



Bazúa Corrales W.B.
Cantú Zavala J.A.
De la Rosa Coss D.

INTRODUCCIÓN

Desde hace mucho tiempo el fútbol ha sido un deporte que se practica en todo el mundo, y conforme pasó el tiempo la globalización también alcanzó a este deporte haciendo que el fútbol se pudiera ver desde cualquier parte del mundo esto ayudó que miles de marcas buscarán publicidad a través de este medio, que se hicieran apuestas y que de alguna manera el fútbol estuviera involucrado en el movimiento de muchísimo dinero, el dinero que los clubes ganan de distintos medios lo invierten en jugadores buscando ganar trofeos y hacerse más conocidos pero al existir tantos clubs y jugadores en el mundo esta búsqueda se pueden tomar decisiones precipitadas o sin considerar todas las opciones que le pueden ayudar a un equipo y es ahí donde entramos nosotros.

OBJETIVO

Identificar las características que más influyen de los jugadores cuando se hacen traspasos entre clubes para poder elegir las que nos importen y mostrar de una manera ordenada a todos los que las satisfagan.

RECURSOS

La base de datos que utilizamos fue obtenida de Kaggle y se encuentra como "FIFA 20 complete player dataset" y fue creada por Stefano Leone.



SUBDIRECTOR DEPORTIVO

METODOLOGÍA

1. Se eliminan las columnas que no tienen relevancia alguna (ej: url de la información del jugador de jugador).
2. Se clasifica mediante 0 y 1 las posiciones de cada jugador, es decir, si un jugador es delantero aparecerá 1 en la columna "PosicionST" y 0 en el resto de posiciones, una vez que clasificamos a todos tenemos a los jugadores distribuidos en la Figura 1.
3. De la base de datos limpia, se seleccionan las características de búsqueda común (edad, valor en euros, sueldo, etc.). En base a dichas características se crea un menú en el que el usuario ingresa las características deseadas y se realiza la búsqueda de jugadores.

