

Departamento de Analítica

Prueba de Reclutamiento

Hello!

Bienvenido al proceso de reclutamiento del Departamento de Analítica, donde pondremos a prueba tus conocimientos y experiencia con programación, recopilación de datos, limpieza, procesamiento, análisis y presentación, así como adaptación.

¡Esto podría llevarte un tiempo! Así que toma una taza de café -¿o té?-, relájate y muéstranos lo que sabes. Queremos conocer tu visión y cómo se ajusta a la de Condor.

Parte I - Experiencia Profesional:

- Para comenzar, por favor marca con un check ✓ todas las herramientas, servicios y procesos con los que estés familiarizado:**

- ☐ Python
- ☐ Google Tag Manager
- ☐ R
- ☐ Google Analytics
- ☐ SQL
- ☐ Bases de Datos Estructuradas
- ☐ JavaScript
- ☐ Bases de Datos No Estructuradas
- ☐ HTML
- ☐ Estadísticas Clásicas
- ☐ CSS
- ☐ Estadísticas Bayesianas
- ☐ Power BI
- ☐ Consola Linux
- ☐ Tableau
- ☐ Servicios y Computación en la Nube
- ☐ Google Data Studio
- ☐ Implementación de API

- ☐ Git - Visual Studio Code
- ☐ Wordpress - Webflow

2. Cuando te encuentras atascado trabajando en un proyecto, ¿dónde buscas ayuda o cómo logras avanzar?

3. Nombra y explica brevemente los proyectos más emocionantes en los que has trabajado, y especifica tu rol y aporte en ellos.

4. ¿Con cuáles de estas bibliotecas estás familiarizado?

- ☐ Pandas
- ☐ Numpy
- ☐ Tensorflow
- ☐ pytorch
- ☐ Scipy
- ☐ Seaborn
- ☐ Scikit
- ☐ Learn
- ☐ matplotlib
- ☐ Dplyr
- ☐ Tidyverse
- ☐ Ggplot2
- ☐ purr
- ☐ TidyR
- ☐ Lubridate
- ☐ Shiny
- ☐ Jsonlite

5. ¿Cómo te mantienes al día con las últimas tendencias en desarrollo de software? (Por favor, nombra cualquier publicación, educador, podcast o recurso que uses)

6. Comparte tu portafolio o muestras de tu trabajo en las plataformas que uses:

- Github/Gitlab:
- Kaggle:
- Otras:

Parte II - Evaluación Personal:

1. **Nombra a los principales productores de contenido que sigues.** (*Youtube, Instagram, etc.*)
2. **¿Te gustan los juegos?** (*Deportes, Juegos de Mesa, Videojuegos, etc.*) **Si es así, ¿cuáles/tipos/géneros y por qué?**
3. **La codificación suele ser un desafío, requiere investigación constante y a veces no se recompensa. ¿Por qué te gustaría hacerlo?**

Parte III - Evaluación de Conocimientos:

¡Vamos a poner a prueba tus conocimientos!

Mira las siguientes afirmaciones y elige si son VERDADERAS o FALSAS escribiendo VERDADERO o FALSO en **negrita** junto a la afirmación.

- La esencia de la práctica de ingeniería de software podría describirse como comprender el problema, planificar una solución, llevar a cabo el plan y examinar el resultado para verificar su precisión.
- En los modelos de proceso ágil, el único producto de trabajo entregable es el programa en funcionamiento.
- La comunicación y colaboración en grupo son tan cruciales como las habilidades técnicas de un miembro individual del equipo para el éxito de un equipo.
- Los equipos con diversidad en las habilidades individuales de los miembros del equipo tienden a ser más efectivos que los equipos sin esta diversidad.
- El modelo de diseño debe ser trazable al modelo de requisitos.
- Los requisitos no funcionales pueden ignorarse de manera segura en los proyectos modernos de desarrollo de software.
- Las historias de usuario son descripciones completas de lo que el usuario necesita, e incluyen los requisitos no funcionales para un incremento de software.
- Un interesado es cualquier persona que comprará el software completado después del desarrollo.
- Siempre es mejor rastrear más información, aunque nunca se use.

→ Es mejor tener un programa complejo pero completo que uno más simple pero menos poderoso.

→ La precisión y la robustez suelen ser disjuntas y no relacionadas.

Responde las preguntas:

1. Imagina que tienes algunos huevos modificados genéticamente que tienen una cáscara más dura. Puedes dejarlos caer desde diferentes pisos de un edificio para encontrar el umbral de ruptura, y cada huevo cuesta \$5,000. ¿Cómo encontrarías ese umbral y por qué elegirías ese método?
2. ¿Crees que la Ley de Murphy suele ser precisa? ¿Por qué?
3. ¿Crees que hay un patrón en el número de preguntas en cada parte de esta prueba?

Parte IV - Prueba Práctica:

¡Es hora de ponerse a trabajar!

1. Crea un script en Python que tome como entrada un vector de enteros de longitud 11. Reorganiza este vector para simular todas las posibles combinaciones de números de teléfono móvil que imiten un número de Venezuela en formato local (ej: 0416 123 4567) usando las siguientes reglas:
 - Todos los 8 existentes están uno al lado del otro.
 - Todos los 9 están separados entre sí por un número que es único en el vector.
 - Dos números diferentes aparecen dos veces cada uno en el vector y están separados entre sí por al menos un 8 (E.G: A-8-B o A-8-8-B, donde A y B son diferentes y aparecen dos veces cada uno).
 - Todos los 3 están rodeados por el mismo número.
 - Los números en las posiciones 5, 6 y 7 son divisibles por el mismo número.
 - El número en el penúltimo lugar es divisible por el del último lugar.
 - El número en la última posición es un número primo.

Prueba tu código con este vector [0, 0, 2, 2, 3, 4, 4, 8, 8, 9, 9] y déjanos saber cuál

número es tu respuesta.

Después de subir tus scripts a GitHub, ingresa tus datos personales en el archivo `readme.md` y comparte el repositorio con el usuario **rubencholop**. No olvides informar al equipo de RRHH que has terminado y enviarles esta prueba respondida.

¡Buena suerte y asegúrate de mantener un ojo en el tiempo!