

“¿Qué recuerdos de la infancia se nos vienen a la cabeza al pensar en números y estadísticas?”, Fue un poco nuestro disparador como grupo.

Al empezar a conocernos poco a poco nos dimos cuenta que teníamos un recuerdo en común. Ese recuerdo era el de nuestros padres o abuelos, cada fin de semana viendo las carreras de autos, con papeles llenos de números y palabras en sus manos, que en ese momento nos parecían indescifrables. Aquellos papeles eran las anotaciones personales que cada uno hacía, con sus análisis y predicciones, aunque de manera muy rudimentaria, se convertían en un pequeño y valioso tesoro.

Pero... ¿Cómo podíamos traer al presente aquel recuerdo? Allí inicia nuestro camino, buscando las piezas necesarias para lograrlo.

Imaginariamente, ¡Armaremos un auto de carreras! Uno rápido y con un potente motor.

Realmente, lo que haremos será desarrollar un modelo de visualización de datos con información proveniente de internet sobre carreras de fórmula 1, de alguna forma simulando aquellas anotaciones que hacían nuestros padres y abuelos, pero ahora en un entorno virtual que permita acceder a una gran cantidad de información, compararla y poder visualizarla de manera eficiente y rápida en un entorno gráfico informatizado.

El desarmadero

“Sin partes no hay auto”

Nos dirigíamos entonces al desarmadero, un lugar repleto con partes de autos apilados y de todo tipo. Aunque en verdad, no sería nada fácil seleccionar las piezas adecuadas para armar un auto de carreras, por lo menos había que intentarlo.



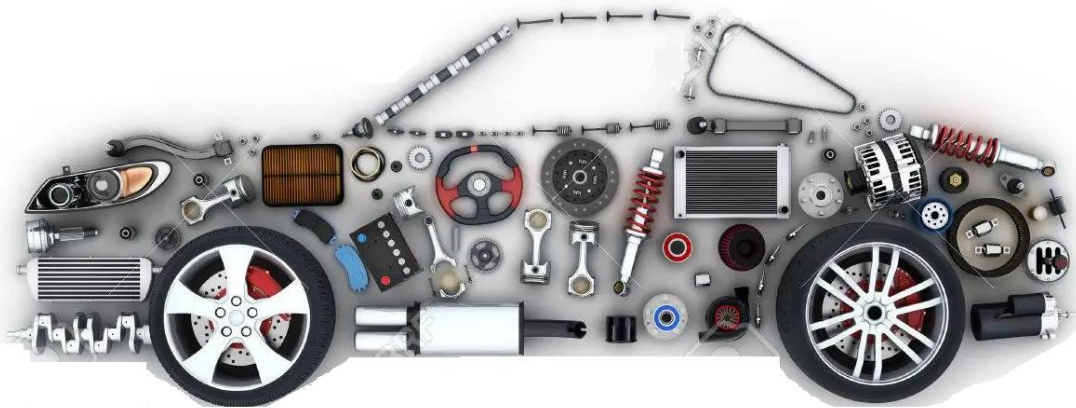
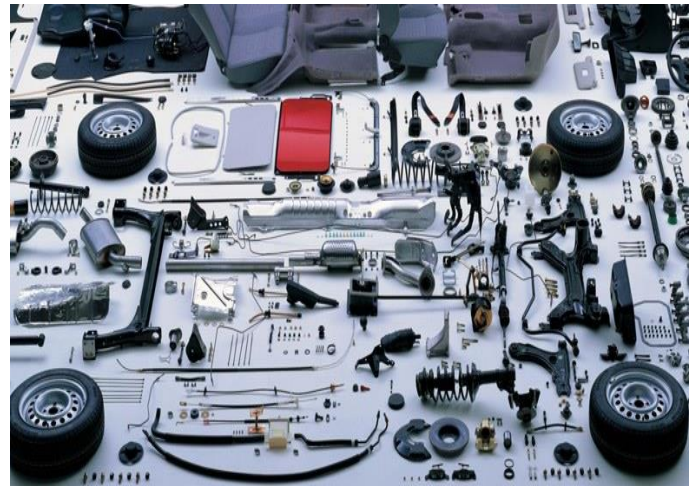
Básicamente sin datos no hay modelo, pero... ¿Dónde buscaríamos aquellos datos necesarios para armar nuestro modelo? Bien, internet parecía ser un buen lugar, además teníamos herramientas para encontrar rápidamente la información requerida.

PARTE DEL WEB SCRAPING

Prueba y acondicionamiento de partes

“Si alguna pieza no sirve, muy probablemente, el auto no funcione”

Una vez con las piezas en nuestras manos, aún quedaba por ver cuales servían realmente, en caso que hiciera falta, reacondicionarlas y también acomodarlas. Tenemos las herramientas necesarias para hacerlo, así que manos a la obra.



Si hay incongruencia o inconsistencia en los datos, el modelo no podrá cumplir con su función correctamente. Por lo tanto, los datos obtenidos deberán ser pre-procesados para poder ser usados posteriormente en el modelo de visualización.

PARTE DE LAS LIBRERIAS

El garaje

“Sin un lugar donde guardar las piezas, no podremos armar el auto”

Ya con las partes ordenadas, debíamos buscar algún tipo de depósito o garaje donde poder guardar las piezas antes del ensamblaje, de tal forma que se mantuvieran seguras.



Los datos, una vez ya ordenados y listos para ser usados, deberán ser alojados en una base de datos relacional SQL.

PARTE DE BASE DE DATOS SQL

Poniendo a funcionar la maquina

“El auto funcionará, siempre y cuando cada pieza esté en su lugar”

Ensamblamos cada pieza en su lugar, llevándonos varios días de trabajo. Solo faltaba hacer ajustes mecánicos y eléctricos internos propios del motor, para que este pudiera encender y correr como debería ser.



Para llevar a cabo la visualización, es necesario que estén interconectadas las partes del modelo de forma correcta, la base de datos interactuando con el código y a su vez con el entorno gráfico.

PARTE DE VISUALIZACION DE DATOS

Encendiendo motores

“¿Hemos llegado a la meta?”

Miden el aceite, revisan por última vez el motor. Prueban las luces y detalles menores. Dan vuelta la llave de encendido y el motor arranca con gran potencia. Con confianza ponen primera, pisan el acelerador y el auto arranca a gran velocidad.

El trabajo fue todo un éxito... ¡Hemos llegado a la meta!

Finalmente, una vez ya con el modelo armado, decidimos compartírselo a nuestros parientes fanáticos de las carreras, contándoles esta misma historia. Realmente, hemos llegado a la meta.

