

## **Visão computacional aplicada no reconhecimento de jogadores de futebol americano**

THAYRONE MARQUES SILVA  
VINÍCIUS ANDRADE LOPES

15 de outubro de 2019

# Sumário

- 1 Introdução
- 2 Objetivo Geral
- 3 Objetivos Específicos
- 4 Justificativa
- 5 Fundamentos Conceituais
- 6 Metodologia
- 7 Desenvolvimento
- 8 Considerações Finais
- 9 Referências

# Introdução

- ① Avanço tecnológico.
- ② *Hardwares* importantes.
- ③ Estudo e importância.
- ④ Aprimoramento da tecnologia.

## Objetivo Geral

Apresentar uma ferramenta que seja capaz de identificar um jogador dentro de campo. Para isso, a identificação será feita através da ferramenta na qual será desenvolvida utilizando visão computacional e a biblioteca de processamento de imagens *OpenCV*.

## Objetivos Específicos

- Capturar, através de um dispositivo de entrada de vídeo, as imagens de uma partida de futebol americano.
- Processar as imagens capturadas e definir um modelo de busca de um jogador.
- Identificar o jogador seguindo o modelo.
- Analisar o percentual de acertos e erros da ferramenta.

## Justificativa

- Crescimento exponencial e utilização em aplicações com soluções específicas.
- Avanço tecnológico e dispositivos com poder computacional elevado.
- Escalabilidade na utilização da solução para problemas mais complexos.
- O mercado do futebol americano.

## Fundamentos Conceituais

# Metodologia



# Desenvolvimento

# Considerações Finais

