Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey



Analítica de Datos y Herramientas de Inteligencia Artificial

Reporte de actividad 5.1

Profesor: Alfredo García Suárez

Camila Trujillo Beristain | A01737170

Bernardo Quintana López | A01658064

Fernando Guadarrama González | A01379340

Mauricio Goris García | A01736428

Campus Puebla

2 de mayo de 2025

Comenzamos cargando las librerías necesarias

```
#Cargamos librerias
import pandas as pd
import numpy as np
import matplotlib.pyplot as plt
import seaborn as sns
import statsmodels.api as sm
from statsmodels.formula.api import ols

V 1.4s

Python
```

Después cargamos los datos y limpiamos los datos nulos

```
#Cargar archivo csv desde seaborn

df = pd.read_csv("DataAnalytics.csv")

df.head()

v 0.0s

Python

#Rellenamos nulos

df =df.fillna(method="bfill")

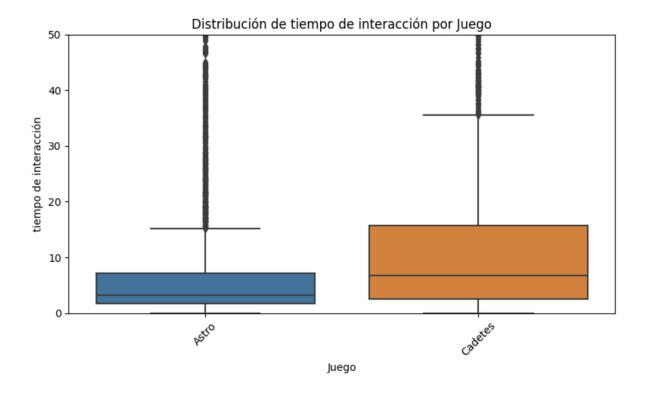
df =df.fillna(method="ffill")

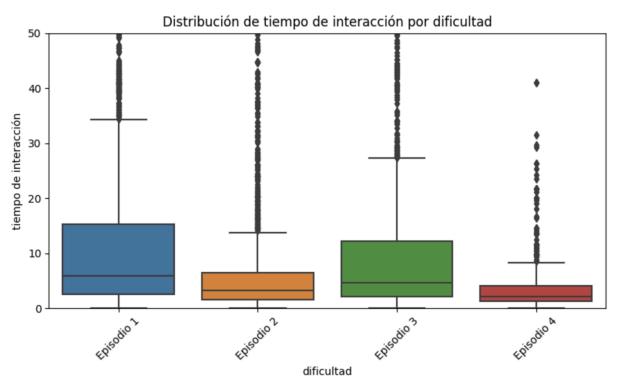
df =df.fillna(method="ffill")

v 0.0s

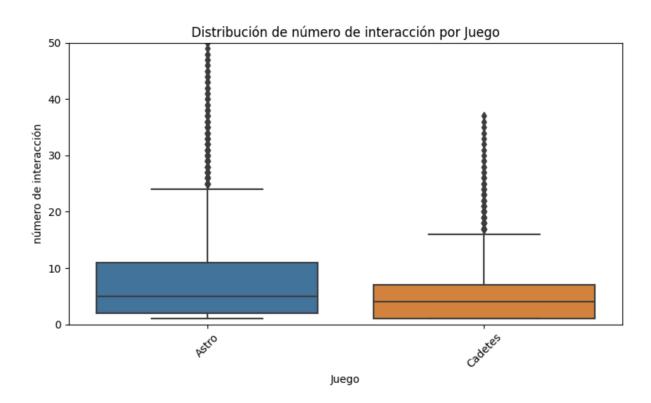
Python
```

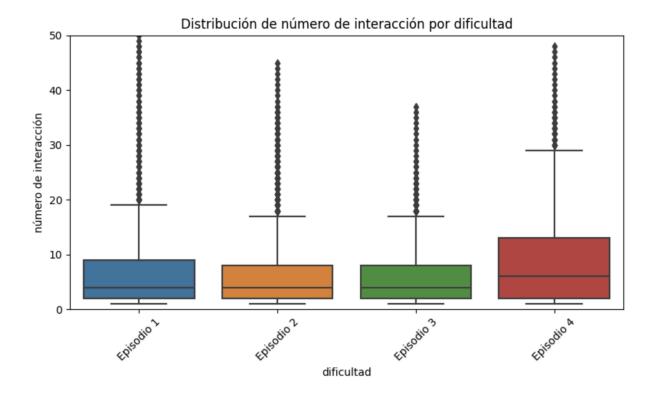
Posteriormente identificamos las variables numéricas y categóricas para su comparación ANOVA y comenzamos con el primero, teniendo tiempo de interacción como variable y Juego y Dificultad como factores de comparación.



