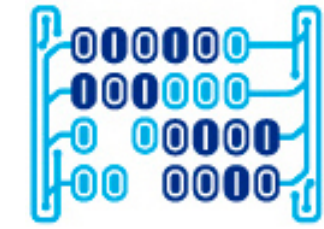


...



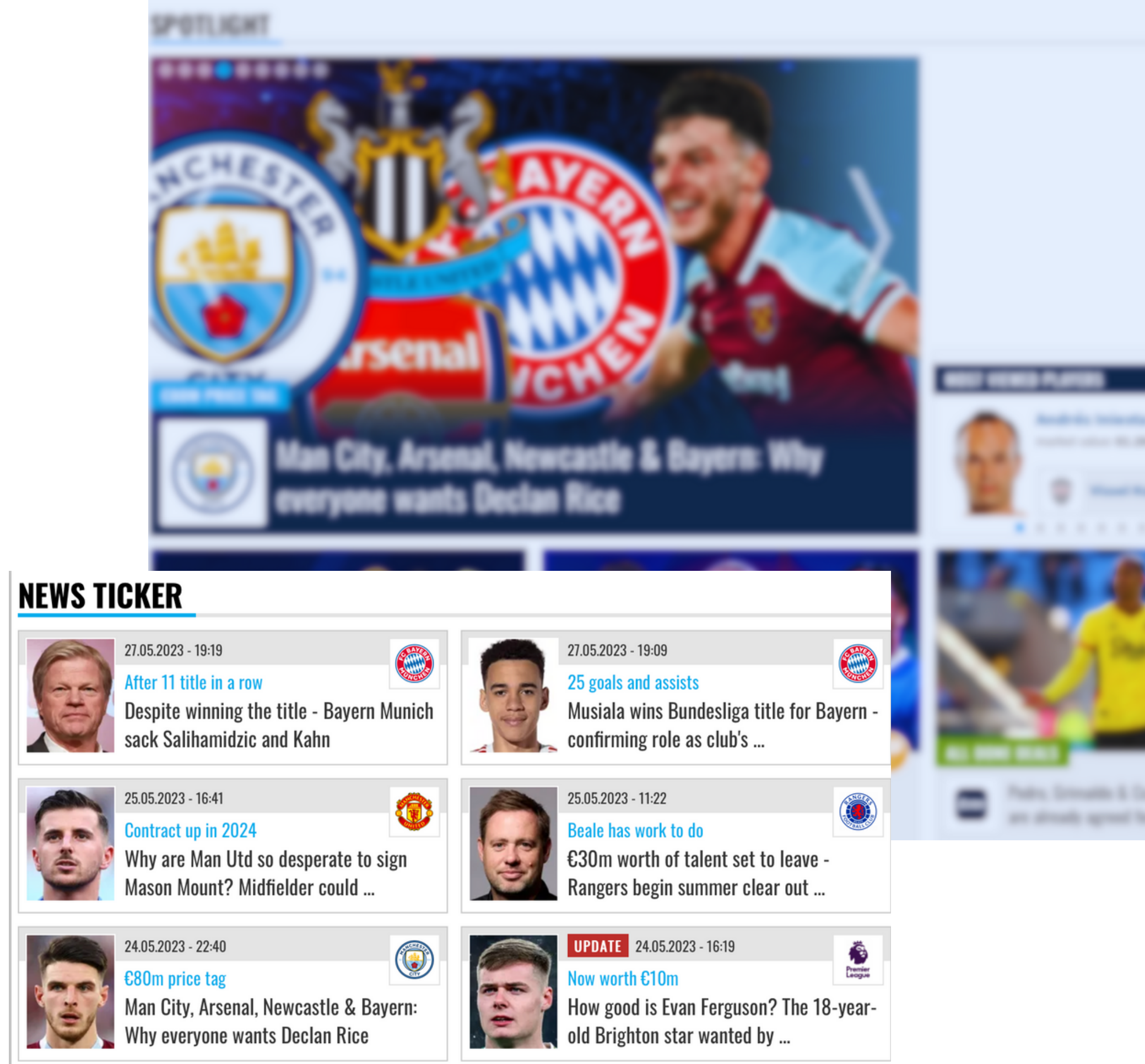
**MACC**  
Matemáticas Aplicadas y  
Ciencias de la Computación

