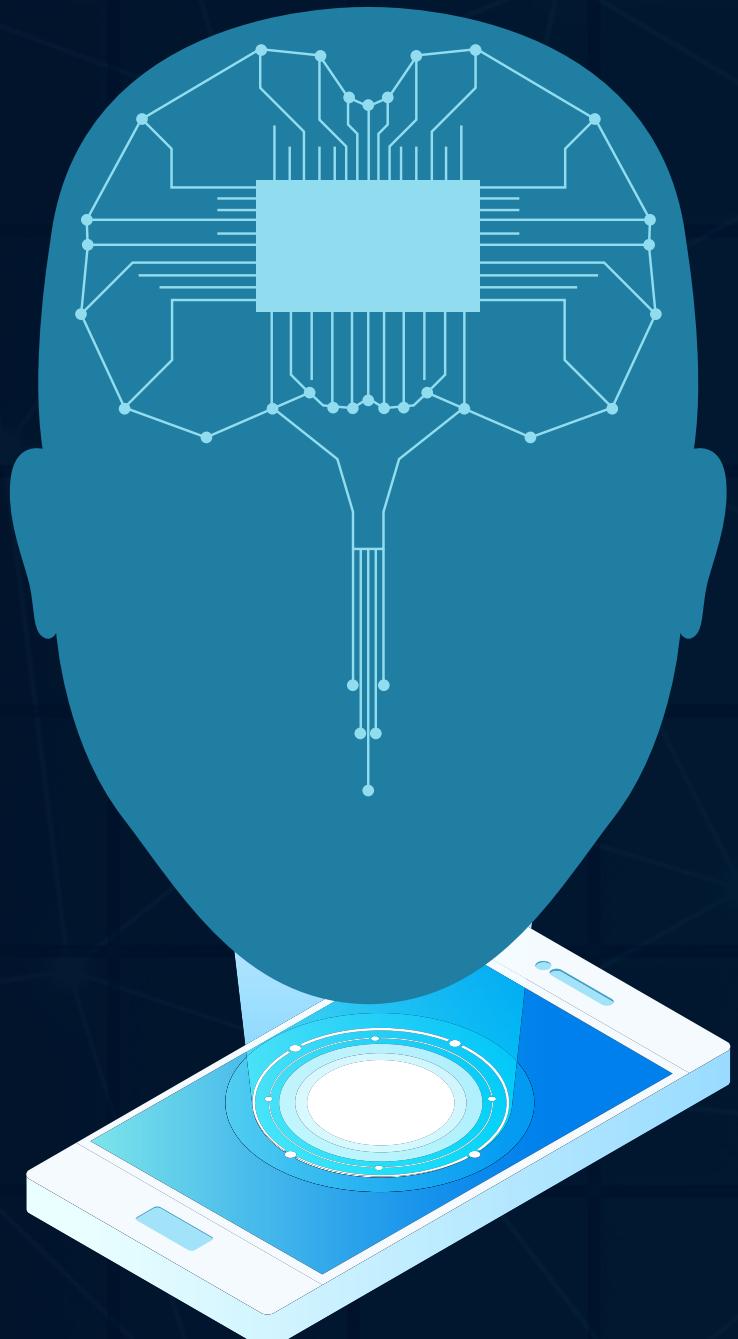


9806/01 - APREND.MAQ.E MODEL.CONHECIM.INCERTO



TEORIA DE DECISÕES SIMPLÉS E DE REDES BAYESIANAS

TRABALHO 1

GABRIEL T. - RA: 107774
SERGIO A. - RA: 115735

PROF. WAGNER IGARASHI

SUMÁRIO

01

Problema

História do problema
escolhido

02

Modelagem

Sobre a modelagem do
problema escolhido

03

Explicações

Explicação das variáveis,
decisões e do modelo,
junto ao Código

04

Decisões

Qual é a decisão que o
código toma entre as
diferentes decisões

INTRO

- Em relação ao Campeonato do Brasileirão de futebol
- 20 times
- Pontos corridos, todos contra todos
- Durante o ano todo
- 6 são classificados para a Libertadores
- 4 são rebaixados para a Série B



PROBLEMA

- Um especialista precisa de ajuda para estimativa das decisões na tabela de um determinado time
- Tendo então a decisão de um time para se estar
 - Entre os G6 da tabela
 - Entre os Rebaixados
 - E neutro na classificação
- Com base no elenco de jogadores do time



VARIÁVEIS ALÉATORIAS

Para tal Decisão de escolha, há a influencia das 5 seguintes variáveis:

