

# Laboratorio de Métodos Numéricos

Departamento de Computación  
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales  
Universidad de Buenos Aires

## Trabajo Práctico Número 2

*Ohhh solo tiran  $\pi$ -edras...*

Integrante	LU	Correo electrónico
Ciruelos Rodríguez, Gonzalo	063/14	gonzalo.ciruelos@gmail.com
Costa, Manuel José Joaquín	035/14	manuc94@hotmail.com
Gatti, Mathias Nicolás	477/14	mathigatti@gmail.com

asdf

key1   key2   key3   key4

# Índice

<b>1. Introducción teórica</b>	<b>3</b>
<b>2. Desarrollo</b>	<b>4</b>
2.1. Convenciones . . . . .	4
2.2. Métodos numéricos usados . . . . .	4
2.2.1. Método de la potencia . . . . .	4
2.2.2. PageRank . . . . .	5
2.2.3. Método GeM . . . . .	5
2.2.4. Otros métodos . . . . .	6
2.3. Estructuración del código . . . . .	6
2.3.1. Matriz . . . . .	6
2.3.2. MatrizDep . . . . .	7
2.3.3. Problema . . . . .	7
2.4. Experimentación . . . . .	8
<b>3. Resultados y discusión</b>	<b>9</b>
3.1. PageRank y páginas web . . . . .	9
3.1.1. Convergencia de PageRank . . . . .	9
3.1.2. Rendimiento de PageRank . . . . .	11
3.1.3. Comportamiento de PageRank e In-Deg . . . . .	13
3.2. PageRank y ligas deportivas . . . . .	18
3.2.1. Análisis cualitativo de los resultados . . . . .	19
<b>4. Conclusiones</b>	<b>25</b>
<b>5. Apéndices</b>	<b>27</b>
5.1. Propositiones . . . . .	27
5.1.1. Proposición 1 . . . . .	27

# 1. Introducción teórica

El objetivo del presente informe es resolver un problema práctico mediante el modelado matemático del mismo. Este problema consiste en modelar páginas web y ligas deportivas con cadenas de Markov, con el fin de obtener rankings para ellas.

Para esto, dada una cadena de Markov, construida de una cierta manera que será formulada más adelante, se va a considerar el modelo de navegante aleatorio. En este modelo, se comienza en un nodo cualquiera del diagrama y se va navegando a través de los links.

Entonces, la idea es, de alguna manera, rankear mejor aquellos nodos del diagrama de transición en los que el navegante aleatorio se encuentra más tiempo. Para ello, trataremos de encontrar un *estado estacionario*, pues este representará cual es la probabilidad de que el navegante se encuentre en cada nodo, si lo dejáramos recorriendo el diagrama infinito tiempo.

Además podemos extrapolar esta idea, originalmente diseñada para páginas web, y utilizarla en ligas deportivas.

Volviendo a las cadenas de Markov, si la matriz de transición de la cadena es  $P$  (o sea,  $P_{ij}$  es la probabilidad de pasar del estado  $i$  al  $j$ ), estamos buscando algún vector  $x$  tal que

$$x^t P = x^t$$

O equivalentemente,

$$P^t x = x$$

Como  $P$  es una matriz de transición, sus filas son vectores de probabilidad, por lo que  $0 \leq P_{ij} \leq 1$  y las filas suman 1. En consecuencia, como se prueba en [5.1.1](#), el autovalor de mayor módulo es 1.

## 2. Desarrollo

### 2.1. Convenciones

A lo largo de todo el trabajo, nos referiremos a diferentes matrices, y nos referimos a distintas matrices con distintas letras en diferentes secciones. En general sus significados se desprenden del contexto, pero para aclarar, cada problema tiene 2 matrices, la de conectividad y la *final*, que se usa como matriz de transición de la cadena de Markov.

Además, a veces aparecerán matrices intermedias en los pasos para obtener la matriz final de transición desde la matriz original de conectividad, pero, de nuevo, su significado se desprenderá fácilmente del contexto.

### 2.2. Métodos numéricos usados

Como dijimos en la introducción, nuestro objetivo será, dada una matriz de transición  $P$ , encontrarle un autovector de autovalor asociado igual a 1 a su transpuesta. (Usamos la transpuesta por comodidad notacional).

$$P^t x = x$$

#### 2.2.1. Método de la potencia

El método de la potencia, dada una matriz  $A$ , produce un autovalor  $\lambda$  y un autovector asociado a  $\lambda$ ,  $v$  no nulo. El método es iterativo, y se puede encontrar una mejor explicación sobre él en [DB74, Cap. 5.8.1].

Consiste en tomar un  $x^{(0)}$  inicial, y luego construir una sucesión  $\{x^{(k)}\}$  de la siguiente manera:

$$x^{(i)} = \frac{Ax^{(i-1)}}{\|Ax^{(i-1)}\|}$$

Y entonces, bajo ciertas condiciones, si se toma  $k$  lo suficientemente grande,  $x^{(k)} \rightarrow \bar{x}$ , tal que  $A\bar{x} = \lambda\bar{x}$ ,  $\lambda$  el autovalor de mayor módulo. Por ello establecemos como criterio de parada que la diferencia entre el vector generado en una iteración y su anterior sea lo suficientemente chica.

Como probamos en 5.1.1, el autovalor de máximo módulo en este caso es 1, aunque puede pasar que  $\lambda = -1$  también sea un autovalor. Sin embargo, comenzando con  $x^{(0)} = (\frac{1}{n}, \dots, \frac{1}{n})$  inicial, nos aseguramos de que las entradas sean siempre positivas, consiguiendo así un autovector asociado a autovalor  $\lambda = 1$ .

### 2.2.2. PageRank

PageRank más que un método de cómputo es un método de modelado. Dado un grafo cuyos nodos representan páginas webs y sus aristas representan links entre las páginas web, nos permitirá modelar un navegante aleatorio utilizando una cadena de Markov. Los detalles de la construcción de la cadena y la matriz asociada pueden encontrarse en [BP98].

Proveeremos una breve explicación de como se arma la matriz de transición utilizando un vector fila de la matriz  $P$ .  $P_i$  es la  $i$ -ésima fila de la matriz, y su entrada  $j$ -ésima nos dice la probabilidad que habrá de ir de la página web  $i$  a la  $j$ . A priori una buena aproximación sería

$$P_{ij} = \begin{cases} \frac{1}{n_i} & \text{si hay un link de } i \text{ a } j \\ 0 & \text{si no} \end{cases}$$

Donde  $n_i$  es la cantidad de links salientes de la página  $i$ . El primer problema que se evidencia es que, en general, esta matriz no es de transición, porque si una página web no tiene links salientes, la matriz va a tener toda una fila de ceros. Por eso, en este caso, se agrega una fila que vale toda  $(\frac{1}{n}, \dots, \frac{1}{n})$ .

Luego, se introduce el concepto de teletransportación. La idea es que, con una cierta probabilidad  $1 - c$ , el navegante aleatorio puede saltar a cualquier página de toda la red sin importar en cual esté actualmente. Todo esto, nuevamente, está correctamente explicado en [BP98] y [Kam+03].

Luego, puede utilizarse el algoritmo descripto anteriormente para encontrar un auto-vector de autovalor asociado igual a 1.

En este trabajo en particular, utilizaremos una versión mejorada del método de la potencia, adaptada para este problema en particular, propuesta por [Kam+03]. Este consiste en separar el único paso del método de la potencia en 3 pasos separados, de tal manera de acelerar el cómputo, aprovechándonos de que la matriz de transición (sin agregarle el factor de teletransportación) es esparsa.

De esta manera, se pueden obtener importantes ganancias en lo que respecta a la performance.

### 2.2.3. Método GeM

El método GeM, propuesto en [GMA08], tiene como objetivo adaptar el algoritmo de PageRank para ligas deportivas. La idea es simple, al igual que en el algoritmo original de PageRank, la idea es armar una cadena de Markov y modelar un navegante aleatorio.

En este modelo, se representa una temporada (o una fecha, o un periodo de tiempo cualquiera) como un grafo dirigido y pesado, al igual que en el modelo de PageRank. Sin embargo, en este caso, los pesos de la primera matriz no valen 0 o 1, sino que son el valor absoluto de los puntajes de cada partido.

De esta manera, si el equipo  $i$  perdió contra el equipo  $j$  por  $p$  puntos, en la primera matriz  $A$ , valdra que  $A_{ij} = p$ .

