

Rapport d'analyse de données - Joueurs de football

Stanislas ROLLAND - Pierre LECHAT

Septembre 2025

Table des matières

Introduction	2
Présentation du jeu de données	2
Description du jeu de données	2
Exemple d'une entrée du jeu de données	2
Les techniques d'analyse de données	3
Analyse quantitative des données : l'ACP	3
Analyse catégorielle / qualitative des données : la CAH	3
Conclusion	3

Introduction

Dans le cadre de notre formation en BUT Informatique à l'IUT de Lannion, nous avons été amenés à réaliser un projet d'analyse de données.

Nous avons choisi d'analyser un jeu de données concernant les statistiques des joueurs de football évoluant dans les cinq meilleures ligues européennes durant la saison 2024 - 2025. Ce choix a été motivé par notre intérêt commun pour le football et par la richesse des données disponibles dans ce domaine.

Le présent rapport détaille les différentes étapes de notre analyse, depuis la présentation du jeu de données jusqu'aux techniques d'analyse utilisées, en passant par les résultats obtenus et leur interprétation.

Présentation du jeu de données

Description du jeu de données

Le jeu de données que nous avons choisi d'analyser est un ensemble de données concernant les statistiques des joueurs de football sur la saison 2024 - 2025 les cinq meilleures ligues européennes (Premier League, La Liga, Serie A, Ligue 1, Bundesliga).

Notre jeu de données comporte 197 entrées (une par joueur) et les 15 variables suivantes :

Variables qualitatives :

- **Player** : Nom et prénom du joueur.
- **Nation** : Nationalité du joueur.
- **Pos** : Position principale du joueur sur le terrain (ex : Attaquant, Défenseur, Gardien).
- **Squad** : Équipe actuelle du joueur.
- **Comp** : Compétition dans laquelle le joueur évolue (ex : Premier League, La Liga etc).

Variables quantitatives :

- **Id** : Identifiant unique du joueur.
- **Age** : Âge du joueur.
- **Born** : Année de naissance du joueur.
- **MP** : Nombre de matchs joués par le joueur.
- **Starts** : Nombre de matchs commencés comme titulaire.
- **Min** : Nombre total de minutes jouées.
- **90s** : Nombre de périodes de 90 minutes jouées (équivalent à des matchs complets).
- **Gls** : Nombre total de buts marqués.
- **Ast** : Nombre total de passes décisives.
- **G+A** : Somme des buts et des passes décisives.

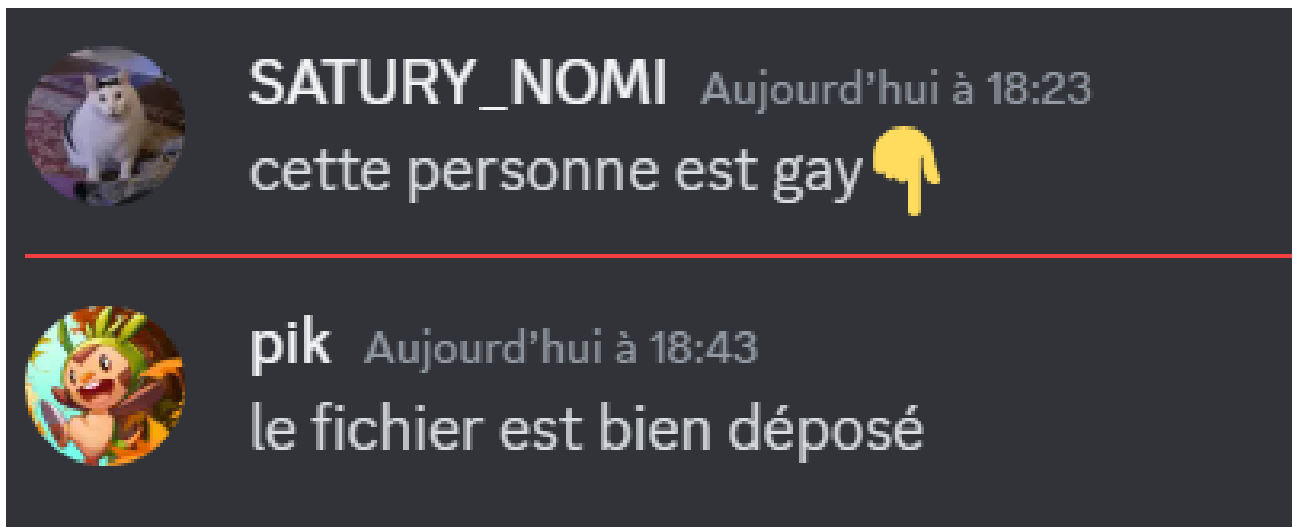
Exemple d'une entrée du jeu de données

```
1 Id,Player,Nation,Pos,Squad,Comp,Age,Born,MP,Starts,Min,90s,Gls,Ast,G+A
2 1,Bukayo Saka,eng ENG,"FW,MF",Arsenal,Premier League,22.0,2001,25,20,1729,19.2,6,10,16
```

FIGURE 1 –

Les techniques d'analyse de données

Analyse quantitative des données : l'ACP



Analyse catégorielle / qualitative des données : la CAH

Conclusion