UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE INFORMÁTICA - CIN

Crowdcasting - Narração em tempo real de partidas do cenário competitivo de esportes eletrônicos

IF691 - Trabalho de Graduação: Proposta preliminar

Prof. Orientador: Geber L. Ramalho

Igor Ryan Bernardo Santos

irbs@cin.ufpe.br

01 de Outubro de 2015

Contexto

Diante de um cenário em que o esporte competitivo vem ganhando cada vez mais importância e se tornando mais forte e rentável, o caminho natural é o desenvolvimento ferramentas que auxiliem no progresso desse contexto.

Com uma crescente audiência de jogadores que se interessam pelo cenário competitivo e a grande proliferação de competições profissionais, muitas vezes incide-se em um recorrente problema presente atualmente na transmissão de esportes tradicionais (e.g. tênis, futebol), ou seja, o espaço restrito.

Um grande número de partidas de campeonatos de eSports (i.e. esportes eletrônicos) ocorrem todos os dias e muitas vezes são deixadas de ser transmitidas por falta de espaço nas emissoras de televisão, que tem seu foco voltado para esportes mais tradicionais devido seu espaço restrito e olhar enviesado, ou falta de alguém que as transmita em canais de streaming.

O recurso utilizado pelos espectadores que desejam acompanhar partidas de ciberesportes costuma ser a Internet. Entretanto as ferramentas utilizadas para assistir ao vivo requerem muitas vezes ferramentas específicas não ubíquas e pouco acessíveis (e.g. acompanhar a partida de dentro da plataforma do jogo requer uma máquina com o cliente do próprio jogo instalado) ou coletar as informações requeridas através ferramentas muito abrangentes (e.g. redes sociais e salas de chats de interesse mútuo).

A solução proposta neste trabalho é uma ferramenta voltada para dispositivos móveis que permita a narração dessas partidas via texto descrita por aqueles que mais entendem do jogo: seus próprios jogadores. Analisando toda essa conjuntura de fatores e as necessidades desse nicho, o foco é pesquisar a respeito desse cenário e desenvolver um aplicativo que melhor atenda às suas necessidades.

Plano de trabalho e cronograma

ATIVIDADES	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
Levantamento do material bibliográfico	X	X		
Estudo do cenário e contexto do problema	X	X		
Definição do plano de desenvolvimento do programa		X		
Levantamento da lista de riscos, itens e ferramentas		X	X	
Implementação do programa		X	X	X
Elaboração do documento final	X	X	X	X
Elaboração da apresentação			X	X

Possíveis avaliadores

Giordano Cabral

Assinaturas

Geber L. Ramalho
Orientador

Igor R.B. Santos
Aluno