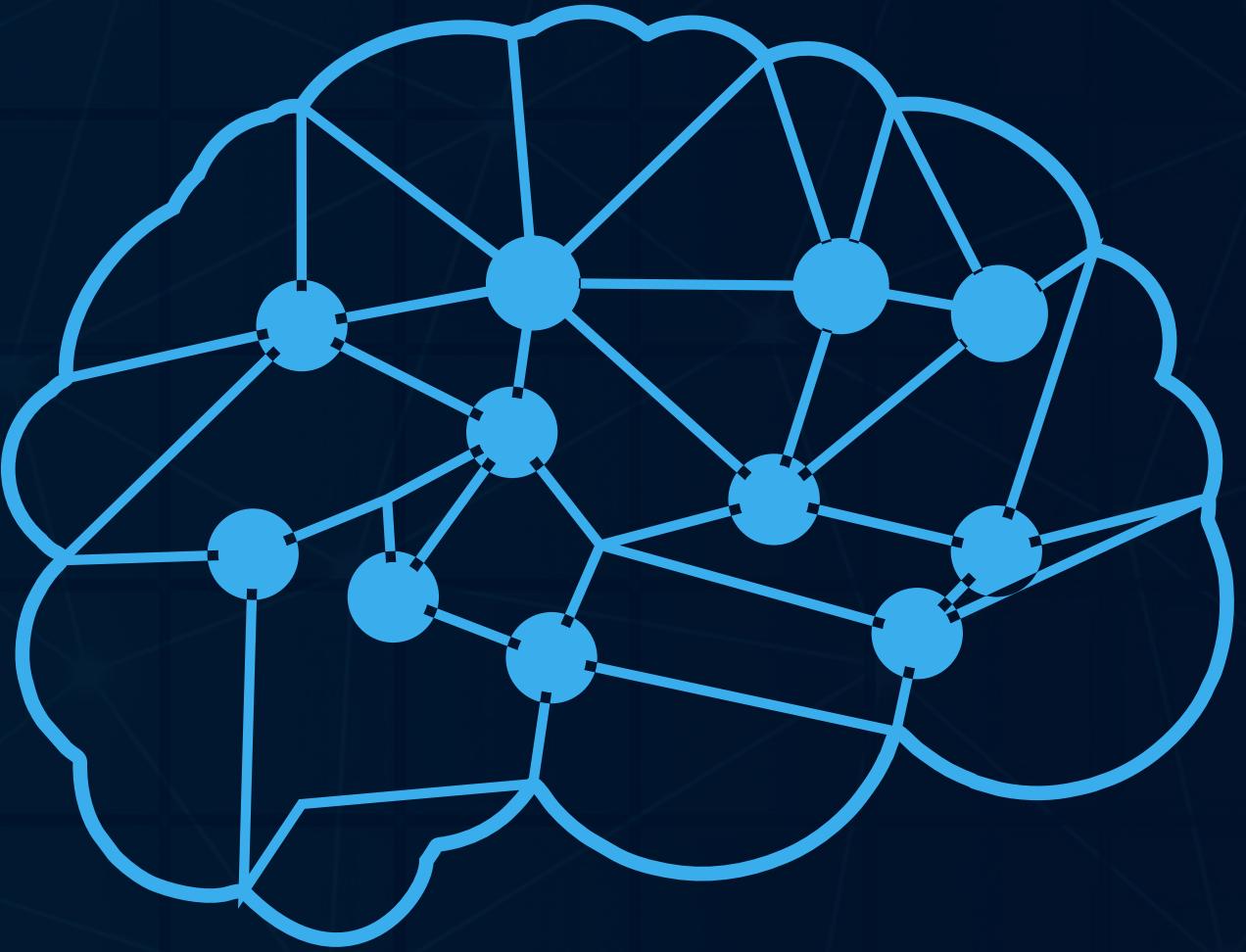
- Nota dos jogadores (Overall)
- Velocidade dos jogadores (Pace)
- Chutes ao Gol (Shooting)
- Passes completos (Passing)
- Defesas (Defending)



