Latina. Aulas 11.1, 11.2, 11.4, 11.5, 11.6a e 11.6b: 190 min, 65 slides.

No livro: Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 29c European Datacenter Infrastructure for Regulated Gaming, Cap. 26 Responsible Gaming and Player Protection Systems, Cap. 26b Self-Exclusion Registries: From API to Audit Trail, Cap. 24d KYC Evidence Lifecycle

5.2 Região: Estados dos EUA ALTERNATIVO

Nova Jersey, Pensilvânia e Michigan: um parceiro com cassino físico, servidores dentro do estado e checagem de localização em toda sessão. Esta trilha faz as aulas expositivas, o estudo de caso e os designs voltados a produto, sem o lab. O Brasil não é opção aqui: Colômbia, México e Argentina representam a América Latina. Aulas 12.1, 12.2, 12.3a, 12.3b e 12.7: 160 min, 50 slides.

No livro: Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 24 Security and Compliance, Cap. 29a On-Premises Infrastructure for US-Regulated iGaming, Cap. 10 Complete Platform Architecture, Cap. 27 Data Residency and Backup/Recovery

5.3 Região: Canadá (Ontário) ALTERNATIVO

Ontário: registro na AGCO, contrato de operação com a iGaming Ontario e normas escritas como resultados a atingir. Esta trilha faz as aulas expositivas, o estudo de caso e os designs voltados a produto, sem o lab. O Brasil não é opção aqui: Colômbia, México e Argentina representam a América Latina. Aulas 13.1, 13.2 e 13.4: 110 min, 30 slides.

No livro: Cap. 40 Case Study -- Launching in a New Regulated Market, Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 25 GLI-GSF Compliance Framework: Online Gaming Information Security, Cap. 26b Self-Exclusion Registries: From API to Audit Trail, Cap. 24e Geofencing and Location Verification

5.4 Região: América Latina ALTERNATIVO

Brasil, Colômbia, México e Buenos Aires. O Brasil é ensinado como problema de design atrás de um portão de status legal, porque a MP 1.394/2026 proibiu as apostas de quota fixa em setembro de 2026. Esta trilha faz as aulas expositivas, o estudo de caso e os designs voltados a produto, sem o lab. O Brasil não é opção aqui: Colômbia, México e Argentina representam a América Latina. Aulas 14.1, 14.1b, 14.7, 14.8a, 14.8b e 14.9: 180 min, 41 slides.

No livro: Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 29f Latin America Datacenter Infrastructure for Regulated Gaming, Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 46 Building a Brazilian Betting Platform: Architecture, Compliance, and Implementation, Cap. 27c Migrating a Single-Jurisdiction Casino Platform to Hub & Spoke, Cap. 07 Casino Implementation Planning and Timeline

5.5 Região: Offshore e APAC ALTERNATIVO

Curaçao sob a LOK e as Filipinas sob a PAGCOR, onde o roadmap informa que novas acreditações de operador estão congeladas e a rota de parceria é a que segue aberta. Esta trilha faz as aulas expositivas, o estudo de caso e os designs voltados a produto, sem o lab. O Brasil não é opção aqui: Colômbia, México e Argentina representam a América Latina. Aulas 15.1, 15.2 e 15.3: 105 min, 31 slides.

No livro: Cap. 06 Licensing Guide, Cap. 29e Datacenter Infrastructure for Africa and Offshore Jurisdictions, Cap. 29d Datacenter Infrastructure for Regulated Gaming -- Asia-Pacific and Middle East, Cap. 41b Case Study: The Grey-Market Doorway and the Regulated Alternative, Cap. 16 Cryptocurrency and DeFi Integration

6. Aulas de extensão da trilha Sessão 7

6.1 Workshop da regra ao backlog OPCIONAL

Cada participante pega três regras da sua planilha de requisitos e as escreve como itens de backlog: comportamento, escopo de mercado, teste de aceite e a evidência que o auditor aceita. Os pares revisam em busca de regras que vazaram entre mercados. Três regras por pessoa pedem cerca de 8 minutos cada, então o workshop dura uma hora. Ainda não produzido; estimativa de 60 min, 4 slides (design no quadro).

No livro: Cap. 07 Casino Implementation Planning and Timeline, Cap. 25b Regulatory Reporting and Evidence Export, Cap. 47b Configuration and Rules Distribution -- Feature Flags, Jurisdiction Rules, and the Propagation Model

6.2 Entrada de mudança regulatória OPCIONAL

Como uma mudança de regra vai do aviso do regulador a um item de backlog com data: quem acompanha, quem faz a triagem, quem estima, e como manter honesta a data as_of do roadmap. Ainda não produzido; estimativa de 20 min, 8 slides (aula expositiva).

No livro: Cap. 02 Regulation and Compliance Landscape, Cap. 33b Workflow Engine and Case Management

Erros comuns

- Escrever um requisito sem fonte e sem escopo de mercado, de modo que depois ninguém sabe se ele ainda vale.
- Copiar as regras de bônus, limites ou onboarding de um mercado para outro porque as telas são parecidas.
- Planejar uma data de release sem a fila do laboratório e a classificação da mudança no plano.
- Tratar funcionalidades de jogo responsável como acabamento opcional que pode sair depois do lançamento.
- Aceitar 'o compliance aprovou' como evidência de aceite. O auditor vai pedir o log ou o relatório.

Fontes

1. Malta Gaming Authority, Key Functions
   https://www.mga.org.mt/licensee-hub/key-function/
2. AGCO, Registrar's Standards for Internet Gaming, Standard 2.12 treinamento de funcionários
   https://www.agco.ca/en/responsibilities-and-resources/employee-training
3. AGCO, Registrar's Standards for Internet Gaming (texto completo)
   https://agco.ca/en/book/export/html/245361
4. UK Gambling Commission, estratégia de testes para os padrões técnicos de jogo remoto e software, resumo
   https://www.gamblingcommission.gov.uk/strategy/testing-strategy-for-compliance-with-remote-gambling-and-software-technical/1-summary
5. Brasil, Medida Provisória 1.394, de 25 de setembro de 2026 (Planalto)
   https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/Mpv/mpv1394.htm
6. Brasil, SPA/MF, agenda regulatória 2026-2027
   https://www.gov.br/fazenda/pt-br/composicao/orgaos/secretaria-de-premios-e-apostas/agenda-regulatoria/2026

Material complementar de *The Backend of Luck* e dos roadmaps por jurisdição. Horas e slides vêm das tabelas de aulas do plano de treinamento.

 © 2026 thebackendofluck.com. Todos os direitos reservados.