Business Analytics

어떤 성적을 내야 우승 가능성이 높아질까?

Final Term Project

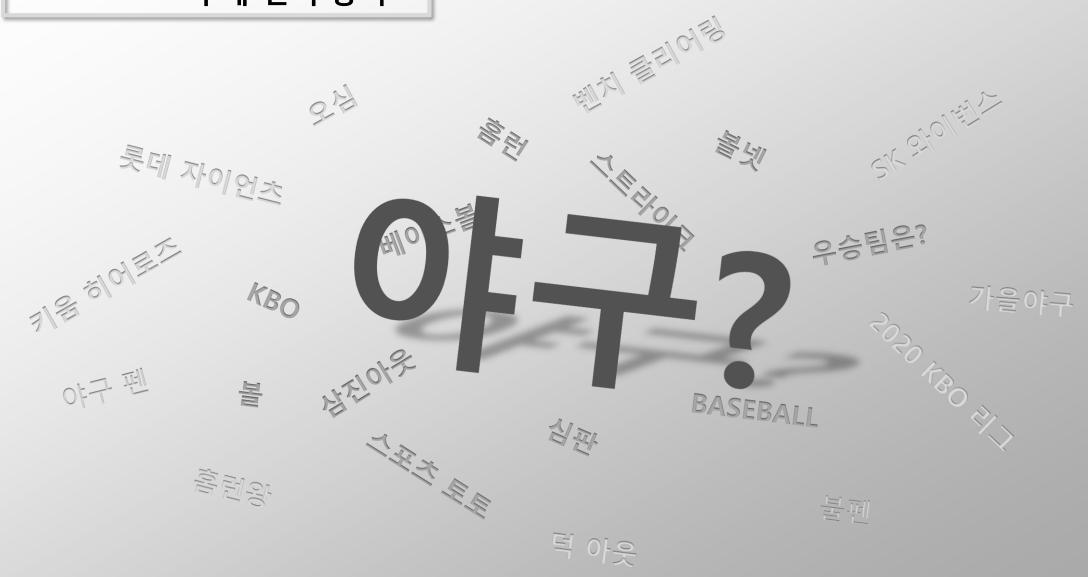
201501267 우창윤 201501240 전영조 201501220 손정습





서론 - 소개

주제 선택 동기



통웨췽됔퉵핻삠큠마딸의타화학교의다!

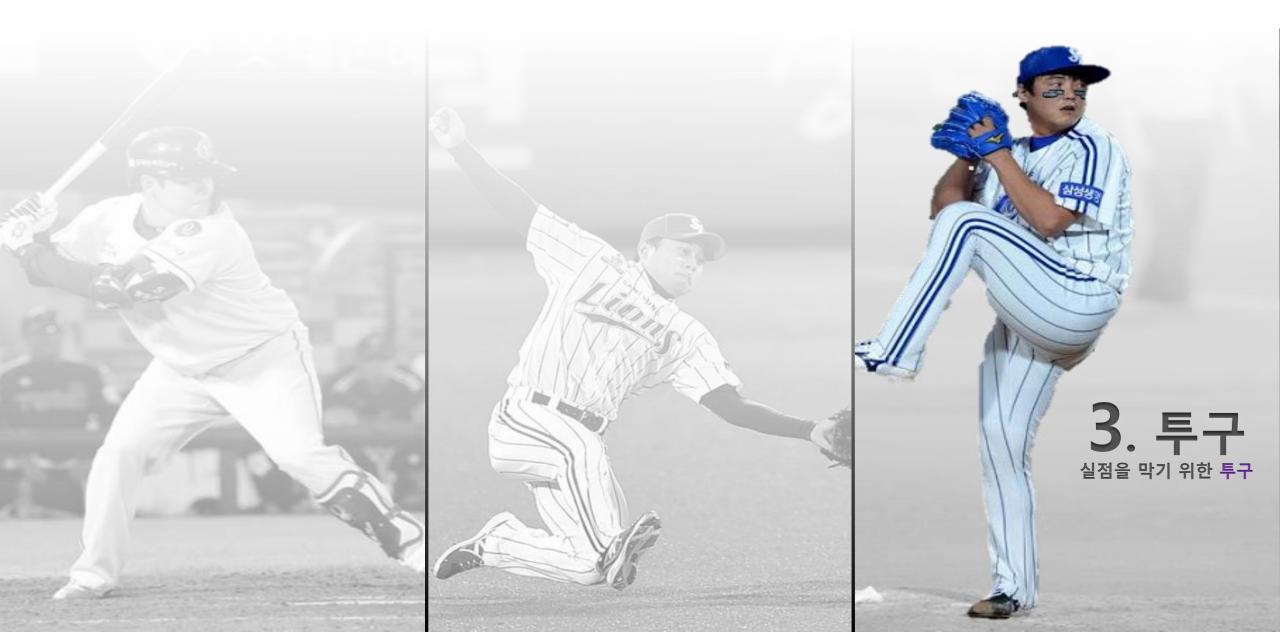
야구에는 이런 포지션이 있다!