AÇÕES DISPONÍVEIS

Definir as estimativa de

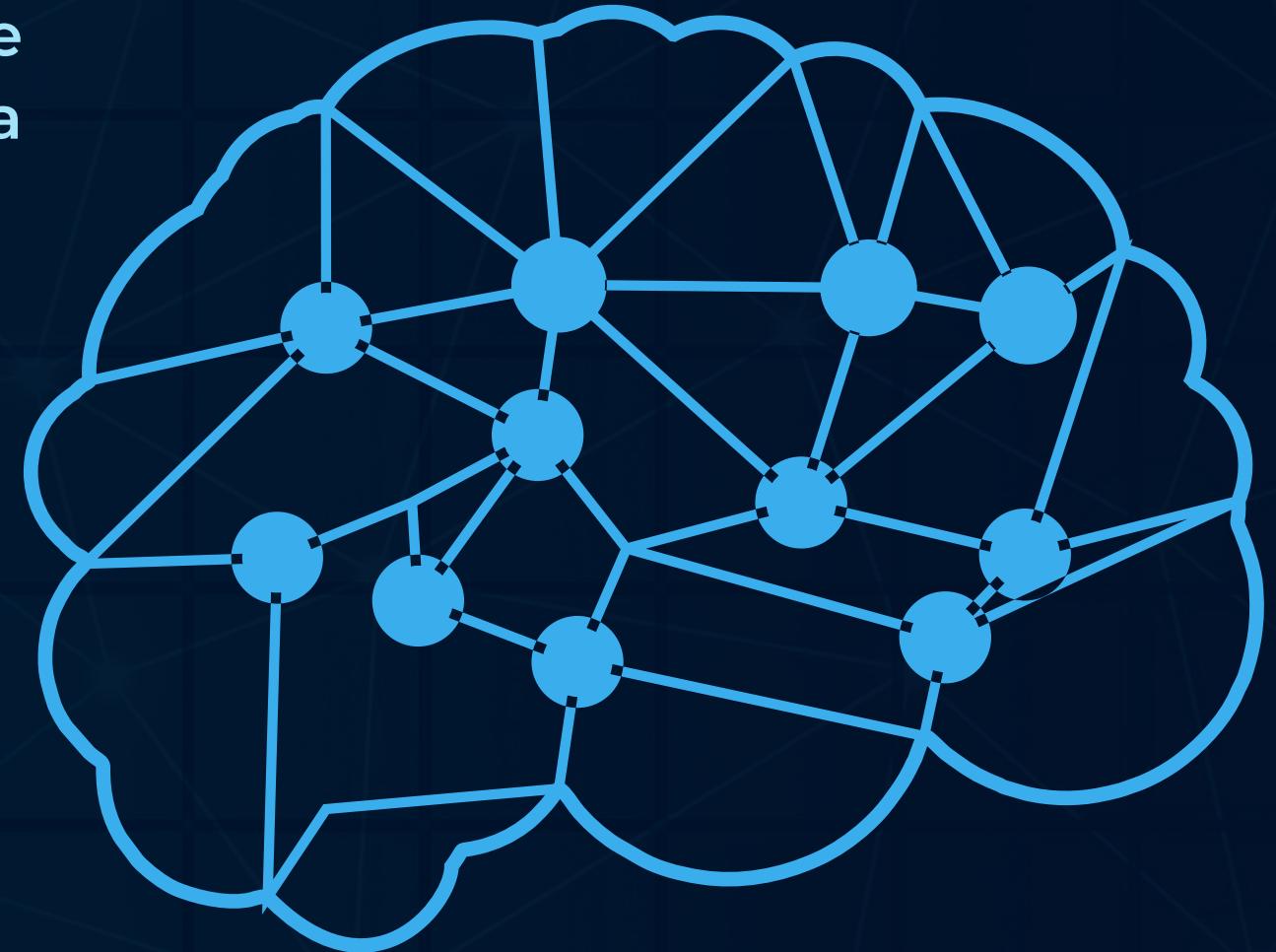
- Time estar no G6
 - Classificação de 1 ao 6
- Time estar neutro
 - Classificação de 7 ao 16
- Time ser rebaixado
 - Classificação do 17 ao 20



FUNCÕES DE UTILIDADE

Para cada variável aleatória é definida um grau de utilidade (com base no senso comum) para a estimativa da nossa decisão

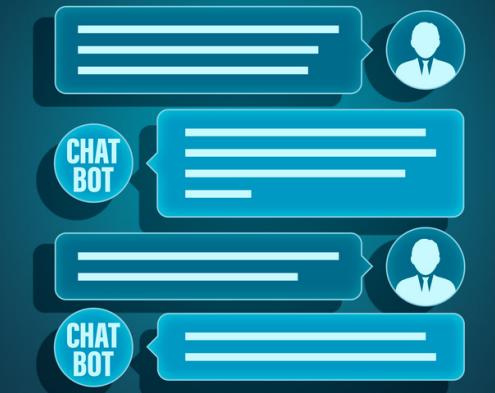
- Nota dos jogadores (Overall)
 - Utilidade 0.3
- Velocidade (Pace)
 - Utilidade 0.15
- Chutes ao Gol (shooting)
 - Utilidade 0.2
- Passes completos (Passing)
 - Utilidade 0.15
- Defesas (Defending)
 - Utilidade 0.2





