ANALISIS TEMPORADA REGULAR 2022



Autor: Gagliardi Rodrigo

Fecha de presentación: 29/08/2022



Contenido

1. Tabla de Versiones	. 2
2. Introducción	.2
3. Alcance	3
4. Hipótesis	3
5. Herramientas tecnológicas implementadas	.3
6. Datasets	.3
6.1. Tabla de Jugadores	4
6.2. Tabla de Equipos	4
6.3. Tabla de Partidos	4
7. Diagrama entidad-relación	5
8. Listado de tablas	6
9. Listado de columnas por tablas	.6
10. Modelo relacional en Power Bl	.8
11. Segmentaciones elegidas	.11
12. Medidas calculadas	.12
13. Visualización de los datos	.13
13.1. Página de Equipos	13
13.2. Página de Jugadores	13
13.3. Página de Mejores Jugadores	.14
13.4. Página de Mejores Equipos	.15
14. Conclusión	.15
15. Futuras líneas	16
16. Bibliografía	.16



1. Tabla de versiones

Versión	Fecha	Observación
V.1	24/07/2022	Se cargaron la base de datos al modelo, se realizaron transformaciones y se crearon las relaciones entre las tablas
V.2	26/07/2022	Se generaron columnas calculadas y investigaron los posibles filtros
V.3	28/07/2022	Se generaron los primeros gráficos y se descargaron desde el portal de Power Bi
V.4	04/08/2022	Se generaron nuevas columnas calculadas y métricas
V.5	15/08/2022	Se editó el tema visual del dashboard
V.6	19/08/2022	Se generaron nuevas métricas y se mejoró el aspecto del dashboard

2. Introducción

A lo largo de siete meses, las 30 franquicias se baten en una larga temporada regular, la fase que más tiempo ocupa de cada campaña. En ella se deciden qué equipos disputan los Playoffs, qué franquicias van al play-in y el orden de elección de gran parte del Draft de la temporada siguiente, marcado en última instancia por la Lotería del Draft.

Cada franquicia disputa un total de 82 partidos en la temporada regular de la NBA. Una cifra total a la que hay que sumar el All-Star Weekend, el fin de semana de las estrellas. Durante tres apasionantes días, los mejores jugadores compiten en el Rising Stars Challenge (partido entre las mejores jóvenes de EEUU contra las mayores promesas del resto del mundo), el Concurso de Triples, Concurso de Mates, Concurso de Habilidades, Concurso 'Shooting Stars' y el All-Star Game, la gran cita del fin de semana entre los mejores jugadores de la liga.

Dentro de los 82 encuentros, los equipos se enfrentan 4 veces con los equipos de su misma división, 3 o 4 veces con el resto de equipos de su conferencia y 2 veces con los equipos de la otra conferencia. La NBA se divide en dos conferencias de 15 franquicias.



3. Alcance

Para poder desarrollar este proyecto y cumplir el objetivo, necesitamos analizar el desarrollo del equipo durante toda la temporada regular, las estadísticas de los jugadores. A lo largo del análisis debimos realizar distintos cálculos con los datos obtenidos para obtener nuevos datos con más importancia y eficacia. Los mismos los desarrollaremos durante la explicación de este trabajo

4. Hipótesis

El objetivo de este proyecto es comprender y analizar los equipos que mejores rendimientos tuvieron y los mejores jugadores de la temporada, debido a que la temporada regular 2021/2022 de la NBA concluyo esto nos va a permitir comparar al final en la conclusión si los datos analizados corroboran el desarrollo final de competencia con el fin de verificar si los equipos que mejor desempeño tuvieron lograron pasar a instancias de PlayOffs y también si los premios individuales para los jugadores van acompañados a su desempeño sobre la temporada regular.

5. Herramientas tecnológicas aplicadas al proyecto

Para realizar este proyecto se hizo uso de las siguientes herramientas tecnológicas.

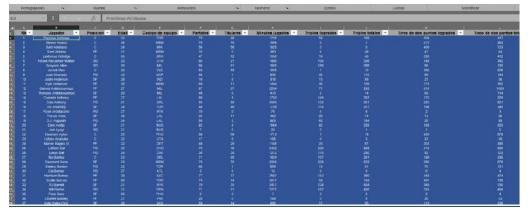
- Excel: Se usó Excel para realizar la limpieza de los datos y contener las tablas
- SQL Server: Base de datos.
- Google: Buscador, en el realizamos la búsqueda de los datos.
- Figma: Herramienta usada para realizar el diagrama entidad relación.
- Power BI: Para la creación de las visualizaciones y permitir realizar cálculos avanzados.

