

índice

2

- INTRODUCCIÓN

3

- OBJETIVOS

4

- TRABAJO A REALIZAR

5

- MODELO UTILIZADO

6

- CONCLUSIONES

7

- FINAL

Introducción

Crear un modelo de machine learning para poder predecir el score que obtendrá un videojuego.



OBJETIVOS

Primero

Obtener un modelo sólido que pueda realizar buenas predicciones.

Segundo

Crear una muestra para el cliente, que pueda utilizar fácilmente, para ello usaremos streamlit.

TRABAJO A REALIZAR.

Realizar busqueda de los datos.

Limpiar y preparar los datos.

Investigar y probar modelos para encontrar el que mejor se adapte a los datos.

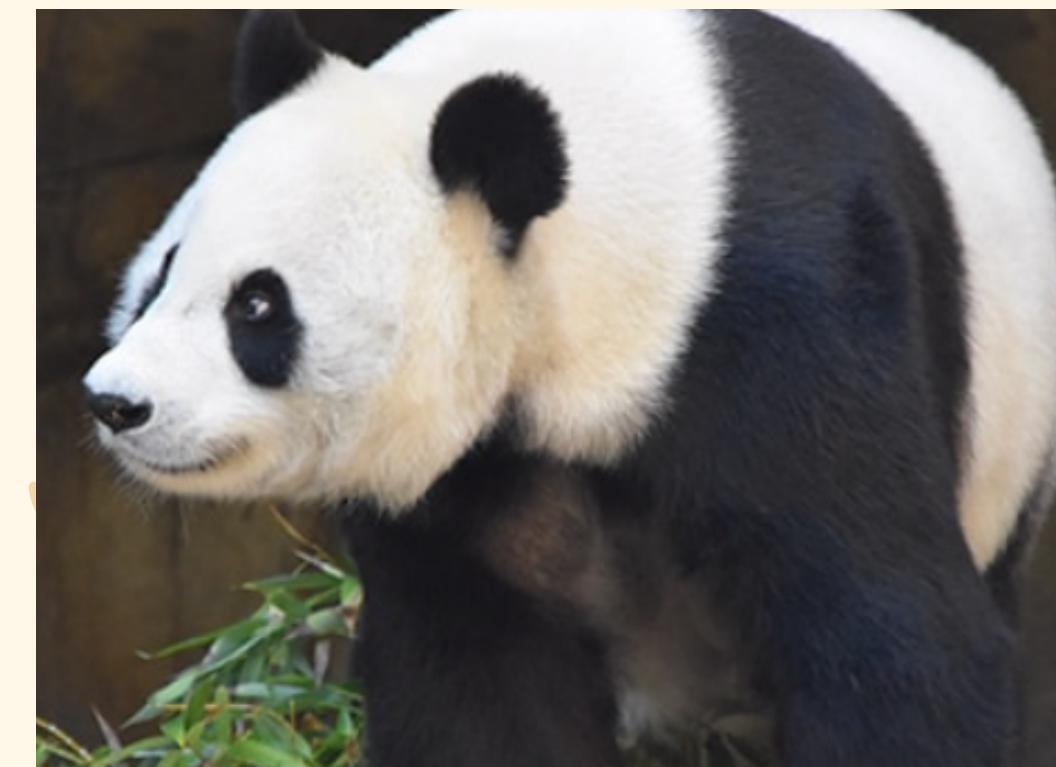
Construir una pagina de streamlit para que cliente pueda probar el modelo.

1

2

3

4



MODELO UTILIZADO

*Random Tree
Regressor.*

*MAE: 2.2 aprox
MAPE: 4% aprox*

CONCLUSIONES

Realiza una limpieza
eficiente de los datos

Busca buenas correlaciones.

Mejor modelo: RandomTree

Saber el score puede ayudar
a promocionar el juego

Tranquilidad a cliente en
cuanto aceptación del juego.





FIN DE PRESENTACIÓN.