



SMN

Empresa	SMN Tecnologia da Informação
Hub Responsável	Hub João Pessoa
Solicitante	Rafael Valentim
Projeto	IA Esporte e eSport
Responsáveis	Gustavo Targino, Danyel Targino
Tipo de Documento	Escopo
Data	08/05/2024

0.0 Descrição

Escopo sobre demanda de IA que busca fazer um algoritmo que tem como objetivo prever os resultados e acontecimentos em partidas dos mais diversos esportes, desde de futebol, basquete e xadrez ou eSports como League of Legends e Counter-Strike.

1.0 - Riqueza de informações

Um pilar da Inteligência Artificial é a qualidade dos dados utilizados para treinamento da IA. A relação entre o volume de dados e a qualidade da IA é diretamente proporcional, dessa forma, é necessário uma base de dados rica em detalhes de cada partida de cada modalidade esportiva para que a IA responsável tenha máxima acurácia. Geralmente, os dados são estruturados no modelo relacional, como uma tabela.

2.0 - Cadastramento de ocorrências

A entrada de ocorrências de uma determinada partida deverá ser precisa e concreta. Em esportes, como o futebol, caso um jogador possua retrospectos de cartões amarelos contra o time X, no próximo jogo contra este time, a Inteligência Artificial irá considerar este histórico para prever a probabilidade deste mesmo acontecimento.

3.0 - Eventos de cada modalidade

Cada modalidade possui seu evento específico, que deve ser levado em consideração para predição do próximo resultado. Alguns eventos anulam outros, por exemplo, um impedimento pode anular um gol. Dessa forma, esses eventos também devem ser registrados para fins de controle e análise mais aprofundada.

4.0 - Tipos de eventos

É necessário que todo evento seja cadastrado com o momento da ocorrência, pois a ordem dos fatos é imprescindível para uma maior probabilidade de que a predição seja coerente. Cada modalidade que deseja-se coletar informações a fim de gerar previsões deverão ter dados bem estruturados e coerentes com a realidade da modalidade, por exemplo, futebol possuir gols, faltas, substituições, entre outros, e Counter-Strike possuir rounds, kills, deaths, economia, entre outros.

5.0 - Modalidades

As modalidades iniciais serão:

- Esporte
 - Futebol
 - Vôlei
 - Fórmula 1
- eSport
 - League of Legends
 - Counter-Strike
 - PUBG