Luego, al igual que en PageRank, las filas de esta matriz que valgan 0 (eso significa que el equipo está invicto hasta el momento) serán completadas y además se agregará el factor

de teletransportación, haciendo que todas las entradas de la matriz  $P$  sean distintas de 0.

Al igual que antes, nuestro objetivo es encontrar un autovector de autovalor 1 para  $P^t$ , y para ello utilizaremos el método de la potencia común y corriente.

Es importante notar que este método es, a diferencia de el anterior, un método que nos indica *cómo* modelar, mientras que el método propuesto en [Kam+03] lo que hace es tomar un modelo conocido e intentar mejorar su velocidad de cómputo.

#### 2.2.4. Otros métodos

Además de los métodos mencionados anteriormente, para cada problema (ranqueo de páginas web y de ligas deportivas), utilizaremos un método alternativo.

En el caso de las páginas webs será el conocido como IN-DEGREE, que rankea mejor a aquellas páginas que son mas linkeadas y peor a las que son menos linkeadas. En la parte de experimentación se comparará estos métodos con la requerida profundidad.

En el caso de los rankings de ligas deportivas, utilizaremos el método standard de ranqueo de cada deporte. En el caso del fútbol, este consiste en caso de empate un punto a cada equipo, y en otro caso darle 3 puntos al equipo ganador y 0 al perdedor.

### 2.3. Estructuración del código

Para el modelado del problema diseñamos tres módulos: Matriz, MatrizDep y Problema.

#### 2.3.1. Matriz

El módulo Matriz es el que se usará para representar a las matrices de conectividad de redes de páginas web.

**Representación interna** Como la matriz de conectividad es en general esparsa (dado que cada página web se conecta en proporción con muy pocas páginas), es conveniente utilizar una representación que aproveche esto. Para eso, vamos a usar una representación conocida como Compressed Row Storage (CRS). Para más información sobre este formato puede consultarse [Bar+].

Elegimos este formato porque será especialmente cómodo a la hora de hacer el producto iterativo del método de la potencia, dado que si queremos hacer  $P^t x$ , es conveniente poder acceder a  $P^t$  por filas fácilmente.

Además, nos guardamos la cantidad de links que entran y salen de cada nodo. El primer dato será útil para calcular la métrica IN-DEGREE, y el segundo dato será útil para saber cuánto valdra  $P_{ij}^t$ , dado que es  $\frac{1}{n_j}$ , donde  $n_j$  es la cantidad de nodos salientes del nodo  $j$ .

**Interfaz** La interfaz de Matriz provee las siguientes operaciones:<sup>1</sup>

- `Matriz(ifstream& in)`: constructor de la matriz. Recibe un archivo abierto del cual parseará todos los datos que necesita, en el formato adecuado (SNAP).
- `vector<double> multiplicar(vector<double> x)`: El propósito de esta función es autoexplicativo. Devuelve el resultado del producto  $Ax$ , donde  $A$  es la matriz de la clase. El algoritmo que utilizamos es el standard para multiplicar por matrices representadas en CRS, y además, como dijimos anteriormente, dividimos cada entrada por la cantidad de nodos salientes del nodo que corresponda.

### 2.3.2. MatrizDep

El módulo MatrizDep es el que se usará para representar a las matrices de conectividad de ligas deportivas.

**Representación interna** Como la matriz de conectividad en este caso, a diferencia del anterior, no suele ser esparsa (de hecho, en el caso general podría aproximarse bastante al grafo completo), entonces no fue necesario utilizar ninguna estructura compleja, y utilizamos simplemente la clásica representación de vector de vectores.

Además fue necesario utilizar otra estructura para almacenar los puntajes de acuerdo a otros métodos de ranqueo (por ejemplo, el standard) de la liga deportiva correspondiente.

**Interfaz** La interfaz de MatrizDep provee las siguientes operaciones:

- `MatrizDep(ifstream& in)`: constructor de la matriz. Recibe un archivo abierto del cual parseará todos los datos que necesita, en el formato adecuado (el explicitado en el tp).
- `vector<double> multiplicar(vector<double> x)`: autoexplicativa. Devuelve el resultado del producto  $Ax$ , donde  $A$  es la matriz de la clase. El algoritmo que utilizamos es el común y corriente, el mismo que se utiliza al hacer cuentas a mano con matrices.
- `vector<double> rank_comun()`: devuelve el vector de puntajes de los equipos de acuerdo al ranking común del deporte en cuestión (en nuestro caso, será en fútbol, es decir 3 puntos por partido ganado, 1 punto por partido empatado y 0 puntos por partido perdido).

### 2.3.3. Problema

Problema es un módulo que engloba todo lo relacionado al modelado y a la resolución de cada caso particular.

Adicionalmente, tenemos algunas funciones auxiliares:

---

<sup>1</sup>Cuando se escribe la aridad de la función la misma puede no coincidir con la notación usada en C++. Esto está bien pues lo único que se busca aquí es dar una orientación de lo que hace cada función y no código preciso.

**Interfaz** La interfaz de Problema provee funciones utilizadas tanto para el modelado de rankings de páginas web como para el modelado de rankings en ligas deportivas.

Las siguientes operaciones en lo que concierne a la resolución de problemas relacionados con el modelado de páginas web:<sup>2</sup>

- **vector<double>** pagerank(**Matriz** p\_trans, **double** c, **double** tolerancia) : Se ocupa de aplicar el algoritmo de PageRank sobre la matriz **p\_trans**, utilizando el algoritmo descrito por [Kam+03, Algoritmo 1]. Además, se testea luego de cada iteración si la diferencia (en norma 1<sup>3</sup>) es menor que la tolerancia. En ese caso, se termina de iterar y se considera que el vector resultante de la iteración actual es el resultado.
- **vector<uint>** indeg(**Matriz** p\_trans): Devuelve el resultado de aplicarle el método de ranqueo indegree a la red del problema.  
A continuación siguen los métodos utilizados para el modelado de rankings de ligas deportivas
- **vector<double>** metodopot(**MatrizDep** p, **double** tolerancia): Método de la potencia *vanilla*. Es el que se utilizará para resolver el problema de las ligas deportivas. Obtiene una sucesión de vectores, y cuando su diferencia de norma 1 es menor que la tolerancia pasada como parámetro se termina de iterar.

## 2.4. Experimentación

La experimentación del presente trabajo se divide a grandes rasgos en dos partes, la que concierne a páginas web y la que concierne a ligas deportivas.

La primera es más completa y abarcativa, dado que no sólo abarcará un análisis cualitativo de los métodos, si no que también cuantitativo. Es decir, analizaremos tiempos y mediremos la convergencia de los métodos utilizados.

En la segunda parte, nos concentraremos en un profundo análisis cualitativo. Esto se debe a que el análisis cuantitativo (de tiempos y convergencia) no nos dará mas información que la obtenida previamente. Esto se debe a que los métodos son parecidos: el método GeM usa a Pagerank como su base.

---

<sup>2</sup>Cuando se escribe la aridad de la función la misma puede no coincidir con la notación usada en C++. Esto está bien pues lo único que se busca aquí es dar una orientación de lo que hace cada función y no código preciso.

<sup>3</sup> $\|x\|_1 = \sum_i |x_i|$



### 3. Resultados y discusión

#### 3.1. PageRank y páginas web

Ahora procederemos a analizar, experimentar y discutir los métodos que conciernen al ranqueo de páginas Web. Recordemos que en este trabajo se utilizó el modelo PageRank para modelar el ranqueo de páginas web utilizando cadenas de Markov y se implementó una versión optimizada especialmente para este problema, presentada en [Kam+03]

##### 3.1.1. Convergencia de PageRank

Para los experimentos de velocidad de convergencia y rendimiento en general de PageRank utilizamos los datasets de [Sna]. Para eso, elegimos tres datasets de diferentes tamaños y coeficiente de conectividad <sup>4</sup>, web-Stanford, web-NotreDame y web-Google.

Dataset	Vértices	Aristas
web-Stanford	281.903	2.312.497
web-NotreDame	325.729	1.497.134
web-Google	916.428	5.105.039

Lo primero que se puede decir de este Datasets es que la diferencia de cantidad de vértices de cada uno nos va a permitir analizar cómo varía según el tamaño de la red.

Además, notemos como el dataset web-Stanford está mucho más conectado que el dataset web-NotreDame, dado que tiene menos vértices pero más aristas. Creemos que esto va a impactar negativamente en la performance, dado que sobre una red poco conectada el algoritmo va a converger más rápido.