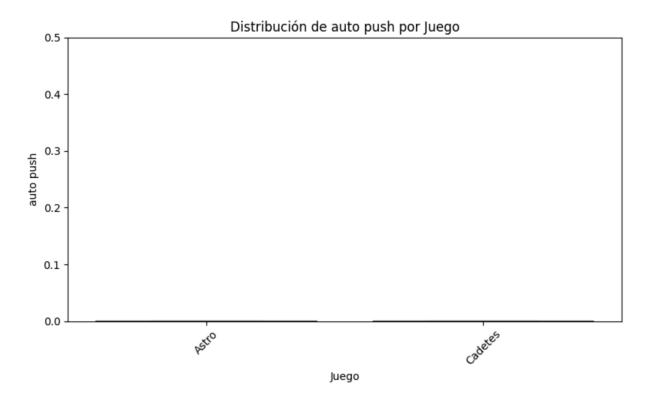


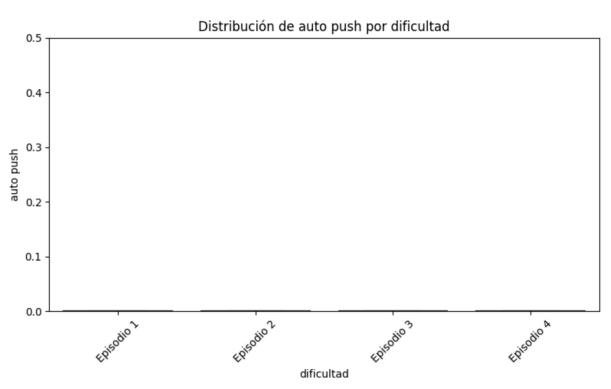
Después número de interacción como variable y Juego y Dificultad como factores de comparación.



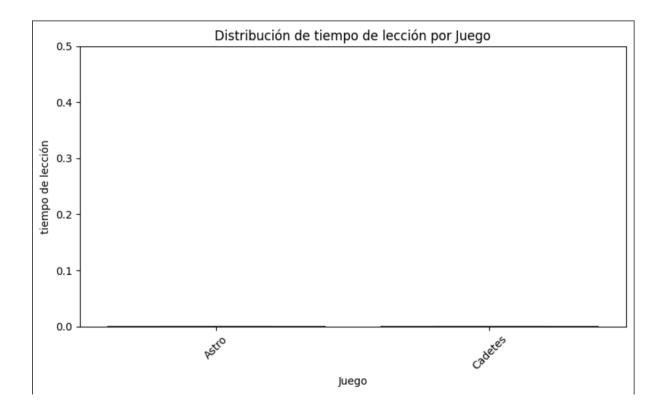


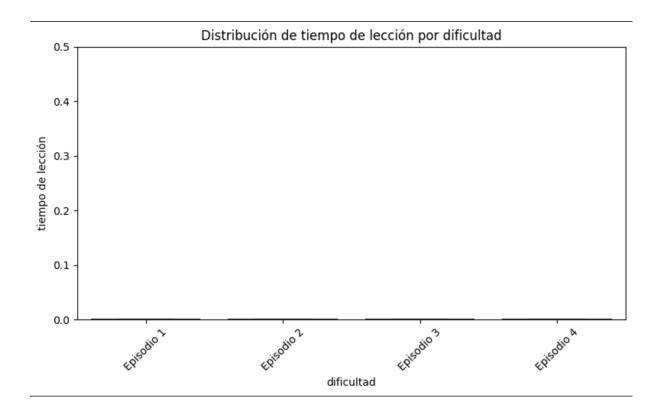
Después auto push como variable y Juego y Dificultad como factores de comparación.