야구에는 이런 포지션이 있다!



야구에는 이런 포지션이 있다!



0. 연구의 배경과 목적

• 연구 배경

- 각 포지션 별로 데이터를 분석하기 때문에 많은 데이터가 존재한다.
- 야구는 여러 스포츠 중 데이터가 가장 잘 정돈 되어 있는 스포츠 이다.
- 데이터를 분석하여 보다 쉽게 예측을 할 수 있다.

줄거리

게임의 역사를 바꾼 감동의 리그가 시작된다!

메이저리그 만년 최하위에 그나마 실력 있는 선수들은 다른 구단에 뺏기기 일수인 '오클랜드 애슬레틱스'. 돈 없고 실력 없는 오합지졸 구단이란 오명을 벗어 던지고 싶은 단장 '빌리 빈(브래드 피트)'은 경제학을 전공한 '피터'를 영입, 기존의 선수 선발 방식과는 전혀 다른 파격적인 '머니볼' 이론을 따라 새로운 도전을 시작한다. 그는 경기 데이터에만 의존해 사생활 문란, 잦은 부상, 최고령 등의 이유로 다른 구단에서 외면 받던 선수들을 팀에 합류시키고, 모두가 미친 짓이라며 그를 비난한다. 과연 빌리와 애슬레틱스 팀은 '머니볼'의 기적을 이룰 수 있을까?

· 데이터분석만으로 야구경기에서 충분히 좋은 성적을 거둘 수 있다.



머니볼 (Moneyball, 2011)

네티즌 ★★★★★ **8.37** (2,418) │ 기자·평론가 ★★★★★ **8.13** (6) 평점주기

드라마 | 2011.11.17. 개봉 | 133분 | 미국 | 12세 관람가

감독 베넷 밀려

관객수 641,323명

수상정보 17회 크리틱스 초이스 시상식(각색상), 46회 전미 비평가 협회상(남우주연상), 24회 시카고 비평가 협회상(각색상) >

내용 게임의 역사를 바꾼 감동의 리그가 시작된다! 메이저리그 만년 최... <u>더보기</u> 부가정보 공식사이트

0. 연구의 배경과 목적



왜 매년 야구는 우승팀만 예상을 할까?

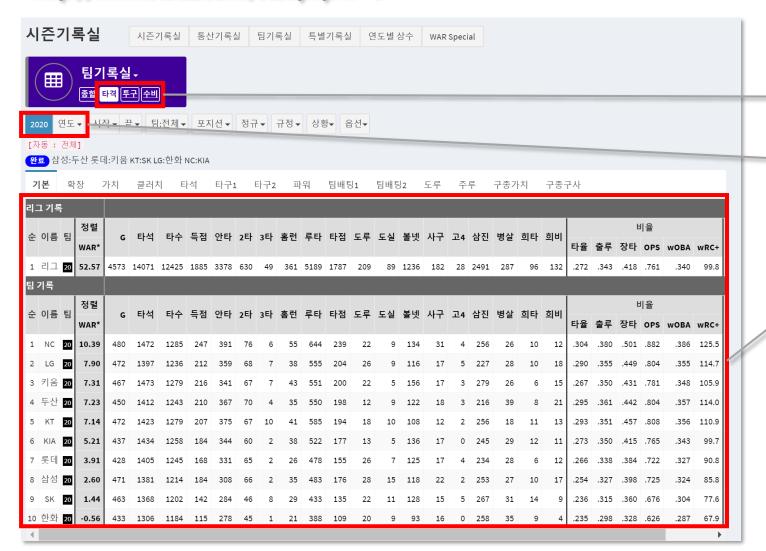
우승팀만의 규칙이 있지 않을까??