# Ingeniería de datos

Elissa Castellanos  
Juan Diego Simbaqueba  
Mythili Kasibhatla  
Natalia Cabrera

# Descripción de la fuente

Para este proyecto vamos a utilizar una página web llamada [Transfermarkt.com](https://www.transfermarkt.com). El sitio web ofrece información completa sobre jugadores, clubes, entrenadores y ligas de todo el mundo. Incluye estadísticas detalladas como el rendimiento del jugador, los valores de transferencia y los detalles del contrato.



# Objetivo del proyecto

Este es el único sitio en el que se encuentran estos datos, pero se presentan de manera aislada. Debido a la falta de bases de datos eficientes e integradas. Nuestro propósito es crear una base de datos donde se pueda acceder fácilmente a toda la información relacionada con este tema.

Premier League

PREMIER LEAGUE

MATCHES OF THE 38.MATCHDAY

Date		Home team		Guest team
Sun May 28, 2023	...	Arsenal	5:30 PM	Wolves
	...	Aston Villa	5:30 PM	Brighton
	...	Brentford	5:30 PM	Man City
	...	Chelsea	5:30 PM	Newcastle
	...	Crystal Palace	5:30 PM	Nottm Forest
	...	Everton	5:30 PM	Bournemouth
	...	Leeds	5:30 PM	Tottenham
		Leicester	5:30 PM	West Ham
		Man Utd	5:30 PM	Fulham
		Southampton	5:30 PM	Liverpool

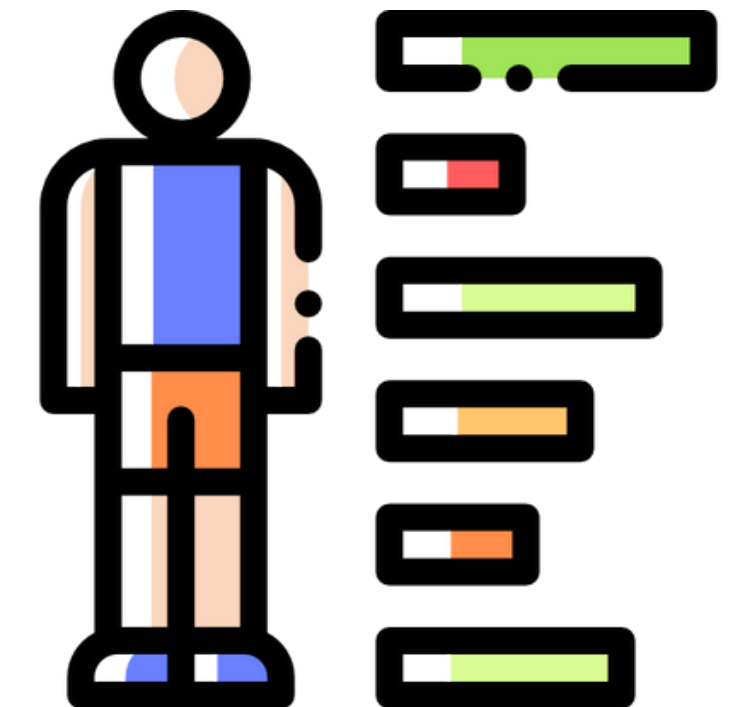
#	club	Matches	GD	Pts
1	Man City	37	62	89
2	Arsenal	37	40	81
3	Man Utd	37	14	72
4	Newcastle	37	35	70
5	Liverpool	37	28	66
6	Brighton	37	20	62
7	Aston Villa	37	4	58
8	Tottenham	37	4	57
9	Brentford	37	11	56
10	Fulham	37	3	52

