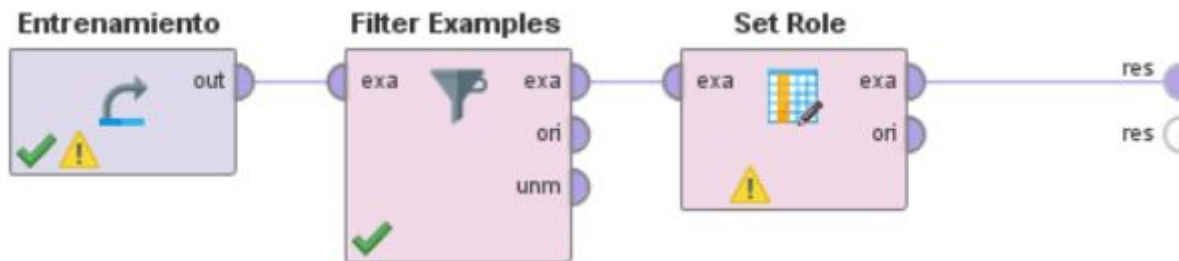


TA6 - Enzo Cozza - Agustín Fernández

Ejercicio 1



Atributos

Edad: edad del atleta en años (con un decimal), al momento de efectuar las pruebas.

Fuerza: fortaleza del participante, medida en base a una serie de ejercicios de levantamiento de pesos, y expresada en una escala de 0 (fortaleza limitada) a 10 (realizó todos los levantamientos sin dificultad). Ningún participante obtuvo 8, 9 o 10 en esto, pero algunos obtuvieron 0.

Velocidad: rendimiento del participante en un test de velocidad de respuesta. Se les contabilizó el tiempo en que podían presionar botones cuando se iluminaban o cuánto tardan en saltar al sonar una bocina. Los tiempos de respuesta fueron tabulados en una escala de 0 a 6, en donde 6 indica una velocidad de respuesta extremadamente alta y 0 una muy baja. Las valoraciones de los diferentes participantes se distribuyeron en todo el rango.

Lesiones: es una columna simple con valores Si / No (1 / 0) que indica si el atleta ha sufrido previamente alguna lesión que fuera suficientemente severa como para requerir cirugía u otra intervención médica importante. Las lesiones leves tratadas con hielo, estiramiento, descanso, etc., fueron registradas como 0. Las lesiones que tomaron más de tres semanas en curar, o que requirieron terapia o cirugía fueron indicadas como 1.

Visión: se evaluó de dos formas: la primera fue el test habitual de escala de visión 20/20, y la segunda utilizando tecnología de seguimiento de los movimientos oculares para determinar qué tan bien los atletas podían seguir visualmente objetos. Esta prueba desafía al participante a identificar elementos que se mueven rápidamente a través de su campo de visión, y a estimar la velocidad y dirección de esos objetos. Las evaluaciones se registraron en una escala de 0 a 4, en que el valor 4 corresponde a una visión e identificación de objetos móviles perfecta. Ningún participante obtuvo una calificación de 4; los valores variaron entre 0 y 3.

Resistencia: Se aplicó a los participantes una batería de pruebas de aptitud física incluyendo carrera, ejercicio aeróbico y cardiovascular y natación. El rendimiento fue evaluado con una escala de 0 a 10, en donde el valor 10 representa la capacidad de realizar todas las tareas sin fatiga de ningún tipo. Los valores oscilaron entre 0 y 6 para los participantes. El Maestro nos ha reconocido que ni siquiera los atletas profesionales mejor entrenados serían capaces de obtener 10 en estas evaluaciones, ya que se han diseñado específicamente para probar los límites de la resistencia humana.

Agilidad: calificación del participante en una serie de pruebas de su habilidad para moverse, girar, saltar, cambiar dirección, etc. Los participantes fueron evaluados con una escala de 0 a 100 en este atributo, y los valores variaron entre 13 y 80.

Capacidad de Decisión: esta parte de la batería evalúa el proceso del atleta para decidir qué hacer en diferentes situaciones atléticas. Los atletas participaron en simulaciones que analizaron sus elecciones relativas o si pasar una pelota, moverse a una posición potencialmente ventajosa del campo de juego, etc. Las evaluaciones habrían de ser registradas en una escala de 0 a 100, pero el Maestro nos ha indicado que nadie que haya completado el test podría haber tenido una calificación menor que 3, ya que 3 puntos se otorgaban simplemente por participar. También nos ha indicado que tiene certeza que todos los atletas considerados participaron en este test, y sin embargo en los datos hay algunos valores menores que 3 y también algunos mayores que 100, así que sabemos que habrá que hacer un poco de preparación de los datos.

Deporte Primario: este atributo indica en qué deporte se especializó cada uno de los atletas del dataset, luego de dejar la academia. Este es el atributo que el Maestro espera poder predecir para sus clientes actuales. Para los jóvenes en este estudio, este atributo será uno de 4 deportes: Fútbol, Basketball, Voleibol y Rugby.

Outliers:

Todos los atributos (luego de el filtro propuesto) caen dentro de los rangos esperados para cada una de las personas, por lo que no se considerarán como outliers al problema.

