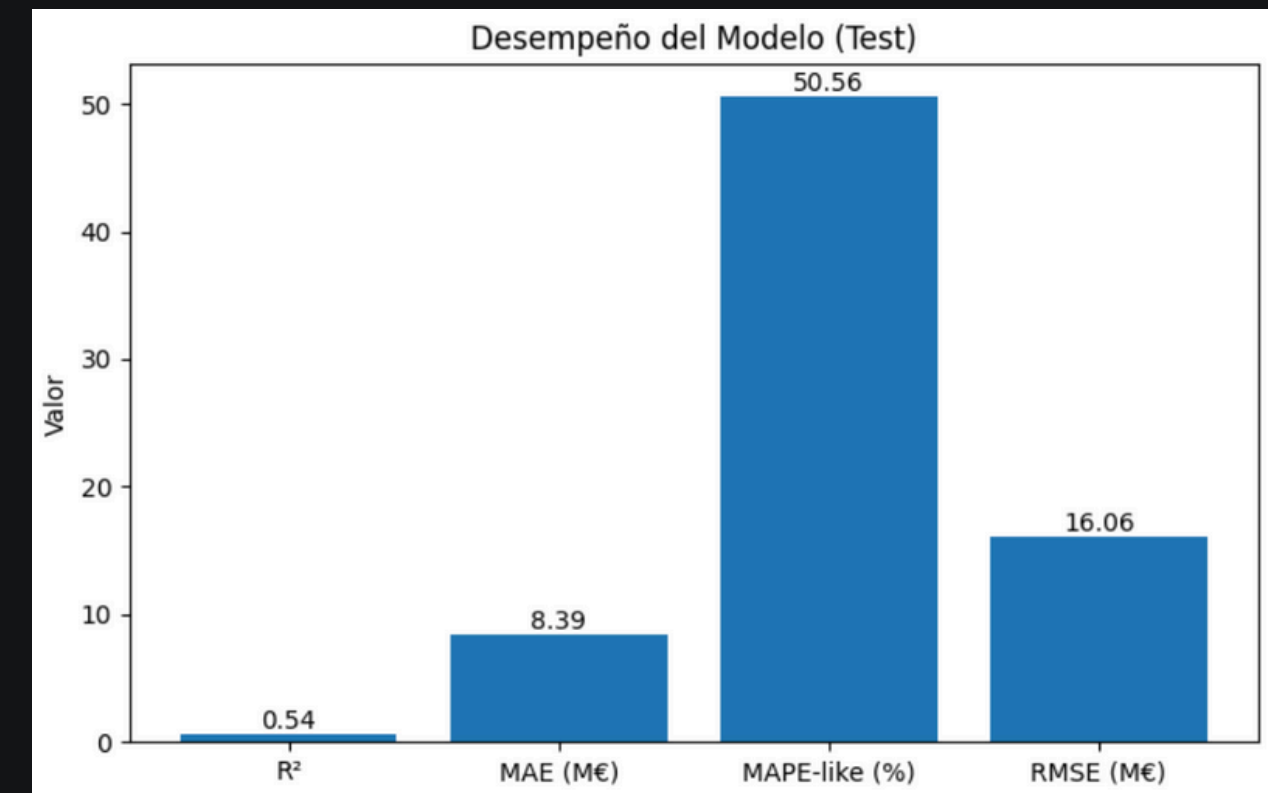
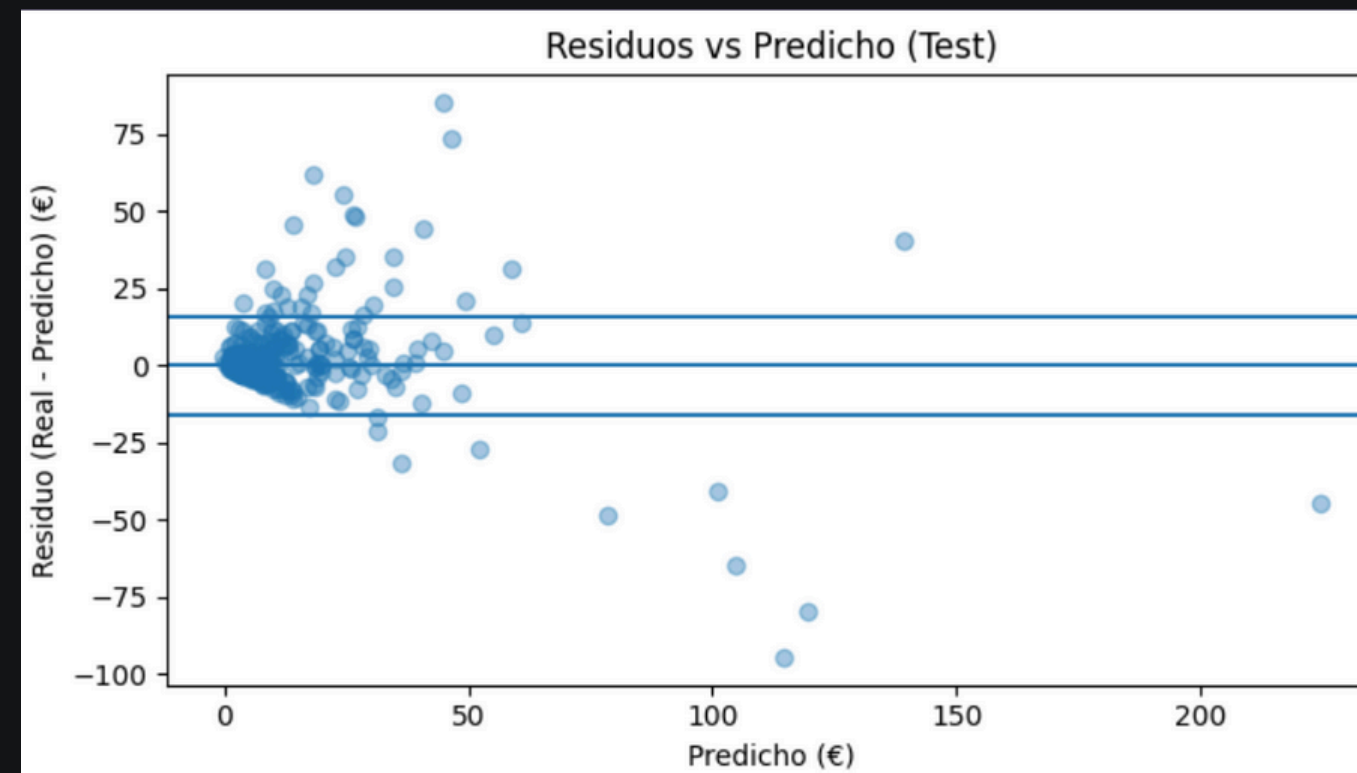