Ingeniería de datos



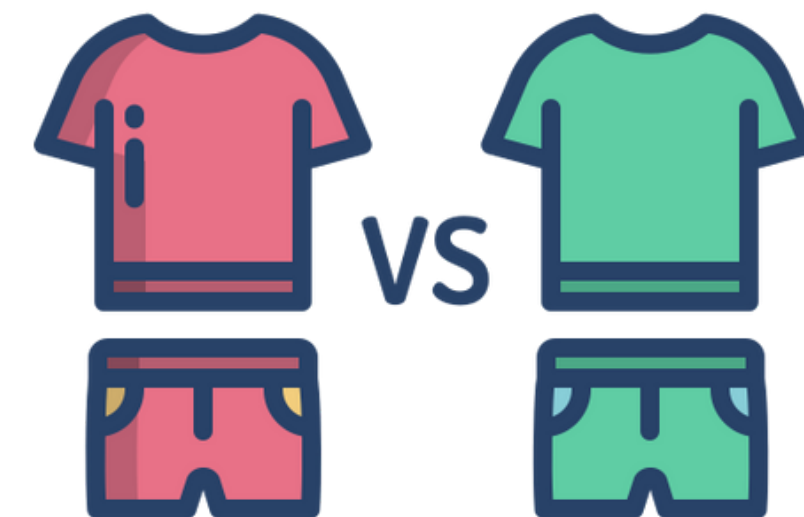
# Reglas del negocio

- Cada equipo puede tener un solo un estadio
- Los equipos se identificarán con un id único
- Los equipos tendrán un nombre y un valor
- Los estadios se identificarán con un id único
- Los estadios tendrán un nombre, capacidad y ciudad
- Cada equipo tendrá varios jugadores
- Cada jugador podrá pertenecer a solo un equipo
- Los jugadores se identificarán con un id único
- Los jugadores tendrán dorsal, nombre, nacionalidad y fecha de nacimiento.
- Se calculará la edad de los jugadores por medio de su fecha de nacimiento.