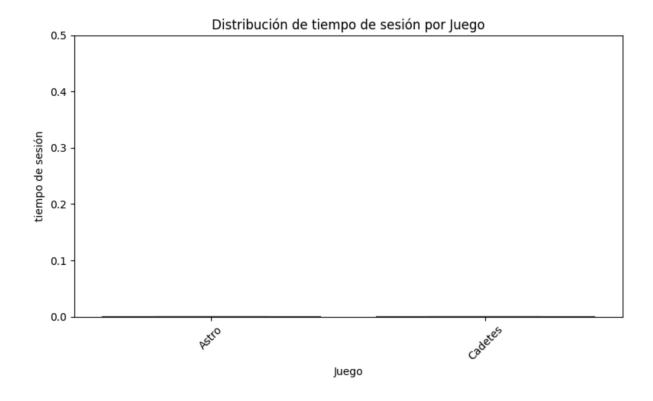


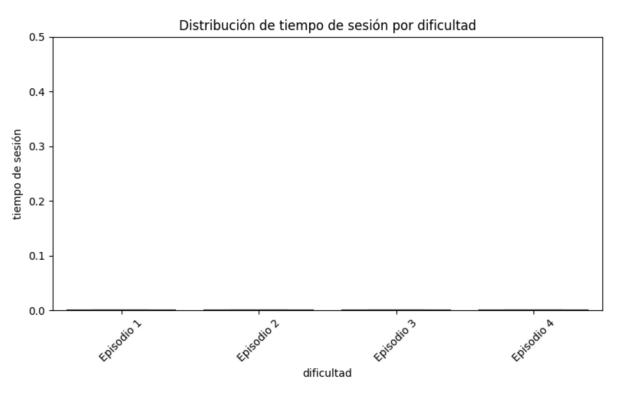
Después tiempo de lección como variable y Juego y Dificultad como factores de comparación.





Después tiempo de sesión como variable y Juego y Dificultad como factores de comparación.





En cuanto a los resultados y valores de p, fueron los siguientes:

Variable	Factor	Valor p	Resultado
tiempo de interacción	Juego	3.286152e-08	Muy alejado, diferencia significativa
tiempo de interacción	Dificultad	6.377241e-61	Muy alejado, diferencia significativa
número de interacción	Juego	9.235165e-34	Muy alejado, diferencia significativa
número de interacción	Dificultad	2.006597e-48	Muy alejado, diferencia significativa
auto push	Juego	1.795800e-22	Muy alejado, diferencia significativa
auto push	Dificultad	0.032854	No tan alejado, pero menor a 0.05. Poca diferencia
tiempo de lección	Juego	4.409445e-08	Muy alejado, diferencia significativa
tiempo de lección	Dificultad	0.000095	No tan alejado, pero menor a 0.05. Poca diferencia
tiempo de sesión	Juego	0.376944	Mayor a 0.05, no hay mucha diferencia
tiempo de sesión	Dificultad	5.029391e-22	Muy alejado, diferencia significativa

Recomendaciones

Hay algunas variables como autopush, tiempo de interacción y tiempo de sesión, que tienen una gran cantidad de valores 0, lo cual dificulta su visualización en gráficas de caja; sin embargo, es posible analizar por medio del método ANOVA si son variables significativas para las conclusiones y posteriores análisis. Se podrían convertir en otras variables sintéticas o cambiar sus valores para poder manejarlos mejor con las bibliotecas de visualización de datos.

Conclusiones

El juego influye en la interacción:

Variables como "tiempo de interacción" y "auto push" mostraron diferencias significativas (p = 0.0000) entre juegos, indicando que el diseño del juego afecta el comportamiento del usuario.

La dificultad impacta el rendimiento:

El "número de interacción" y "tiempo de lección" variaron significativamente (p = 0.0000) según la dificultad, sugiriendo que retos más complejos requieren más tiempo y esfuerzo.

Tiempo de sesión depende de la dificultad, no del juego:

No hubo diferencias en "tiempo de sesión" entre juegos (p = 0.3769), pero sí entre niveles de dificultad (p = 0.0000), destacando que la complejidad es clave en la duración.