

INTELIGENCIA DE NEGOCIO (2017-2018)
GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
UNIVERSIDAD DE GRANADA

Práctica 3

Juan José Sierra González
jjsierra103@gmail.com

7 de enero de 2018

Índice

1	Introducción	3
---	--------------	---

Índice de figuras

Índice de tablas

1. Introducción

La última práctica de la asignatura de Inteligencia de Negocio consiste en participar en una competición dentro de la conocida plataforma de ciencia de datos Kaggle. Esta competición se realiza a nivel mundial pero los alumnos de la UGR competimos entre nosotros para ver quién consigue la mejor solución, es decir, obtener un error cuadrático medio menor sobre las predicciones de la variable respuesta. Como la competición es de la categoría “Getting started” dentro de la plataforma está indicado que es una competición orientada al aprendizaje, y se pueden encontrar muchos kernels y manuales de ayuda para facilitar la comprensión y el estudio del problema.

El problema al que nos enfrentamos es tratar de predecir el precio de aproximadamente 1500 viviendas de Ames, Iowa, a partir de otras 1500 viviendas de las que conocemos 79 variables descriptivas y una variable respuesta (el precio de venta de la casa) que será la que tendremos que predecir.