# Reglas del negocio

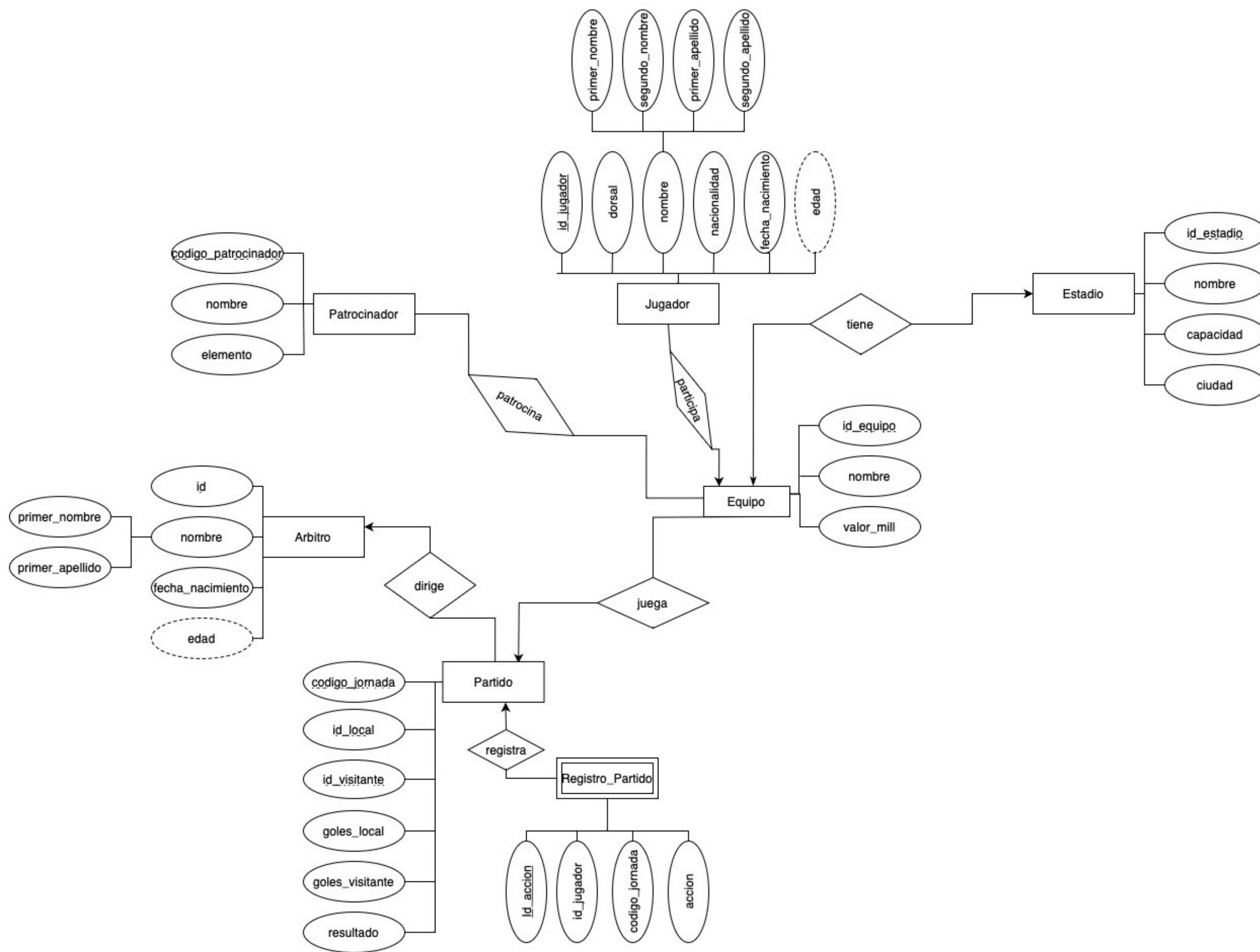
- Varios patrocinadores pueden patrocinar a varios equipos
- Los patrocinadores se identifican con un id único
- El patrocinador tendrá un nombre y el elemento
- Dos equipos juegan un solo partido
- Un partido se identificará con un id único
- Los partidos registraran el id único del equipo visitante y el id único del equipo local
- Los partidos registrarán también los goles del equipo local y visitante respectivamente
- Los partidos registrarán el resultado del partido.
- El resultado del partido solo podrá recibir 3 valores. 1 si gana el equipo local, 2 si gana el equipo visitante y 0 si es empate
- Un solo arbitro puede dirigir varios partidos



# Reglas del negocio

- Un partido solo puede dirigirlo un solo arbitro
- Un árbitro se identifica con un único id
- Un árbitro contiene nombre y fecha de nacimiento
- La edad de un árbitro se calcula por su fecha de nacimiento
- Se llevará un registro acumulado de lo que suceda en el partido (por lo que este registro dependerá de los partidos)
- El registro se identifica con el id del jugador y la acción a registrar
- La acción de los registros puede guardar si el jugador hizo un gol, si le pusieron una tarjeta amarilla o si le pusieron una tarjeta roja.

