

1 Introduction

1.1 Contexte du projet

1.2 Importance de la qualité des données dans un projet d'apprentissage automatique

1.3 Nécessité de traiter les valeurs nulles dans un jeu de données

1.4 Problématique et objectifs de l'étude comparative

1.5 Annonce du plan

2 Revue de la littérature

2.1 Taxonomie de type de valeurs nulles dans les jeux de données

2.2 Stratégies existantes pour gérer les valeurs nulles

3 Méthodologie de comparaison

3.1 Types de valeurs nulles à traiter

3.2 Caractéristiques à examiner

3.3 Les différentes stratégies de gestion des valeurs nulles à comparer

3.4 Les jeux de données à utiliser et/ou protocole de génération de données

3.5 Langage et outils informatiques utilisés

3.6 Métriques d'évaluation des stratégies

Pour chaque cas veuillez motiver et expliquer les choix effectués.

4 Analyse de stratégies

Analyse de chaque stratégie sur la base de caractéristiques évoquées dans la section méthodologie.

Inclure des graphiques, des tableaux de performances, et d'autres données pertinentes pour appuyer vos analyses. Ceci est valable pour la section suivante.

5 Comparaison des stratégies et recommandations

6 Conclusion

6.1 Récapitulation des résultats obtenus

6.2 Importance de choisir une stratégie adaptée en fonction du contexte d'un projet donné d'apprentissage automatique

6.3 Perspectives éventuelles

7 Références

7.1 Citer les travaux et les ressources utilisées pour la revue de la littérature et la justification des choix méthodologiques.