

UNIVERSITE DE MONTPELLIER

Rapport de projet Ingénierie des Connaissances

Belkassim BOUZIDI

Chakib ELHOUITI

Massili KEZZOUL



UNIVERSITÉ
DE MONTPELLIER



13 mars 2021

1 Introduction

Dans le cadre de ce projet, il est demandé, pour un domaine applicatif, de proposer une illustration de mise en œuvre des techniques et technologies de l'Ingénierie des Connaissances.

2 Définition des objectifs d'application

2.1 Contexte métier et objectifs

Le domaine applicatif choisi est le pari sportif. L'objectif est de définir une base de connaissance qui permettra de classer des matches de football en plusieurs niveaux de risques d'un point de vue d'un parieur. Afin de simplifier la modélisation et l'implémentation pour une première version, nous ne considérons ici que la [Premier League](#), le championnat d'Angleterre de football.

À partir de cette base de connaissance, le but est d'exécuter des requêtes SPARQL et/ou DL afin de trouver les équipes pour lesquelles parier avec un risque qui doit être le plus faible possible.

Selon la précision qui découlera de l'implémentation, ce projet peut-être utilisé pour de l'aide à la décision pour de parieurs professionnels ou de simples recommandations pour des parieurs amateurs.

2.2 Quelques scénarios d'utilisation

Un scénario type d'utilisation est de demander, via une requête SPARQL par exemple, de trouver une relation entre une équipe et un match à venir, tel que cette équipe à de fortes chances de gagner.

Cette relation représentera donc, d'une façon, la probabilité que cette équipe gagne ce match. Cela se fera en définissant cette relation comme étant une conjonction de certains critères qui favorisent la victoire d'une équipe à un match. Voici une liste non-exhaustive de ces critères :

- Cette équipe joue à domicile ;
- Elle a une meilleure forme que son adversaire ;
- Elle a un meilleur classement que son adversaire dans la ligue ;
- Aucune (ou peu) de défaite avec l'arbitre du match ;
- Et bien d'autres ...

3 La mise en œuvre

Après avoir défini le contexte métier ainsi que les objectifs voulus, nous avons commencé à mettre en œuvre notre ontologie.

3.1 Modélisation

La première étape consiste en la définition de la composante terminologique (la TBOX).

3.1.1 Les classes et propriétés de base

Team On a commencé par la plus évidente, une équipe de football.

Propriétés de la classe Team				
Détail	Nom de la propriétés	Domaine	Co-domaine	Notes
le nom d'une équipe	rdfs :label	X	X	
Date de création	creationDate	Team	String	
Joue un match	PlayedAGame	Team	Game	
A un entraîneur	ManagedBy	Team	Manager	
Classement Actuel	rank	Team	Manager	
Nombre de victoire	nWin	Team	int	
Nombre de match Nul	nDraw	Team	int	
Nombre de défaite	nLose	Team	int	
La forme Actuel	hasForme	Team	String	eg. "WWWDL"

Manager Chaque équipe a un entraîneur. Le but de cette classe est de pouvoir définir quelques critères (Voir Quelques scénarios d'utilisation) associés à la forme de l'entraîneur et son historique avec l'équipe qu'il va affronter.

Propriétés de la classe Manager				
Détail	Nom de la propriétés	Domaine	Co-domaine	Notes
Nom de l'entraîneur	rdfs :label	X	X	
Entraîne une équipe	Manage	Manager	Team	

Referee Chaque match de football se dispute sous le contrôle d'un arbitre central, disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger. Bien qu'il est tenu d'être le plus neutre possible, ils influent souvent sur la stratégie choisie par les entraîneurs.

Propriétés de la classe Referee				
Détail	Nom de la propriétés	Domaine	Co-domaine	Notes
Nom	rdfs :label	X	X	
Arbitre un match	referee	Referee	Game	contraire de rede-reedBy
Nombre de HomeWin	HomeWin	Referee	int	Nombre de match que l'arbitre a fait gagner à l'équipe jouant à domicile
Nombre de AwayWin	AwayWin	Referee	int	Nombre de match que l'arbitre a fait gagner à l'équipe jouant à l'extérieur
Nombre de matchs nuls	refereeDraw	Referee	int	

Game

3.1.2 Les propriétés ?inférer

3.2 Constitution de la ABOX

3.3 Autres composants

(enrichissement de la base, raisonneur, Triple store, API de programmation)

4 Illustration d'utilisation

en réponse aux objectifs fixés (e.g. requête SPARQL et/ou DL, exemples de classification automatique).

5 Résultat et perspectives

5.1 Résultat

Une discussion sur le résultat obtenu en présentant les perspectives envisageables

5.2 Perspectives

(e.g. couplage avec des vocabulaires externes)

5.3 Avantages et limites de l'Ingénierie des Connaissances

rencontrés lors de la réalisation de votre projet.

6 Intérêt des ontologies par rapport aux bases de données relationnelles

Important : une discussion sur l'intérêt des ontologies par rapport aux bases de données de type SGBDR/BD No SQL (2 à 3 pages).