

Proyecto FIFA

Integrantes Grupo 5: Mariela Abrego, Melisa Braile, Tania Damiani, Mariana Grau, Micaela Melian



Analisis de datos no estructurados

- 01 Descripcion- Data
- 02 Objetivos
- 03 Analisis Eda
- 04 Datos y cifras- Estadísticas
- 05 Historia de éxito
- 6 Desafiandonos



Descripcion y data

El dataset contiene información detallada de los jugadores para el Career Mode del videojuego FIFA 15 a FIFA 22. Estos datos permiten realizar múltiples comparaciones para los mismos jugadores a lo largo de las últimas 8 versiones del videojuego. Los datos se han extraído del sitio web disponible públicamente en sofifa.com.

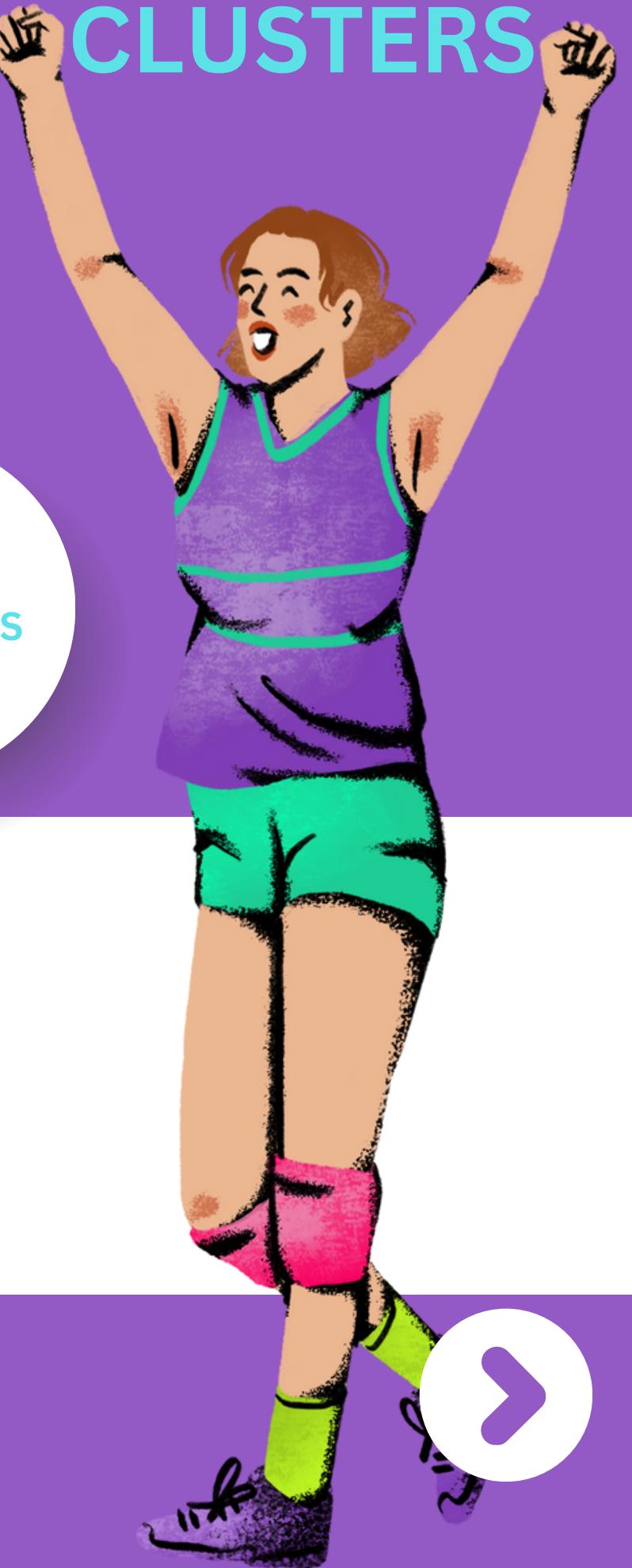


CLUSTERS

Objetivos



Segmentación de jugadores: agrupar a los jugadores en clusters basados en sus características: como la posición, la puntuación general, la edad, el valor de mercado, etc. El objetivo es analizar estas variables con el valor de venta en euros de los jugadores y comparar resultados. Se analizará cómo estas variables se relacionan con el valor de venta en euros de los jugadores, con el fin de identificar patrones y tendencias que puedan influir en la valoración y comercialización de los jugadores.