MODELAGEM

DECISÃO SIMPLES

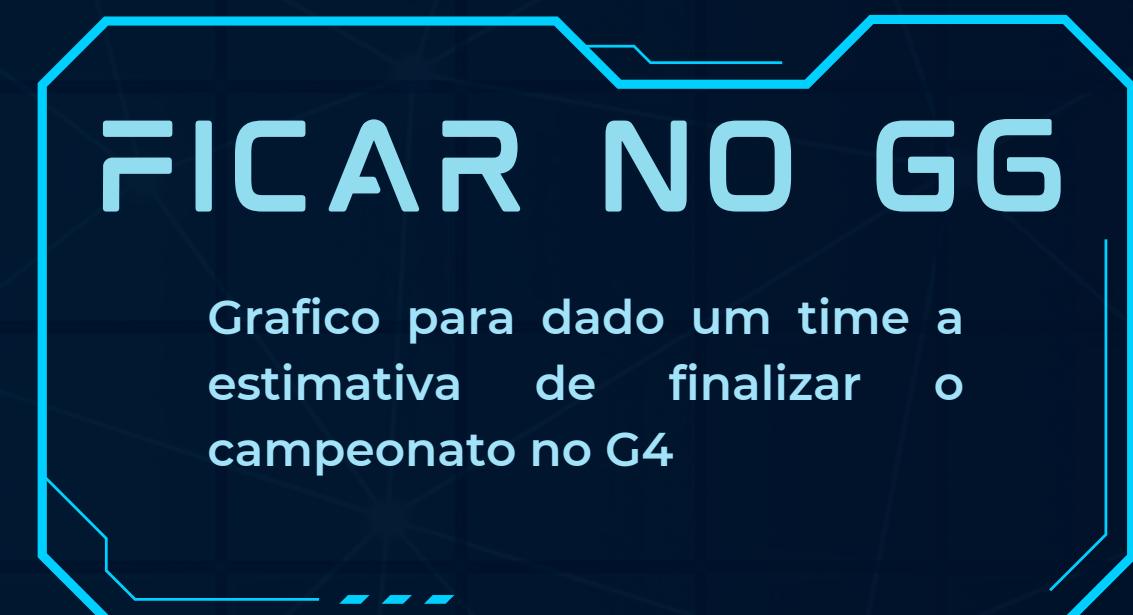
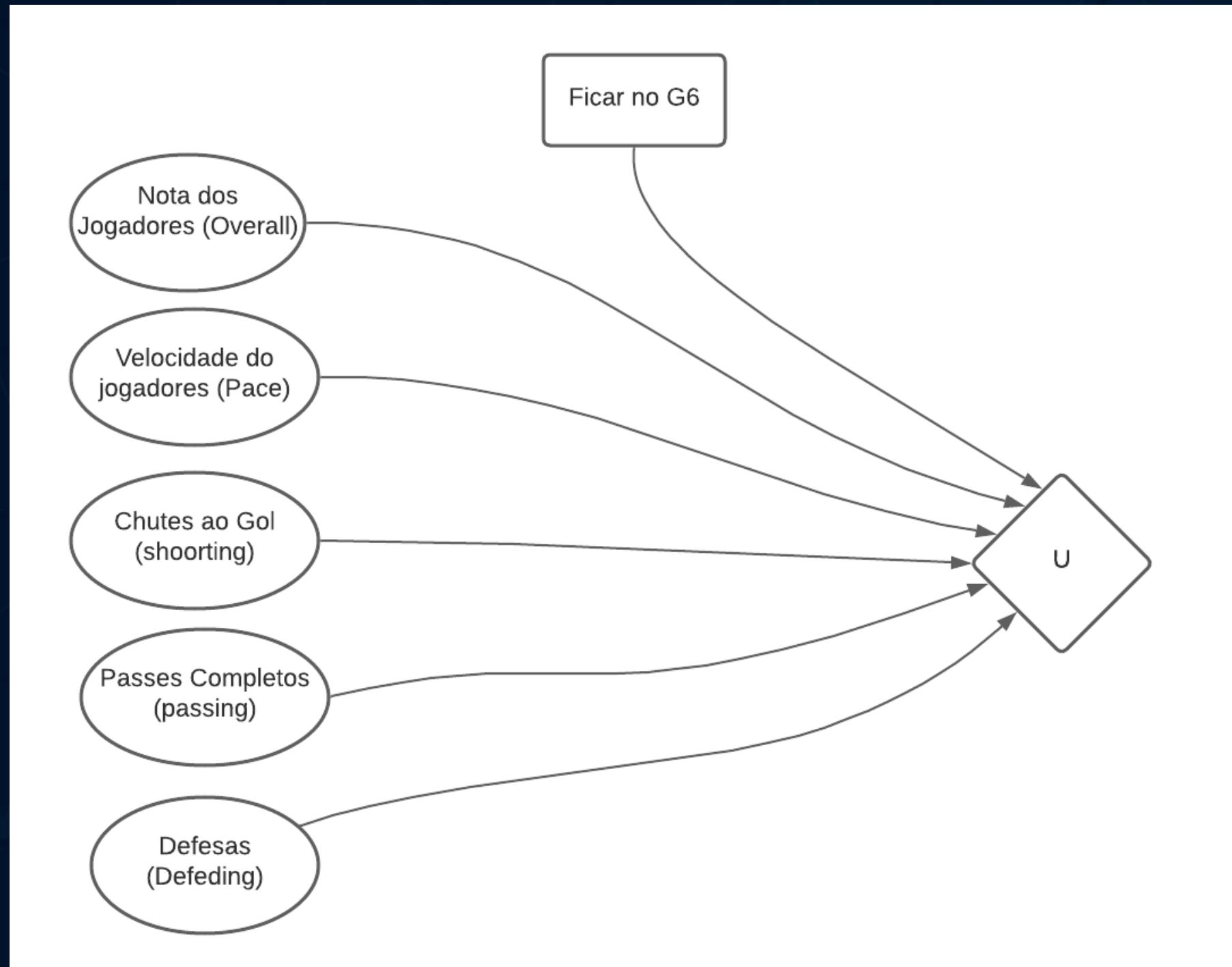


