



Campus de Rennes
2015-2016

PROJET SYSTEME 2A

PFS 5
n° XXX
Enseignant
responsable

> MAHE JOHANN
> ROY ALEXANDRE

Série C

DEVELOPPEMENT D'UNE APPLICATION DE PRONOSTICS SPORTIFS

Contexte du projet et application

Dans un monde sportif envahi par les paris et ses côtes il serait curieux de développer une nouvelle analyse viable et détaillée des résultats d'un domaine sportif, afin de prédire la finalité d'événements et donc de créer une application effectuant ce travail.

Cahier des charges

L'objectif final est la conception d'une application permettant d'apporter un conseil en termes de pronostics sportifs. Nous souhaitons, à partir de la récupération d'un nombre important de données, prédire le résultat des matchs de football de ligue 1, et ce avec une fiabilité de 75%. Nous souhaitons préciser que ce n'est pas une application de paris sportifs, mais d'aide et de conseil pour les parieurs.

De plus, l'application sera évolutive, c'est-à-dire qu'elle prendra en compte automatiquement les derniers résultats, pour adapter le pronostic fait sur les prochains matchs.

Pour ce faire, les outils utilisés seront Excel avec le langage VBA, Access, et sans doute Python pour la récupération de données et Java pour la création de l'application.

Etapes du projet

- Algorithmes de récupération d'un maximum de données
- Stockage des données récupérées
- Analyse de ces données et réalisation d'algorithmes pertinents pour leurs donner une interprétation
- Choix des critères les plus pertinents, en comparant le résultat fourni par les algorithmes avec la réalité (Cela permettra de réduire la complexité de l'algorithme et la puissance de calcul, sans nécessairement détériorer la qualité du pronostic)
- Validation du logiciel par comparaison avec la réalité
- Réalisation d'une application évolutive et affichage des pronostics

Domaines concernés

Informatique, codage, statistique, développement logiciel, Interfaces Homme Machine, Machine Learning