

Titre et éventuel acronyme :
Prédiction de résultats sportifs

Tuteur ou commanditaire :
Romain Vuillemot

Origine du besoin :
Prédiction de l'issue d'un championnat pour les clubs afin qu'ils prévoient des modifications pour préparer la saison, permettre aux médias sportifs de fournir les infos les plus probables, augmenter les chances de gains des parieurs

Enjeux :
Parvenir à un taux de prédiction exact au minimum de 70%

Objectif général :
Produire un algorithme informatique qui permet de calculer les probabilités des différentes issues des matchs d'un championnat

Indicateurs mesurables de réussite :
Le taux de réussite des prédictions (nombre de résultats correctement prédits/ nombre de résultats totaux prédits)
Plus précisément on peut vérifier si on obtient les scores exacts

Nature du livrable principal :
Algorithme informatique

Acteurs :
Nous (élèves) et Romain Vuillemot (tuteur), Nicolas Hourcade (conseiller en communication) et Gaylord Guillonnet (conseiller en gestion de projet)

Ressources :
Travaux disponibles sur internet, bases de données de résultats des saisons passées, station des joueurs sur les e-games

Environnement et interfaces du projet :
Informatique utilisation de python, GitHub

Coûts :
0e

Délais :
Juin 2019

Autres contraintes :

Essayer notre algorithme sur les matchs courants et sur des championnats différents