|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | *Diseñado por:* | | | | | *Designed by:* | | *Date:* | | *Version:* |
| **Data Product Canvas** | | *Clubs de FIFA* | | |  | | *Carlos Hernández* |  | *16/11/2024* |  | 1 |
|  |  |  | | | | |  | |  | | |
| **Problema** | **Datos** | | **Solución** | | | **KPI’s** | | | **Acciones** | | |
| Los clubes de fútbol tienen dificultades para predecir el valor de mercado de los jugadores de manera precisa, lo que podría llevar a malas decisiones en compra/ventas. | Dataset FIFA 2020 que cuenta con información de habilidades de los jugadores.( shooting, passing, dribbling, defending, etc) y la información de los jugadores en el mercado (edad, club, salario, posición, etc.) | | Desarrollar un modelo predictivo para estimar el valor de mercado de los jugadores basado en estadísticas clave. Crear un dashboard interactivo para comparar jugadores. | | | | * Precisión de predicciones. * Tiempo de uso del Dashboard. * Número de predicciones acertadas. * Reducción de costos en fichaje. | | * Limpiar y procesar datos. * Entrenar un modelo predictivo con machine learning. * Crear un dashboar interactivo. * Evaluar y ajustar el modelo regularmente. | | |
| **Hipotesis**  Si utilizamos un modelo  predictivo basado en datos  de habilidades y rendimiento,  podemos predecir con  precisión el valor de mercado  de los jugadores. | | **Actores**   * Analistas deportivos. * Clubes de fútbol y   gerentes.   * Científico de datos. * Desarrolladores de   software. | |
|  | |  | |
| **Valor / Riesgo**  Valor: Decisiones de fichaje más informadas, ahorro en transacciones.  Riesgos: Sesgo en los datos, variabilidad en el mercado que no se captura en los datos. | | | | **Rendimiento / Impacto**  Impacto: Mejora de la eficiencia de compra/venta de jugadores.  Rendimiento: Predicciones precisas, fácil acceso y uso del dashboard**.** | | | | | | | |