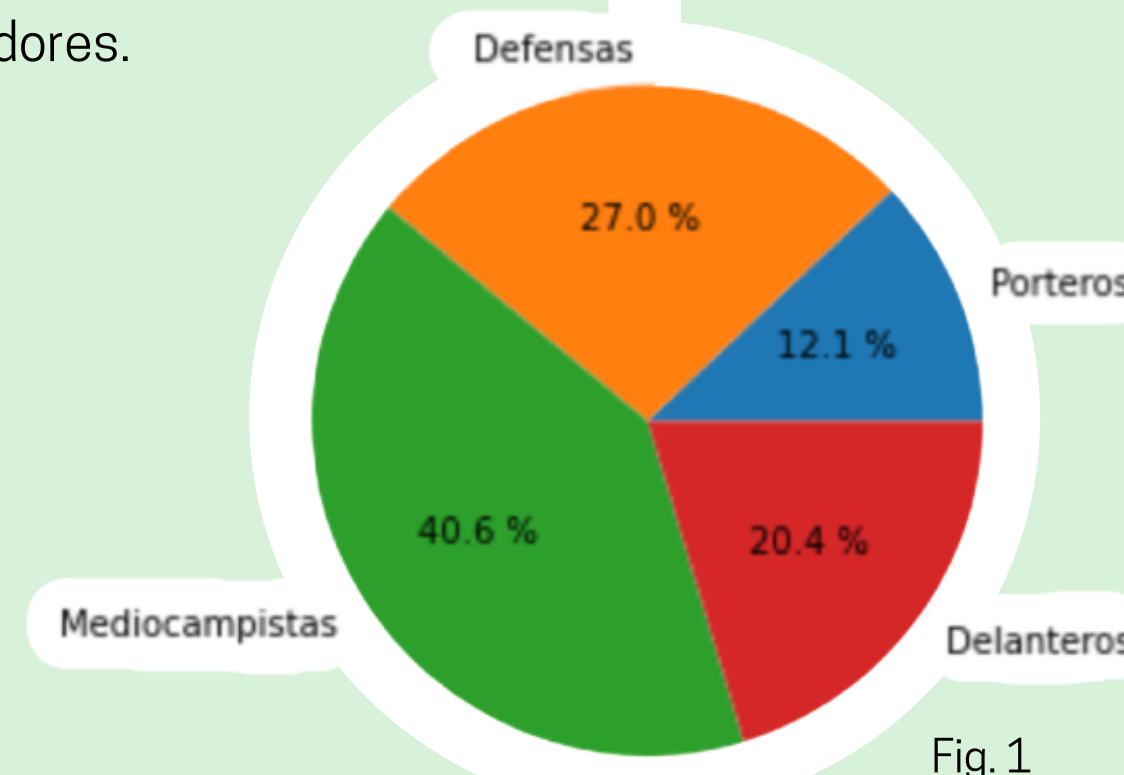


Fig. 1

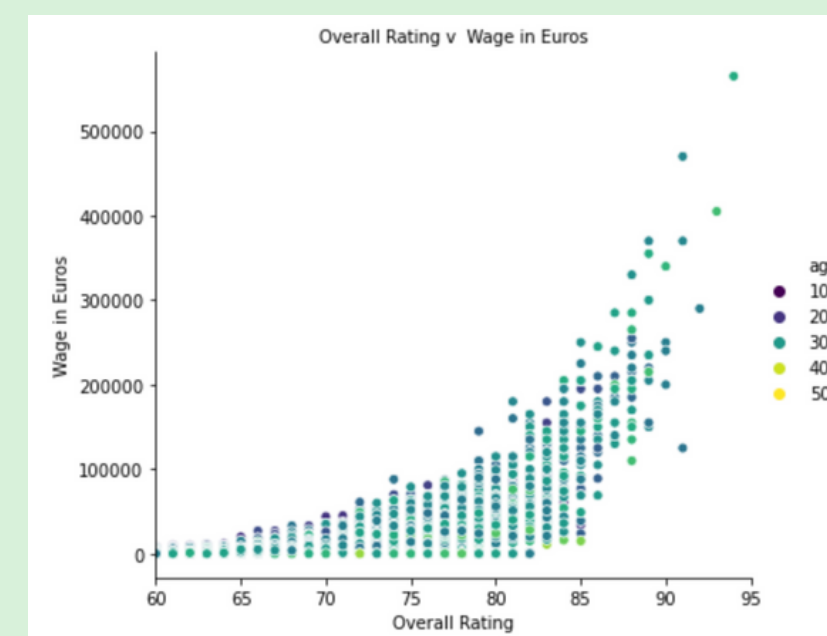


Fig. 2

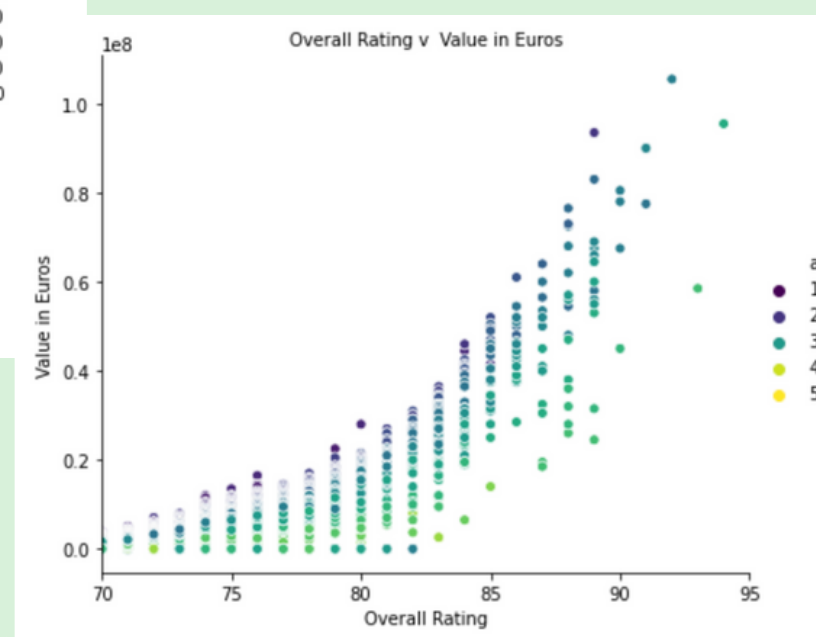


Fig.3

RESULTADOS

Para esta parte nos planteamos una situación en la cual un club necesita un medio para ser su próxima estrella, tienen un presupuesto de entre 40 y 60 millones de euros. En la Figura 3 si trazamos una línea imaginaria horizontal en el eje y que pase por 0.60 vemos que hay muchos jugadores por debajo de ese precio, pero el equipo ya cuenta con algunos jugadores que tienen sueldos altos por lo que buscan fichar a un jugador con un sueldo menor a 20,000 euros y si repetimos lo hecho en la Figura 3 pero colocados en 20,000 vemos que los jugadores que cobran este sueldo no llegan a niveles tan altos.

En esta situación primero veremos el panorama que tiene este equipo de la Figura 1 podemos apreciar que se encuentran buscando en la posición donde más jugadores hay lo que nos amplía el campo de búsqueda, después en la Figura 2 y Figura 3 vemos que conforme aumenta el nivel, el sueldo y el precio también lo hacen. De los jugadores del mismo nivel los veteranos ganan más, pero los jóvenes tienen mayor precio, entonces en el buscador se ingresarían estas características y descartaríamos 91% de todos los mediocampistas y solo quedaría que el director deportivo tomara la decisión.

CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO

En conclusión creemos que este buscador puede ahorrar mucho trabajo a los directores deportivos o a los equipos a realizar contrataciones más acertadas ya que se pueden realizar consultas y encontrar jugadores que realmente se ajusten a las necesidades del club, permite ampliar la visión y poder considerar a jugadores de todo el mundo. Y nos gustaría que se continuará trabajando esta lógica para realizar un programa que nos permita tomar mejores decisiones ya que consideramos que muchas decisiones pueden ser tomadas simplemente tomando en cuenta las necesidades.