Analisis EDA

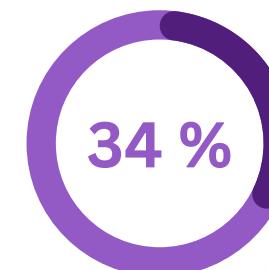


Preparacion del dataset y reducción

Algunas ideas fueron comparar jugadores, y que habilidad cambiaron a lo largo del tiempo, pero elegimos pensar en el presupuesto ideal segun las habilidades de los mismos y asi estructuramos el dataset .**Reducimos el tamaño de la base.

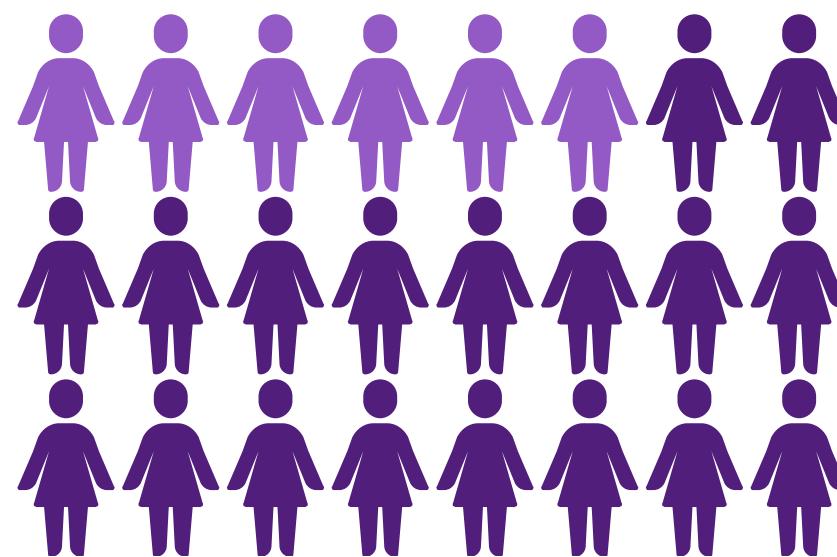
Retiramos jugadores con bajo Desempeño global ("Overall"),**

y consideramos Variables de desempeño por habilidad (skills_ratings) 34 variables consideramos



Jugador promedio y Overall

Analizamos las posiciones y nos fijamos cual es el jugador promedio y sus carcteristicas, y determinamos que una de las mejores feature, para el analisis es el overall que signifca: valoración general o puntaje que se asigna para representar la calidad general del jugador en el videojuego FIFA. Es una medida compuesta que tiene en cuenta mltiples habilidades y atributos del jugador, como velocidad, habilidad con el balón, capacidad de disparo, defensa, entre otros



METODO UTILIZADO



KMEANS(clusters)

El algoritmo k-means es un método de agrupamiento que divide un conjunto de datos en k grupos o clusters