그래서!

우승팀의 규칙을 생각해 보기로 했습니다!

1. 데이터 수집과 계절 데이터 추가

http://www.statiz.co.kr/stat.php?lr=5

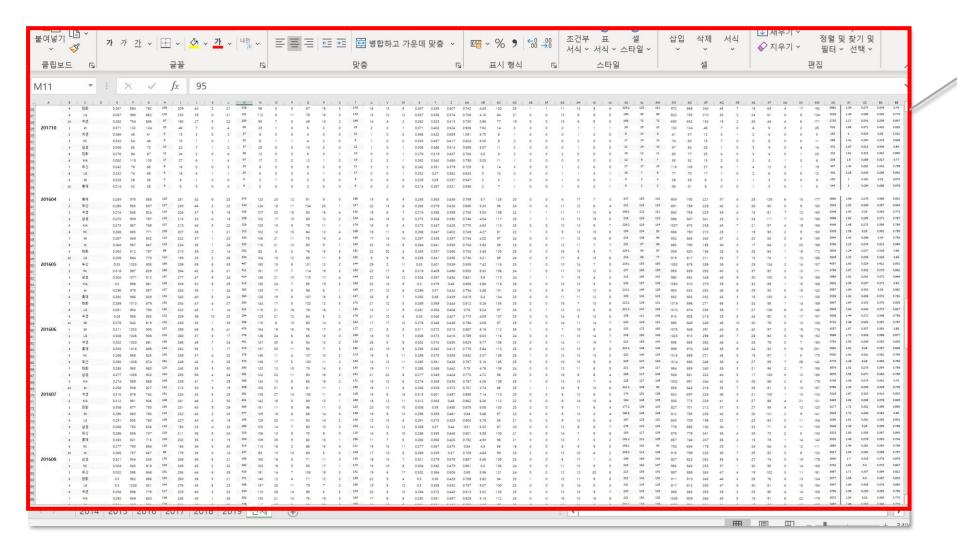


3. 타격, 투구 등 설정

⇒ 1. 조사 하고자 하는 연도 설정

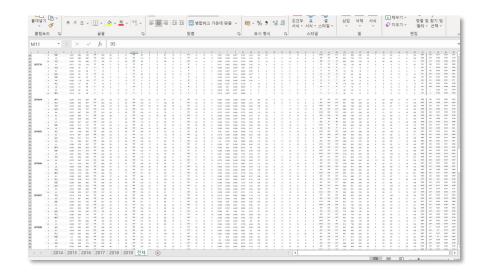
2. 데이터 내보내기

1. 데이터 수집과 계절 데이터 추가



4. 엑셀로 데이터 정리

1. 데이터 수집과 계절 데이터 추가



2014년 ~ 2019년 데이터의 양 多

월별데이터

월별 데이터는 Factor가 너무 많아서 계절 데이터로 취합

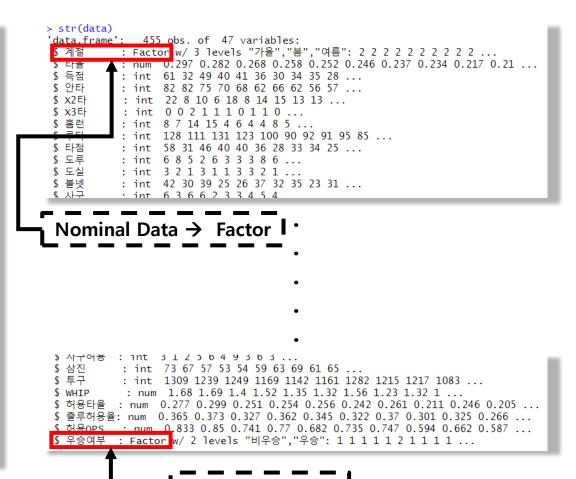
계절별데이터

2. 데이터 확인

• 수집된 데이터가 제대로 읽혔는 지 확인

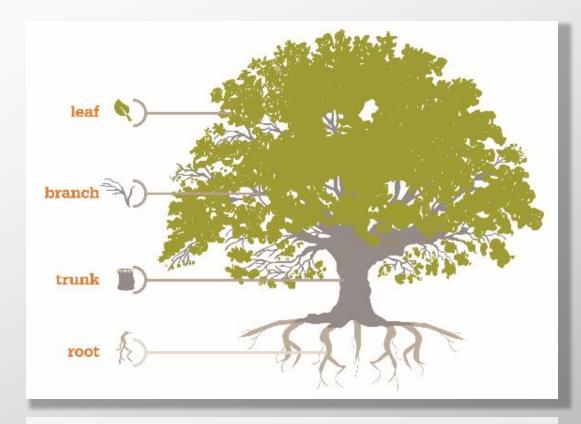
| * | 계절 | 타율 | 득점 | 안타 | X2 El | Х 3 Е} | ÷ 홈런 | 루타 | 타점 | 도루 | 도실 | 불넷 | 사구 | ₽4 | 수 삼진 허용 |
|----|----|-------|-----|-----|----------|------------------|---------|-----|-----|----|----|-----|----|----|---------------|
| 1 | 봄 | 0.297 | 61 | 82 | 22 | 0 | 8 | 128 | 58 | 6 | 3 | 42 | 6 | 0 | 66 |
| 2 | 봄 | 0.282 | 32 | 82 | 8 | 0 | 7 | 111 | 31 | 8 | 2 | 30 | 3 | 2 | 73 |
| 3 | 봄 | 0.268 | 49 | 75 | 10 | 2 | 14 | 131 | 46 | 5 | 1 | 39 | 6 | 1 | 67 |
| 4 | 봄 | 0.258 | 40 | 70 | 6 | 1 | 15 | 123 | 40 | 2 | 3 | 25 | 6 | 2 | 57 |
| 5 | 봄 | 0.252 | 41 | 68 | 18 | 1 | 4 | 100 | 40 | 6 | 1 | 26 | 2 | 0 | 60 |
| 6 | 봄 | 0.246 | 36 | 62 | 8 | 1 | 6 | 90 | 36 | 3 | 1 | 37 | 3 | 0 | 48 |
| 7 | 봄 | 0.237 | 30 | 66 | 14 | 0 | 4 | 92 | 28 | 3 | 3 | 32 | 3 | 1 | 64 |