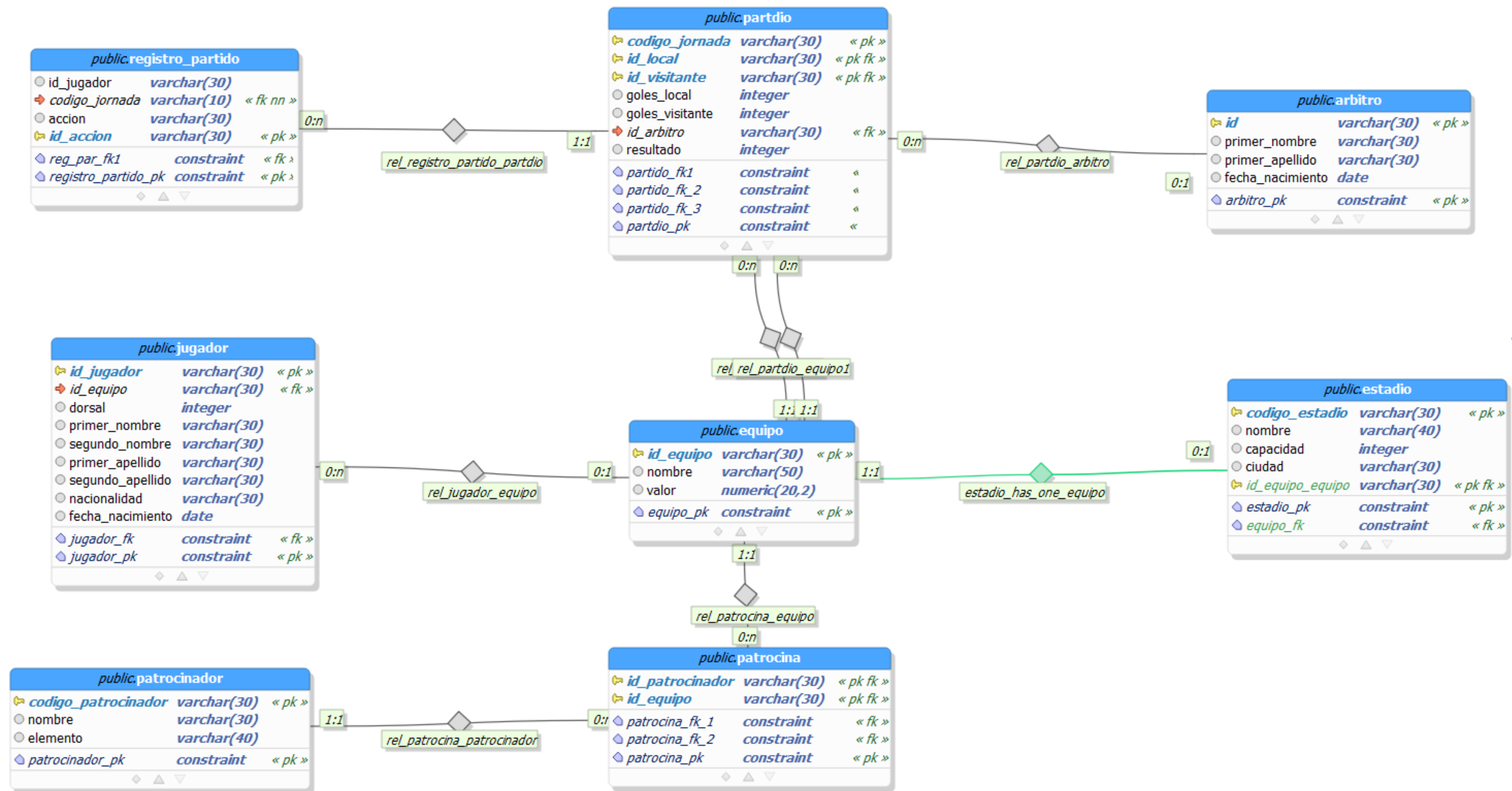




# Diagrama entidad relacion



# Diagrama relacional





# Repositorio Github



<https://github.com/mythilikj/DB-futbol>

Donde se encuentra:

- Carga masiva de datos ( la mayoría se hizo a mano :) )
- Implementación de base de datos en PostgreSQL (main.sql)
- Implementación de dash / conexión con la base de datos.
- Los triggers/vistas para las respectivas consultas usadas en dash.