

Trabajo de Final de Grado

Seguimiento

Machine Learning para la predicción de
eventos en la NBA

Albert Villar Ortiz

Universidad Aut3noma de Barcelona

ÍNDICE GENERAL

Semana 1 (11/03 – 18/03).....	3
Bibliografía	4

Semana 1 (11/03 – 18/03)

La primera iteración del proyecto estaba subdividida en diversas tareas con el objetivo de recopilar los primeros datos para nuestro *dataset* de partidos:

- Investigar funciones a utilizar de la librería NBAStatR
- Configurar entorno de trabajo en RStudio
- Generar código de obtención de datos mediante NBAStatR
- Generar código de obtención de cuotas en OddsPortal
- Verificar *dataset* obtenido al unir las dos vías de obtención de datos
- Realizar limpieza básica de datos del *dataset* de partidos

Pese a ello, durante estos 7 días nos hemos tomado con un seguido de problemáticas que hemos tenido que abordar y eso ha generado un retraso en el plazo de entrega de esta iteración. Las funciones de la librería que nos proporcionaba los datos correctos para los partidos no funcionan correctamente, pues responde con un error interno. Contacte con la persona creadora y administradora de dicha librería, y en ambos mensajes de error que le envíe, su respuesta fue que a él le funcionaba correctamente y que probara por volver a instalar la librería [1].

Dada esta situación redefiní el conjunto de datos que quería almacenar sobre los partidos y decidí utilizar otras funciones, que, al unirlas, nos podía servir como *dataset*.

Esta problemática sumada al malestar que tuve el fin de semana provocó que algunas *issues* de esta iteración no pudiesen ser desarrolladas con éxito.

Por ello, se definió utilizar la siguiente semana (Iteración 2) para acabar de definir los datos para posteriormente analizar cuales son los campos que va a necesitar la regresión para hacer la predicción.

Bibliografía

- [1] A. Bresler, «GitHub,» [En línea]. Available:
<https://github.com/abresler/nbastatR/issues/21>. [Último acceso: 14 03 2019].