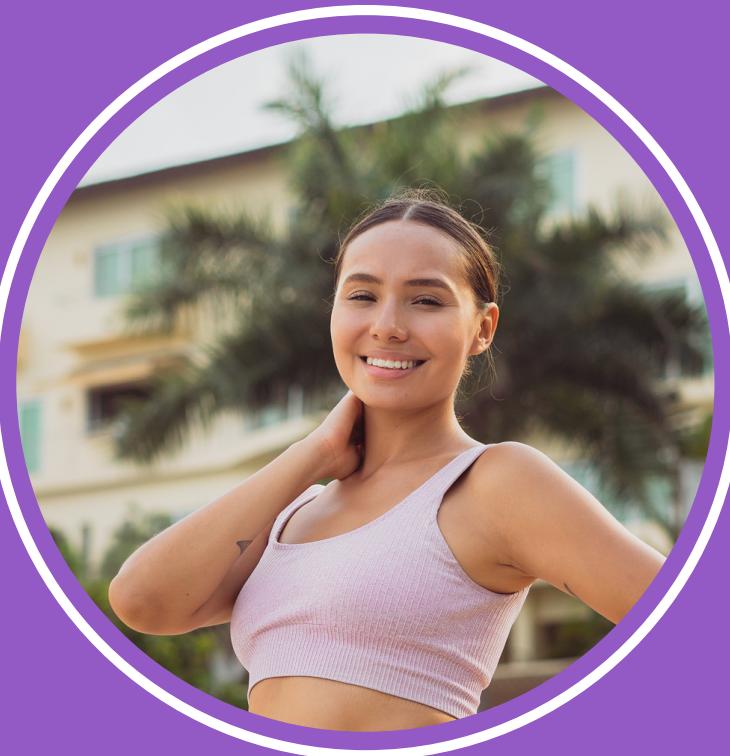


TRAIN AND TEST

EVALUACION DEL MODELO



METODO DEL CODO



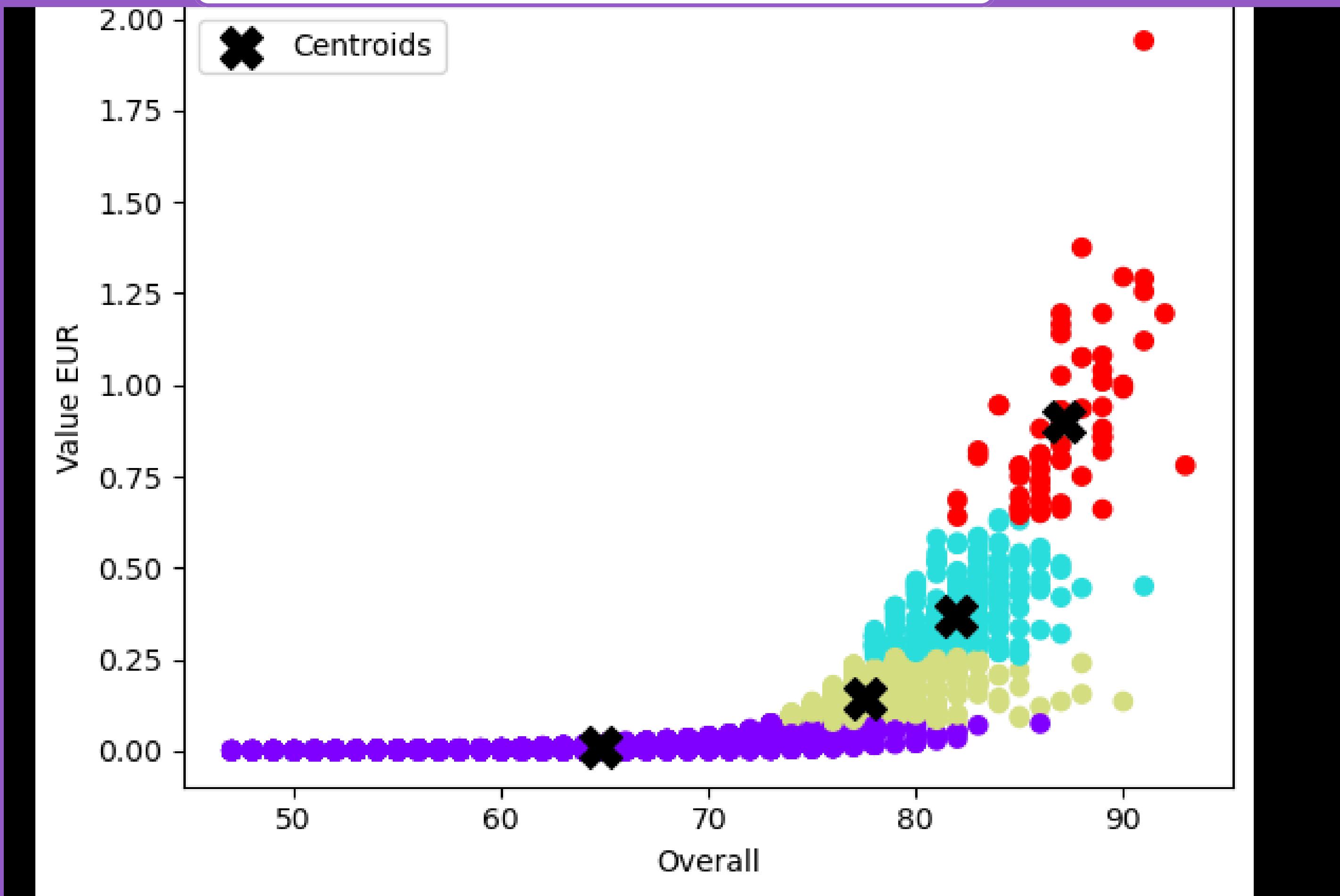
