Placido A. Lopez Avila

Alex Pardo Ramos

**Tipología y ciclo de vida de los datos**

**Práctica 1**

**1. Contexto**

ESPN Deportes es un canal de televisión por suscripción estadounidense que emite eventos en español, propiedad de Walt Disney Televisión. Por esta razón, en su página web tiene información sobre eventos deportivos de todo tipo, y en este caso nos hemos centrado en el ámbito del baloncesto, en concreto en la liga estadounidense que es la NBA. De la cual dispone de toda la información posible sobre los partidos, equipos, jugadores y demás.

**2. Título**

Información semanal NBA

**3. Descripción del dataset**

Los dataset extraídos se basa en la información de los partidos en una semana concreta, elegida por el usuario, y a su vez las estadísticas de los equipos y los jugadores que han participado en dichos partidos. Hay todo tipo de estadísticas relacionadas con el juego como puntos, tiros, rebotes, robos, etc. Esta información podría ser muy útil para muchas organizaciones si es bien utilizada.

**4. Representación gráfica**

**ESPN NBA**

**Web Scraping**

**Dataset Calendario**

**Dataset Jugadores**

**Dataset Partidos**

**5. Contenido**

En el primer dataset el cual está centrado principalmente en los partidos de la semana escogida la información extraída de estos es la fecha, el equipo visitante, el equipo local, el resultado, máximo anotador del equipo ganador, Puntos del equipo ganador, máximo anotador del equipo perdedor, puntos del equipo perdedor y la url del partido.

En el segundo dataset se extrae información más concreta de cada uno de estos partidos del primer dataset, en concreto esta información es el id del partido, y estadísticas tanto para el equipo visitante como para el local que son tiros de campo, porcentaje de acierto en tiros de campo, tiros de tres puntos, porcentaje de acierto en tiros de tres puntos, tiros libres, porcentaje de acierto en tiros libres, rebotes, rebotes ofensivos, rebotes defensivos, asistencias, robos, bloqueos, perdidas, puntos a raíz de perdida, puntos de contraataque, puntos en la pintura, faltas, faltas técnicas, faltas intencionales y ventaja más amplia.

Y, por último, el tercer dataset que se compone de la información por jugador en cada uno de los partidos, en concreto esta información es el id del partido, el equipo y el nombre del jugador, posición, Titular o suplente, minutos, tiros de campo, porcentaje de triples, tiros libres anotados e intentados, rebotes ofensivos, rebotes defensivos, rebotes, asistencias, robos, bloqueos, perdidas, faltas, balance de puntos y puntos.

**6. Agradecimientos**

FALTA

**7. Inspiración**

FALTA

**8. Licencia**

FALTA

**9. Código**

Código con el que se ha generado los dataset adjuntado en el repositorio Git.

FALTA ENLACE

**10. Dataset**

Enlace de los dataset en formato .csv en Zenodo.

FALTA ENLACE

**11. Video**

FALTA ENLACE

|  |  |
| --- | --- |
| **Contribuciones** | **Firmas** |
| Investigación previa | P.L.A. , A.P.R. |
| Redacción de las respuestas | P.L.A. , A.P.R. |
| Desarrollo del código | P.L.A. , A.P.R. |