

## EXERCICI D'ENTREGA OBLIGATÒRIA

**Objectiu:** aplicar les diferents tècniques vistes a classe a un problema. Neteja de dades, analitzar les característiques del problema, estudiar y ajustar els paràmetres del algorismes d'aprenentatge automàtic.

**Materials:** La pràctica es realitzarà en Python emprant la llibreria scikit-learn[1] (es recomana l'entorn Anaconda[2]) y la entrega serà un PDF resultat d'un Python Notebooks, a més aquest PDF ha de contenir un enllaç a un repositori públic de codi amb tots els fitxers necessaris per la seva execució.

### Pràctica

*FIFA* és una sèrie de videojocs o simuladors de futbol d'associació, llançats anualment per Electronic Arts. Durant els darrers 25 anys ha anat afegint tot un conjunt de característiques, entre elles destaca una major importància als elements de simulador de *manager*, és a dir, la compra-venta de jugadors. Per aquests motiu cada vegada disposa d'una base de dades d'informació de jugadors reals més extensa i detallada.



Un dels elements més importants d'aquesta base de dades és la valoració econòmica de cada jugador. Aquest valor és de suposar que està intrínsecament relacionat amb les característiques respectives. Per això en aquest problema la pregunta que haureu de resoldre és: quin valor té un jugador sabent únicament les seves característiques?

Per respondre a aquesta qüestió disposeu del conjunt de dades del joc (el trobareu a l'aula digital).

**Data d'entrega:** El darrer dia per entregar la pràctica serà el dia 28 de gener, NO S'ADMETRAN entregues posteriors.

### Referències:

[1] <http://scikit-learn.org/stable/>

[2] <https://www.anaconda.com/>