



Empresa	SMN Tecnologia da Informação
Hub Responsável	Hub João Pessoa
Solicitante	Rafael Valentim
Projeto	Base de dados da <i>IA Gora</i>
Responsáveis	Gabriel Damiani Pedro Avelino
Tipo de Documento	Escopo de Projeto
Data	08/05/2024

Requerimento	Escopo inicial da base de dados
Descrição	Objetivos e requisitos da base de dados que será utilizada pela <i>IA Gora</i>
Responsáveis	Gabriel Damiani Pedro Avelino

## **0.0 - Descrição**

A *IA Gora* é uma inteligência artificial programada para gerar previsões com alto grau de assertividade acerca dos resultados obtidos em esportes e e-sports.

## **1.0 - Objetivos gerais**

O algoritmo tem como foco a obtenção de resultados precisos e seguros se tratando de eventos de esportes ou esportes eletrônicos. Com o avanço da tecnologia e disseminação da informação, tornou-se corriqueiro a obtenção de informações futuras como previsão do tempo, previsão de chegada de pedidos, entre outros. A *IA Gora* preencherá a lacuna dos jogos.

## **2.0 - Complexidade da base de dados**

Como já citado, a humanidade já tem maneiras de prever eventos com certo nível de assertividade, como a previsão de oscilação de ações no mercado internacional. Porém, para gerar esses resultados, a base de dados exige um alto grau de robustez e detalhamento para apurar suas respostas. No caso da *IA Gora* não é diferente, a base de dados para o aprendizado e consequentes previsões deve ser bem estruturada e abrangendo o maior número de aspectos importantes que tenham relevância para o resultado final.

## **3.0 - Requisitos para cadastramento de acontecimentos**

Para cada modalidade de esporte, diferentes tipos de dados terão de ser armazenados e levados em consideração para os devidos aprendizados de máquina. Como pequena amostra das diferenças temos:

- Em esportes de contato físico, os dados sobre lesões serão mais abundantes potencialmente irão ditar com mais impacto o destino curto daquele determinado atleta.
- Em esportes eletrônicos dados acerca de troca de *Roles* (papel) de cada jogador impactam e muito no desempenho das equipes.
- Em ambos os casos, dados como região da competição tem efeito no desempenho de determinada equipe.

#### 4.0 - Eventos únicos de cada modalidade

Cada modalidade possui aspectos únicos que as diferenciam umas das outras. O escopo apresenta alguns exemplos das modalidades mais conhecidas.

Vejamos um exemplo de alguns dados armazenados acerca de dois tradicionais times de futebol, que serão fundamentais para que a IA Gora possa prever com eficácia o resultado e demais acontecimentos da partida.

A tabela abaixo armazena os dados dos últimos 10 confrontos entre Flamengo e Corinthians:

FUTEBOL	N.º de Vitórias	N.º de Derrotas	N.º de Empates	Escalação	N.º de Gols
Flamengo	6	2	2	(Escalação nos últimos 10 confrontos)	14
Corinthians	2	6	2	(Escalação nos últimos 10 confrontos)	8

A tabela abaixo representa resumidamente os dados referentes aos confrontos por mapa de cada equipe do Counter-Strike:

Counter-Strike	Vitória	Derrota	Mapa	Coach	Região	Awper
Imperial	7	1	Inferno	Dead	N.A.	Kcrato
Fúria	11	0	Ancient	Fallen	S.A.	Yuri

## **5.0 - Tipos de eventos registrados no banco**

O banco de dados da IA Gora armazenará informações acerca dos mais diversos acontecimentos das principais modalidades esportivas, sejam elas os tradicionais esportes olímpicos, como futebol, basquete, vôlei e tênis, como também *e-sports*, como *League of Legends* e *Counter Strike* (CS).

As principais informações armazenadas serão os resultados das partidas anteriores, os gols, os pontos, as assistências e todas as circunstâncias que envolvem essa informações, como os atletas responsáveis pelos gols/pontos, o tempo em que o gol/ponto foi efetuado, os atletas que estiveram em jogo, entre outros diversos dados.

Todas essas informações serão primordiais para que a *IA Gora* possa realizar de maneira efetiva os exercícios de previsão de acontecimentos relacionadas aos mais variados eventos esportivos.