

Data Product Canvas

Designed for:
Jugadores de FIFA, comunidades de esports,
y analistas de datos enfocados en juegos.

Designed by:
Jesfrin González

Date:
16/11/24

Version:
1.0

Problema	Datos	Solución	KPI's	Acciones
<p>¿Cuál es el problema? Jugadores de FIFA y miembros de la comunidad esports necesitan seleccionar y optimizar sus equipos basándose en datos de rendimiento para ganar ventaja competitiva en los modos de juego.</p> <p>¿Por qué es un problema? La selección de jugadores en FIFA es crítica para obtener mejores resultados, y tomar decisiones sin datos puede reducir la efectividad y la competitividad.</p> <p>¿A quién afecta? A los jugadores de FIFA que compiten en modos como FIFA Ultimate Team (FUT), modo carrera y torneos de esports, quienes necesitan seleccionar y mejorar equipos con el mejor potencial y balance.</p>	<p>Fuente de datos: Datos de SoFIFA(proporcionados por docente), que incluye atributos detallados de jugadores, como nacionalidad, posición, habilidades y estadísticas de rendimiento para las temporadas 2015 hasta 2020.</p> <p>Calidad: Datos consistentes pero pueden contener valores NA o 0 en algunos atributos que deben transformarse (como por ejemplo, reemplazarlos con promedios de grupo).</p> <p>Acceso vs Disponibilidad: Los datos fueron proporcionados por el docente, sin embargo están disponibles públicamente a través de la plataforma SoFIFA, con acceso a estadísticas de jugadores de FIFA en diferentes temporadas.</p> <p>Proceso / Transformación: Limpieza de datos y normalización de columnas obtener categorías consistentes.</p> <p>Outputs: Datos preparados para visualizaciones, análisis de rendimiento y optimización de futbolistas y equipos dentro del juego.</p>	<p>Tipo: Proceso de análisis de datos en R, incluyendo data wrangling, transformación de datos y análisis estadístico.</p> <p>¿Cuál será la solución? Un proceso de transformación de datos y análisis estadístico en R, que facilita la limpieza, la estandarización y la visualización de patrones en el dataset. Esta solución ofrecerá insights sobre los atributos más importantes de los jugadores, permitiendo a los usuarios crear equipos optimizados.</p> <p>Salida esperada:</p> <ul style="list-style-type: none">Dataset transformado: Datos consistentes y estandarizados listos para análisis.Análisis estadísticos y gráficos: Informes de estadística descriptiva y visualizaciones para explorar tendencias de atributos y rendimiento en futbolistas. <p>Proceso de data wrangling y data transformation:</p>	<p>Claridad y Utilidad en la Visualización de Resultados:</p> <ul style="list-style-type: none">Objetivo: Garantizar que las visualizaciones de resultados son comprensibles y ayudan a los jugadores a identificar patrones y tendencias en atributos de jugadores. <p>Uniformidad en Datos Categóricos (Data Wrangling):</p> <ul style="list-style-type: none">Objetivo: Reducir inconsistencias en datos categóricos críticos para obtener un dataset confiable y estandarizado.	<ul style="list-style-type: none">Realizar análisis estadísticos detallados de los datos y generar insights que ayuden a los jugadores a optimizar selecciones de equipo.Generar informes visuales de rendimiento para identificar jugadores clave en diversas posiciones y estrategias.

	Hipótesis Los datos de rendimiento y atributos físicos en SoFIFA permiten realizar un análisis estadístico y de agrupamiento que ayuda a los jugadores de FIFA a optimizar sus equipos, identificando jugadores con atributos específicos alineados a las estrategias deseadas.	<ul style="list-style-type: none">• Data Wrangling: Creación de nuevas variables y reestructuración de datos para responder preguntas importantes.• Data Transformation: Estandarización y normalización de atributos numéricos, creación de nuevas variables y conversión de variables categóricas por medio de One-Hot.	Actores Cliente: Jugadores de FIFA y miembros de la comunidad de esports. Stakeholders: Comunidades de análisis de datos en videojuegos, empresas de videojuegos, y ligas de esports. Usuarios de la solución: Jugadores de FIFA, analistas de esports, y creadores de contenido. Impacto: La solución proporciona una guía de datos para mejorar el rendimiento en el juego mediante análisis estadísticos y agrupamiento de jugadores.	
Valores / Riesgos Valores <ul style="list-style-type: none">• Tamaño del problema: Optimizar las selecciones de equipo en FIFA es un desafío constante para los jugadores y puede influir en el éxito en competiciones de esports.• Línea base: Antes de esta solución, los jugadores seleccionan equipos con criterios subjetivos o basados en opiniones de la comunidad.• Incremento de valor / ahorro: Mejora en el rendimiento y éxito en el juego mediante decisiones informadas basadas en análisis de datos y visualización. Riesgos <ul style="list-style-type: none">• Datos desactualizados que podrían no reflejar el rendimiento real en el videojuego.• Cambios en las actualizaciones de FIFA que modifiquen los valores o el impacto de ciertos atributos.			Rendimiento / Impacto Impacto: Mejora en el rendimiento de los jugadores de FIFA al seleccionar equipos basados en análisis de datos. Medición del impacto: Análisis de la retroalimentación de usuarios y comparación del rendimiento en el juego antes y después de aplicar el análisis de datos. Visualización de la mejora: Informes de comparación y gráficos de rendimiento en diferentes atributos, resaltando la mejora en la selección y uso de jugadores en FIFA.	