FUNCOES DE UTILIDADE

REDES BAYESIANAS

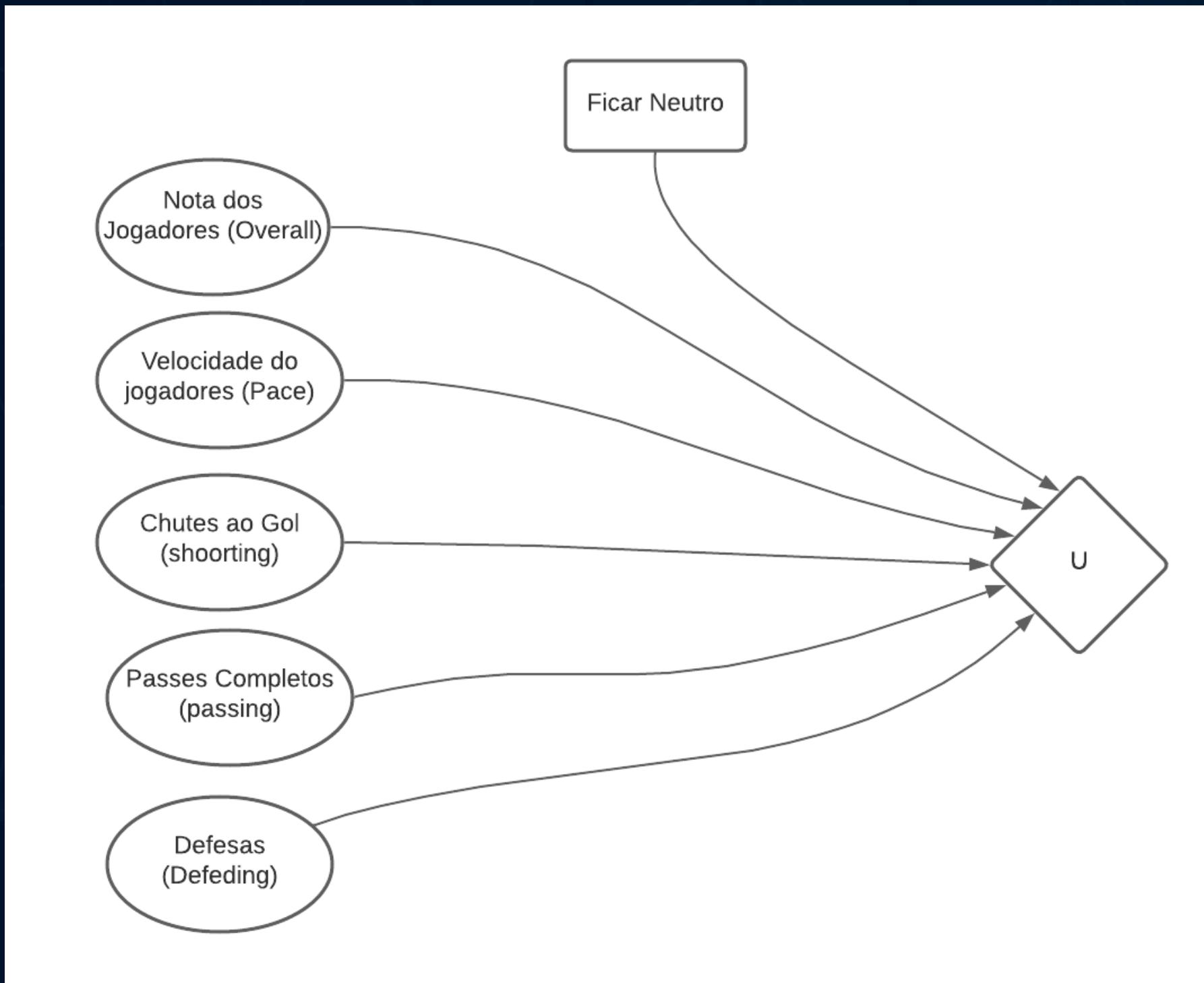
MODELAGEM

IMAGEM DO GRÁFICO ACICLICO



MODELAGEM

IMAGEM DO GRÁFICO ACICLICO

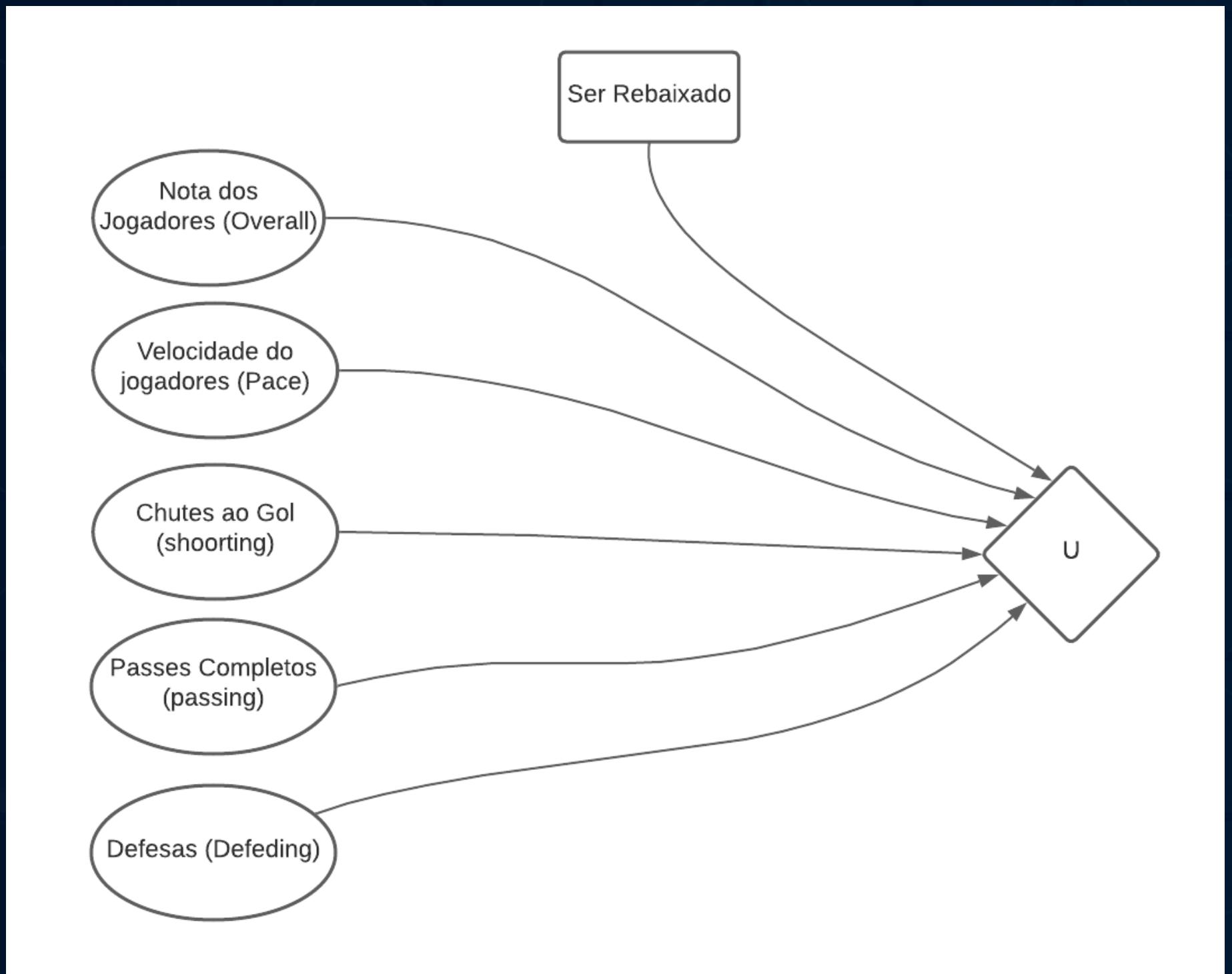


FICAR NEUTRO

Grafico para dado um time a estimativa de finalizar o campeonato de modo neutro

