

Proyecto Final



Proyecto Recomendación Números a Apostar

Integrantes:

Marco Antonio Arenas Ramírez Código 2241008

Carlos Alberto Gálvez Cruz Código 2160159



Gestion y
Almacenamiento
De Datos





Problemática

Jugar o apostar chance es un proceso aleatorio, algunas personas suelen tener sus números favoritos, otras eligen sus números basándose en factores externos. Este segundo tipo de personas suelen tomarse mucho tiempo eligiendo y armando sus mejores números, esto genera colas lo que se traduce en tiempo que el cliente debe esperar para realizar un chance u otra operación, en ocasiones los clientes prefieren irse que esperar.

Objetivo: optimizar y brindar un buen servicio a estas personas y no generar congestión, aglomeración o abandono de clientes es lo principal.

¿Qué se propone? A partir de patrones y características de la persona se crea un programa que pueda dar recomendaciones de números que probablemente sean del agrado del cliente. para ello es fundamental contar con datos de buena calidad.

Repositorio

Jupyter
notebooks



- Código con limpieza de datos
- Código con manipulación de consultas SQL

Datos



- Datos de apuestas y características de cliente
- Datos apuestas y características de clientes limpia

Base de
Datos



- Base de datos en archivo .SQL

Explicacion
del
proyecto



- Resumen del proyecto y explicaciones de los archivos



Datos

El archivo `datos_apuestas_limpio.csv` contiene 23079 muestras cada una de las cuales describe 11 características de la persona a analizar, estas 11 características son:

- mes (mes en el que se jugó la oportunidad) tipo (cadena)
- día (día en el que se jugó la oportunidad) tipo(int64)
- dane (ciudad en la que se jugó la oportunidad) tipo (cadena)
- tipo de juego (modalidad en la que se jugó la oportunidad) tipo(cadena)
- nombre de la lotería (apuesta de lotería por parte del cliente) tipo(cadena)
- modalidad de juego (variaciones del tipo de juego) tipo(cadena)
- tipo de apuesta numérica (número de 3 o 4 dígitos) (cadena)
- tipo de edad (edad del cliente) (int64)
- género (género del cliente) tipo (cadena)
- valor apostado (cantidad de dinero apostado) tipo (int64)
- jornada (si la oportunidad se jugó en la mañana, tarde o noche) type(string)

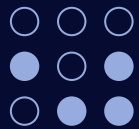
Conclusiones

- El promedio de edad de los jugadores esta entre 30-80 años aunque aun así existen personas por debajo de 30 años que apuestan aunque son minoría .
- Los valores apostados pocas veces suben de los 5000 pesos. Esto se puede deber a que las personas no están interesadas en apostar un monto mayor ese
- La modalidad mas jugada es el chance normal
- Las mujeres suelen jugar mas chance que los hombres pero no es una diferencia abismal



Beneficios empresariales

- los datos pueden ser utilizados para el objetivo final que sería crear una aplicación que pueda recomendar a un cliente un número que sea de su agrado y así optimizar y brindar un servicio más completo al cliente (apostador).
- Para la empresa puede resultar beneficioso implementar nuevas tácticas basadas en estos datos para mejorar las ventas y mejorar el tiempo de atención al cliente.



Proyecto Final



Gracias por su atención



Gestion y
Almacenamiento
De Datos

