

## RESUMEN

---

Este Dataset fue descargado desde la plataforma [www.kaggle.com](http://www.kaggle.com) , donde tiene el nombre de "Fifa 18 More Complete Player Dataset" y sus datos fueron obtenidos mediante la técnica de web scraping en el portal <https://sofifa.com> . En su contenido se encuentran 185 características que describen los 17795 registros de jugadores en el videojuego.

## ATRIBUTOS

---

A continuación se realizara una corta descripción de cada columnas (94 características) con el fin de entender su tipo de variable, conocer su función e importancia para plantear posibles relaciones entre ellas.

1. ID: Corresponde a un ID único que utiliza Fifa18 internamente para identificar a cada jugador.
2. Name: Es un versión corta del nombre del jugador; se asemeja a el nombre que llevan los jugadores en la camiseta de sus respectivos equipo. Casi siempre corresponde a la inicial del nombre acompañado del primer apellido.
3. Full\_name: nombre completo del jugador con uno o dos apellidos.
4. Club: Club al que pertenece el jugador.
5. Club\_logo: enlace con la imagen del logo oficial del club que posee los derechos deportivos del jugador.
6. Special: Especial. Corresponde a la suma de la mayoría de atributos deportivos del jugador. Es la sumatoria de la columna 34 (crossing) hasta la última columna (gk), sin tener en cuenta la columna 59(composure).
7. Age: edad en años del jugador.
8. League: liga en la que compite el jugador.
9. Birth\_date: Fecha de nacimiento del jugado. En formato Día /Mes/ Año.
10. Height\_cm: altura del jugador en centímetros
11. Weight\_kg: peso del jugador en kilogramos.
12. Body\_type: Tipo de contextura; puede corresponder a un tipo general: Delgado, Normal y Corpulento; o algún tipo más específico que trata de reflejar lo mejor posible las dimensiones físicas del jugador: Messi, Ronaldo.
13. Real\_face: similar a la anterior, esta característica indica si el rostro es personalizado a la medida del jugador (True) o si toma uno de los rostros genéricos (False) que no son un reflejo muy exacto de las características del jugador.

14. Flag: enlace con la imagen de la bandera del país donde nació el jugador, o de donde registra su nacionalidad.
15. Nationality: nombre del país donde registra nacionalidad el jugador.
16. Photo: enlace con la foto reciente de la cara del jugador y la parte superior de la camisa del club con el cual compite.
17. Eur\_value: Valor del jugador en Euros para el mercado de fichajes.
18. Eur\_wage: salario Mensual en Euros que recibe el jugador por parte de su club.
19. Eur\_release\_clause: valor en Euros que registra la cláusula de rescisión del jugador; se utiliza para restringir la liberación del jugador para que no pueda ser contratado por otros equipos.
20. Overall: Rendimiento general del jugador; una especie de promedio ponderado.
21. Potential: potencial de máximo rendimiento que puede alcanzar el jugador
22. Pac: Ritmo; Esta habilidad suele ser propia de extremos ya que incluye habilidades como velocidad punta o el arranque. Fundamental para jugadas de contra ataque.
23. Sho: Tiro; Atributo que determina la efectividad goleadora como atacante. Incluye habilidades como tiro al arco, tiro lejano o definición.
24. Pas: Pase; Atributo muy propio de los volantes- mediocampistas, que incluye habilidades como pase largo, pase corto y centros. Otras habilidades que determinan este atributo pueden ser visión de juego, efectos y precisión de faltas.
25. Dri: Regate; Este atributo engloba habilidades concernientes al control y posesión del balón. Las habilidades que más determinan este aspecto son la agilidad, el control y el equilibrio.
26. Def: Defensa; Atributo relacionado con jugadores en posiciones defensivas. Incluye habilidades como el marcaje, las intercepciones, la precisión de cabeza, la entrada agresiva y el quite de balón.
27. Phy: Fisico. Este atributo incluya habilidades como el salto, la fuerza, agresividad, velocidad. Son las capacidades diferentes a la táctica y a la técnica.
28. International\_reputation: Reputación internacional en un rango de 1 -5.
29. Skill\_moves: Habilidades de movimiento en un rango de 1-5.
30. Weak\_foot: Manejo de la pierna menos hábil en un rango de 1-5.
31. Work\_rate\_att: Tasa de trabajo en labores de ataque en un rango de Bajo- Medio-alto.
32. Work\_rate\_def: Tasa de trabajo en labores de defensa en un rango de Bajo- Medio-alto.
33. Preferred\_foot: Identificar la pierna más hábil del jugador. Izquierda o derecha.

