

# Inteligencia de Negocio

*Grado en Ingeniería Informática*

## Práctica 3

*Competición en Kaggle*

**Departamento de Ciencias de la Computación  
e Inteligencia Artificial  
Universidad de Granada**

**Curso 2025-2026**

## 1 Objetivos y Evaluación

En esta tercera práctica de la asignatura Inteligencia de Negocio veremos el uso de métodos avanzados para aprendizaje supervisado en clasificación sobre una competición especialmente creada en Kaggle (<https://www.kaggle.com/t/749cea69323c435186c015d4bfc9b7cb>, es necesario crear una cuenta). El estudiante adquirirá destrezas para mejorar la capacidad predictiva del modelo mientras se familiariza con una de las plataformas de competición en ciencias de datos más populares.

La práctica se calificará hasta un **máximo de 2.5 puntos**. La evaluación se dará en parte en función de la posición final (relativa al conjunto de estudiantes participantes) que ocupe el resultado propuesto por el estudiante, con una asignación linealmente proporcional entre 2 puntos para la primera posición y 0,5 puntos para el último. Para ser evaluado, no bastará con subir los resultados a *Kaggle*, se deberá también adjuntar un documento que describa el proceso seguido por el estudiante para resolver la práctica y demostrar mediante la actividad registrada en *Kaggle* que ha habido un esfuerzo por mejorar los resultados. En otro caso, el alumno no obtendrá ninguna puntuación en esta práctica.

Sobre la puntuación obtenida en base a la posición, se aplicará un factor corrector [0,5, 1,5] (es decir, se podrá reducir o aumentar hasta un 50 %) en función de la calidad de la documentación presentada y las soluciones abordadas.

El rendimiento se evaluará según el F1-score.

En esta competición, se permite el uso de cualquier *software*, algoritmo, o lenguaje que el estudiante considere útil. Está terminantemente prohibido usar la clase en los datos de test, en caso de conocerse, para entrenar, configurar o mejorar el modelo predictivo. También se prohíbe que los alumnos compartan entre ellos soluciones de la competición. Cualquier indicio de estas conductas supondrá la anulación de la práctica.

## 2 Documentación

La documentación explicará las estrategias seguidas y el progreso que se ha ido desarrollando durante la competición. Deberán razonarse brevemente los diferentes pasos tomados apoyándose en visualización de datos u otras técnicas de análisis para comprender las características del problema. Se recomienda añadir también extractos de los *scripts* para explicar el trabajo realizado. Será obligatorio incluir una tabla que contenga tantas filas como soluciones se han subido a *Kaggle* incluyendo columnas que resuman cada experimento conteniendo, al menos:

- La fecha y hora de subida a *Kaggle*.

- La posición que ocupó en ese momento.
- El *score* sobre el conjunto de datos de entrenamiento.
- El *score* obtenido en *Kaggle* al subir la predicción en test.
- Breve descripción del preprocesado realizado.
- Breve descripción de el/los algoritmo(s) de clasificación/regresión empleado(s) y configuración de parámetros de esos algoritmos.

La ausencia de esta tabla o una descripción incompleta de la misma supondrá la anulación de la práctica.

Adicionalmente, la segunda página de la documentación (después de la portada y antes del índice) contendrá una captura de pantalla de la tabla *Leaderboard* (que contiene las columnas *Team*, *Score*, *Entires* y *Last*) disponible en la web de *Kaggle* para cada estudiante. De cada subida realizada a *Kaggle* se conservará el fichero .csv y el script en Python o similar usado para ese experimento. Se nombrarán de forma clara y enumerada para poder identificar con facilidad a qué experimento de la tabla corresponde. Este material se entregará junto a la documentación. El alumno deberá definir como *Team* en *Kaggle* su nombre de pila y primer apellido terminando con UGR IN. Por ejemplo: AnaGarcia\_UGR\_IN. La posición que se valorará para la práctica será la mejor de la cuenta xxx\_UGR\_IN, no se aceptará ninguna otra. Se recuerda a los/as estudiantes que *Kaggle* incorpora mecanismos para detectar múltiples inscripciones en la competición de la misma persona y bloquea las cuentas cuando sucede, impidiendo así seguir compitiendo.

### 3 Entrega

La competición en *Kaggle* finaliza el miércoles 7 de enero de 2026 a las 23:30. Cualquier subida a *Kaggle* posterior a esa fecha supondrá la anulación de la práctica. Tras acabar la competición, el estudiante deberá también entregar antes de esa fecha una documentación que explique las tareas realizadas y todas las soluciones .csv subidas a *Kaggle* junto con los scripts utilizados.

Se entregarán, al menos, los siguientes ficheros:

- **Documentación** En formato pdf. El nombre del archive se compondrá con P1 y los apellidos y nombre sin espacios: P1-apellido1-apellido2-nombre.pdf, sin acentos. Es decir, la alumna “María Teresa del Castillo Gómez” subirá el archivo P1-delCastillo-Gomez-MariaTeresa.pdf.
- **Software desarrollado** Se entregará el código desarrollado.