

Administrar un equipo de futbol

HERNAN ADRIAN BOTTO

Coderhouse | Data Analytics | 2023

Objetivo

- Conocer el rendimiento del equipo y las estadísticas de este para proporcionar información relevante de una forma fácil de entender.

Alcance

- El dashboard debe proporcionar una visión general del rendimiento de un equipo de fútbol y poder ayudar a tomar decisiones a diferentes usuarios.

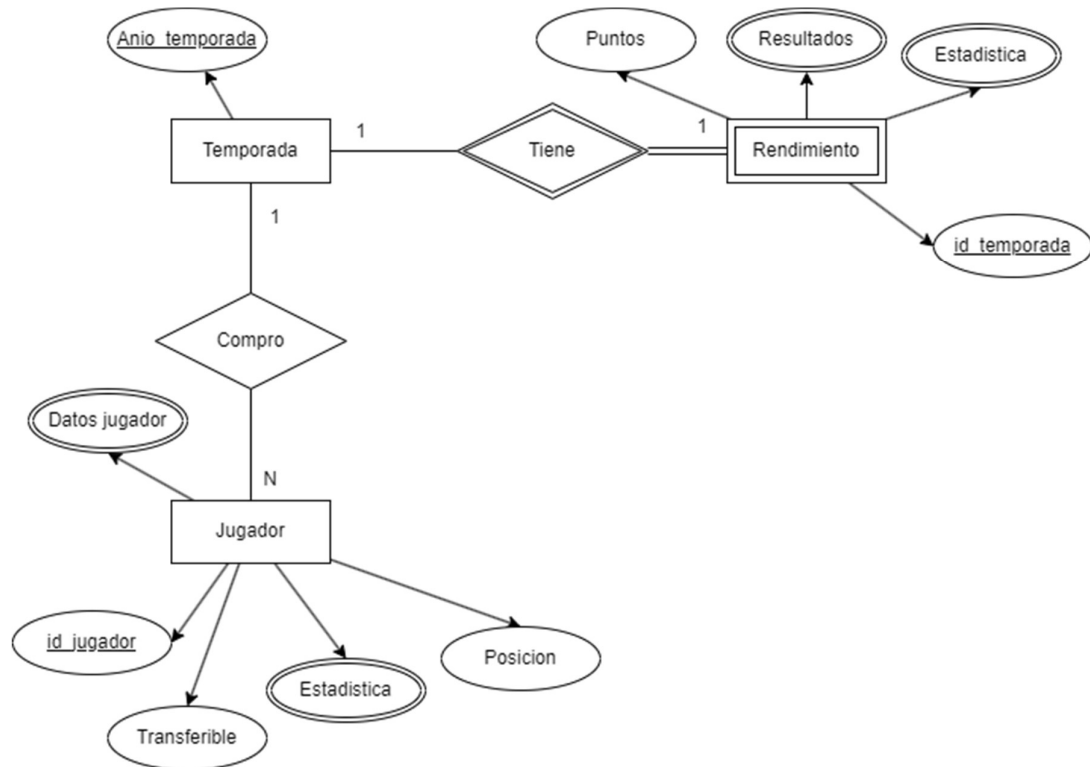
Usuario final y nivel de aplicación del análisis

- Para los entrenadores, el dashboard puede ser una herramienta valiosa para tomar decisiones estratégicas. Por ejemplo, puede utilizarlo para identificar áreas de mejora, como goles recibidos o cantidad de faltas realizadas.
- Para los directivos, el dashboard puede ser una herramienta útil para tomar decisiones de gestión. Por ejemplo, para comparar el rendimiento del equipo con la inversión en la compra de jugadores.

Datos

- Los datos utilizados se obtuvieron de la siguiente fuente Mockaroo, que proporciona información sobre los jugadores y el equipo. (ficticia).