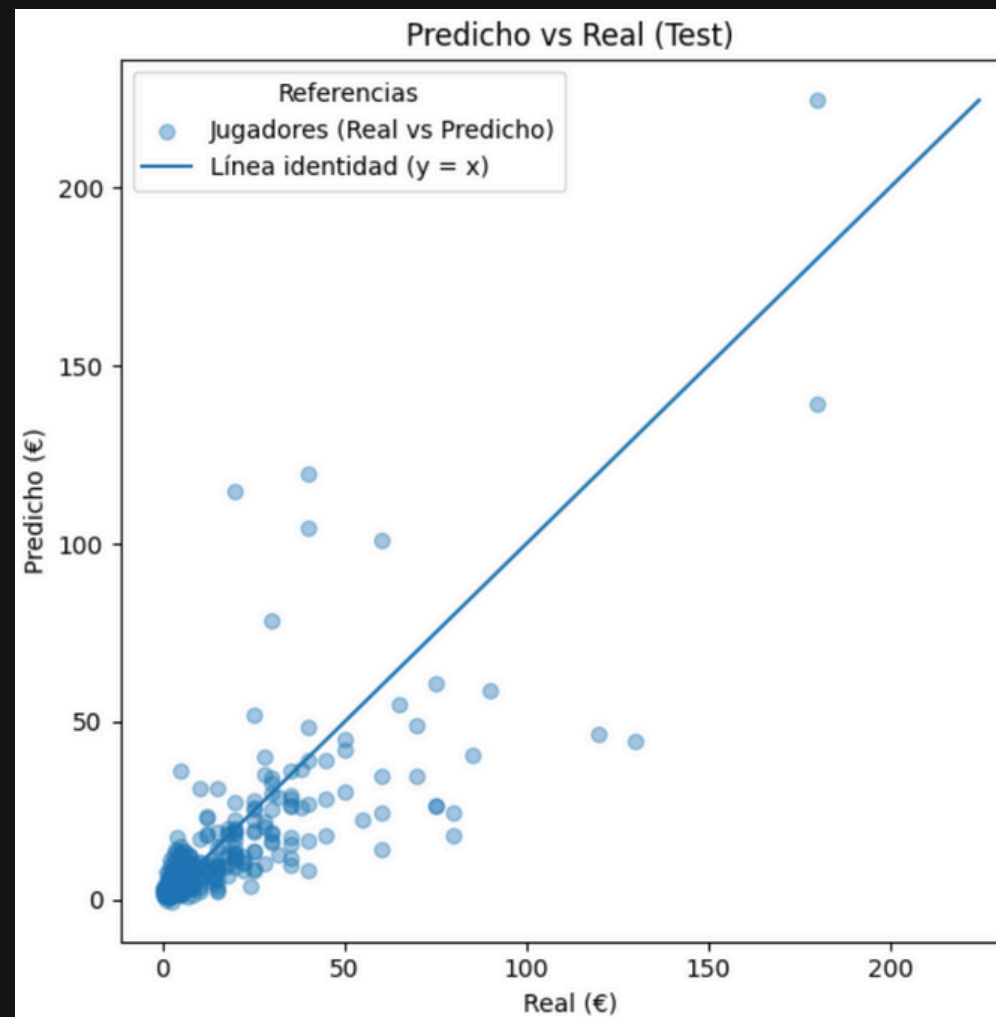