6. Datasets

Para realizar este proyecto consideramos contar con las tablas que a continuación van a ser presentadas. Para organizar la información y que esta se encuentre de manera más clara, se realizó una limpieza de datos. Dichas tablas estarán adjuntas en un Excel con la información ya organizada.



6.1 <u>Tabla Jugadores:</u>



6.2 Tabla Equipos:

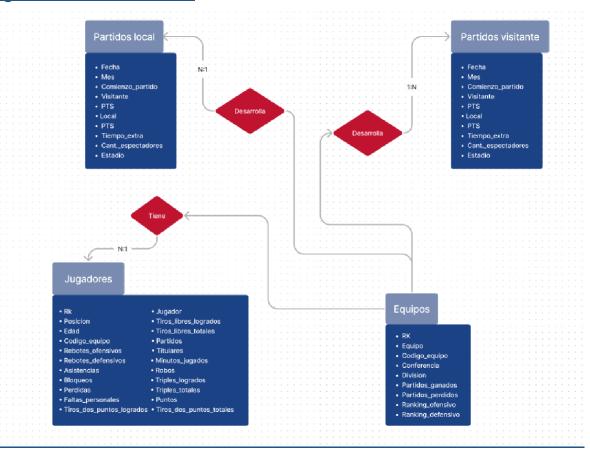


6.3 Tabla Partidos Local/Visitante:





7. Diagrama Entidad relación





8. Detalles de las tablas

Jugadores: En esta tabla se encuentran alojadas las estadísticas de cada jugador como los puntos por partidos, faltas que cometió, partidos jugados, etc.

Tipo de clave	Columna	
PK - Clave primaria	Rk	
FK- Clave foránea	CODIGO DE EQUIPO	

Equipos: En esta tabla se encuentran las estadísticas de los equipos como partidos ganados, perdidos, etc. Agrupados por conferencia y división.

Tipo de clave	Columna	
PK- Clave primaria	CODIGO DE EQUIPO	

Partidos Local: En esta tabla se encuentran los resultados de los partidos en la temporada regular, con sus respectivos resultados.

Tipo de clave	Columna
FK- Clave foránea	LOCAL

Partidos Visitante: En esta tabla se encuentran los resultados de los partidos en la temporada regular, con sus respectivos resultados.

Tipo de clave	Columna
FK- Clave foránea	VISITANTE

9. Listado de columnas por tablas.

A continuación, detallaremos las columnas contenidas por cada tabla.

Partidos Local/Visitante			
Campo	Tipo de campo	Tipo de clave	



Fecha	Date	-
Mes	Text	-
Comienzo del partido	Time	-
Visitante	Text	-
PTS	Int	-
Local	Text	-
PTS	Int	-
Tiempo extra	Varchar	-
Cant. Espectadores	Int	-
Estadio	Text	-

Equipos			
Campo	Tipo de campo	Tipo de clave	
Rk	Int	-	
Equipo	Text	-	
Código de equipo	Char (3)	Pk - Clave principal	
Conferencia	Text	-	
División	Text	-	
Partidos ganados	Int	-	
Partidos perdidos	Int	-	
Ranking ofensivo	Decimal	-	
Ranking defensivo	Decimal	-	

Jugadores			
Campo	Tipo de campo	Tipo de clave	
Rk	Int	Pk - Clave primaria	
Jugador	Text	-	
Posición	Varchar (5)	-	
Edad	Char(2)	-	
Código de equipo	Char(3)	Fk - Clave foránea	
Partidos	Int	-	
Titulares	Int	-	
Minutos jugados	Int	-	
Triples logrados	Int	-	
Triples totales	Int	-	
Tiros de dos puntos logrados	Int	-	
Tiros de dos puntos totales	Int	-	
Tiros libres logrados	Int	-	
Tiros libres totales	Int	-	
Rebotes ofensivos	Int	-	
Rebotes defensivos	Int	-	
Asistencias	Int	-	



