

**BASES - Basketball Strategy e-Science System**

BR 51 2019 001907 5

*Classificação por Grupo: Ciências Exatas e Informática**Classificação por Subgrupo: Simulações Computacionais e
Análise de Dados***TECNOLOGIA APLICADA AOS ESPORTES**

O uso de tecnologias de monitoramento e análise de desempenho no esporte tem se tornado cada vez mais comum nas últimas décadas, sendo amplamente adotado por equipes profissionais e de alto nível em todo o mundo. Com o sistema de monitoramento e análise do ciclo de vida da estratégia, as equipes podem identificar pontos fortes e fracos em sua estratégia, planejar e executar treinamentos mais eficazes e ajustar sua estratégia durante os jogos, com base em dados e *feedbacks* objetivos. Atualmente, o uso de tecnologias de monitoramento e análise de desempenho no esporte é amplamente difundido em todo o mundo, sendo utilizado por equipes profissionais e de alto nível em diversos esportes coletivos e individuais. Pensando nisso, pesquisadores(as) da Universidade de Brasília, criaram um software para o desenho da estratégia em esportes coletivos, o sistema apresenta uma interface com o campo de jogo ilustrado. O sistema permite realizar o monitoramento e análise do ciclo de vida da estratégia em esportes coletivos. Para o desenho da estratégia, o sistema apresenta uma interface com o campo de jogo ilustrado. Um algoritmo para fazer reconhecimento automático do traçado do mouse ou dedos e identificação dos elementos estratégicos desenhados, com base na linguagem formal de desenho de estratégias empregada. A partir do reconhecimento automático, os conteúdos desenhados são armazenados em banco de dados, agrupados de acordo com a semântica da ação. Na etapa de treinamentos, o sistema suporta: i) a criação e manutenção das sessões de treinos distribuídos ao longo do tempo; ii) criação e manutenção do conteúdo técnico-tático, individual, grupal e tático coletivo para utilização nos treinos; iii) desenho de um diagrama para representar o treino em um ambiente gráfico como uma quadra de basquetebol com opções de adicionar jogadores do time e do time adversário, bola, cones, barreiras, aros; iv) relatório apresentando todos os treinamentos agendados e realizados a partir de um determinado período. Para



a terceira etapa de jogo, o sistema auxiliará na captura dos eventos de jogo realizadas pelos jogadores em quadra a partir do “*upload*” do vídeo da partida. Esta etapa também conta com a funcionalidade de geração automática de “*highlights*” do vídeo do jogo. A retroalimentação é obtida a partir de avaliações entre as etapas anteriores segundo o critério de persistência dos conteúdos desenhados na estratégia e sua propagação nas demais etapas.

VANTAGENS

- **Eficiência:** Auxílio tecnológico para dar suporte as tomadas de decisão
- **Versatilidade:** Possibilidade de comparativo entre estratégias de treinamento e jogos práticos.
- **Monitoramento:** Mapeamento das estratégias desenhadas e possibilidade de verificação se estão sendo desenvolvidas durante os jogos.

Agenda 2030 da ONU:



Gostou dessa tecnologia?

Para obter mais informações entre em contato com a Agência de Comercialização de Tecnologias (ACT) da Coordenação de Inovação e Transferência de Tecnologia (CITT), por meio dos contatos a seguir:

E-mail: act@cdt.unb.br

Telefone: (61) 3107-4116