

Közösségi erőforrás- megosztás és számítások a labdarúgásban

Ennek az egy oldalas összefoglaló írásnak a célja a labdarúgás szimulációs platformunk bemutatása, minek kapcsán az elmúlt hetekben ugyan már több internetes csatornán elkezdtek a közösségépítést, ám privátban kaptam olyan visszajelzéseket, miszerint lenne érdeklődés, de kívánatos jobban kifejtenuk, miről is van szó! Ezért születik hát most ez az írás.

A labdarúgás szimulációs platform két részből áll. Az egyik, az alap: egy formális nyelv, amin úgy le tudjuk írni, úgy tudjuk jellemezni a labdarúgók és a vezetőedzők tudását, viselkedését, hogy ezt a leírást még a számítógépek is megértik. S ez esetben tudunk olyan szimulációs szoftvert írni, amivel mérkőzések (sokaságát) tudjuk lejátszani. Ez a szimulációs program alkotja a platform másik részét.

Észrevehetjük, hogy maga a platform nem foglalkozik sem a játékosokat vagy a vezetőedzőket leíró adatok begyűjtésével, sem a szimulációk alapján készített döntéstámogatással. Konkrétan tehát a platformbeli munkánk során nem fókuszálunk sem videófeldolgozás, sem bármilyen más alapon működő játékos megfigyeléssel és arra sem adunk javaslatot, elemzést, hogy a vezetőedző kit, hol, mikor, milyen feladattal lásjon el a csapatban.

Amivel a platformban foglalkozunk az tisztán tudományos cél: a leíró nyelvet és a szimulációt közösen úgy (ki)fejlesztteni, hogy a számítógépen szimulált mérkőzések olyan

jellemzőket mutassanak, amiket a valódiak is, ha megmérjük azokat. Tehát például egy szimulált VB-n ugyanolyan legyen az összes lőtt gólok számának véletlentől való függése, mint amilyen az a valódi VB-ken.

A valósággal megegyezően működő, azaz a jó szimulációs modell kifejlesztése nem egyszerű feladat. Legjobbak úgy lesznek az esélyeink, ha bárki érdeklődőnek megadjuk a lehetőséget, hogy bekapcsolódhasson a kutatási-fejlesztési feladatokba, ezért a leíró nyelvet és a szimulációs szoftvert, tehát a szimulációs platformunkat nyílt forráskódú projektként fejlesztjük.

Elosztott Szurkolói Avatár Adatbázis

Természetesen a fejlesztéshez szükségünk van adatokra, ennek az „adat-éhségnek” a csillapítására lehet egy alternatíva a szurkolói avatárak alkalmazása. Ezen a területen folyik most, a labdarúgást szerető és értők körében a közösségépítés. Bárki, aki szereti a focit és adott mérkőzésen megfigyelné, feljegyezné éppen azokat az infókat, amiket aktuálisan használ a platform, az máris egy potenciális avatár-fejlesztő!

Mi lesz a platform, ha nagy lesz?

A platformnak, mint említettük tudományos célja van, ha ezt sikerül teljesíteni, akkor a szurkolói változat a rajongókat szórakoztathatja, szervezheti, de megfelelő üzleti modellek mellett a platformra alapozva olyan cégek is alakulhatnak melyek profi klubok számára a professzionális döntéstámogatást tűzik ki üzleti céljukként.

Mindenesetre a használt nyílt forráskódú licenc következtében egyben közkinccs is lesz és marad.

További infók a dokumentum on-line változatában: <http://fersml.blog.hu/>