Автоматическая Трансляция Спортивных Событий

Цель проекта:
Создать систему для автоматической трансляции и комментирования спортивных событий, которая генерирует текстовые комментарии, анализирует игровые ситуации и адаптирует звуковую дорожку для полного погружения зрителей.

Модули и функции:

1. **Текстовый модуль**:
   - **Цель**: Генерация текстовых комментариев на основе анализа событий игры.
   - **Задачи**:
     - Создание алгоритмов для анализа хода игры и генерации соответствующих текстовых комментариев в реальном времени.
     - Обеспечение разнообразия комментариев, чтобы сделать трансляцию более интересной и информативной для зрителей.
2. **Модуль компьютерного зрения**:
   - **Цель**: Распознавание игровых ситуаций и игроков.
   - **Задачи**:
     - Реализация модели для идентификации игроков, определение их позиций и ключевых моментов игры (например, голы, штрафные, передачи).
     - Анализ игровых ситуаций для создания контекста и визуального сопровождения комментариев.
3. **Звуковой модуль**:
   - **Цель**: Анализ звуков спортивных событий и автоматическая подстройка звуковой дорожки.
   - **Задачи**:
     - Распознавание звуковых событий (например, аплодисменты, звуки мяча) для автоматической настройки звуковой дорожки в зависимости от интенсивности игры.
     - Обеспечение плавного перехода звуковой дорожки для улучшения восприятия зрителями.
4. **Интеграция и развертывание**:
   - **Цель**: Создание системы для автоматической трансляции и комментирования спортивных событий.
   - **Задачи**:
     - Разработка интерфейса для управления трансляцией, позволяющего автоматизировать процесс комментирования и звукового сопровождения.
     - Интеграция всех модулей для обеспечения слаженной работы системы и корректного отображения всех событий игры.
     - Развертывание системы на платформе, способной поддерживать высокую нагрузку во время трансляций.

Результат:
Полнофункциональная система для автоматической трансляции спортивных событий, которая генерирует текстовые комментарии, распознает игровые ситуации и

адаптирует звуковую дорожку, обеспечивая зрителям полный эффект присутствия и погружения в атмосферу матча.

Для выполнения данного проекта можно объединить 2-3 студентов в рабочую группу. Каждый участник должен активно участвовать во всех этапах разработки проекта и быть готовым ответить на любые вопросы по его содержанию. По завершении работы требуется предоставить отчет и провести защиту проекта. Оценка проекта будет проводиться по следующим критериям: каждый этап будет оцениваться по 4 балла.