SILHOUETTE SCORE

**Puntuación de silueta:
0.85955112141747**

98



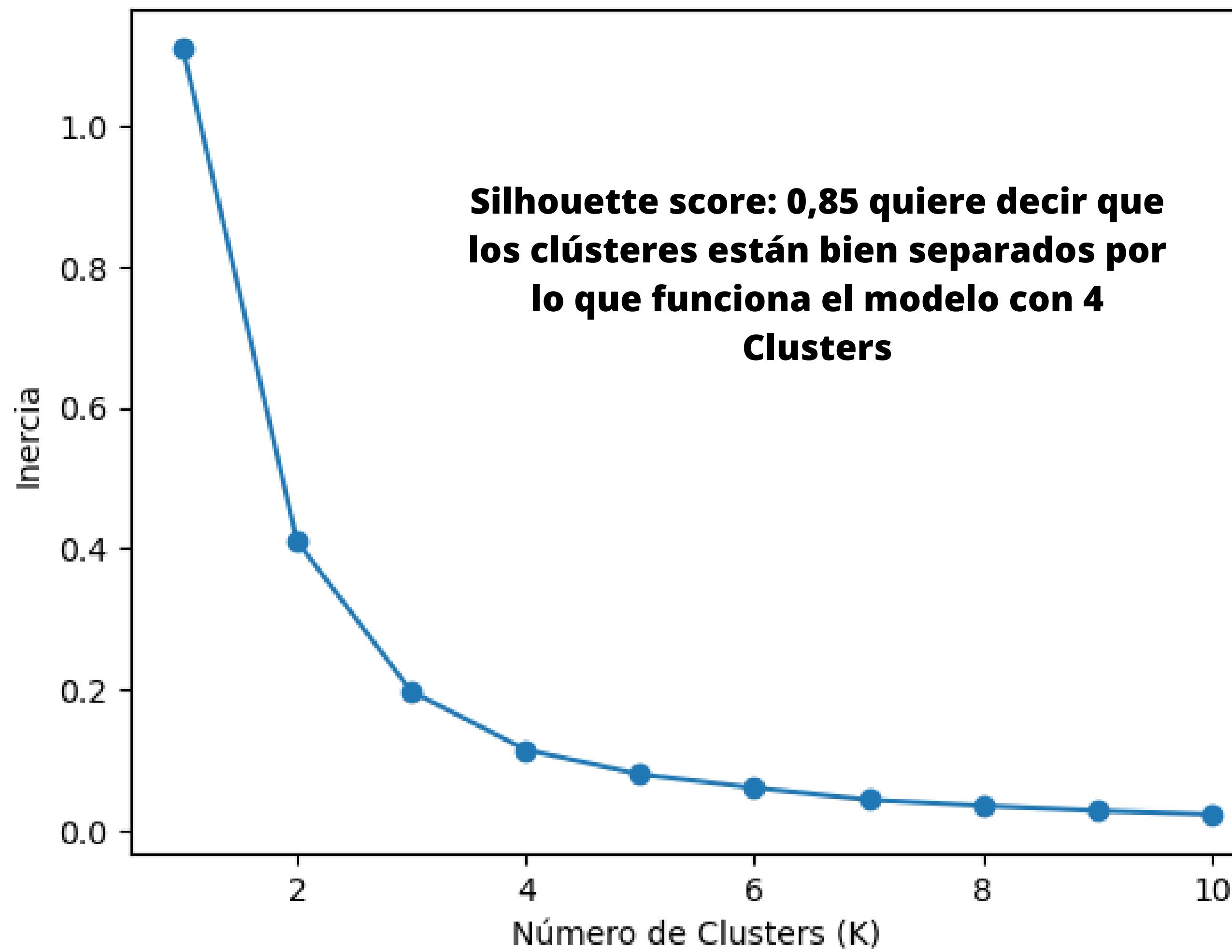
KMEANS(clusters)



