

INTRODUCCIÓN

Apertura del proyecto

01

PROBLEMÁTICA

Breve descripción del problema a resolver

02

PROPUESTA

Acercamiento a la solución

03

TABLA DE CONTENIDOS

04

ARQUITECTURA

Presentación de nuestro sistema

05

ALGUNOS DE NUESTROS DATOS

Estadística representativa de la aplicación

06

UN VISTAZO

Previsualización de la aplicación web



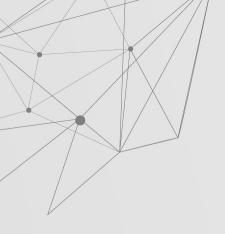
O1 INTRODUCCIÓN

Apertura del proyecto









EN EL MUNDO DE LAS APLICACIONES

En las tiendas para aplicaciones móviles como son la app store y la play store hay millones de aplicaciones, y puede ser difícil saber como triunfar y tener éxito en un mercado tan competitivo y transitado como este. Por lo que es importante estar al tanto de las tendencias.













DEFINICIÓN

Plataforma web que presenta datos relacionados a las aplicaciones más concurridas actualmente así como sus tendencias, con el uso de procesos de machine learning para la comparación con un dataset, que permita la representación de etiquetas importantes para la predicción del éxito de una aplicación según su costo.







DASHBOARD

Herramienta de visualización para un mejor entendimiento y procesamiento de los datos. Tomar esta información para tomar decisiones de negocio.







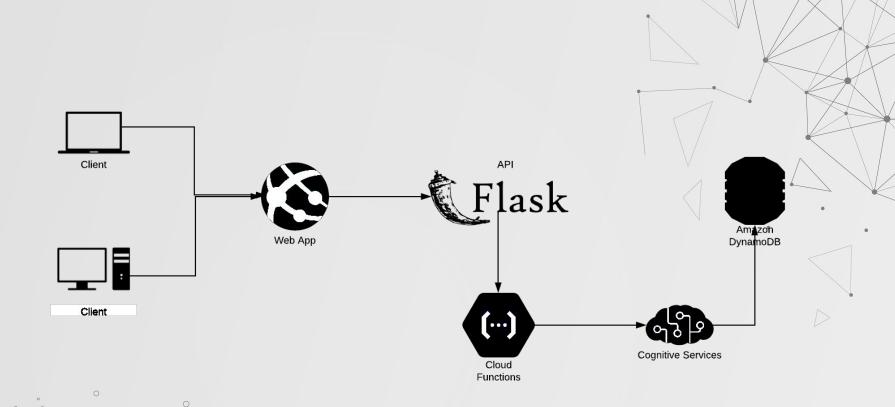
PREDICCIÓN

Proponer un precio de la app según los datos dados.

EJEMPLO DATASET

Арр	Rating	Installs	Size	Category
SKYPE	4.7	500,000,000+	23M	GAME
BLENDR	4.2	10,000+	45M	FINANCE
MEME CREATOR	3.9	100,000,000+	78M	FAMILY







DATOS

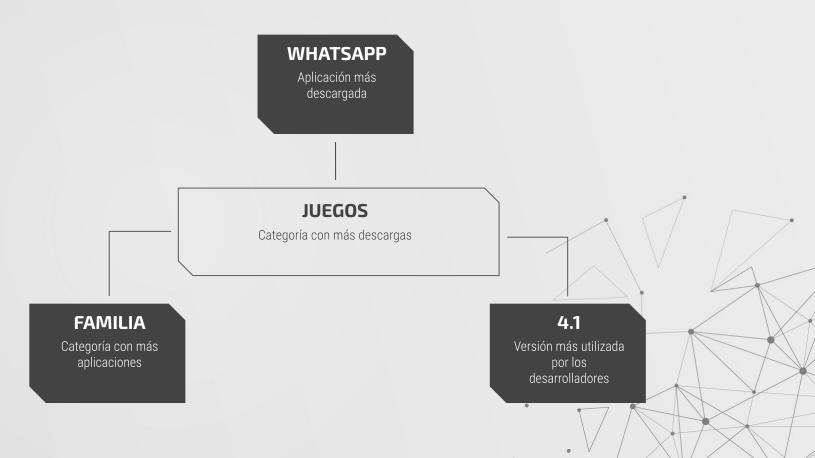
10,841 — Aplicaciones

\$1.02 — Dólares en promedio por app

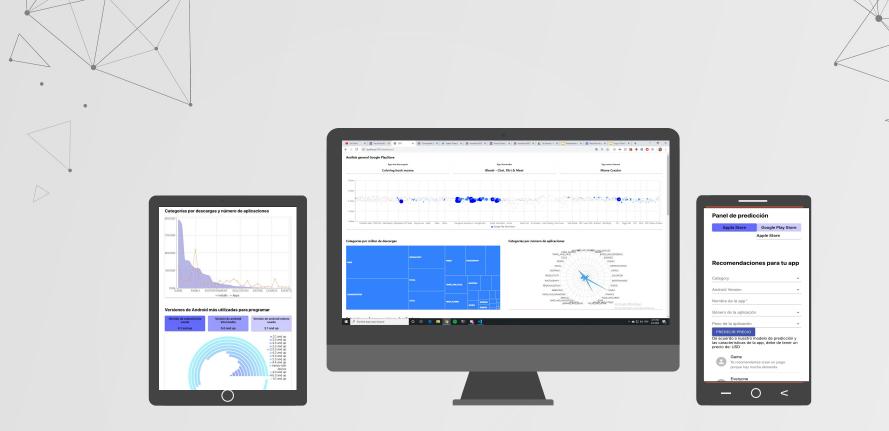
Categorías diferentes



VISIÓN GENERAL







Se muestra una previsualización de la aplicación.