Eso se puede notar fácilmente si se piensa en el grafo que es totalmente desconexo. En ese caso, todas las entradas de la matriz van a valer  $\frac{1}{n}$ , y el método de la potencia va a converger en un paso.

Otra cosa que podemos pronosticar (en parte porque en [Kam+03] pasa eso) es que entre más cercano sea  $c$  a 1 (es decir, el navegante aleatorio se teletransporta menos), más lento va a converger.

Al igual que antes, para entender intuitivamente que está pasando, podemos analizar el caso extremo  $c = 0$ . En este caso, la probabilidad de que el navegante se teletransporte es siempre 1, por lo que volvemos al caso anterior en el que todos los coeficientes de la matriz van a valer  $\frac{1}{n}$ , por lo que se convergerá en un paso.

Concluidas las hipótesis relacionadas a la convergencia del método, procedamos a ver los resultados de los experimentos.

---

<sup>4</sup>Con esto nos referimos a que tan conectado está el grafo, esto puede medirse por ejemplo como  $\frac{2e}{v(v-1)}$ , donde  $e$  son las aristas del grafo y  $v$  los vertices, dado que el grafo completo tiene  $\frac{v(v-1)}{2}$  aristas.

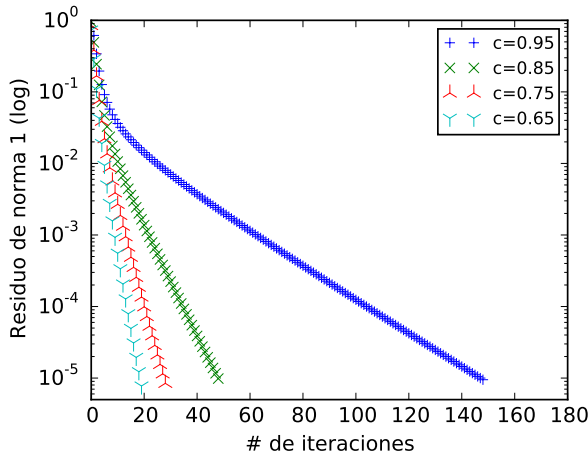


Figura 1: Comparación de la velocidad de convergencia del método para el dataset web-Stanford.

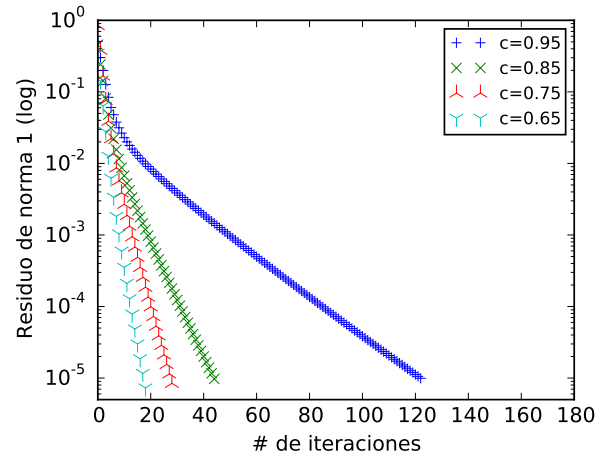


Figura 2: Comparación de la velocidad de convergencia del método para el dataset web-NotreDame.

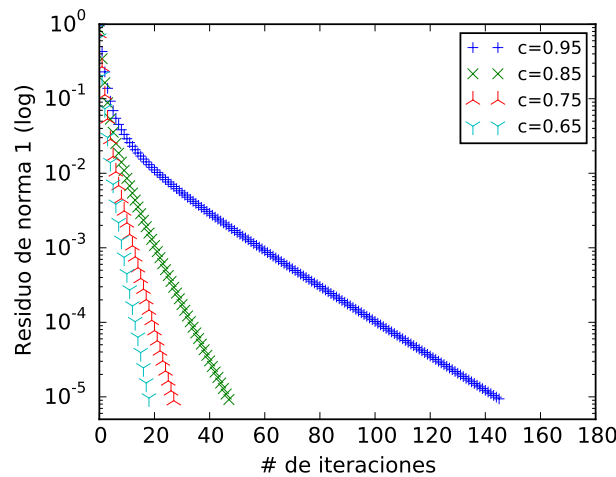


Figura 3: Comparación de la velocidad de convergencia del método para el dataset web-Google.

Primero notemos algo más o menos sorprendente: la cantidad de iteraciones requeridas por el método no varía demasiado, sobre todo para valores chicos de  $c$ . Creemos que esto se debe a propiedades generales del método de la potencia, que sin embargo son difíciles de analizar y están fuera del alcance de este trabajo.

Se puede notar además que para los valores más pequeños de  $c$  la cantidad de iteraciones correspondientes a cada dataset es prácticamente igual.

Una cosa importante para decir, de la cual vamos a hablar en profundidad más adelante, es que aunque la cantidad de iteraciones sea parecida, el costo de cada iteración es mayor a más grande es la matriz y a más valores no nulos tiene, por lo que las figuras 1, 2 y 3 no deben interpretarse como el tiempo que requiere el algoritmo para correr.

Sin embargo, una cosa interesante a analizar es qué  $c$  usar. Como vimos, usar un  $c$  pequeño disminuye el tiempo de cómputo requerido. Sin embargo, disminuir el  $c$  también puede impactar en el resultado. Dado que el factor de teletransportación  $1 - c$  es más alto, de alguna manera el resultado es menos significativo, debido a que se hace más uniforme, como explicamos

antes. En [Cha+02], por ejemplo, se sugiere que  $c$  debería ser elegido basado en la conectividad del grafo.

Yendo a la raíz del asunto, es fácil justificar estos resultados. Recordemos que, a partir de la demostración del método de la potencia se sigue que la velocidad de convergencia depende de la distancia entre el autovalor de mayor módulo  $\lambda_1$  y el siguiente  $\lambda_2$  (recordemos que por hipótesis  $1 = \lambda_1 > |\lambda_2|$ ). Si esta diferencia es grande, el método de la potencia converge rápido (como dijimos, esto se sigue de la demostración de correctitud standard del método de la potencia), mientras que si es pequeña, va a requerir más iteraciones.

Como se prueba en [HK03],  $1 - |\lambda_2| = 1 - c$ , es decir, la probabilidad de teletransportación. De esta manera, quedan totalmente justificados los resultados obtenidos en el experimento.

Otro experimento muy interesante que realizamos es cambiar el criterio de parada del algoritmo iterativo. En particular, lo que hicimos fue cambiar la norma con la que medimos la diferencia entre dos vectores de sucesivas iteraciones. Para ello utilizamos las normas  $\| - \|_1$ ,  $\| - \|_2$  y  $\| - \|_\infty$ .

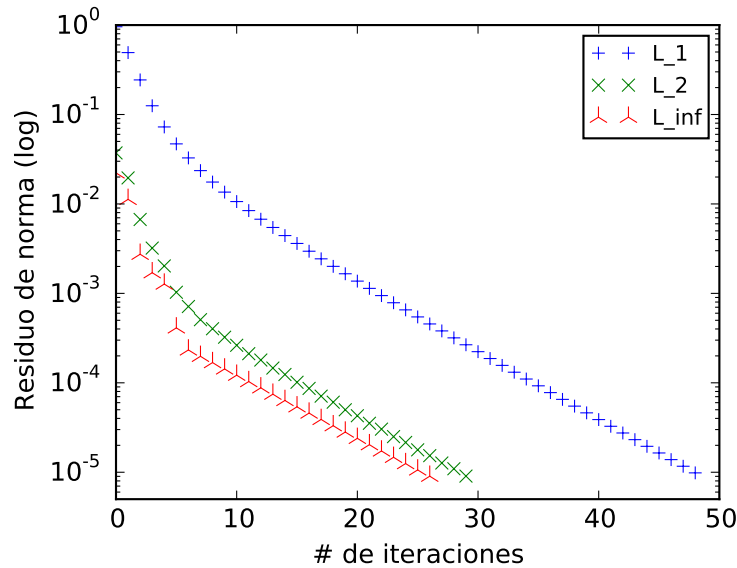


Figura 4: Comparación de la velocidad de convergencia del el método para el dataset web-Stanford, variando la norma del criterio de parada.

Como se observa en la figura 4, cuando se utiliza la norma 1 para el criterio de parada, se requieren más iteraciones para terminar. Esto se debe a que la norma 1 es la más *exigente*.

