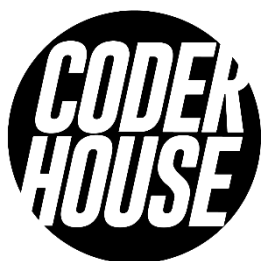




PROYECTO DATA ANALYTICS



Autor: Joaquín Perusia

Institución: Coderhouse

Fecha entrega: 11/2/2025



Índice

Glosario palabras clave	4
Introducción	5
Temática del proyecto	5
Objetivo	5
Hipótesis	6

Glosario palabras clave

Asistencias → Pase que conduce directamente a una anotación.

Localía → Ventaja de jugar en el propio estadio.

Modalidad burbuja → Medida especial durante la temporada 2019 por la aparición del COVID-19, en la que todos los equipos jugaban en un único estadio sin público.

Modelo predictivo → Algoritmo o método utilizado para hacer predicciones basadas en datos históricos.

Porcentaje de tiros de campo → Relación entre tiros anotados y tiros intentados.

Porcentaje de tiros libres → Relación entre tiros libres convertidos y tiros intentados desde la línea de tiros libres.

Porcentaje de triples → Relación entre triples anotados y triples intentados.

Rebotes → Captura del balón después de un intento fallido de tiro.

Introducción

Cuando alguien quiere expresar comodidad y seguridad, suele decir: “*me siento como en casa*”. En el deporte, esta sensación puede ser un factor determinante en el rendimiento de los equipos. Jugar en casa no solo significa competir en un entorno conocido, sino también contar con el apoyo del público, evitar largos viajes y estar habituado a las condiciones del estadio. Pero, ¿realmente esta ventaja se traduce en un mayor porcentaje de victorias?

El análisis de datos en el ámbito deportivo permite obtener información valiosa sobre el rendimiento de los equipos y los factores que influyen en los resultados de los partidos. En este proyecto, se busca predecir la probabilidad de que un equipo local gane un partido en función de sus estadísticas. Para ello, se analizarán métricas clave del rendimiento. Además, se estudiará si la ventaja de jugar en casa tiene un impacto significativo en los resultados.

Temática del proyecto

El análisis del rendimiento en los deportes ha evolucionado con el uso de la analítica de datos, proporcionando información clave sobre el desempeño de los equipos y factores que influyen en los resultados. En este proyecto, se estudiará la influencia de la localía en los partidos de la NBA, explorando si los equipos que juegan en casa tienen una ventaja estadística sobre los visitantes.

Objetivo

El objetivo de este análisis es evaluar el impacto de la localía en los resultados de los partidos de la NBA y desarrollar un modelo predictivo que estime la probabilidad de victoria del equipo local en función de sus estadísticas de rendimiento.

Para ello, se analizarán variables clave como puntos anotados, porcentajes de tiros de campo, triples y tiros libres, asistencias y rebotes de cada equipo. A partir de estos datos, se buscará identificar patrones y tendencias que permitan determinar si jugar en casa representa una ventaja significativa para los equipos y qué factores influyen en el desenlace de los encuentros.

Además, el análisis permitirá responder preguntas como:

- ¿Cuánto influye la localía en la probabilidad de ganar un partido?
- ¿Existen métricas específicas que tengan un mayor peso en la victoria del equipo local?
- ¿Ha cambiado la ventaja de la localía a lo largo de las temporadas?

Hipótesis

La hipótesis central de este proyecto es que los equipos que juegan en condición de local tienen una mayor probabilidad de ganar debido a diversos factores, como el apoyo del público, la familiaridad con la cancha y la reducción del desgaste físico causado por los viajes.

Para probar esta hipótesis, se aplicarán distintos métodos de análisis de datos. Se realizará una exploración descriptiva de los datos para identificar tendencias en las tasas de victorias locales a lo largo de varias temporadas.

Además, se analizará si esta ventaja ha cambiado con el tiempo, tomando como referencia las temporadas 2017, 2018, 2020, 2021 (ignorando la 2019 debido a que se jugó en una modalidad de burbuja) y si existen otros factores que puedan influir en los resultados, como el rendimiento del equipo visitante o la calidad del plantel del equipo local.