Robos	Int	-
Bloqueos	Int	-
Perdidas	Int	-
Faltas personales	Int	-
Puntos	Int	-

10. Modelo relacional en Power Bl

Jugadores:

• Tiros de campos logrados: columna calculada sumando las columnas tiros de dos puntos logrados y tiros de triples metidos

Tiros de campo logrados = (Jugadores [Tiros de dos puntos logrados]+Jugadores [Triples metidos])

• Tiros de campos totales: columna calculada sumando las columnas tiros de dos puntos totales y tiros de triples totales

Tiros de campo totales = (Jugadores [Tiros de dos puntos totales]+Jugadores [Triples tirados])

• Porcentaje de tiros de campos: columna calculada que vamos a crear haciendo tiro de campo logrado dividió tiro de campo totales

Porcentaje tiro de campo = (Jugadores [Tiros de campo logrados]/Jugadores [Tiros de campo totales])

• Porcentaje de triples: columna calculada que vamos a crear haciendo triples metidos dividió triples totales

Porcentaje triples = (Jugadores [Triples metidos]/Jugadores [Triples tirados])

 Porcentaje de tiros de dos puntos: columna calculada que vamos a crear haciendo tiro de dos puntos logrados divido tiro de dos puntos totales

Porcentaje de tiro dos puntos = (Jugadores [Tiros de dos puntos logrados]/Jugadores [Tiros de dos puntos totales])

• Efectividad de tiro de campo: una columna calculada que vamos a crear realizando la división entre las columnas calculadas tiros de campos logrados divido tiro de campos totales



Porcentaje tiro libre = (Jugadores [Tiros libres logrados]/Jugadores [Tiros libres totales])

Rebotes totales: Es la suma rebotes defensivos y ofensivos

Rebotes totales = (Jugadores [Rebotes defensivos]+Jugadores [Rebotes ofensivos])

• Se generó la columna puntos por partidos que es puntos sobre partidos

Puntos por partido = Jugadores[Puntos]/Jugadores[Partidos]

Se generó columna asistencias por partido

Asistencias por partido = Jugadores[Asistencias]/Jugadores[Partidos]

• Se generó la columna rebotes por partido

Rebotes por partido = Jugadores [Rebotes totales]/Jugadores[Partidos]

Se generó columna robos por partidos

Robos por partido = Jugadores[Robos]/Jugadores[Partidos]

· Se generó la columna tapones por partido

Tapones por partido = Jugadores[Bloqueos]/Jugadores[Partidos]

Se generó la columna perdidas por partido

Perdidas por partido = Jugadores[Perdidas]/Jugadores[Partidos]

• EFG%: Es una nueva columna calculada es el porcentaje de acierto en los tiros de campo que valora la calidad del tiro pues da a los triples un 50% más de importancia ya que estos suponen un 50% más de puntos

EFG% = DIVIDE (Jugadores [Tiros de campo logrados]+(0.5*Jugadores [Triples metidos]), Jugadores [Tiros de campo totales])

 GS: Game Score fue creado para dar una medida aproximada de la productividad de un jugador para un solo partido

Gs = GS = (Jugadores[Puntos])+(0.4*Jugadores[Tiros de campo logrados])-(0.7*Jugadores[Tiros de campo totales])-(0.4*(Jugadores[Tiros libres totales]-Jugadores[Tiros libres logrados]))+(0.7*Jugadores[Rebotes ofensivos])+(0.3*Jugadores[Rebotes defensivos])+(Jugadores[Robos])+(0.7*Jugadores[Asistencias])+(0.7*Jugadores[Bloqueos])-(0.4*Jugadores[Faltas personales])-(Jugadores[Perdidas])



• Referencia: Es una caracterización del rendimiento que tuvo el jugador en la temporada basado en game score "GS"

Referencia = Referencia = IF(Jugadores[GS] < 40,"Jugador que no se queda en la liga",