Se puede probar fácilmente que para todo vector  $x$ ,  $\|x\|_1 \geq \|x\|_2 \geq \|x\|_\infty$  y esto explica claramente los resultados del experimento.

### 3.1.2. Rendimiento de PageRank

A continuación analizaremos el rendimiento del algoritmo de PageRank implementado en este trabajo, es decir, el de [Kam+03]. Para ello, utilizaremos los mismos datasets que en la sección anterior.

Dataset	Vértices	Aristas	Tiempo (segundos)
web-Stanford	281.903	2.312.497	7.81882
web-NotreDame	325.729	1.497.134	3.38163
web-Google	916.428	5.105.039	23.7367

Figura 5: Comparación de los tiempos que requiere el algoritmo para distintos datasets. Fue ejecutado con  $c = 0,85$  y  $\text{tolerancia} = 0,00001$ . Se tomó el promedio de 20 mediciones.

Podríamos empezar a sacar conclusiones apresuradas sobre estos datos, pero para que sean más significativos, preferimos realizar otro experimento antes de comenzar el análisis. Este experimento consiste en dividir el algoritmo en 2: primero el armado de la matriz (recordemos que como representamos la matriz en CRS este no es un paso trivial) y luego el paso de método de la potencia optimizado presentado en [Kam+03].

Esto nos permitirá ver mejor el problema y tener datos más detallados, con el objetivo de poder analizar mejor que es lo que sucede.

Dataset	Tiempo total	Armado de matriz	Método de la potencia
web-Stanford	7.81882	1.8968	5.91098
web-NotreDame	3.38163	0.978923	2.42743
web-Google	23.7367	4.30584	18.9483

Figura 6: Comparación de los tiempos que requiere el algoritmo para distintos datasets. Fue ejecutado con  $c = 0,85$  y  $\text{tolerancia} = 0,00001$ . Se tomó el promedio de 20 mediciones. Todos los tiempos son en segundos. Las sumas probablemente no den bien porque fueron tomadas en diferentes mediciones.

Ahora, teniendo toda la información que nos proveen la figura 5, 6 y los experimentos de la sección anterior, podemos hacer un análisis completo y riguroso.

Podemos concluir primero que el paso más costoso del algoritmo es el método de la potencia. Justamente por eso [Kam+03] se ocupa de intentar optimizar ese paso, dado que optimizarlo va a impactar fuertemente en el rendimiento general de la aplicación.

Otro aspecto interesante para ver es como, aunque las iteraciones requeridas para cada dataset son bastante similares, el costo de cada operación es muy distinto, pues el tamaño de los vectores varía, y las entradas no nulas de la matriz son distintas.

De hecho, este experimento nos permite confirmar que el paso más costoso es realizar el producto de la matriz y el vector  $P^t x^{(k)}$ , ya que se puede ver como el método de la potencia en el caso de web-NotreDame tarda menos que en el caso de web-Stanford, aunque los vectores sean más largos.

Esto se debe a que la matriz de web-NotreDame es más esparsa, y al multiplicar  $Ax$  con  $A$  representada en CRS, el costo resulta lineal en la cantidad de elementos no nulos de la matriz. Esta última está íntimamente relacionada con la cantidad de aristas del grafo. De esta manera se explica fácilmente el comportamiento a priori extraño de el algoritmo sobre estos datasets.

### 3.1.3. Comportamiento de PageRank e In-Deg

En esta sección estudiaremos como influye la forma de la red de enlaces entre los sitios web en el resultado final de los rankings de PageRank e In-Deg. Veremos las diferencias entre ambos métodos, sus ventajas y desventajas.

Para comenzar nuestra investigación decidimos utilizar un grafo de tan solo 4 nodos, es un ejemplo extraído de [BL06]. Los resultados de pageRank y de In-Deg estan listados mas abajo, pero antes de verlos intentemos analizar que debería suceder. In-Deg decidirá la posición en el ranking de cada sitio web basandose unicamente en la cantidad de links que apunten al mismo por lo que preveer quién quedará primero se reduce a contar los links entrantes, se harán algunas observaciones interesantes de su funcionamiento mas adelante. En el caso de PageRank saber que sitio web tendrá un puesto alto en el ranking no será tan trivial como contar links, para entender mejor los resultados de este método será útil recordar la idea en la que se basa, el modelado de un navegante de la web que recorre cada sitio y donde se cataloga cada página según el tiempo que paso este en cada una.

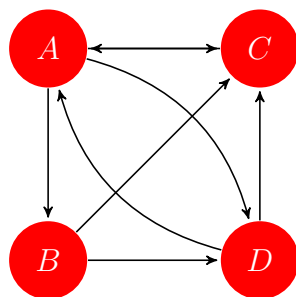


Figura 7: Grafo 1: Ejemplo extraído de [BL06]

Al correr los rankings se nota una gran diferencia de resultados entre cada método.

Puestos	PageRank	In-Deg
1	A (0.368151)	C
2	C (0.287961)	A y D
3	D (0.202078)	B
4	B (0.14181 )	None

Figura 8: Puestos de cada pagina del Grafo 1 segun PageRank e In-deg

Para In-Deg como era de esperarse quedó primero el nodo C por tener 3 nodos que lo apuntan, segundos A y D y por último C en tercer lugar. Con pageRank algo que nos llamó la atención al principio fue como terminó quedando en primer lugar el nodo A el cual no parecería, por sus conexiones, ser una página tan relevante, al hacer un análisis de mayor profundidad nos dimos cuenta de una característica importante en la estructura de la red. El nodo C el cual es el que tiene la mayor cantidad de nodos entrantes solo tiene un nodo saliente y este va hacia A, el resultado de esto es que al recorrer la red y llegar a C, a menos que uno se teletransporte, terminará visitando A. Esto provoca que el tiempo que pasa el navegante en C lo pase también en A, agregado a este tiempo el que el navegante pasa de D a A se vuelve entendible que A haya resultado primero.

**Generalización del Análisis** A partir del grafo anterior surgen varias hipótesis sobre las que iremos discutiendo y experimentando en esta sección. Para hacer los experimentos recurriremos a casos simples y claros aunque quizás no lo suficientemente generales como para justificar una demostración totalmente abarcativa de nuestras hipótesis, el objetivo de esta sección será por lo tanto únicamente exponer de forma intuitiva y clara algunas reglas en el funcionamiento de pageRank e In-Deg que hemos observado, las cuales quedarán para demostrarse y generalizarse con mayor profundidad en trabajos futuros. Por ahora nos limitaremos a verificarlas para una cantidad limitada de grafos los cuales se verán mas abajo.

Los grafos que estudiaremos pueden entenderse como un conjunto de nodos con links salientes y entrantes. Dividiremos entonces esta sección en dos para estudiar por separado los efectos de cada uno en los resultados de los rankings.

**Links Salientes** Lo primero que veremos es como influyen los links salientes de una página  $P$  en su posición en el ranking. Creemos que en ambos métodos lo ideal, al menos en teoría, será no tener ningún link saliente ya que en In-Deg al tener enlaces que apunten a otros sitios les estamos dando mayor puntaje lo cual podría ponerlos por encima de nosotros, por otro lado en pageRank si apuntamos a una página (o más) estamos, al igual que pasaba en el Grafo 1, provocando que el navegante cada vez que pase por nuestro espacio pase luego con cierta probabilidad por los otros a los que estamos apuntando, si solo apuntamos a uno o unos pocos nodos entonces le estaremos dando una gran ventaja ya que la probabilidad de que el navegante pase por ellos cada vez que pase por nosotros será alta y en consecuencia la posición en el ranking de estos sitios será favorecida, de aquí deducimos que lo mejor si se quiere apuntar a sitios webs en el caso de PageRank es apuntar a la mayor cantidad posible para no darle mucha ventaja a uno solo sino que esta se disemine, dándole una ventaja minima a cada uno.

La hipótesis sobre In-Deg nos pareció que no requería mayores justificaciones. En el caso de pageRank creamos la siguiente red para verificar lo dicho previamente.

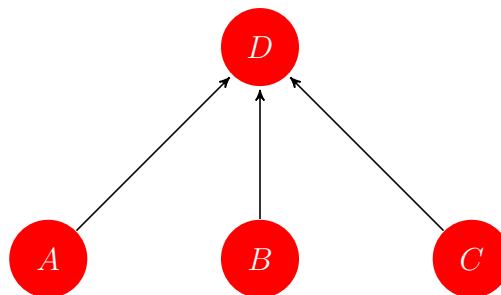


Figura 9: Grafo 2

Tenemos, en el Grafo 2, un nodo D el cual está primero tanto para In-Deg como para PageRank.