MODELAGEM

IMAGEM DO GRÁFICO ACICLICO

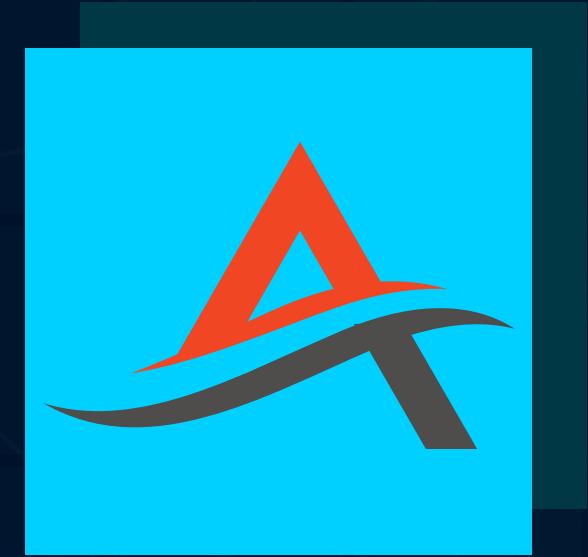


SER REBAIXADO

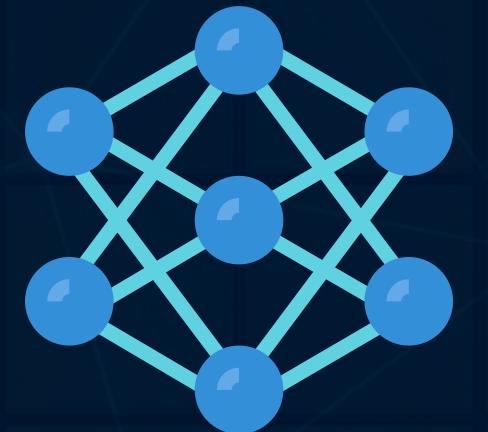
Grafico para dado um time a estimativa de finalizar o campeonato nos 4 ultimos



EXPLICAÇÕES



PROBLEMA



CÓDIGO



EXPLICAÇÃO PARA O CÓDIGO:



