

escopo ↘ empresa de IA

Isabella Siqueira,
Orcino Neto

O – Introdução:

Sistema que armazena o histórico das partidas, de cada jogador, de cada time. O banco irá armazenar de maneira personalizada os dados de cada esporte, é de extrema necessidade que o banco funcione de maneira personalizada para abranger todos os aspectos de cada esporte, pois cada um terá características diferentes.

Como por exemplo no futebol teremos um registro de gols, times, jogadores, lesões na partida, resultados, local de cada partida para análise de vitórias dentro e fora de “casa”, pênaltis, escanteio, faltas, cartões, entre outros. Já no xadrez serão registradas as jogadas, os competidores, as vitórias em competições, o tempo das jogadas, entre outros.

Isso mostra como cada esporte deve ser tratado de maneira individual, tornando nosso banco de dados complexo.



1 – Justificativa do Projeto:

Como uma demanda da empresa para que o algoritmo da IA seja criado, é necessário um sistema de banco de dados que armazene todos os dados dos esportes que serão analisados, de maneira específica e detalhada para cada esporte.

2 – Finalidade do Projeto:

Criação de um sistema para armazenar os dados dos esportes escolhidos pela empresa para “alimentar” a IA.

3 – Objetivos do Projeto:

- Armazenar os dados detalhados de cada esporte de maneira individual e específica.
 - Armazenar dados de cada time ou jogador desses esportes.
-

4 – Descrição do Produto

O sistema irá criar, alterar ou deletar eventos, times, técnicos, jogadores, entre outros. Conterá também com atualizações após cada partida, como por exemplo depois de uma partida de futebol os jogadores que fizeram gols, que levaram cartões, entre outros.

O sistema terá que fornecer estatísticas das partidas dos times, como porcentagem de passes, vitórias e derrotas, em casa ou fora, estáticas de jogadores como gols marcados por partidas, jogadas, dentre outras. Tudo isto para que a IA se baseie no relatório de tudo.

Usamos como exemplo o futebol, mas nosso sistema irá abranger todos os esportes e e-sports desejados, usando os tipos de acontecimentos de cada uma dessas modalidades individualmente.



5 – Entregas do Projeto

- Banco de dados modelado para o sistema.
- Sistema que cria, altera ou deleta acontecimentos nas modalidades.
- Sistema que calcula acontecimentos de dentro das partidas (por exemplo: quantidade de vitórias dentro de casa).