| 8 | 봄 | 0.234 | 34 | 62 | 15 | 1 | 4 | 91 | 33 | 3 | 3 | 35 | 4 | 0 | 62 |
| 9 | 봄 | 0.217 | 35 | 56 | 13 | 1 | 8 | 95 | 34 | 8 | 2 | 23 | 5 | 0 | 61 |
| 10 | 봄 | 0.210 | 28 | 57 | 13 | 0 | 5 | 85 | 25 | 6 | 1 | 31 | 4 | 0 | 63 |
| 11 | 봄 | 0.309 | 153 | 267 | 53 | 7 | 17 | 385 | 146 | 22 | 7 | 102 | 9 | 4 | 163 |
| 12 | 봄 | 0.298 | 124 | 235 | 56 | 2 | 23 | 364 | 115 | 10 | 8 | 62 | 17 | 1 | 156 |
| 13 | 봄 | 0.284 | 144 | 230 | 46 | 9 | 20 | 354 | 133 | 15 | 8 | 109 | 14 | 4 | 150 |
| 14 | 봄 | 0.277 | 112 | 211 | 34 | 4 | 15 | 298 | 104 | 19 | 8 | 81 | 10 | 3 | 137 |
| 15 | 봄 | 0.268 | 99 | 204 | 27 | 6 | 14 | 285 | 89 | 4 | 4 | 75 | 12 | 5 | 166 |
| 16 | 봄 | 0.267 | 103 | 208 | 43 | 5 | 14 | 303 | 95 | 13 | 6 | 79 | 8 | 4 | 167 |
| 17 | 봄 | 0.262 | 96 | 202 | 45 | 5 | 13 | 296 | 92 | 20 | 4 | 77 | 9 | 2 | 168 |
| 18 | 봄 | 0.252 | 88 | 176 | 35 | 1 | 14 | 255 | 85 | 15 | 4 | 69 | 9 | 4 | 174 |
| 19 | 봄 | 0.246 | 87 | 200 | 27 | 2 | 16 | 279 | 80 | 14 | 6 | 68 | 8 | 2 | 173 |
| 20 | 봄 | 0.245 | 95 | 196 | 30 | 3 | 22 | 298 | 91 | 15 | 3 | 87 | 14 | 4 | 177 |
| 21 | 봄 | 0.296 | 131 | 274 | 42 | 7 | 22 | 396 | 127 | 17 | 8 | 81 | 15 | 3 | 161 |
| 22 | 봄 | 0.283 | 128 | 252 | 43 | 3 | 16 | 349 | 122 | 14 | 8 | 91 | 13 | 5 | 176 |

