

Entrega 1

El problema predictivo será sobre las probabilidades de ganar una partida en el videojuego League of legends basándonos exclusivamente en los enfrentamientos individuales de personajes, este videojuego consta de 5 jugadores contra 5 jugadores y existen más de 100 personajes diferentes para elegir.

Para esto se utilizará los dataset incluidos en <https://www.kaggle.com/code/manaminer/league-of-legends-visualizations-and-cleaning/data>

El dataset usado consta de 1834517 LoL Games y 73 columnas.

Se quiere asignar una puntuación de ELO a dos equipos enfrentados entre sí y predecir a base de esto quién ganará. Como se va a realizar el cálculo basándonos exclusivamente en los campeones y no en la habilidad de las personas se espera obtener un porcentaje de acierto mayor al 50%. Dando cabida a que haya oportunidad de error en caso de existir mayor habilidad (trabajo en equipo, uso de habilidades, análisis del juego) por parte del equipo desfavorecido.