|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | *Designed for:* | | | | | *Designed by:* | | *Date:* | | *Version:* |
| **Data Product Canvas** | | Master Degree | | |  | | Mario |  | 16/11/2024 |  | 1 |
|  |  |  | | | | |  | |  | | |
| **Problem** | **Data** | | **Solution** | | | **KPI’s** | | | **Action** | | |
| Datos de los futbolistas y encontrar patrones para las estadísticas, se requiere saber cómo estos futbolistas se desempeñan en sus clubes para lograr concluir el desempeño que tendrá la selección.  Se quiere llegar a conocer los patrones de los clubes y si hay un aumento entre cada año de la calidad de los jugadores por si mismos, en el club y su proyección para el equipo de la selección. | La data proviene de un conjunto de csv de jugadores con sus estadísticas cada año entre el 2015 y 2020, esta en un archivo comprimido y se va a procesar como transformar algunos datos para logar tener la información. | | Análisis de la información, utilizando Python como lenguaje de programación para realizar el análisis. Se espera obtener los insights que permitan saber cuál es el comportamiento de los players y sus clubes según sus características. | | | | Obtener mejores clubes  Obtener mejores selecciones  Mejores jugadores, jugadores con mejor crecimiento o con mayor decrecimiento. | | Al tener conocimiento de los clubes con mejor estadística, si esto coincide con la realidad, se debería replicar la estructura en cuestión de entrenamientos. | | |
| **Hypothesis** | | **Actors** | |
| Los mejores clubes y las mejores selecciones van a tener un comportamiento más alto en las estadísticas de los jugadores dando a visualizar la relación entre jugadores, clubes y selección. | | El cliente es una persona particular.  El resultado es para uso personal y de conocimiento para entretenimiento, alguien fanático del futbol, podría impactar si esta persona apostará por estos clubes o selecciones para el mundial. | |
| **Values / Risks** | | | | **Performance/Impact** | | | | | | | |
| Values:   * Es de un tamaño mediano/grande donde se toman alrededor de unos 100000 datos de jugadores durante 6 años, antes del 2020.   Risks:   * No hay riesgos grandes con la data ya que no es información sensible. | | | | Performance:   * El impacto no es muy grande en recursos ya que solo son varios datasets que logran llegar en conjunto a 100000 datos de información que no termina ser un problema en la performance, se irá controlando en la ejecución del análisis | | | | | | | |
| License: [CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/) | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | *Designed for:* | | | | | *Designed by:* | | *Date:* | | *Version:* |
| **Data Product Canvas** | |  | | |  | |  |  |  |  |  |
|  |  |  | | | | |  | |  | | |
| **Problem** | **Data** | | **Solution** | | | **KPI’s** | | | **Actions** | | |
|  |  | |  | | | |  | |  | | |
| **Hypothesis** | | **Actors** | |
|  | |  | |
| **Values / Risks** | | | | **Performance / Impact** | | | | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | |
| License: [CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/) | | | | | | | | | | | |