Puestos	PageRank
1	D (0.541986)
2	A, B y C(0.152671)

Figura 10: Puestos de cada pagina del grafo1 segun PageRank e In-deg

Veamos que pasa cuando agregamos un nodo más de la siguiente manera.

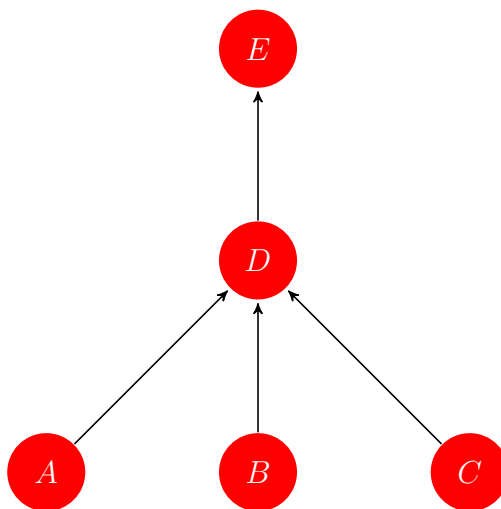


Figura 11: Grafo 3

Puestos	PageRank
1	E (0.380177)
2	D (0.335934)
3	A, B y C(0.0946297)

Figura 12: Puesto de cada nodo del grafo 3

Al hacer esto ocurre lo predicho, el navegante, a menos que se teletransporte, pasara por E siempre, sumando a esto las veces que visita directamente a E debido a una teletransportación se vuelve entendible por que D esta ahora en segundo lugar. Veamos como podemos mejorar esta situación, claramente si cortamos el enlace a E volveremos a la situación previa donde estaba primero pero de ser esto imposible creemos que lo mejor que puede hacer el nodo D es conectarse a la mayor cantidad de páginas posibles, ya que así podría lograr difuminar la ventaja que le da a cada sitio web. Para comprobar esto armamos los grafos 4 y 5.

Puestos	In-Deg
1	D
2	E
3	A, B y C

Figura 13: Ranking del grafo 3 con In-Deg

Es interesante contrastar este resultado con el que tendría In-Deg, para el grafo 3 obtenemos en primer lugar a D, esto sucede debido a que este método supone que tener una gran cantidad de sitios apuntandote es lo mas importante sin preocuparse por quienes sean los sitios en sí. Esta característica es la que vuelve a In-Deg irrealista ya que no modela la diferencia entre un sitio apuntado por 3 nodos aislados y uno apuntado por 3 sitios de gran trayectoria.

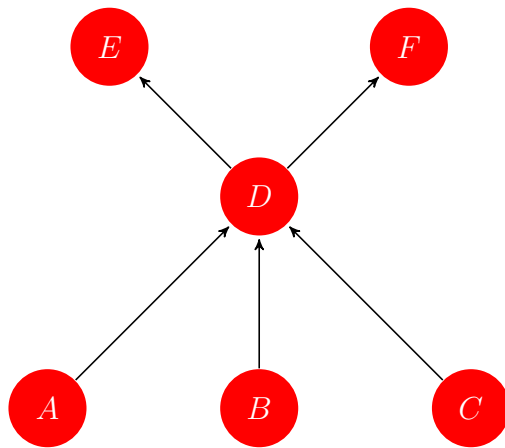


Figura 14: Grafo 4

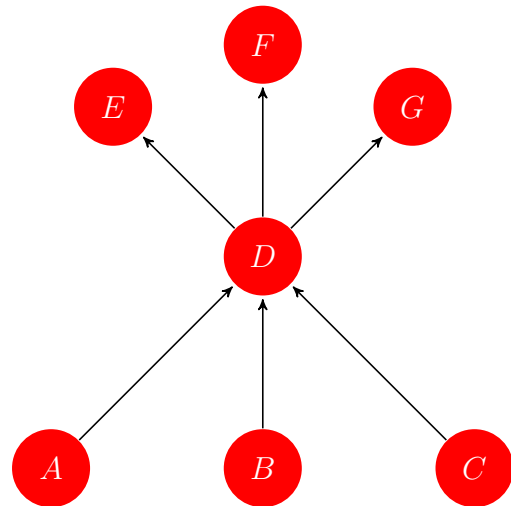


Figura 15: Grafo 5

Se puede ver como al apuntar D a mas sitios su supremacia se vuelve a reestablecer cada vez mas mientras mayor es la cantidad de nodos a los que apunta, corroborando lo dicho previamente.

Puestos	PageRank
1	D (0.306893)
2	E y F (0.21688)
3	A, B y C(0.0864493)

Figura 16: Puesto de cada nodo del grafo 4

Puestos	PageRank
1	D (0.282476)
2	E, F y G (0.159605)
3	A, B y C(0.0795699)

Figura 17: Puesto de cada nodo del grafo 5

**Links Entrantes** En el caso de In-Deg sale directamente de su definición como la cantidad de links entrantes decide la posición en el ranking de cada nodo. En el caso de PageRank la cantidad de páginas entrantes a un nodo creemos que tambien ayudara a este a ponerlo en una mejor posición aunque el nivel de ayuda que estos enlaces brinden dependerá de la importancia de las páginas de las cuales provengan y si estan apuntando a otros nodos o no. Analizar esto es como analizar lo discutido en la sección anterior desde el punto de vista inverso. Es decir, en el experimento anterior vimos que cada vez que D apuntaba a mas sitios la posición en el ranking de las páginas a las que apuntaba bajaba mas, a partir de eso, se deduce de forma inmediata que si queremos tener un ranking alto será importante no solo que nos apunten sino también que lo hagan con un grado de exclusividad lo mas alto posible.

En este grafo intentamos verificar lo dicho, conjeturando que, a diferencia de lo que pasaría con In-Deg, con PageRank el nodo G saldrá mejor que el H y F a pesar de tener la misma cantidad de enlaces apuntandolos, debido a que H y F comparten los nodos entrantes a diferencia de G que los tiene exclusivamente para el.



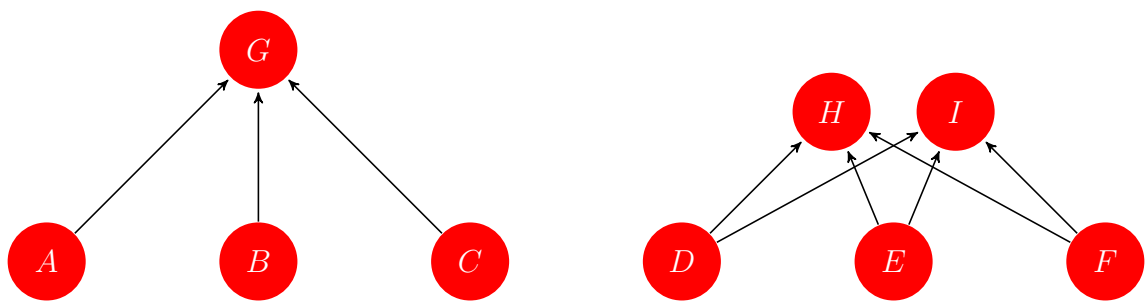


Figura 18: Grafo 6

Puestos	PageRank
1	G (0.251774)
2	H e I (0.161348)
3	A, B, C, D, E y F (0.0709217)

Figura 19: Ranking del grafo 7

### 3.2. PageRank y ligas deportivas

El conjunto de datos que consideramos para esta sección es el correspondiente al actual torneo de primera división del fútbol argentino. Dicha liga cuenta con las siguientes características relevantes al problema que queremos tratar:

1. Hay un total de 30 equipos que juegan todos una vez entre sí. Además, cada equipo juega un partido adicional con su clásico rival.
2. Los empates son un resultado posible, e incluso muy frecuente. En nuestra implementación de GeM, la posición que tomamos frente a esta situación (que no está contemplada en [GMA08]) es la de no hacer nada: es decir, si los equipos  $i$  y  $j$  empataron (o más generalmente, la diferencia absoluta de goles entre todos los partidos que jugaron es 0), entonces en las posiciones  $(i, j)$  y  $(j, i)$  de nuestra matriz de adyacencia ponemos 0. Consideramos que esta medida es más que razonable, pues en definitiva lo que busca el algoritmo GeM es establecer una *relación de fuerza* entre los equipos a partir de la diferencia de goles que se sacan, la cual, en el caso concreto del empate, es nula.
3. El sistema de puntuación estándar es: 3 puntos por partido ganado, 1 por empate y 0 por derrota.
4. Al momento de realizarse el presente trabajo, sólo se ha jugado hasta la fecha 26 del torneo. Por lo tanto sólo analizaremos los datos hasta la misma.

