



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso

Tema: Inteligência Artificial e seu uso em evento esportivo como futebol repleto de inúmeras variáveis e alto grau de incerteza

André Oliveira de Sousa
Orientadora: Thaís Gaudêncio

JOÃO PESSOA - 2020.1

RESUMO

Neste TCC venho trazer a inteligência Artificial com o propósito de tentar trazer um grau de previsibilidade ao resultado de uma partida de futebol, considerando apenas aspectos comportamentais do jogo em si apresentados na primeira metade da partida. Por exemplo, não levo em consideração aqui se o time vem de um certo número de vitórias ou que posição ocupa no campeonato, se tem desfalques ou não. A intenção aqui é trazer os dados comportamentais da partida, ou seja, independente dessas variáveis de pré-partida, citadas acima, seria possível prever o resultado de uma partida de futebol levando em consideração o que de fato está acontecendo dentro de campo? Assim analisaremos variáveis tais como: chutes gerais, chutes no gol, chutes para fora do gol, chutes de dentro e de fora da área, faltas, escanteios, etc, que ocorreram no primeiro tempo com o intuito de, com base nesses dados, prever o resultado final da partida.

O interessante aqui também é confrontar os dados pré-game, tendo em vista estes também são capazes de trazer uma previsibilidade ao futebol. Mas aí nos meios esportivos sempre surgem perguntas como: O que é mais importante, saber que um time vem de um número x de vitórias, que conta com seu melhor jogador mas, não precisa da vitória pois já está em uma posição que dificilmente será alcançada? Ou melhor seria pegar os dados do que de fato está sendo dito na partida na primeira metade do tempo, para saber se o que está influenciando mais é a sequência boa de vitórias e o melhor jogador do time em campo, ou o fato deste não precisar da vitória e por isso está jogando mais relaxado, fato este observado em números referentes à metade inicial da partida?

Pretendo fazer combinações das variáveis acima citadas, coletadas quando a partida começa, a fim de tentar responder à essas questões, cruzando dados de times que chutam mais no primeiro tempo com times que chutam menos ou seja, times que mostram o comportamento ofensivo, times em que o goleiro precisa trabalhar mais, fazer mais defesas com times em que seu goleiro não é tão solicitado, comportamento esse de times que jogam mais na dita “retranca”, ou seja, com comportamento mais defensivo.

Fazendo o cruzamento desses dados e observando os resultados, espera-se verificar se esses dados podem explicar uma partida de futebol, avaliar quais dos comportamentos resultam em melhores resultados e responder as questões acima citadas, sobre a possibilidade de se prever o resultado final, sem conhecer o que se espera do jogo, sem conhecer os dados pré-game, mas apenas o que está sendo mostrado, ou melhor, o que foi mostrado na primeira metade da partida de futebol.