

DESAFIO 4

PROYECTO INTEGRADOR

GRUPO 5

INTEGRANTES:

AGUSTIN DIEZ

LUNA KANTOR

CARLOS R. SUAREZ GURRUCHAGA

TEMA DE INVESTIGACION

Se conoce como eSports, electronic sports o deportes electrónicos a las competiciones organizadas donde se juega profesionalmente a videojuegos. Al igual que ocurre con la variedad existente en el deporte tradicional, el mundo de los videojuegos ofrece un amplio abanico de videojuegos que sirven como contexto para jugar entre varias personas y competir por demostrar quien domina ese escenario virtual. Siguiendo el modelo del mundo del deporte físico, se han creado ligas virtuales asociadas a distintos juegos, y estas asociaciones de deportes digitales también cuentan con patrocinios, macro-eventos o derechos de retransmisión, unos derechos que explotan una audiencia cada vez más numerosa en Internet con plataformas como Twitch o YouTube Gaming, atrayendo la mirada de casi 400 millones de personas al año.

Counter-Strike: Global Offensive (**CS:GO**) es uno de los principales exponentes dentro de los eSports. Es un juego del estilo tactical shooter, en el que dos equipos (Counter Terrorist y Terrorist) juegan al mejor de 30 rondas, cada ronda es de 1 minuto y 55 segundos. Hay 5 jugadores en cada equipo (10 en total) y el primer equipo en llegar a 16 rondas gana el juego.

Al principio, un equipo juega como CT y el otro como Terrorista, después de 15 rondas disputadas, los equipos intercambian bando. Hay 7 mapas diferentes en los que se puede jugar. Se gana una ronda como terrorista colocando la bomba y asegurándose de que explote, o eliminando al otro equipo. Se gana una ronda como CT eliminando al otro equipo o desarmando la bomba, si hubiera sido colocada.

ANTECEDENTES SOBRE EL TEMA

No se encontraron antecedentes.

APORTE ESPERADO

A partir de los datos obtenidos, se esperan responder preguntas como:

- ¿Con qué frecuencia gana el equipo con más dinero?
- ¿Son algunas armas más favorables que otras?
- ¿Son algunos mapas más favorables para defender o atacar?
- ¿Qué atributos son los que tienen mas peso para obtener la victoria?

Estas preguntas ayudaran a poner el foco en el lugar correcto para poder tener más probabilidades de victoria.

DISPONIBILIDAD DE DATOS E INFRAESTRUCTURA

El dataset fue publicado originalmente por Skybox como parte de su “CS:GO AI Challenge”, que se ejecuta desde la primavera hasta el otoño de 2020. Consta de aproximadamente setecientos encuentros de torneos de alto nivel realizados entre 2019 y 2020. Del mismo, se han filtrado las rondas de warmup y los reinicios, y para las rondas restantes se ha realizado un muestreo de la ronda cada 20 segundos, hasta que se decida la misma. El número total de instancias es 121.054, con 94 features.

Skybox website: <https://skybox.gg/>

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA TENTATIVO

PLAN DE TRABAJO:

EDA - AGUSTIN DIEZ - LUNA KANTOR

CREACION Y ANALISIS DE MODELOS - CARLOS R. SUAREZ GURRUCHAGA

ANALISIS DE LAS FEATURES - CARLOS R. SUAREZ GURRUCHAGA

REVISION PARCIAL - AGUSTIN DIEZ - LUNA KANTOR

SERIALIZACION - CARLOS R. SUAREZ GURRUCHAGA

PRESENTACION FINAL NO TECNICA - AGUSTIN DIEZ Y LUNA KANTOR

REVISION FINAL - AGUSTIN DIEZ, LUNA KANTOR, CARLOS SUAREZ GURRUCHAGA

CRONOGRAMA TENTATIVO			
	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO
SEMANA 1		CREACION Y ANALISIS DE MODELOS	PRESENTACION FINAL NO TECNICA
SEMANA 2		CREACION Y ANALISIS DE MODELOS	REVISION FINAL
SEMANA 3		ANALISIS DE LAS FEATURES	ENTREGA Y PRESENTACION
SEMANA 4	EDA	REVISION PARCIAL	
SEMANA 5	EDA	SERIALIZACION	