A diferencia de lo que sucedía en la sección (3.1), aquí no nos interesa realizar un análisis sobre la performance o la convergencia del método, sino más bien un análisis sobre la *calidad* (en algún sentido) de los rankings generados por el mismo, contrastándolos con los reales. Por lo tanto las hipótesis irán en esa dirección. A continuación las enlistamos.

- No todos los goles tendrán el mismo peso. Esto es lógico si consideramos la naturaleza del método: si el equipo A le gana al equipo B, que está invicto hasta el momento, por  $X$  goles, esto impactará mucho más en el ranqueo de A que si le hubiera ganado por  $X$  goles a C, un equipo que pierde usualmente. Esto ya plantea una diferencia importante con el método de puntuación estándar, donde en cualquiera de los dos casos A mejoraría su puntaje de la misma manera.
- Algo interesante para analizar es la influencia de los empates en los dos tipos de rankeos. Como ya se dijo, un empate en nuestra implementación de GeM no altera la relación de fuerzas entre los equipos. De hecho, a los fines prácticos, un empate es equivalente a que ambos equipos nunca hayan jugado entre sí (en nuestro modelo), por lo que es claro que la matriz de GeM antes o después de un empate es la misma. Sin embargo, con el método estándar los empates sí que modifican el ranking. No alteran la posición relativa de los equipos que empataron, pero claramente puede mejorar la posición de los dos equipos frente al resto (ya que ambos sumaron un punto). Ante esta situación, podemos suponer que los empates van a tener un efecto no despreciable en los resultados reales, siendo una potencial fuente de diferencias con la versión GeM.

- Para valores de  $c$ <sup>5</sup> muy chicos los puntajes de los equipos deberían tender a homogeneizarse, generando rankeos poco deseables considerando la *performance* de los equipos. Como contrapartida, para valores de  $c$  muy altos, el ranqueo debería ser más justo.

### 3.2.1. Análisis cualitativo de los resultados

Posición	Método GeM		Método Estándar	
	Equipo	Puntaje	Equipo	Puntaje
1	Boca Juniors	0.0859387	Boca Juniors	58
2	Aldosivi	0.0653494	San Lorenzo	54
3	River Plate	0.063251	Rosario Central	52
4	San Lorenzo	0.0624152	Racing Club	49
5	Rosario Central	0.048369	River Plate	48
6	Racing Club	0.0480862	Independiente	45
7	San Martín (SJ)	0.0439307	Banfield	43
8	Quilmes	0.0421091	Belgrano	43
9	Newell's Old Boys	0.038184	Tigre	42
10	Vélez Sarsfield	0.0374806	Estudiantes (LP)	42
11	Independiente	0.0363642	Lanús	41
12	Belgrano	0.0362427	Quilmes	39
13	Gimnasia y Esgrima (LP)	0.0334854	Unión	38
14	Banfield	0.0308403	Gimnasia y Esgrima (LP)	37
15	Estudiantes (LP)	0.029259	Newell's Old Boys	33
16	Unión	0.0287605	San Martín (SJ)	32
17	Tigre	0.0272169	Sarmiento	30
18	Sarmiento	0.0258276	Aldosivi	30
19	Lanús	0.0251797	Temperley	29
20	Huracán	0.0247069	Argentinos Juniors	29
21	Defensa y Justicia	0.0239225	Olimpo	29
22	Olimpo	0.0224303	Defensa y Justicia	27
23	Arsenal	0.0208047	Huracán	26
24	Godoy Cruz	0.0174517	Vélez Sarsfield	26
25	Temperley	0.0158447	Godoy Cruz	25
26	Crucero del Norte	0.0156778	Colón	24
27	Argentinos Juniors	0.0153485	Arsenal	23
28	Nueva Chicago	0.0142273	Atlético de Rafaela	22
29	Atlético de Rafaela	0.0112011	Nueva Chicago	17
30	Colón	0.010094	Crucero del Norte	14

Tabla 1 Ranking correspondiente a la fecha 26 usando el método GeM, para un valor de  $c = 0,85$ , y el método estándar.

Al observar la tabla 1, notamos como primera gran sorpresa que Aldosivi (8 ganados-12 perdidos) aparece segundo en nuestro ranking GeM, siendo que en la realidad ocupa la

<sup>5</sup>Recordar que  $1-c$  era la probabilidad de teletransportación, o en este caso más concretamente, la probabilidad de que un equipo cualquiera pueda perder contra cualquier otro.

posición 18. Este resultado, *a priori* extraño, parece cobrar sentido si consideramos lo sucedido en la fecha 13 del torneo: Aldosivi goleó por 3-0 a Boca, el actual puntero según nuestro ranking (y también según el ranking oficial). En efecto, si vemos la tabla 2 podemos apreciar como la contundente derrota de Boca (que hasta ese momento estaba primero) permitió catapultar a Aldosivi del cuarto al primer puesto, con una diferencia respecto del segundo particularmente amplia.

Vale destacar, que en la realidad, este resultado tuvo un impacto significativamente menor: Boca siguió estando primero, con la pequeña diferencia de que fue alcanzado por San Lorenzo, mientras que Aldosivi se mantuvo lejos de la punta, en el puesto 8.

En los sucesivos partidos, Aldosivi sufrió una larga lista de derrotas, sin embargo, como vimos en la tabla 1 esto apenas si perjudicó su posición. Podemos decir que esto es producto del *batacazo* que dió frente a Boca, que mantuvo durante casi la totalidad del torneo su hegemonía por sobre los otros equipos. Dicho de otra forma, la suerte de Aldosivi quedó en algún punto supeditada a la de Boca, pues entre mejor le fuera a este último, más significativos serían los 3 goles que le había hecho para su propio puntaje. Esto sucede a tal punto que, a la fecha siguiente, Boca pierde 2-0 con Velez pero en lugar de perjudicarlo genera que, posiblemente en combinación con el hecho de que Aldosivi también perdiera por una diferencia de un gol, y de que River (quien había perdido el superclásico) ganara por 2, vuelva a estar puntero, desplazando a Aldosivi al tercer puesto. Es decir que lo importante para rescatar de este último hecho, es que al finalizar la fecha 14 los 3 goles de Aldosivi ante Boca perdían un poco de peso, pues ahora, en total, este tenía 2 goles más en su contra.

Luego, por todo lo dicho hasta aquí, creemos que nuestra primer hipótesis, concerniente a la distinta importancia que se le asigna a los goles según la performance del equipo que los recibe, queda verificada.

	Fecha 12		Fecha 13	
Posición	Equipo	Puntaje	Equipo	Puntaje
1	Boca Juniors	0.108944	Aldosivi	0.117217
2	River Plate	0.0815019	Boca Juniors	0.0892615
3	Rosario Central	0.0735106	River Plate	0.0657072
4	Aldosivi	0.0546487	Rosario Central	0.0608375
5	San Lorenzo	0.0511854	Banfield	0.0546665

Tabla 2 Primeras 5 posiciones de las fechas 12 y 13 calculadas con GeM y  $c = 0,85$ .

A continuación veamos, con un experimento muy simple pero ilustrativo, como el tomar un modelo que ignora los empates frente a otro que les da cierta importancia puede afectar sensiblemente la tabla de posiciones. Para eso veamos que sucede al considerar los resultados de la primera fecha que se muestran en la tabla 3. Rápidamente, podemos notar que en ambos casos los equipos que comparten el primer lugar son los mismos: los que ganaron su respectivo partido. Sin embargo, en la versión GeM tanto los equipos que empataron como los que perdieron tienen todos la última posición, cosa que no ocurre en el modelo estándar, donde los equipos que empataron están segundos mientras que los que perdieron están últimos. Esto en principio parece un ranqueo un poco injusto para los que empataron, que son puestos al mismo nivel de los perdedores.

