



SMN

Simulado

Escopo IA Previsão de Jogos

1. Justificativa do Projeto

Foi requisitado pela empresa de inteligência artificial (IA) uma base de dados para executar o treinamento de uma IA que prevê resultado de partidas com base na progressão dos acontecimentos durante o jogo. Visando atender a necessidade da empresa esse projeto se faz primariamente necessário para que o algoritmo que a empresa está desenvolvendo tenha dados para o treinamento dessas previsões.

2. Finalidade do Projeto

Projetar uma base de dados que tenha como objetivo o treinamento de uma IA para previsão de eventos e resultados dos jogos cadastrados.

3. Objetivo(s) do Projeto

- Fornecer uma base com o maior número de registros possíveis sobre cada partida;
- Detalhar explicitamente os acontecimentos como Kill, gol, ACE, pontos, a depender da modalidade do jogo;
- Criar um modelo de dados que possa ser capaz de analisar estatisticamente informações sobre esses eventos e as partes envolvidas como times e jogadores que participaram;
- Manter o registro do momento exato em que os eventos acontecem para que seja construído um padrão relacionado a frequência dos eventos;
- Cadastrar as partidas de diferentes modalidades bem como os times participantes e suas características específicas. Especificar as características as quais compõem o conjunto único de eventos daquele esporte em questão.

4. Descrição do Produto

O produto será uma base de dados feita na linguagem de estruturação de pesquisa (SQL) para que seja consumido pelo algoritmo de treinamento da IA.

Os diferentes esportes sejam eles eletrônicos ou presenciais requerem um grande número de informações para que sejam feitas previsões sobre o que poderá acontecer em cada partida, que dependem não somente do jogo, mas também da probabilidade do que esses

eventos quando somados acarretam para definir o resultado da partida tendo como base nessas variáveis.

Esses dados irão se basear nos acontecimentos ou eventos que são característicos de cada jogo.

4.1 Descrição dos Requisitos

- Entidades necessárias: Modalidade, Eventos, Equipe, Jogador, Partida, EventoModalidade (Delimita todos os eventos que uma modalidade irá possuir), EventosPartida (Delimita todos os eventos que de fato ocorreram dentro de uma partida);
- Exemplo de descrição para Eventos de jogos físicos: Para a modalidade de futebol os eventos que caracterizam essa modalidade deverão ser gol, escanteio, falta, cobrança de pênalti, arremesso lateral dentre outros eventos que serão específicos apenas a essa modalidade;
- Exemplo de descrição para Eventos de jogos eletrônicos: Para jogos eletrônicos o domínio da tabela eventos poderá ser muito bem aproveitado, uma vez que o nome dos eventos para esportes eletrônicos são bem semelhantes como, por exemplo, ACE, kill ou abate, objetivos do mapa, plantamento de bomba, entre outros.

5. Stakeholders do Projeto

- Cliente do projeto – Empresa De IA (Ianko);
- Patrocinador – SMN;
- Equipe do projeto – Thays Carvalho de Souza, Adriel Alexander de Sousa

6. Entregas do Projeto

- Escopo do projeto;
- Modelagem do sistema;
- Script da criação de tabelas onde ficarão a base;
- Procedimentos para inserção, deleção e atualização de registro;
- Funções de tabelas que retornam análise estatística sobre os dados inseridos para facilitar a leitura dessas informações no modelo de treinamento vigente.

7. Estimativas de Tempo e Custo

Custos esperados: 550 mil reais

Prazo estimado: 1 mês

8. Exclusões do Projeto

Não faz parte do projeto:

- Capacitação da equipe que irá utilizar o sistema, sendo necessário a abertura de tickets para solucionar problemas e dar orientações. Os Orçamentos de tickets deverão ser acordados entre Cliente e Analista de Negócio.

9. Critérios de Aceitação

- Os dados cadastrados sobre os jogadores devem estar em conformidade com a LGPD

10. Restrições

- Orçamento limitado;
- Disponibilidade de recursos humanos.

12. Riscos

- Disponibilização parcial dos resultados de partida.