IF(Jugadores[GS] < 80,"Jugador de banquillo",

IF(Jugadores[GS] < 150, "Jugador de rotación",

IF(Jugadores[GS] < 350, "Jugador ligeramente por encima de la media",

IF(Jugadores[GS] < 500, "Tercera opción ofensiva",

IF(Jugadores[GS] < 700, "Segunda opción ofensiva",

IF(Jugadores[GS] < 900, "Cerca de ser All-Star",

IF(Jugadores[GS] < 1100, "Fijo All-Star",

IF(Jugadores[GS] < 1200, "Débil candidato a MVP",

IF(Jugadores[GS] < 1500, "Fuerte candidato a MVP",

IF(Jugadores[GS] < 2000, "Objetivamente MVP",

IF(Jugadores[GS] >= 2300, "La mejor temporada de la historia"))))))))))

Equipos:

Se generó la columna Porcentaje partidos ganados

Porcentaje partidos ganados = Equipos [PARTIDOS GANADOS]/ (Equipos [PARTIDOS GANADOS]+Equipos [PARTIDOS PERDIDOS])

• Posesiones: Es una nueva columna calculada que refiere a una estadística avanzada sobre la cantidad de ataques que tiene un equipo en 48 minutos de juego

Posesiones = 0.96 * (DIVIDE (SUM (Jugadores [Tiros de campo totales]),82)-

DIVIDE (SUM (Jugadores [Rebotes ofensivos]),82) +

DIVIDE(SUM(Jugadores[Perdidas]),82) +(0.44 * DIVIDE (SUM (Jugadores [Tiros libres totales]),82)))

• NET Ranking: Es la diferencia de puntos recibidos y metidos por partido

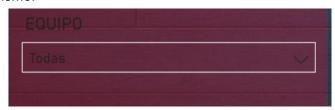
NET ranking = [Ranking ofensivo]-[Ranking defenisvo]



11. <u>Segmentaciones elegidas</u>

En el desarrollo del proyecto notamos algunos campos claves útiles para poder segmentar los datos y estos ayudaran al lector a obtener la información resumida y precisa a sus necesidades

Segmentación Equipo: Nos va a permitir seleccionar el equipo y mostrarnos sus datos y estadísticas del mismo.



<u>Segmentación Jugador:</u> Nos va permitir seleccionar el jugador y mostrarnos el rendimiento en la temporada.





12. <u>Medidas calculadas generadas y sus fórmulas</u>

<u>Tiros de campo por equipo:</u> Es el porcentaje de tiro de campo del equipo

```
Formula: % Tiros de campo por equipo = DIVIDE(SUM(Jugadores[Tiros de campo
logrados]),SUM(Jugadores[Tiros de campo totales]))
```

Asistencias por partido por equipo: Es el promedio de asistencia por partido del equipo

Formula: Asistencias por partido por equipo = DIVIDE(SUM(Jugadores[Asistencias]),82)

Posesiones: Es el porcentaje de posesiones del equipo por partido

```
Formula: Posesiones = 0.96 * (DIVIDE(SUM(Jugadores[Tiros de campo totales]),82))-
(DIVIDE(SUM(Jugadores[Rebotesofensivos]),82))+(DIVIDE(SUM(Jugadores[Perdidas]),82))+(0.44
* (DIVIDE(SUM(Jugadores[Tiros libres totales]), 82)))
```

Ranking defensivo:

```
Formula: Ranking defenisvo = DIVIDE(AVERAGE('Partidos local'[Puntos
vis])+AVERAGE('Partidos visitante'[Puntos loc]),2)
```

Ranking ofensivo:

```
Formula: Ranking ofensivo = DIVIDE(AVERAGE('Partidos local'[Puntos
loc])+AVERAGE('Partidos visitante'[Puntos vis]),2)
```

Rebotes por partido por equipo: Promedio de rebotes por partido

Formula: Rebotes por partido por equipo = DIVIDE(SUM(Jugadores[Rebotes totales]),82)

Robos por partido por equipo: Promedio robos por partido

Formula: Robos por partido por equipo = DIVIDE(SUM(Jugadores[Robos]),82)

<u>Tapones + robos:</u> Es el promedio de robo y tapones por partido sumados para verificar cuales fueron los mejores defensas de la temporada

```
Formula: Tapones + robos = SUMX(Jugadores,(Jugadores[Tapones por
partido]+Jugadores[Robos por partido]))
```

<u>Tapones por partido por equipo:</u> Promedio tapones por partido

Formula: Tapones por partido por equipo = DIVIDE(SUM(Jugadores[Bloqueos]),82)