Diagrama entidad – relación



Listado de tablas

- Temporada: contiene el año de la temporada
PK: Anio_temporada
- Rendimiento: contiene el año, puntos, resultados y estadísticas del equipo según la temporada elegida.
PK: id_temporada
FK: Anio_temporada
- Jugador: contiene los datos del jugador, estadísticas, posición y el id.
PK: id_jugador
FK: Anio_temporada

Listado de columnas por tabla

- Temporada

Campo	Tipo de campo	Tipo de clave
Anio_temporada	<i>int</i>	PK

- Rendimiento

Campo	Tipo de campo	Tipo de clave
Anio_temporada	<i>int</i>	FK
Id_temporada	<i>int</i>	PK
Puntos	<i>int</i>	-
Partidos ganados	<i>int</i>	-
Partidos perdidos	<i>int</i>	-
Partidos empatados	<i>int</i>	-
Goles a favor	<i>int</i>	-
Goles en contra	<i>int</i>	-
Goles tiro libre	<i>int</i>	-
Tarjetas amarillas	<i>int</i>	-
Tarjetas rojas	<i>int</i>	-
Faltas cometidas	<i>int</i>	-
Posesion	<i>int</i>	-
Pases completados	<i>int</i>	-
Penales a favor	<i>int</i>	-
Penales en contra	<i>int</i>	-

- Jugador

Campo	Tipo de campo	Tipo de clave
id_jugador	<i>int</i>	PK
Nombre	<i>varchar</i>	-
Apellido	<i>varchar</i>	-
Edad	<i>int</i>	-
Posicion	<i>varchar</i>	-
Partidos completos	<i>int</i>	-
Partidos suplentes	<i>int</i>	-
Partidos sustituidos	<i>int</i>	-
Tarjetas amarillas	<i>int</i>	-
Tarjetas rojas	<i>int</i>	-
Faltas cometidas	<i>int</i>	-
Posesion	<i>int</i>	-
Pases errados por partido	<i>int</i>	-
Pases completos por partido	<i>int</i>	-

Goles realizados	<i>int</i>	-
Goles recibidos	<i>int</i>	-
Regates no efectivos	<i>int</i>	-
Regates efectivos	<i>int</i>	-
Valor mercado	<i>decimal</i>	-
Transferible	<i>varchar</i>	-
Nacionalidad	<i>varchar</i>	-
Anio_temporada	<i>int</i>	FK

Segmentaciones elegidas

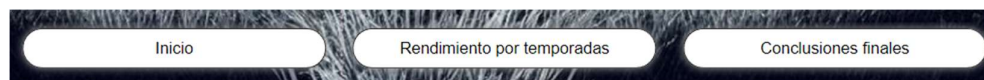
- Desplegables para filtrar por año de temporada



- Desplegable para filtrar por posición del jugador



- Botones para moverse entre solapas



Medidas calculadas

- Faltas realizadas

Faltas realizadas = SUM(Temporada[Faltas cometidas])



- Goles realizados

Goles realizados = SUM(Temporada[Goles a favor])



- Goles recibidos

Goles recibidos = SUM(Temporada[Goles en contra])



- Partidos jugados

Partidos jugados =
SUM('Temporada'[Partidos empatados]) + SUM('Temporada'[Partidos
ganados]) + SUM('Temporada'[Partidos perdidos])



- Tarjetas amarillas

Tarjetas amarillas = SUM(Temporada[Tarjetas amarillas])



- Tarjetas rojas

Tarjetas rojas = SUM(Temporada[Tarjetas rojas])



- Total gastado en jugadores

Total gastado en jugadores = SUM(Compra_de_jugadores[Valor de compra])



- Valor máximo gastado en un jugador

Valor maximo gastado en un jugador = MAX(Compra_de_jugadores[Valor de compra])



Conclusión

Un dashboard de un equipo de fútbol es una herramienta que puede utilizarse para analizar el rendimiento del equipo, identificar áreas de mejora y tomar decisiones estratégicas. Debe ser fácil de entender y utilizar, y proporcionar información relevante para los diferentes usuarios.