Vale decir que esta es una situación muy particular: al ser la primer fecha, la matriz

de adyacencias no solo será muy esparsa, sino que al menos la mitad de sus filas serán 0 (correspondientes a los equipos que ganaron o empataron) mientras que de la otra mitad a lo sumo tendrán un coeficiente no nulo (correspondientes a los equipos que perdieron). Debido a esto, es que, por ejemplo, todos los equipos que ganaron tienen el mismo puntaje a pesar de que hayan ganado por distintas diferencias (donde la más grande fue de River por 3 goles). Por lo tanto, este debe considerarse como un ejemplo particular donde el dar puntos a los empates genera una situación un poco más justa, pero no debe extrapolarse una conclusión apresurada y afirmar que esto valga para cualquier caso. La experimentación necesaria, así como el análisis que se requiere, para determinar esas conclusiones son de una dificultad no trivial (especialmente considerando que en el caso de GeM el puntaje de un equipo no depende sólo de sus resultados sino también de los de sus adversarios), por lo que no lo abordaremos en más profundidad en este trabajo.

Posición	Método GeM		Método Estándar	
	Equipo	Puntaje	Equipo	Puntaje
1	River Plate	0.0450669	Lanús	3
2	Lanús	0.0450669	Vélez Sarsfield	3
3	Vélez Sarsfield	0.0450669	Unión	3
4	Temperley	0.0450669	Temperley	3
5	Rosario Central	0.0450669	San Lorenzo	3
6	Independiente	0.0450669	Rosario Central	3
7	Estudiantes (LP)	0.0450669	River Plate	3
8	Argentinos Juniors	0.0450669	Independiente	3
9	Boca Juniors	0.0450669	Estudiantes (LP)	3
10	Belgrano	0.0450669	Defensa y Justicia	3
11	Defensa y Justicia	0.0450669	Argentinos Juniors	3
12	Unión	0.0450669	Belgrano	3
13	San Lorenzo	0.0450669	Boca Juniors	3
14	Olimpo	0.0243606	Crucero del Norte	1
15	Tigre	0.0243606	Tigre	1
16	Arsenal	0.0243606	San Martín (SJ)	1
17	Sarmiento	0.0243606	Godoy Cruz	1
18	San Martín (SJ)	0.0243606	Newell's Old Boys	0
19	Atlético de Rafaela	0.0243606	Nueva Chicago	0
20	Banfield	0.0243606	Olimpo	0
21	Racing Club	0.0243606	Quilmes	0
22	Quilmes	0.0243606	Racing Club	0
23	Colón	0.0243606	Aldosivi	0
24	Nueva Chicago	0.0243606	Colón	0
25	Newell's Old Boys	0.0243606	Banfield	0
26	Aldosivi	0.0243606	Huracán	0
27	Huracán	0.0243606	Sarmiento	0
28	Godoy Cruz	0.0243606	Atlético de Rafaela	0
29	Gimnasia y Esgrima (LP)	0.0243606	Arsenal	0
30	Crucero del Norte	0.0243606	Gimnasia y Esgrima (LP)	0

Tabla 3 Ranking correspondiente a la fecha 1 usando el método GeM, para un valor de  $c = 0,85$ , y el método estándar. Los sombreados verde, amarillo y rojo señalan la posición del equipo que puede ser 1º, 2º o 3º respectivamente.

Finalmente, analicemos el efecto de variar el valor del  $c$ . Para esto consideremos los resultados expuestos en la tabla 4, que nos muestra el ranqueo correspondiente a la fecha 26 usando GeM con dos valores extremos de  $c$ : 0,1 y 0,99. Recordar que el primero es el caso en que la probabilidad de que un equipo pierda contra otro depende mucho menos de los resultados previos y tiende a ser la misma para todos, mientras que el segundo es el opuesto: los resultados previos determinan casi totalmente la probabilidad de que un equipo pierda con otro.

Curiosamente vemos que no hay diferencias grandes entre ambos rankings. De hecho en muchos casos, la posición del equipo no cambió. Aunque en efecto, como habíamos supuesto, el  $c$  pequeño hizo que las puntuaciones se homogeneizaran, vemos que en la práctica la ventaja que le da a un equipo ser más goleador que otros y ganarle a equipos importantes sigue siendo

lo suficientemente significativa como para que el ranking no presente resultados poco deseables (como que un equipo que rankeaba de la mitad para abajo de la tabla con un  $c$  alto, pase a estar en los primeros lugares con uno bajo). De hecho, más bien pareciera que pasa lo contrario.

Si volvemos a considerar el particular caso de Aldosivi, vemos que al tomar un  $c$  más cercano a 0 su posición en la tabla empeoró en cuatro posiciones (respecto de las versiones con  $c = 0,85$   $c = 0,99$ ). Esto es muy razonable si tenemos en cuenta que el buen ranqueo de Aldosivi estaba fuertemente basado en un resultado aislado como fue su amplia victoria sobre Boca, el equipo que mejor *performance* tuvo en el campeonato. No sólo eso, sino que también le ganó por 1-0 a San Lorenzo, otro de los principales equipos. Al reducir la incidencia de los resultados de todos los partidos sobre el cálculo de los puntajes, Aldosivi recibe muchos menos “votos” de Boca o San Lorenzo, pues los mismos ahora se reparten más equitativamente entre todos los equipos, y como Aldosivi tuvo pocas victorias en general se ve perjudicado con este cambio.

De la misma forma, pasa algo muy parecido con Vélez (el equipo que más posiciones bajó al considerar el  $c$  más chico) que también le ganó a Boca (2-0) y al mismo Aldosivi (2-0), pero en términos generales apenas pudo ganar 6 partidos y perdió 13.

De hecho, la tendencia general es que la subtabla correspondiente a  $c = 0,1$  tiende a asemejarse mucho más al ranking oficial, que puede verse en la tabla 1, de que lo hace la subtabla correspondiente a  $c = 0,99$ . Recordar que el método estándar no considera las diferencias de goles, y sí considera la cantidad de victorias, derrotas y empates. Podemos pensar entonces, basándonos en lo que venimos viendo, que un valor más chico de  $c$  genera que la cantidad de victorias pese más y al mismo tiempo reduce la importancia de goleadas muy abultadas, lo cual puede ser útil para reducir el impacto de resultados aislados como el de Aldosivi o el de Vélez.

En resumen, llegamos a la conclusión de que, contra lo que habíamos supuesto en las hipótesis, la utilización de un  $c$  bajo puede dar resultados más sensatos que la de uno muy alto, pues evita que equipos que muestran un bajo rendimiento logren un excelente ranqueo sólo por *batacazos* aislados. Por el contrario, el  $c$  demasiado alto acrecenta estas diferencias. Particularmente, encontramos que, al menos para este caso, un valor de  $c = 0,35$  resultado bastante apropiado, basándonos en que, en sentido decreciente, es el primer valor para el cual Aldosivi pasa a estar por debajo de Racing (14 ganados-5 perdidos), que mostró un mejor nivel a lo largo del torneo. No ponemos el ranking obtenido para este valor dado que no aporta nada nuevo a la discusión.

	$c = 0,1$		$c = 0,99$	
Posición	Equipo	Puntaje	Equipo	Puntaje
1	Boca Juniors	0.0391469	Boca Juniors	0.0945905
2	San Lorenzo	0.0370791	Aldosivi	0.0744865
3	River Plate	0.0368742	River Plate	0.0675502
4	Racing Club	0.0357606	San Lorenzo	0.0656075
5	Rosario Central	0.0353159	Rosario Central	0.0505593
6	Aldosivi	0.0347251	Racing Club	0.049052
7	Quilmes	0.0344085	San Martín (SJ)	0.0468815
8	Independiente	0.0341835	Quilmes	0.0433725
9	Belgrano	0.034173	Vélez Sarsfield	0.0410949
10	San Martín (SJ)	0.033846	Newell's Old Boys	0.039274
11	Newell's Old Boys	0.0337048	Independiente	0.0355528
12	Gimnasia y Esgrima (LP)	0.033465	Belgrano	0.0354938
13	Lanús	0.0334376	Gimnasia y Esgrima (LP)	0.0337113
14	Banfield	0.0332383	Banfield	0.0304023
15	Tigre	0.0331063	Estudiantes (LP)	0.0290798
16	Estudiantes (LP)	0.0326988	Unión	0.0283743
17	Unión	0.0325988	Tigre	0.0260657
18	Sarmiento	0.0325042	Sarmiento	0.0245763
19	Vélez Sarsfield	0.0324059	Defensa y Justicia	0.023483
20	Arsenal	0.0322979	Huracán	0.0229007
21	Huracán	0.0322357	Lanús	0.0220692
22	Defensa y Justicia	0.0318777	Olimpo	0.0215218
23	Olimpo	0.0318753	Arsenal	0.0179464
24	Argentinos Juniors	0.0317518	Godoy Cruz	0.0142913
25	Godoy Cruz	0.0317468	Crucero del Norte	0.012915
26	Temperley	0.0315835	Temperley	0.0124947
27	Crucero del Norte	0.0313297	Argentinos Juniors	0.0115357
28	Nueva Chicago	0.0310144	Nueva Chicago	0.0114375
29	Atlético de Rafaela	0.0308366	Atlético de Rafaela	0.00759916
30	Colón	0.0307777	Colón	0.00608033

Tabla 4 Ranking correspondiente a la fecha 26 usando el método GeM para dos valores de  $c$  distintos: 0,1 y 0,99



## 4. Conclusiones

A continuación pasamos en limpio las conclusiones a las que llegamos con la realización del presente trabajo práctico.