• Data Class 확인



3. 분석 모델 선정

Analytics Model : Decision Tree



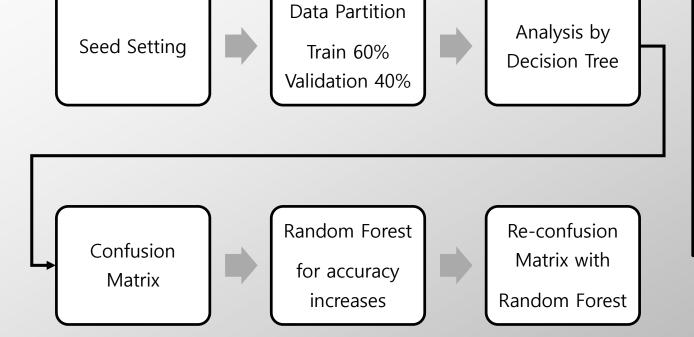
의사결정나무 또는 나무 모형은 의사결정 규칙을 나무 구조로 나타내어 전체 자료를 몇 개의 소집단으로 분류하거나 예측을 수행하는 분석 방법 The reason why we select the decision tree as model

| Decision Tree Characteristics | | | | | | | |
|-------------------------------|---|--|--|--|--|--|--|
| Strength | | | | | | | |
| 해석의 용이성 | 나무 구조로 표현되어 사용자 가 모형을 이해하기 쉬움 | | | | | | |
| 교호작용효과의 해석 | 두 개 이상의 변수가 결합하 여 목표 변수에 어떻게 영향 을 주는지 알기 쉬움 | | | | | | |
| 비모수적 모형 | 선형성, 정규성, 등분산성 등 의 가정이 필요하지 않음 | | | | | | |

야구 데이터를 통해 우승 규칙을 찾기 위해 변수의 별 다른 가정 없이 다양한 변수를 통해 쉽게 규칙을 찾고 생성된 규칙 들을 가시적으로 해석하기에 Decision Tree가 용이

3. 데이터 분석 과정

Framework



• 분석 과정 설명

- 1. 원활한 분석을 위해 Seed를 고정 후
- 2. 데이터에서 60%으로 학습용 40%을 검증용으로 분할
- 3. 'rpart'(R library) 를 이용해 나무 생성
- 4. 'caret'(R library) 를 이용해 Accuracy 확인
- 5. 모델 개선을 위해 Random Forest 생성
- 6. 개선된 Accuracy 확인

