|  |
| --- |
|  |
| Sistemas automáticos de diagnóstico y detección de fallas I - (75.67) |
| Primer Cuatrimestre 2012  Trabajo Práctico  **“Sistema de detección de lanzamientos de un pitcher en Sóftbol Fastpitch”** |
| Profesor: M. Ing. Hernán Merlino  Fecha: 07 de mayo de 2012  Integrantes del grupo:   * Bukaczewski Veronica – 86.954 – [vero13@gmail.com](mailto:vero13@gmail.com) * Garbarini Lucia – 88.300 – [lu.teddy@gmail.com](mailto:lu.teddy@gmail.com) * Ygounet Giudo – 88.246 – [gygounet@gmail.com](mailto:gygounet@gmail.com) |



**ÍNDICE**

[VIABILIDAD 3](#_Toc324095348)

[PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 3](#_Toc324095349)

[OBJETIVO DEL TRABAJO 3](#_Toc324095350)

[ALCANCE 3](#_Toc324095351)

[AMBITO DEL PROYECTO 3](#_Toc324095352)

[MOTOR DE INFERENCIA RETE 4](#_Toc324095353)

[CONCEPTUALIZACIÓN 5](#_Toc324095354)

[DICCIONARIO DE CONCEPTOS 5](#_Toc324095355)

[TABLA CONCEPTO – ATRIBUTO - VALOR 6](#_Toc324095356)

[DESCRIPCIÓN DE ATRIBUTOS 7](#_Toc324095357)

[EMPARRILLADO 8](#_Toc324095358)

[Lista de elementos seleccionados: 8](#_Toc324095359)

[ANEXO A – Transcripción de Entrevista Con Experto 9](#_Toc324095360)

[Fastball 9](#_Toc324095361)

[ChangeUp 9](#_Toc324095362)

[Riseball 9](#_Toc324095363)

[Dropball 10](#_Toc324095364)

[Curveball 10](#_Toc324095365)

[Screwball 10](#_Toc324095366)

# VIABILIDAD

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El trabajo práctico tiene como principales usuarios aquellos bateadores y equipos, que no puedan contar con un experto (coaching de bateo); quien es el encargado de explicar los lanzamientos próximos a enfrentar. No es un sistema de estadísticas, sino una herramienta que permite que con la simple observación de los movimientos de un pitcher definir, en principio, un perfil de los lanzamientos. La lectura de los lanzamientos de un pitcher es una tarea complicada y fundamental para el triunfo de un equipo, que no puede ser aprendida sin la ayuda del conocimiento de un experto.

## OBJETIVO DEL TRABAJO

El objetivo del siguiente trabajo es:

* Plasmar mediante un sistema experto el conocimiento del experto sobre los efectos en los lanzamientos de los pitchers, en el deporte softbol fastpitch.
* Realizar un perfil de los posibles lanzamientos que puede realizar un pitcher, a través de la detección de los movimientos característicos que el mismo debe realizar para ejecutar un determinado efecto en el lanzamiento, utilizando el sistema experto desarrollado.

## ALCANCE

Los lanzamientos que el Sistema Experto abarca son los siguientes:

* Fastball
* Changeup
* Curveball
* Riseball
* Dropball
* Screwball

## AMBITO DEL PROYECTO

El desarrollo del Sistema Experto involucra a los siguientes participantes:

* *Experto principal*: el experto recomendado para el proyecto es una integrante de la Selección Argentina de Sóftbol.
* *Usuarios*: los usuarios son bateadores y equipos, que no puedan contar con un coaching de bateo.
* *Ámbito de uso del Sistema Experto*: deportivo.

## MOTOR DE INFERENCIA RETE

Se utiliza el método de inferencia **Backward Chaining**. Este método inductivo, parte de un objetivo o conclusión para llegar a obtener los hechos que permiten su validación.

# CONCEPTUALIZACIÓN

## DICCIONARIO DE CONCEPTOS

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Concepto** | **Función** | **Sinónimos** | **Atributos** | **Derivado de** | **Fuente** |
| **jugador** | participar del juego | - | equipo posición | \_\_\_ | International Softball Federation |
| **pitcher** | ejecutar el lanzamiento | fielder | posición cuerpo agarre efecto mano distancia brazo-cuerpo | posición del jugador | videos del experto |
| **lanzamiento** | acción de lanzar una bola | pitch | tipo-lanzamiento | Características de un pitcher | videos del experto |

## TABLA CONCEPTO – ATRIBUTO - VALOR

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concepto** | **Atributo** | **Valor** |
| jugador | equipo |  |
| posición |  |
| pitcher | agarre |  |
| efecto |  |
| dirección | derecha |
| izquierda |
| centro |
| arriba |
| medio |
| abajo |
| traza | recto |
| curva |
| trepa |
| baja |
| velocidad | rápida |
| media |
| lenta |
| posición cuerpo | de frente |
| de lado |
| lanzamiento | tipo lanzamiento | fastball |
| riseball |
| dropball |
| curveball |
| changeup |
| screwball |