Con respecto al método pagerank:

- En lo concerniente a la convergencia del método concluimos que:
  - Para un mismo valor de  $c$ , la cantidad de iteraciones requeridas para distintos datasets varía poco, especialmente si  $c$  es chico. Si  $c$  es muy cercano a 1, entonces la cantidad de iteraciones es menor para grafos más desconexos.
  - Entre más chico sea el valor de  $c$ , más rápido va a converger pagerank. Sin embargo, esto también produce que el resultado sea menos significativo, por lo cual es importante tener un buen criterio para la elección del  $c$ , por ejemplo, considerando la conectividad del grafo.
  - Al modificar la norma que usamos para determinar el criterio de parada, vemos que usar una norma  $p$  disminuye la cantidad de iteraciones cuanto mayor es  $p$ , pero al mismo tiempo genera que el resultado sea menos preciso. De forma similar, un  $p$  más chico produce el efecto contrario.
- Sobre la performance del método, vimos que el paso más costoso del algoritmo es realizar el método de la potencia. Pese a que la cantidad de iteraciones para dos datasets distintos fuera prácticamente igual, el tiempo de cómputo efectivo era distinto pues el costo de realizar cada producto de matriz por vector dependió linealmente de la cantidad de coeficientes no nulos de la matriz. Por lo tanto, para matrices más esparsas (correspondientes a grafos más desconexos), se requiere menos tiempo de cómputo.

Con respecto al modelo GeM:

- Vimos que el método propuesto por Govan et al. no es *democrático*, en el sentido de que tiene mucha más relevancia sacarle una diferencia positiva a un equipo que está bien rankeado que a uno que no lo está. Esta es una clara diferencia con el método tradicional de ranqueo del fútbol, en la cual ganarle a cualquier equipo da la misma cantidad de puntos. Así mismo, las diferencias grandes de marcador son un factor clave pues favorecen más al vencedor, cosa que no se da con el método clásico.
- En la misma línea de lo anterior, vimos que el valor de  $c$  afecta de forma directa la calidad del ranqueo: si bien en términos generales puede no producir grandes cambios, el tomar un valor muy cercano a 1 genera que equipos de un bajo rendimiento general puedan aprovecharse demasiado de una victoria aislada a algún equipo bien posicionado. Mientras tanto, tomar un valor más cercano a 0 amortigua este efecto, dándole mayor importancia a la cantidad de partidos ganados. Particularmente, llegamos a la conclusión de que un valor para  $c$  cercano a 0,35 genera rankings sensatos (al menos para el caso de una liga de las características mencionadas en la sección (3.2)), logrando entonces un buen promedio entre la importancia de vencer a equipos importantes, así como marcar diferencias amplias de goles, y tener un *ratio* razonablemente bueno de victorias/derrotas. Esto es especialmente importante en el caso del fútbol donde, a diferencia de otros deportes como el rugby o el tenis, no es raro que se produzcan resultados sorpresivos.

- Por otro lado, encontramos que el no considerar los empates con el método GeM puede traer disparidades. Sin embargo, un análisis más profundo sobre este aspecto queda pendiente para trabajos posteriores, así como la realización de variaciones del método que manejen el caso de los empates de forma distinta. Algunas ideas en este sentido podrían ser poner en la posición  $(i, j)$  y  $(j, i)$  de la matriz de adyacencias la cantidad de goles por la que empataron los equipos  $i$  y  $j$ , o bien, siempre poner 1. También queda en el tintero probar la versión generalizada del modelo GeM que se propone al final de [GMA08], con la cual se podrían considerar otras estadísticas como posesión del balón, cantidad de tarjetas, etc.

## 5. Apéndices

### 5.1. Proposiciones

#### 5.1.1. Proposición 1

Si  $P \in R^{n \times n}$  es una matriz de transición, es decir  $0 \leq P_{ij} \leq 1$ , y  $\sum_j P_{ij} = 1 \ \forall i \in \{1, \dots, n\}$ , entonces el mayor autovalor en módulo de  $P^t$  es 1, y en particular tiene a 1 como autovalor (eventualmente podría tener también a -1).

**Demostración** Primero veamos que si  $\lambda$  es autovalor de  $P^t$ , entonces  $|\lambda| \leq 1$ .

Vale que  $\rho(P^t) \leq \|P^t\|$ ,  $\rho(P^t)$  el radio espectral y  $\|-\|$  cualquier norma inducida. En particular, si tomamos la norma 1,  $\|P^t\|_1 = 1$ , pues todas las columnas suman 1, pues  $P$  es de transición. Entonces  $|\lambda| \leq \rho(P^t) \leq 1$ .

Ahora, como las filas de  $P$  suman 1, si multiplico  $P(1, \dots, 1)^t = (1, \dots, 1)^t$ . Es decir que 1 es autovalor de  $P$ . Entonces, como  $P$  y  $P^t$  tienen los mismos autovalores, 1 es autovalor de  $P^t$ , que es lo que queríamos ver.

**Observación** Probamos que 1 es efectivamente autovalor de la matriz, pero nada nos garantiza que -1 no lo sea. Sin embargo, si al aplicar el método de la potencia empezamos con un vector de todas entradas positivas (como lo hacemos), el resultado final también tendrá todas entradas positivas, resultando en un autovector asociado a autovalor 1.

## Referencias

- [Bar+] Richard Barrett y col. *Templates for the Solution of Linear Systems: Building Blocks for Iterative Methods*. URL: <http://www.netlib.org/templates/templates.pdf>.
- [BL06] Kurt Bryan y Tanya Leise. “The Linear Algebra behind Google”. En: *SIAM Review* 48.3 (2006), págs. 569-581.
- [BP98] Sergey Brin y Lawrence Page. “The anatomy of a large-scale hypertextual Web search engine”. En: *Computer Networks and ISDN Systems* 30.1-7 (abr. de 1998), págs. 107-117. ISSN: 01697552. DOI: [10.1016/S0169-7552\(98\)00110-X](https://doi.org/10.1016/S0169-7552(98)00110-X). URL: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S016975529800110X>.
- [Cha+02] Soumen Chakrabarti y col. “The Structure of Broad Topics on the Web”. En: *Proceedings of the 11th International Conference on World Wide Web*. WWW '02. Honolulu, Hawaii, USA: ACM, 2002, págs. 251-262. ISBN: 1-58113-449-5. DOI: [10.1145/511446.511480](https://doi.org/10.1145/511446.511480). URL: <http://doi.acm.org/10.1145/511446.511480>.
- [DB74] G. Dahlquist y A. Bjork. *Numerical Methods*. Prentice-Hall, 1974.
- [GMA08] Angela Y. Govan, Carl D. Meyer y Rusell Albright. “Generalizing Google’s PageRank to Rank National Football League Teams”. En: *Proceedings of SAS Global Forum 2008*. 2008.
- [HK03] Taher H. Haveliwala y Sepandar D. Kamvar. “The Second Eigenvalue of the Google Matrix”. En: (2003). URL: <http://nlp.stanford.edu/pubs/secondeigenvalue.pdf>.
- [Kam+03] Sepandar D. Kamvar y col. “Extrapolation methods for accelerating PageRank computations”. En: *Proceedings of the 12th international conference on World Wide Web*. WWW '03. ACM, 2003, págs. 261-270. ISBN: 1-58113-680-3. DOI: [10.1145/775152.775190](https://doi.org/10.1145/775152.775190). URL: <http://doi.acm.org/10.1145/775152.775190>.
- [Sna] *Stanford Large Network Dataset Collection*. <http://snap.stanford.edu/data/#web>.