Título de blog: Heyitsyasmin

Texto de presentación : Hola! Soy Yasmin, una persona resiliente y creativa, quien se enfoca en alcanzar mis metas y objetivos. Mi signo es Capricornio y nací en Lima. Actualmente, estudio Publicidad porque me fascina explotar mi creatividad y las estrategías de comunicación, además de las oportunidades que ofrece para entender e influir en las emociones y decisiones de las personas. Lo que más me gusta de mi carrera es la posibilidad de conocer e indagar sobre las diversas perspectivas que existen en el mundo, de manera que me sirve como herramienta fundamental para innovar en cada proyecto.

En el futuro, me gustaría dedicarme a ser Fashion styling en pasarelas de moda o diseñadora de vestuario en películas, donde pueda seguir desarrollándome de manera creativa. En mi tiempo libre, disfruto de tomar fotos, ver películas, leer poemas, comprar ropa, escuchar música y de pasar tiempo con mis mascotas, ya que me permite relajarme y desconectar del mundo caótico en el que vivimos hoy en día.

Testimonio: Al principio, saber que iba a aprender a programar fue emocionante para mí, pero luego resultó algo abrumador. Me atrae la idea de crear cosas desde cero y entender cómo funciona la tecnología hoy en día, sobre todo las herramientas digitales que son parte de esta era digital; sin embargo, he encontrado muchos desafíos en el camino. Mientras avanzaban las semanas, me sentía confundida con la gran cantidad de información; a veces me perdía con cada subtema, por lo que perdía el hilo.

La programación me ha enseñado a trabajar en paciente y saber gestionar mis emociones cuando cometo errores, es decir, como una oportunidad de aprendizaje, aunque todavía me cuesta mantener la atención y no frustrarme. Me gusta que haya un orden detrás de cada línea de código, pero aún así me siento perdida en los detalles.

En el futuro, me gustaría mucho seguir mejorando para poder aplicar la programación en los proyectos que se presenten en la facultad. Lo ideal sería que pueda disfrutar del proceso sin sentirme tan abrumada y utilizar estos conocimientos para aportar valor en mi carrera profesional.

Imagen de perfil:

Gráficos correspondientes a la PC2 o PC3

Graf 1, PC 3:

El gráfico de barras muestra la frecuencia de goleadas del equipo Fiorentina, comparando los goles anotados por los locales vs. los visitantes. Se importó la biblioteca Matplotlib.pyplot y a través del Plt.bar() para crear un gráfico de barras. Inicialmente, se definió una lista llamada Goles que contiene las cantidades de goles marcados por la Fiorentina como equipo local (g\_local) y como visitante (g\_visitante). Además, se añadieron las etiquetas LOCAL y VISITANTE. Para el tamaño del gráfico, se usó plt.figure(figsize=(10, 6)). Para los colores personalizados de las barras, se usó los códigos #c39bd3 (lila oscuro) y #e8daef (lila claro) para diferenciarlos. También se añadió un título principal plt.title(), un nombre para el eje X plt.xlabel() y un nombre para el eje Y plt.ylabel(). Finalmente, el plt.show() para mostrar el gráfico.

Graf 2.1, PC 3:

El gráfico 2.1 muestra un mapa interactivo donde se utilizó el folium.Map() para generar un mapa interactivo con las coordenadas geográficas [-18.00, -60.0], con un zoom de 4 y utilizando el "OpenStreetMap". Luego, para añadir marcadores al mapa, se empleó un bucle que itera sobre un DataFrame llamado ‘’Páezz’’, el cual contiene columnas como Latitude, Longitude, Language y Glottocode. Cada marcador tiene dos elementos: un Popup para el nombre del lenguaje asociado y un Tooltip que despliega el código ISO. Como resultado, el mapa interactivo muestra los marcadores que indican la posición geográfica de lenguajes o dialectos.

Graf 2, PC 3:

El gráfico 2 muestra un mapa interactivo donde se utilizó el `folium.Map()`. Se creó un mapa base con las coordenadas [40.00, -100.0], lo que ubica el mapa de los Estados Unidos. El mapa tiene un zoom de 4 y utiliza el "OpenStreetMap" para mostrar el fondo cartográfico. Se añadieron marcadores a través de un bucle que itera sobre un DataFrame llamado ´´dataframe\_Películas´´, en el cual cada fila representa una película. Los marcadores ubican la latitud y longitud que fueron extraídas del DataFrame, y cada uno contiene columnas (Popup) para mostrar el nombre de la película y (Tooltip) para señalar el país relacionado con dicha película. Como resultado, el mapa interactivo muestra los marcadores en Los Ángeles y Nueva York, identificando los lugares donde se grabaron ciertas películas representadas en el DataFrame.