13. <u>Visualización de los datos</u>

13.1 Solapa de equipos

En la solapa de equipos vamos a encontrar un filtro por equipo, una tarjeta con datos generales del equipo, otra tarjeta con la posición en la que termino la temporada, también al mejor jugador del equipo en base del Game score, luego un gráfico con los puntos recibidos y metidos de visitante en la temporada y otro de local y estadísticas por partido encontramos un promedio de estadísticas principales durante la temporada

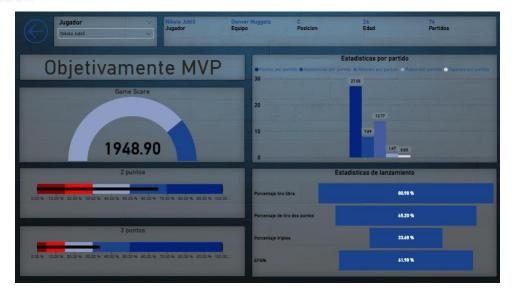


13.2 Solapa Jugadores

En la solapa de equipos vamos a encontrar un filtro por equipo, una tarjeta con datos generales del jugador, otra tarjeta donde nos informa sobre status para obtención del MVP, luego mostramos el Game Score que es un puntaje de la temporada del jugador, luego el porcentaje de tiro de dos puntos y de tres puntos nos permite ver si es efectivo o no y por ultimo estadísticas por partido donde nos muestra un promedio de estadísticas principales durante la temporada

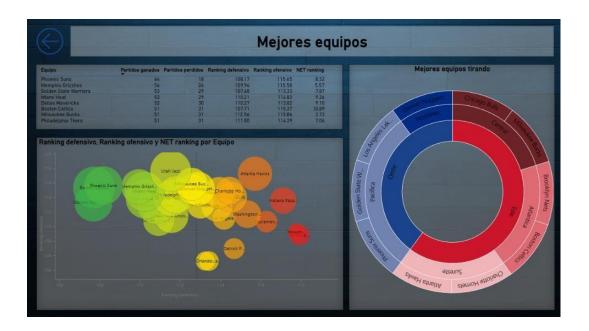
13





13.3 Solapa Los mejores (equipos)

En esta solapa encontramos una tabla con los equipos que más victorias tuvieron con sus principales estadísticas, luego vemos un gráfico de dispersión donde los equipos que se encuentran más a la izquierda y más arriba son los equipos que con mejores estadísticas terminaron la temporada y también un gráfico con los equipos más eficaces lanzando.





13.4 Solapa Los mejores (Jugadores)

En esta solapa vemos una tabla de jugadores con sus estadísticas ordenada por puntos por partido, permitiendo ordenar por la columna deseada para ver los mejores jugadores en ese campo de la temporada, luego vemos un gráfico de los jugadores que mejor anotan mostrando los porcentajes de acierto de tres puntos, dos puntos y tiros libres. Luego un gráfico de dispersión donde vemos los mejores candidatos al MVP y al lado un gráfico donde nos muestra los mejores defensas de la temporada también candidatos al mejor defensa de la temporada.



14. Conclusión

Al finalizar este proyecto y analizar los datos obtenidos concluimos que por parte de los equipos que mejor rendimiento tuvieron en la temporada regular fueron de la conferencia Oeste los Phoenix Suns, Golden State Warriors y Memphis Grizzlies y de la conferencia Este Miami Heat, Boston Celtics y Milwaukee Bucks. Coincidiendo estos equipos mencionados con los finalistas de los Playoffs.

15



Y con respecto a los mejores Jugadores de la temporada en nuestro Análisis el MVP seria para Nikola Jokić coincidiendo con el premio otorgado al jugador serbio.

Cumpliendo así con nuestra hipótesis planteada anteriormente.

15. Futuras líneas

Como el trabajo realizado se basó en el análisis de la temporada regular de la competencia, la continuidad a este análisis es bastante clara y podría dividirse en dos.

1ro Analizar a los equipos que pasaron a PlayOffs y el desarrollo de esta parte del torneo 2da Analizar la instancia de las finales, tanto en finales de las conferencias como en la de la conclusión de la competencia (Este vs Oeste)

16. Bibliografía

- https://www.basketball-reference.com/leagues/NBA 2022 games.html
- https://www.sportingnews.com/ar/nba?gr=www