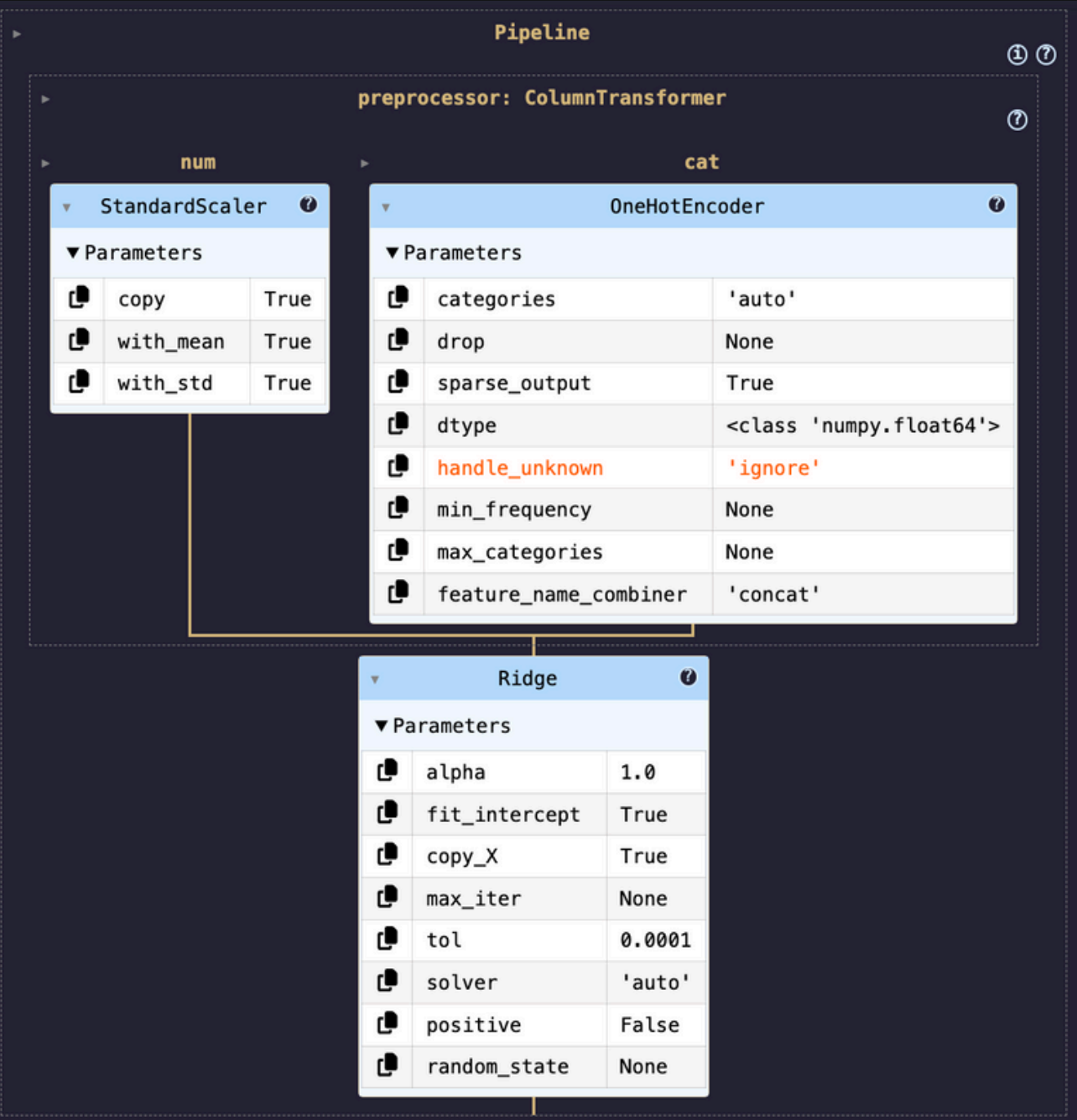
Predicción de Valor de Mercado de Jugadores

