Cuando termines, envía tu trabajo al revisor del proyecto. Recibirás feedback dentro de las siguientes 48 horas. Después de eso, deberás realizar los cambios necesarios en tu trabajo y enviarlo para una segunda revisión.

Por lo general, este proceso se repetirá varias veces hasta que recibas el visto bueno de la revisión y se aprueben todas las correcciones. Todo eso es parte del trabajo.

Tu proyecto se considerará completado una vez que el revisor del proyecto lo apruebe.

Descripción del proyecto

La compañía Sweet Lift Taxi ha recopilado datos históricos sobre pedidos de taxis en los aeropuertos. Para atraer a más conductores durante las horas pico, necesitamos predecir la cantidad de pedidos de taxis para la próxima hora. Construye un modelo para dicha predicción.

La métrica RECM en el conjunto de prueba no debe ser superior a 48.

Instrucciones del proyecto

- 1. Descarga los datos y remuestréalos de tal forma que cada punto de datos de los datos originales caigan dentro de intervalos de una hora.
- 2. Analiza los datos.
- 3. Entrena diferentes modelos con diferentes hiperparámetros. La muestra de prueba debe ser el 10% del conjunto de datos inicial.
- 4. Prueba los datos usando la muestra de prueba y proporciona una conclusión.

Descripción de datos

Los datos se almacenan en el archivo /datasets/taxi.csv. Descarga el conjunto de datos

El número de pedidos está en la columna num_orders.

Evaluación del proyecto

Hemos definido los criterios de evaluación para el proyecto. Léelos con atención antes de pasar al ejercicio.

Esto es en lo que se fijarán los revisores al examinar tu proyecto:

- ¿Seguiste todos los pasos de las instrucciones?
- ¿Cómo preparaste los datos?
- ¿Qué modelos e hiperparámetros consideraste?
- ¿Conseguiste evitar la duplicación del código?
- ¿Cuáles fueron tus hallazgos?
- ¿Mantuviste la estructura del proyecto?
- ¿Mantuviste el código limpio?

Ya tienes tus hojas informativas y los resúmenes de los capítulos, por lo que todo está listo para continuar con el proyecto.

¡Buena suerte!

¡Vamos allá!

O haz el proyecto en tu ordenador y súbelo cuando hayas terminado.

Subir y entregar

Siguiente