- Utilizado a Linguagem Python
- Bibliotecas
 - pandas
 - natsort
 - csv
 - unidecode
 - unicodedata
 - numpy



- 2 Datasets
 - Histórico do Brasileirão (2019, 2020, 2021)
 - Estatísticas e estimativa de nota dos jogadores (2019, 2020, 2021)



Filtragem

- Times dos anos selecionados
- Junção dos jogadores com os respectivos times
- Exclusão dos times/jogadores com informações faltantes
- Exclusão de colunas não utilizadas



EXPLICAÇÃO DAS VARIÁVEIS

Base nos jogadores pois, na atualidade, quanto melhor a qualidade técnica dos profissionais, melhores são as chances do time se sair bem

- Nota dos jogadores (Overall)
 - Pensando exclusivo no desempenho geral do jogador
- Velocidade (Pace)
 - Cria um jogo com movimento, melhorando a possibilidade do time se desenvolver no jogo
- Chutes ao Gol (shooting)
 - Maiores tentativas de conversão a gol



EXPLICAÇÃO DAS VARIÁVEIS

- Passes completos (Passing)
 - Troca de passes colabora no entrosamento e desenvolvimento rápido da equipe, quanto mais passes entre jogadores melhor é
- Defesas (Defending)
 - "O melhor ataque é uma boa defesa", saber defender e com isso diminuir as chances de gols colabora na estimativa de vitória e crescimento na tabela



EXPLICAÇÃO DAS DECISÕES

- Time estar no G4
 - Melhores jogos, estatísticas, torcer, investir, estudar
- Time ficar neutro
 - Time que precisa melhorar porém não está negativo
- Time ser rebaixado
 - Urgencia na mudança do desenvolvimento, troca de elenco e maiores intensidade de treinamento para se buscar a melhora



EXPLICAÇÃO DO MODELO

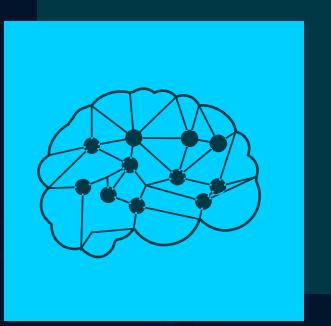
- Ao código é Importado os DataSets
- Integrado ambos e filtrado as informações
- Concretizando as ações e classificação das posições na tabela
 - G6 (1 ao 6);
 - Neutro (7 ao 16)
 - Rebaixado (17 ao 20)
- Para cada variável aleatória é feita a média dos jogadores do time
 - Inserido num Array relacionado
- Estima-se a probabilidade e multiplica pelo valor da Utilidade
- Classifica os percentuais de utilidades
 - Classifica entre as decisões e printa os resultados



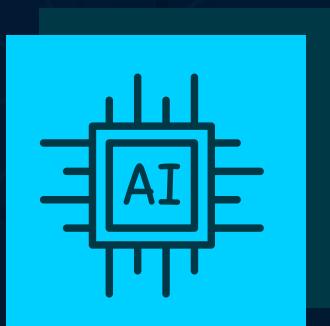


DECISÃO

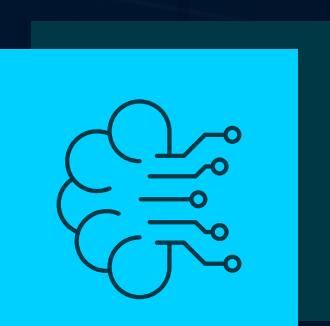
Dados a inserção de evidencia de 3 times, buscaremos a Decisão de Estimativa em cada um de Estar no G4; Ser Neutro; e Ser rebaixado ao final do campeonato



PALMEIRAS



SANTOS



ATLETICO-GOIANENSE



RESULTADO

DADO O TIME DO PALMEIRAS
TEMOS A ESTIMATIVA DAS 3
DECISÕES

PALMEIRAS

$g6 = 0.9798$

Neutro = 0.9560

Rebaixar = 0.9505

Time	Entre G6	Neutro	Rebaixar
Palmeiras	0.9798	0.9560	0.9505

Maior probabilidade de Palmeiras terminar o campeonato no G6

RESULTADO

DADO O TIME DO SANTOS
TEMOS A ESTIMATIVA DAS 3
DECISÕES

SANTOS

- g6 = 0.9735
- Neutro = 0.9898
- Rebaixar = 0.9840

Time	Entre G6	Neutro	Rebaixar
Santos	0.9735	0.9898	0.9840

Maior probabilidade de Santos terminar o campeonato neutro

RESULTADO

DADO O TIME DO ATLÉTICO
GOIANIENSE TEMOS A
ESTIMATIVA DAS 3 DÉCIÓES

ATLÉTICO GOIANIENSE

- g6 = 0.9492
- Neutro = 0.9739
- Rebaixar = 0.9781

Time	Entre G6	Neutro	Rebaixar
Atlético Clube Goianiense	0.9492	0.9739	0.9781

Maior probabilidade de Atlético Clube Goianiense terminar o campeonato na zona de rebaixamento