## DESCRIPCIÓN DE ATRIBUTOS

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Atributo** | **Concepto** | **Descripción** | **Tipo Valor** | **Rango Valores** | **Valores x Caso** | **Fuente** |
| **posición** | jugador | lugar del campo en el que el jugador se ubica, relacionado con la función en el juego que cumple | lanzador, receptor, bateador, primera base, segunda base, tercera base, jardinero central, jardinero derecho, jardinero izquierdo, parador corto | \_\_\_ | 1 | International Softball Federation |
| **equipo** | jugador | Distingue a los jugadores en dos grupos diferentes | Defensiva, Ofensiva | \_\_\_ | 1 | International Softball Federation |
| **agarre** | lanzador | forma de sostener la bola con la mano al momento de lanzar |  |  |  | International Softball Federation |
| **efecto** | lanzador | forma de soltar la bola al momento de lanzar |  |  |  | International Softball Federation |
| **dirección** | lanzador | dirección en la que la bola alcanza el plato | derecha, izquierda, centro, arriba, medio, abajo |  | 2 |  |
| **traza** | lanzador | recorrido de la bola | recto, curva, trepa, baja |  | 2 |  |
| **velocidad** | lanzador | velocidad que alcanza la bola |  |  |  |  |
| **posición cuerpo** | lanzador | movimiento y postura del cuerpo al momento de lanzar | windup ( de frente ), set (de lado) |  |  | International Softball Federation |
| **tipo lanzamiento** | lanzamiento | distintas clases de lanzamientos según como la bola se comporta en el aire | fastball, riseball, dropball, changeup, screwball, curveball | \_\_\_ | 1 | International Softball Federation |

# EMPARRILLADO

**Lista de elementos seleccionados:**

* **E1:** Fastball
* **E2:** Changeup
* **E3:** Curveball
* **E4:** Riseball
* **E5:** Dropball
* **E6:** Screwball

**Identificación de las características:**

* **C1:** Distribución del peso del cuerpo
* **C2:** Posición pies
* **C3:** Soltado de la pelota
* **C4:** Movimiento muñeca
* **C5:** Traza
* **C6:** Promedio velocidad

# ANEXO A – Transcripción de Entrevista Con Experto

Se muestran a continuación extractos de las entrevistas grabadas con el experto, para cada tipo de lanzamiento.

## Fastball

**Distribución peso del cuerpo:** El peso del cuerpo debe estar en el medio.

**Posición pies:** Alineados.

**Soltado de la pelota:** La bola se debe soltar cuando la mano esté delante de la pierna de atrás.

**Movimiento:** El brazo va a pasar muy cerca del cuerpo, luego la mano debe girarse hacia adentro, como si se estuviera girando para abrir una puerta. Al finalizar el efecto, la mano debe quedar apuntando como un arma hacia el lado que giró.

**Traza:** La bola debe realizar un recorrido recto.

**Velocidad:** La bola debe tener la mayor velocidad posible.

## ChangeUp

El movimiento debe ser igual a la fastball, para que el equipo contrario no pueda anticipar el lanzamiento.

**Distribución peso del cuerpo:** El peso del cuerpo debe estar en el medio.

**Posición pies:** Alineados.

**Soltado de la pelota:** Igual que la fastball.

**Movimiento:** La mano antecede a la bola, de forma tal que la muñeca apunte hacia adelante. Al momento de soltar, debe levantarse la mano rápidamente, dejando la muñeca en el lugar. Al finalizar, la mano debe quedar apuntando adelante hacia las rodillas del cátcher, para que la bola no se eleve.

**Traza:** Recorrido recto.

**Velocidad:** Es el lanzamiento más lento de un pitcher.

## Riseball

**Distribución peso del cuerpo:** De costado, tirando el peso hacia atrás, inclinándose tal que los hombros queden detrás de la cintura, para que la bola tenga ángulo.

**Posición pies:** Alineados.

**Soltado de la pelota:** Se debe soltar en el mismo punto que la fastball.

**Movimiento:** Nuevamente el efecto de girar la manija de una puerta desde adentro hacia afuera del cuerpo. Se mantiene el brazo bien estirado durante todo el lanzamiento. Y se finaliza con el brazo en alto.

**Traza:** Recorrido recto rompiendo hacia arriba cuando se aproxima a home (trepa).

**Velocidad:** De media a rápida.

## Dropball

**Distribución peso del cuerpo:** Trasladar el peso hacia adelante, el cuerpo debe tener un ángulo hacia adelante, como cayendo. La espalda no debe doblarse, siempre el cuerpo recto, pero en ángulo con el piso.

**Posición pies:** Alineados.

**Soltado de la pelota:** Debe soltarse un poco antes que una fastball.

**Movimiento:** Se acompaña la bola con el brazo bien estirado. Se dejar salir la pelota de los dedos en forma derecha, dándole el giro hacia adelante y abajo (peer drop). Opuesto al giro de la riseball. Se cierra rápidamente la mano al soltar, finalizando con el puño cerrado.

**Traza:** Recorrido recto rompiendo hacia abajo cuando se aproxima a home (baja).

**Velocidad:** De media a rápida.

## Curveball

**Distribución peso del cuerpo:** El peso del cuerpo debe estar en el medio. Los hombros deben estar hacia atrás para no interferir con el lanzamiento.

**Posición pies:** El pie delantero debe apuntar a la dirección deseada del lanzamiento, alineado con el posterior.

**Soltado de la pelota:** Debe soltarse al igual que una fastball.

**Movimiento:** Se mantiene el brazo bien estirado durante todo el lanzamiento; el complemento de la muñeca es la clave. Al momento de soltar, la mano debe girar alrededor de la bola para darle el efecto de rotación de afuera hacia adentro. No mover el cuerpo, solo la muñeca.

**Traza:** Curva.

**Velocidad:** De media a rápida.

## Screwball

**Distribución peso del cuerpo:** El peso del cuerpo debe estar en el medio.

**Posición pies:** El pie delantero se debe abrir, lo suficiente para no molestar a las caderas al momento de pasar el brazo. No muy abierto, porque sería un lanzamiento ilegal.

**Soltado de la pelota:** Debe soltarse un poco después que una fastball.

**Movimiento del brazo:** El brazo cae muy cerca del cuerpo y finaliza estirado por delante, bien lejos del cuerpo. Se debe girar la mano rápidamente para darle efecto.

**Traza:** Curva**.**

**Velocidad:** De media a rápida.