34. Crossing: Cruce. Mide la capacidad, la precisión del jugador de pasar el balón al área de peligro del equipo rival.
35. Finishing: Finalización. Mide la precisión del jugador en el disparo dentro del área rival; no tiene en cuenta disparos de media o larga distancia.
36. Heading\_accuracy: Precisión del cabezazo. Mide la puntería del jugador al determinar el rumbo del balo hacia el arco rival en jugadas de ataque en el área rival.
37. Short\_passing: Pase corto. Precisión del pase corto de los jugadores.
38. Volleys: Media volea. Remates al arco en el aire. Mide la Precisión del jugador para tiros en el aire e media volea; esta situación se presenta en bolas que rebotan o de media altura en el área rival.
39. Dribbling: Regate. Define la precisión de llevar y controlar la pelota. El Control de balon define mucho de dicho atributo.
40. Curve: Curva. Similar y relacionado con el Crossing, es un atributo que mide la capacidad para generar pases de influencia en el ataque, de tiro libre o de jugada; es fundamental para volantes que identifican los sprint en diagonal de los delanteros en jugadas de sorpresa.
41. Free\_kick\_accuracy: Precisión del tiro libre. Ser ve afectada por atributos como Curve y Shot power. Son fundamentalmente tiros libres directos al arco con destino de gol.
42. Long\_passing: Pase largo. Es fundamental para jugadores en posiciones defensivas que sacan el equipo con pelotas pasadas a gran distancia desde atrás.
43. Ball\_control: Control de balón. Atributo que afecta la respuesta y rendimiento de los jugadores al quitar la pelota o recibir un pase del compañero. Ese primer contacto con el balón para controlarlo y darle la dirección deseada. Afecta considerablemente al Dribbling.
44. Acceleration: Aceleración. Este atributo determina el tiempo para que un jugador alcance una velocidad alta, ojala en el tiempo más corto.
45. Sprint\_speed: Velocidad de sprint. Determina la rapidez del jugador al correr a máxima velocidad. Se ve afectada fundamentalmente por la aceleración, ya que esto determina la cantidad de tiempo que el jugador demora para alcanzar su máxima velocidad
46. Agility: Agilidad. Determina la capacidad del jugador para cambiar el rumbo de manera flexible. Entre mayor agilidad tenga, mayor Dribbling y control de balón tendrá; pero puede afectar negativamente la precisión al finalizar la jugada.
47. Reactions: Reacciones. Determina la capacidad del jugador de responder rápidamente a pelotas divididas.