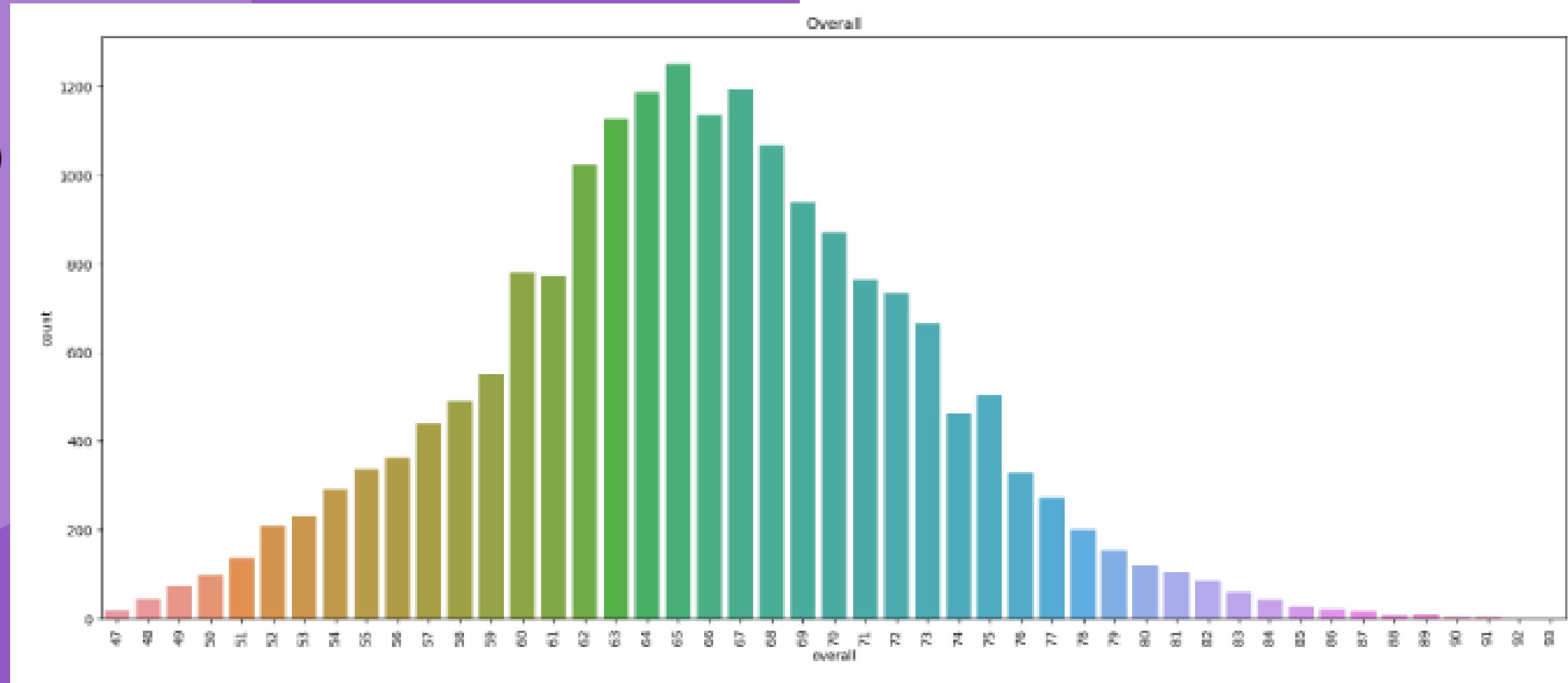
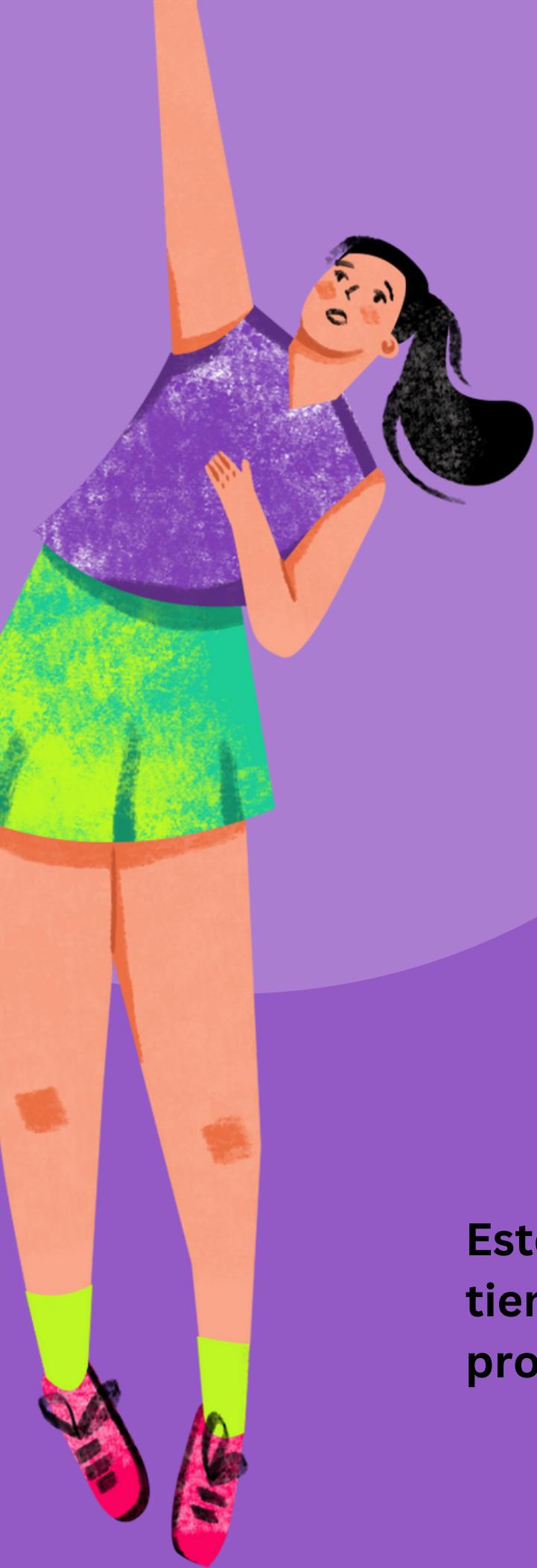
1e18

Método del Codo para determinar K

**Silhouette score: 0,85 quiere decir que
los clústeres están bien separados por
lo que funciona el modelo con 4
Clusters**



Estadísticas



Este modelo nos permitió agrupar a los jugadores según el overall, es decir, el desempeño que tienen los mismos y su valor económico establecido en el mercado. Los que tienen un rendimiento promedio medio mayor tienen un valor de transferencia mayor



HISTORIA DE EXITO

Desafíos

El desafío es poder incorporar o extraer datos de los comportamientos actuales de los jugadores y poder aplicar el modelo realizado con un data de testeo real

Avances

Estamos preparando nuevos datasets para incluir en Github con mas analisis y detalles



Desafiando estereotipos

MUJERES EN DATA
SCIENTIST

Estamos orgullosas de haber superado nuestros límites, en cuanto a leer sistemas complejos de programación y estadística, y aplicarlos en modelos reales

Empoderamiento

Sentimos que si trabajamos en equipo y colaborando en nuestros repositorios, podemos obtener productos de muy buena calidad y para la toma de decisiones



MUCHAS GRACIAS

