

Escopo Projeto de IA para Esportes - Olívio e Odlavir

1. Justificativa do Projeto

Com diversas competições ocorrendo ao redor do globo, emerge uma demanda que seja possível prever resultados destas disputas.

Com a finalidade de buscar uma melhor taxa de acertos, o projeto busca treinar uma inteligência artificial que analisa os dados gerados em eventos acontecidos em competições.

Através destes dados será possível montar estatísticas e dessa forma calcular mais precisamente possíveis ocorrências e resultados das partidas, apresentando de forma clara e concisa para os usuários finais.

2. Finalidade do Projeto

Implementar um projeto de previsão de resultados e acontecimentos em competições esportivas, como pontos, lesões, substituições etc.;

3. Objetivo(s) do Projeto

- Identificar padrões;
- Calcular estatísticas das partidas realizadas;
- Armazenar todas as informações de eventos/acontecimentos ocorridos nas partidas;
- Prever possíveis resultados;

4. Descrição do Produto

Um modelo de IA capaz de prever resultados e acontecimentos nas partidas.

Capturar os dados de partidas que ocorreram, processar os dados, calcular e recalculas as estatísticas e apresentar uma previsão dos possíveis resultados e acontecimentos

5. Requisitos do projeto

Para o treinamento da IA, será necessário o armazenamento dos seguintes dados:

- Organização/Time (Nome, data de fundação, país de origem);

- Participantes (Nome, data de nascimento, organização/time, país de origem, posição/função, data de contratação);
- Modalidades (Nome);
- Evento/acontecimento (Nome, modalidade);
- Competição (Nome, data de realização, local de realização, modalidade);
- Partida (Competição, equipe 1, pontuação 1, equipe 2, pontuação 2, fase, data e hora do início, duração) ;
- Participante/Evento (Nome jogador, partida, evento, data e hora do evento);

Estes requisitos podem ser revisitados de acordo com o andamento do projeto e após reunião com stakeholders

6. Stakeholders do Projeto

- Cliente do projeto - Ianko;
- Analista do projeto - Rafael Valentim;
- Patrocinador - Ricardo Corrales;
- Usuário final

7. Entregas do Projeto

- Escopo;
- Banco de dados;
- Modelagem de dados;
- Lógica de funcionalidade;
- Código fonte;

8. Estimativas de Tempo e Custo

Custos esperados: R\$ 500.000;

Prazo estimado: 3 meses, contando a partir da data de aprovação deste escopo;

9. Exclusões do Projeto

Não faz parte do projeto:

- Negociação com as organizações realizadoras do evento para solicitar o acesso às informações;

10. Critérios de Aceitação

- Apresentação de dados concisos;
- Possibilitar resultados baseados na probabilidade de ocorrência de determinados eventos;

11. Premissas

- Adesão das competições a fornecer informações necessárias para execução do projeto;
- Usabilidade, permitindo o usuário final manusear a ferramenta de forma mais simples possível;

12. Restrições e Riscos

- Orçamento limitado;
- Disponibilidade de mão de obra;
- Diminuição do tempo de execução do projeto;
- Falta de dados para treinar o algoritmo;