DATASET FUTBOL



El objetivo de este proyecto es realizar una investigación sobre los mercados de fichajes de jugadores en los continentes más competitivos del mundo: América del Sur, Europa y el Resto del mundo. Se busca comparar estos mercados entre sí.

Para ello, se analizarán los países que tienen una mayor influencia en cada continente y se compararán aspectos como los salarios pagados, el precio de cada jugador, las posiciones más predominantes según el país, la edad promedio, entre otros.

El propósito es obtener una referencia sobre dónde se encuentran los mejores delanteros, los arqueros más jóvenes, los defensores más altos, entre otros datos relevantes.

Con esa información, se pretende facilitar la búsqueda de un jugador que se ajuste a los criterios y necesidades del club que esté llevando a cabo la investigación.

  
  
Descripción breve de cada una de las tablas, con sus claves primarias y foráneas:  
  
Transfers: Contiene información CLAVE para el desarrollo de este proyecto, ya que contiene varias FK, en ella podremos ver el costo del pase de cada jugador, de que equipo proviene y a que equipo fue vendido, como así también el tipo de transacción que se realizó en su pase.

| Campo | Tipo de Campo | Tipo de Clave |
| --- | --- | --- |
| transfer\_id | INT | PK |
| player\_id | INT | FK |
| team\_origin\_id | INT | FK |
| transfer\_fee | FLOAT | - |
| player\_cost | FLOAT | - |
| player\_wage | FLOAT | - |
| player\_type\_id | INT | PK |
| date | DATE | - |

Players: Contiene los datos personales de cada jugador, como sus nombre y apellido, en qué posición juegan, altura, peso y edad.

| Campo | Tipo de Campo | Tipo de Clave |
| --- | --- | --- |
| player\_id | INT | PK |
| player\_name | VARCHAR | - |
| position | VARCHAR | - |
| Height | FLOAT | - |
| Weight | FLOAT | - |
| age | INT | - |

Team\_Origin: Contiene información de cada equipo, a qué país y a que liga pertenece cada uno de ellos.

| Campo | Tipo de Campo | Tipo de Clave |
| --- | --- | --- |
| team\_origin\_id | INT | PK |
| team\_origin | VARCHAR | - |
| country\_origin | VARCHAR | - |
| league\_origin | VARCHAR | - |

Team\_Dest: Contiene información del equipo de destino de cada jugador, su nombre, a qué país y que liga pertenece.

| Campo | Tipo de Campo | Tipo de Clave |
| --- | --- | --- |
| team\_dest\_id | INT | PK |
| team\_origin | VARCHAR | - |
| country\_origin | VARCHAR | - |
| league\_origin | VARCHAR | - |

Transfer\_type: Los tipos de transferencia que existen en el mercado.

| Campo | Tipo de Campo | Tipo de Clave |
| --- | --- | --- |
| transfer\_type\_id | INT | PK |
| transfer\_type | VARCHAR | - |

**DOCUMENTACIÓN**

1-Se normalizaron los datos

2-Se seleccionaron los 8 países más importantes de cada continente a nivel futbolístico

3-Se colocó una botonera para navegar entre los países de cada continente

4-Se definieron las tarjetas para utilizar en las plantillas, entre ellas está el tipo de pase, la posición de los jugadores, edad, altura y peso.

5-Se creo un grafico de barras para visualizar el país con mayor demanda de jugadores y sus costos en cada continente.

6-Se creo un mapa de calor para ver la posicion mas destacada en cada continente

7-Se creó una matriz donde se visualiza el nombre, posición, altura, peso, estado físico (con una medida y formato condicional, teniendo en cuenta el IMC o Índice de Masa Muscular de cada jugador para su puntuación) edad y país.

8-Se creó un sliccer con el % que representa cada país en el mercado de su continente.

9-Se creó una plantilla donde se resaltarán las estadísticas propias de cada jugador, entre ellos nuevamente su altura, peso, salario, costo, equipo de origen y a cuál fue transferido, goles realizados, minutos jugados y tarjetas recibidas.

10-Estos últimos datos mencionados anteriormente, se crearon de manera ficticia utilizando otro data set que solo incluía 1500 registros, el dataset original contaba con 17 mil registros, por lo cual muchos de ellos están repetidos, es por esto que veremos muchos jugadores con la misma cantidad de goles, amarillas, minutos jugados, etc.

11-Se agregaron imágenes a esta última tarjeta para una mejor apariencia visual.

12-Se duplicó la página y se aplicaron los filtros de los continentes respectivos.

13-Se creó la página de Análisis general del mercado.

14-Se colocó un segmentado de datos por país.

15-Se crearon 2 tarjetas para visualizar los sueldos y costos de jugadores totales.

16-Se realizó un gráfico de torta con el tipo de transferencia más utilizado.

17-Se creó un gráfico de áreas para mostrar el país con mayor demanda en el mercado, sus sueldos y costos de jugadores.

18-Se creó un marcador para borrar todos los filtros por pagina.

19-Se creó el botón para volver al menú principal.

20-Se creó la portada.

21-Se creó la hipótesis.

22-Se ocultaron las páginas para que solo se navegue con los botones del menú.