48. Balance: Balance, Equilibrio. Determina la capacidad del jugador en movimientos de giro, detención y protección del balón en situaciones inesperadas.
49. Shot\_power: Potencia del disparo. Determina la fuerza en el impacto de la pelota. Entre mayor sea, con más velocidad se ira el disparo.
50. Jumping: Saltabilidad. Afecta principalmente la capacidad del cabezazo para situaciones de ataque y defensa. Los jugadores más altos suelen tener saltabilidad alta, pero muchos jugadores de baja estatura también pueden hacerlo.
51. Stamina: Aguante- Resistencia. Afecta el rendimiento físico y la velocidad del jugador. Permite una recuperación rápida, para tener las habilidades en su mejor nivel.
52. Strength: Intensidad-Fuerza. Determina la capacidad del jugador de ganar en jugadas de choque o contacto físico.
53. long\_shots: Tiros largos. Determina la precisión en disparos al arco desde fuera del área. Atributos como Cruve y Shot Power influyen en esta capacidad.
54. Aggression: Agresión. Mide la capacidad del jugador de enfrentarse frecuentemente a jugadas “hombro a hombro”, saltos, empujones y fuerza para ganar el balón. Agresiones desmedidas causan faltas a favor del contrario y penalizaciones
55. Interceptions: Intercepciones. Determina la habilidad del jugador para interpretar y anticipar los pases del rival para desarmar sus jugadas
56. Positioning: Posicionamiento. Capacidad táctica del jugador para cubrir la posición adecuada en el campo de juego, dependiendo a la posición de la pelota. Es fundamental para atacantes que buscan el espacio vacío, y tomar ventaja en posiciones de gol
57. Visión. Visión de juego. Mide la capacidad táctica del jugador para saber la posición alrededor de sus compañeros y de los oponentes. Influye la precisión de pase largo exitoso.
58. Penalties: Penaltis. La precisión del jugador para convertir gol en tiros libres desde los 11 metros.
59. Composure: Compostura-calma-serenidad-tranquilidad. Determina a que distancia el jugador con la pelota comienza a sentir la presión del oponente. Esto puede afectar negativamente la capacidad del jugador en disparos al arco, pases y cruces. Cuanto mayor sea este atributo, menor presión siente el jugador.
60. Marking: Marcaje. Capacidad de perseguir y defender a un jugador rival. Puede ser medido en la distancia, en la que permanece cerca para evitar el ataque, pase, cruce, chute del oponente. También se puede hacer con pelota para mantener a un defensor rival alejado.
61. Standing\_tackle: Determina la capacidad del jugador de intentar quitar el balón de pie, con una forma agresiva pero sin falta.

62. Sliding\_tackle: Barredora. Mide la capacidad del jugador de deslizarse a tiempo, con precisión, para ganar la posesión de la pelota sin generar falta. Son movimientos arriesgados que pueden generar faltas.
63. Gk\_diving: Atajada. Mide la capacidad del portero de interceptar el balón en jugadas aéreas. Se ve directamente afectado por la altura del jugador.
64. Gk\_handling: Manejo. Determina la precisión agarre limpio del balón; esto determina la frecuencia con la que el portero deja rebotes o atrapa firmemente el balón.
65. Gk\_kicking: Pateo. Mide la longitud y precisión en el saque y disparos. Es principalmente un componente de lanzamiento largo.
66. Gk\_positioning: Posicionamiento Porteros. Es la capacidad que tienen los porteros de posicionarse adecuadamente respecto al lugar y dirección del remate que le hagan.
67. Gk\_reflexes: Reflejos. Determina la agilidad del portero para hacer atajadas. Determina que tan rápida reacción el portero ante lanzamientos a su arco. Entre más alto, más rápido es el guardameta.
68. Rs: Right Striker. Posición de Puntero derecho.
69. Rw: Right winger. Posición de Extremo derecho.
70. Rf: Right forward. Posición de Delantero derecho.
71. Ram: Right attack midfielder. Posición de Centrocampista Derecho de ataque.
72. Rcm: Right centre midfielder. Posición de Centrocampista central derecho.
73. Rm: Right midfielder. Posición de Medio derecho.
74. Rdm: Right attack midfielder Posición de Centrocampista derecho de ataque.
75. Rcb: Right centre back. Posición de Defensa central derecho.
76. Rb: Right back. Posición de Lateral derecho.
77. Rwb: Right winger back. Posición de Extremo derecho Retrasado.
78. St: Striker Posición de Centro delantero/puntero central.
79. Lw: Centro delantero/puntero central Posición de Extremo izquierdo.
80. Cf: Centre forward Posición de Media punta.
81. Cam: Central attack midfielder. Posición de Medio centro ofensivo.
82. Cm: Centre midfielder. Posición de Centrocampista central.
83. Lm: Left midfielder. Posición de Medio izquierdo.