RESULTADOS/CURIOSIDADE

INTERESSANTE REPARAR QUE ESTES FORAM TESTES COM BASE DE 2019, 2020 E 2021

E NA CLASSIFICAÇÃO FINAL DO BRASILEIRÃO DE 2022 TIVEMOS:

Temporada	
2022 ▾	
Clube	
1	 Palmeiras
2	 Internacional

11		Botafogo
12		Santos
13		Goiás

17		Ceará SC
18		Atlético-GO
19		Avaí

OBVIAMENTE SÃO ESTIMATIVAS, E CADA JOGO É UM JOGO, PORÉM NESTE CASO DOS SELEÇÕNAODS HOUVE A COMPATIBILIDADE

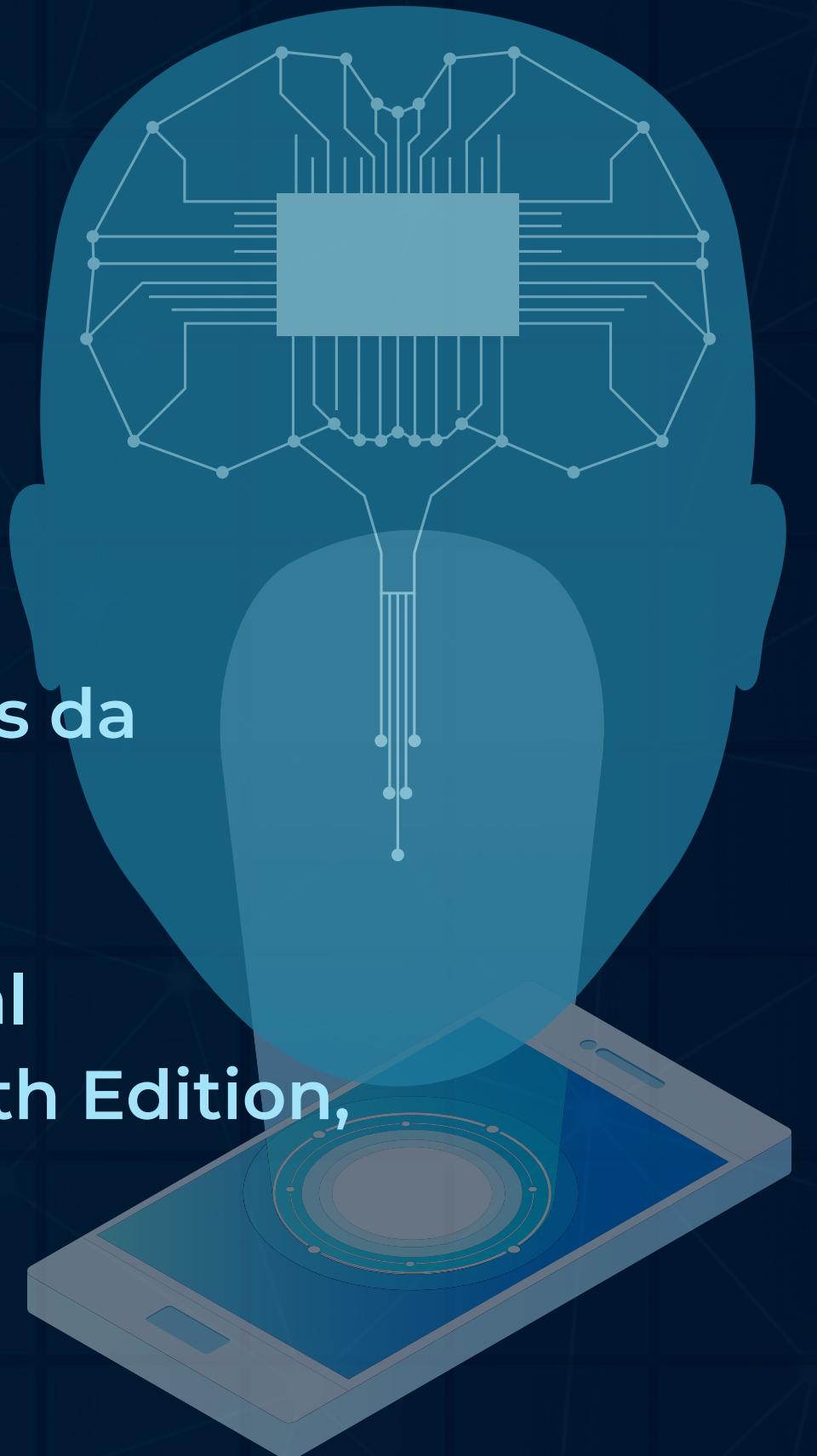
REFERENCIAS

Slides Aula

Datasets do Brasileirão e estatísticas da conmebol e FIFA

Documentação Python e pacotes

RUSSELL, S. and NORVIG, P. Artificial Intelligence: A Modern Approach, 4th Edition, Pearson, 2020, 1152 p.



OBRIGADO!

=)

RA<107774, 115735>@uem.br

9806/01 - APREND.MAQ.E
MODEL.CONHECIM.INCERTO