4. Decision Tree

seed설정

• 예측결과 재현성을 위해 seed의 값을 고정

train/validation 데이터분할

• data의 수가 많지 않으므로 6:4의 비율로 데이터 분할

데이터 파티션 확인

Nrow(df) #455개

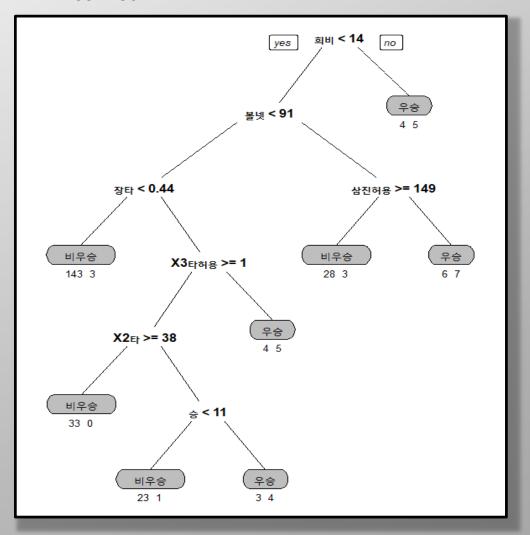
Nrow(train.df) #272개

Nrow(valid.df) #183개

의사결정나무

- Train 데이터의 10%정도인 <mark>20으로 minbucket</mark> 설정 → (20개의 오류가 발생할 시 pruning)
- 우승에 영향력 있는 주원인만 고려하기 위해 maxdepth=7 설정
- # Main Variables -> 희비 , 볼넷, 장타, 삼진허용, 3루타, 2루타, 승

Tree Plot



5. Confusion Matrix

Confusion Matrix

Reference Prediction 비우승 우승 비우승 227 7 우승 17 21

Train data confusion matrix

Accuracy : 0.9118

95% CI : (0.8716, 0.9426)

No Information Rate: 0.8971 P-Value [Acc > NIR]: 0.24677

Kappa : 0.5875

Mcnemar's Test P-Value: 0.06619

Reference Prediction 비우승 우승 비우승 138 13 우승 26 6

Accuracy: 0.7869

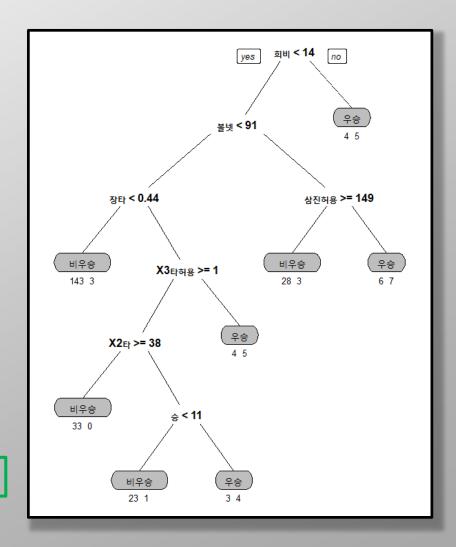
95% CI : (0.7204, 0.8438)