- 84. Cdm: Central defensive midfielder. Posición de Medio centro defensivo.
- 85. Cb: Centre back. Posición de Defensa central.
- 86. Lb: Left back. Posición de Lateral izquierdo.
- 87. Lwb: Left winger back. Posición de Extremo izquierdo Retrasado.
- 88. Ls: Left Striker. Posición de Puntero izquierdo.
- 89. Lf: Left forward. Posición de Delantero izquierdo.
- 90. Lam: Left attack midfielder. Posición de Centrocampista izquierdo de ataque.
- 91. Lcm: Left centre midfielder. Posición de Centrocampista central izquierdo.
- 92. Idm: Left defensive midfielder. Posición de Centrocampista izquierdo defensa.
- 93. Lcb: Left centre back. Posición de Defensa central izquierdo.
- 94. Gk: Goalkeeper. Posición de Portero.

## **DESCRIPCION GENERAL**

---

Los primeros 19 atributos son descripciones que no son habilidades futbolísticas de los jugadores, sino características personales, sin embargo pueden contener algunas correlaciones con las habilidades.

Las 20 y 21 tienen que ver con un rendimiento general promedio y el máximo que puede alcanzar el jugador.

Luego están los 6 atributos (22 al 27) más comunes que tratan de describir, de encapsular la demás puntuaciones referentes a atributos futbolísticos del jugador.

Del 28 al 33 se presentan 6 características con un rango de datos poco común en el dataset, intentan igualmente describir a los jugadores.

Luego de la 34 a la 67 se encuentran las características más importantes, en las que se basan los atributos del 22 al 27 y del 68 al 94. Estas características representan habilidades muy específicas de cada jugador y se pueden dividir en 3 grupos que muestran las capacidades Técnicas, Tácticas-Mentales y físicas de los jugadores.

Por último de la 68 a la 94 están los rendimientos de cada jugador en las posiciones del campo de juego. Aquí claramente se hacen 3 divisiones: El portero y los jugadores de campo (defensas, volantes y delanteros), posiciones de ataque y de defensa, y posición por derecha, centro o izquierda.

## POSIBLES RELACIONES

---

1. Overall =
  - Pac
  - Sho
  - Pas
  - Dri
  - Def
  - Phy
2. Potential =
  - Overall
  - Age
3. Pace=
  - Aceleration
  - Sprint speed
4. Shooting =
  - Finishing
  - Long shots
  - Penalties
  - Positioning
  - Shot power
  - Voleys
5. Passing=
  - Crossing
  - Curve
  - Free kick
  - Long passing
  - Short passing
  - Vision
6. Dribbling=
  - Agility
  - Balance
  - Ball control
  - Composure
  - Dribbling
  - Reactions
7. Defenfing=
  - Heading
  - Interceptions
  - Marking
  - Sliding tackle

- Standing tackle

8. Physical=

- Aggression
- Jumping
- Stamina
- Strength

9. Goalkeeping=

- Diving
- Handling
- Kicking
- Positioning
- Reflexes
- Speed

10. Habilidades Fisicas =

- Acceleration
- Sprint speed
- Agility
- Balance
- Reactions
- Jumping
- Stamina
- Strength

11. Habilidades Tecnicas=

- Finishing
- Long shots
- Penalties
- Shot power
- Voleys
- Crossing
- Curve
- Free kick
- Long passing
- Short passing
- Ball control
- Dribbling
- Heading
- Marking
- Sliding tackle
- Standing tackle



## 12. Habilidades Tácticas-Mentales=

- Positioning
- Vision
- Composure
- Interceptions
- Agression

## Referencias

---

<https://sofifa.com>

<https://www.fifauteam.com/fifa-18-attributes-guide/#13>

<https://www.upfifacoins.com>

[www.eurogamer.net](http://www.eurogamer.net)