Distribuciones:

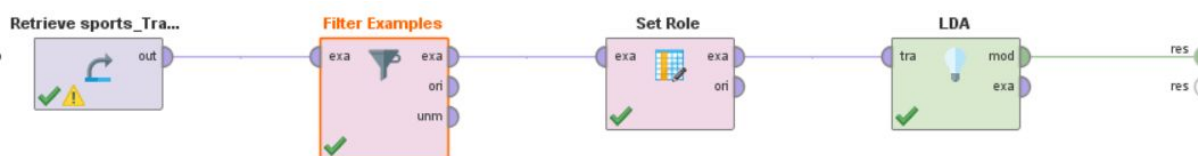
Fuerza: normal.

Velocidad, Agilidad, Capacidad de decisión: sesgadas a la derecha.

Las demás no poseen una distribución conocida.

Ejercicio 2

1.



2.

```
Apriori probabilities:
Futbol    0.3237
Rugby     0.2407
Voleibol      0.2303
Basketball  0.2054
```

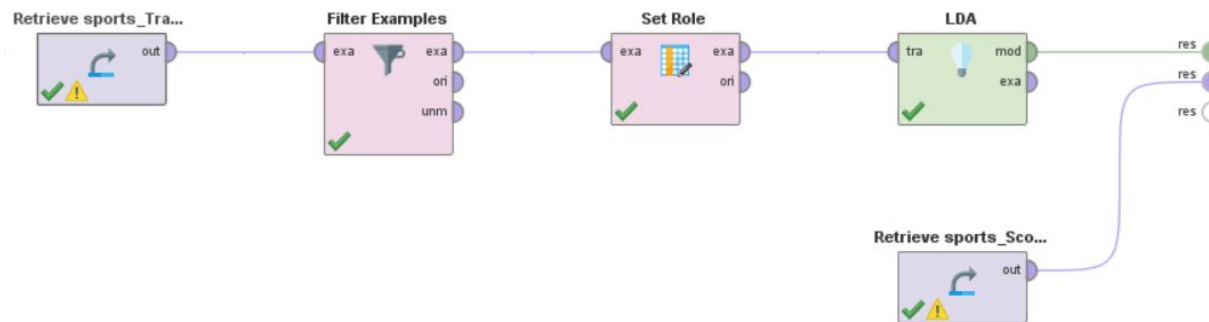
4.

Probabilidad a priori: frecuencia de una clase sobre el total de datos evaluados (# casos de la clase / # total).

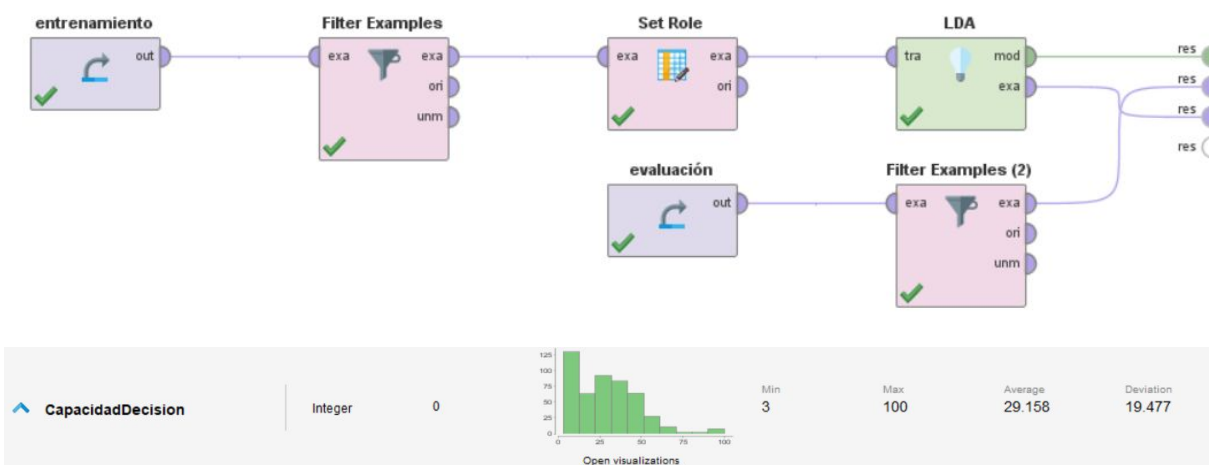
Valores: Futbol 156, Rugby 116, Voleibol 111 y Basketball 99. Total 482.

Futbol: $156/482 = 0.3237$
 Rugby: $116/482 = 0.2407$
 Voleibol: $111/482 = 0.2303$
 Basketball: $99/482 = 0.2054$

6.



7.



8.

- Para cada atributo, el rango presentado en un dataset es igual al presentado en el otro dataset.
- Sí, como se vio en la pregunta anterior, los rangos de los atributos coinciden, por lo que cada dato del dataset de evaluación se encontrará dentro del rango de ese mismo atributo en el dataset de entrenamiento. Esto es importante ya que si se realiza el modelo con un rango de (por ejemplo) 1 a 10, y luego se pasa un '100', el modelo desconoce cómo proceder y efectuar de manera correcta la predicción.
- Encontrar variables correlacionadas (y eliminarlas) y normalizar los datos.

10.