Objetivo: Estimar el valor de mercado (M€) para
apoyar scouting y negociación

Resultados



Modelo: Pipeline = StandardScaler (num) + OneHotEncoder (cat) + Ridge($\alpha=1.0$).



```
--- Resultados de la Evaluación (en millones de Euros) ---  
R²: 0.5440  
MAE (Error Absoluto): 8.39 millones de €  
MAPE (Error Porcentual): 50.56 %  
RMSE (Raíz del Error Cuadrático Medio): 16.06 millones de €
```

El modelo se entrenó sobre el logaritmo del precio (para estabilizar la distribución). Eso hace que el error sea más relativo (en %), no absoluto. Al volver a €, el mismo % de error se traduce en más millones si el jugador vale mucho.

Señales fuertes (según coef.): pases recibidos, toques en área rival, npxG/xAG, y edad con efecto curvo (Edad_c, Edad_c2).
Nacionalidad aparece con pesos grandes: puede estar capturando mercado/visibilidad/ligas (interpretar con prudencia; riesgo de sesgo).
Perfiles extremos (jóvenes élite o veteranos top) concentran mayor error.

Recomendaciones

Priorizar perfiles con volumen en último tercio: altos pases recibidos y toques en área rival (ambos ↑ valor). Usarlos como filtros top en el shortlist.

npxG y xAG positivos → buscar jugadores que generen y finalicen sin depender de penales.

Plan táctico para extremos/delanteros: aumentar pases recibidos en zonas altas y toques en área.