No Information Rate : 0.8962 P-Value [Acc > NIR] : 1.00000

Kappa : 0.12 Validation data confusion matrix

Mcnemar's Test P-Value: 0.05466

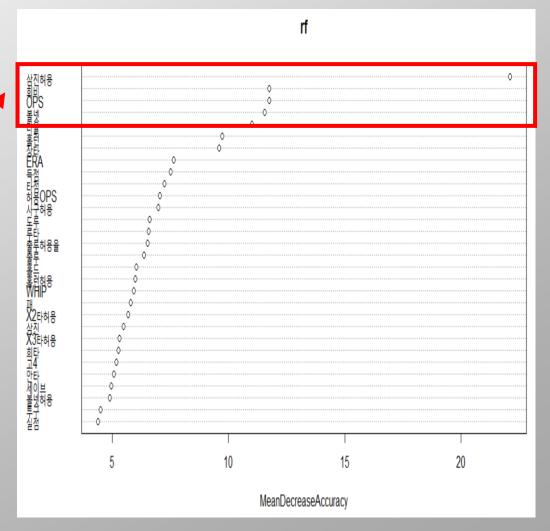
Tree Plot



6. Random Forest

- Parameter Set
- # mtry=20 (복원 추출 선택변수 개수)
- 수집한 기존 데이터의 변수가 많으므로 총 변수의 수의 약 50%인 20개로 Bagging
- # ntree=1000 (ntree는 의사결정 나무의 개수를 의미)
- # nodesize=7 (나무의 깊이를 설정하는 인자)
- 의사결정나무의 maxdepth와 동일하게 7로 설정
 - Result
- # Main Variables > 삼진허용, 희비, OPS, 볼넷, 타율
- * 기준 : Mean Decrease Accuracy(MDA) : 특정한 변수의 값을 다른 값으로 대체하였을 때 정확도가 감소하는 정도

Mean Decrease Accuracy plot



7. Improved Accuracy

Mean Decrease Accuracy-Mean Dcrease Gini

비우승 우승 MeanDecreaseAccuracy MeanDecreaseGini

삼진허용 21.8538565 -2.43019258 21.3575852 3.16248659

OPS 13.0713241 -3.82868047 12.6873022 1.23835847

희비 8.7854331 8.58345516 11.4149500 4.20092431

장타 10.5366556 -1.71429935 10.4048742 1.21319640

홈런 8.9867485 -1.13463556 8.8619184 1.89742616

득점 8.5813111 -2.42747734 8.6026486 1.18353245

ERA 8.8513501 -4.56692813 8.3679811 0.8552305

볼넷 7.7864470 2.93452975 8.3275197 1.99646113

타점 8.0865279 -1.90052333 8.0462649 0.86169212

사구허용 8.4663976 -5.84355947 7.7631591 1.35289042

- Mean Decrease Gini(MDG): 특정 변수가 모델에 적용 될 때 불순도를 제거 능력 수치
- Main value → 삼진허용, OPS, 희비, 장타, 홈런

Random forest Accuracy

```
Reference
Prediction 비우승 우승
    비우승
            138
    우승
               ccuracy : 0.7869
                               Reference
   No Information Ratprediction 비우송 우승
   P-Value [Acc > NIR
                                 160 \ 19
                 Kapp
                                    Accuracy : 0.8743
Mcnemar's Test P-Valu
                                      95% CI : (0.8174 0.9186)
                         No Information Rate: 0.8962
                         P-Value [Acc > NIR] : 0.861400
                                      Kappa : -0.0375
                      Mcnemar's Test P-Value: 0.003509
```

Improved Accuracy: 0.0874

8. 결과 및 제시사항

- Analysis Result
- Random Forest Accuracy : 0.8743
 → 충분히 신뢰 가능한 모델 생성
- Main Variables in Decision Tree
 → 희비, 볼넷, 장타, 삼진허용, 3루타, 2루타, 승
- Main Variables in Random Forest
 → 삼진허용, 희비, OPS, 타율, 장타, 홈런, 볼넷
- DT와 Rf의 공통 Main Variables
 → 희비, 삼진허용, 장타, 볼넷

Suggested Strategy for WIN

우승 전략 1. 희비 (희생플라이)

→ 스코어링 포지션(특히 3루 주자가 있는 상황)에서는 안타 대신 희생플라이와 같이 팀득점을 가져오는'팀배팅'을 해야 함

우승 전략 2. 삼진허용 (타자가 삼진을 당하는 경우)

→ 최대한 투수가 던진 공에 contact(공에 맞추어 보려는 타격)을 많이 하여 삼진을 당하지 않으려 노력해야 함

우승 전략 3. <mark>장타</mark> (2루타 이상)

→ 장타는 주자가 있는 경우에는 주자를 불러들일 수 있고 주자가 없는 상황에서도 스코어링 포지션을 만들 수 있으므로 <mark>장타능력이 있는 선수를 배치 혹은 영입할 필요</mark>

우승 전략 4. 볼넷

→ 적극적인 스윙보다는 공을 많이 보고 신중하게 타격해야 함



Q₈₂A

경청 해주셔서 감사합니다.