

METODOLOGÍAS PARA EL ANÁLISIS DE DATOS Y SU RELACIÓN CON LOS JETIVOS DEL NEGOCIO

REALIZADA POR:

Jamith
Garcia

Metodología ASUM-DM para análisis de datos

ASUM-DM significa Analytics Solutions Unified Method for Data Mining. Es una metodología para implementar proyectos de minería de datos que fue desarrollada por IBM. ASUM-DM se basa en la metodología CRISP-DM, pero incluye pasos y consideraciones adicionales específicas para proyectos de minería de datos.



ASUM-DM consta de cinco fases

1)

Comprensión del negocio:

Esta fase implica comprender el problema empresarial que el proyecto de minería de datos pretende resolver. Esto incluye comprender los objetivos del proyecto, los datos disponibles y las limitaciones con las que debe trabajar el proyecto.

2)

Comprensión de los datos:

Esta fase implica comprender los datos disponibles para el proyecto. Esto incluye comprender la calidad de los datos, su estructura y su distribución.

3)

Preparación de los datos:

Esta fase implica preparar los datos para el análisis. Esto incluye limpiar los datos, eliminar valores atípicos y transformar los datos en un formato adecuado para el análisis.

4)

¡Ya casi!

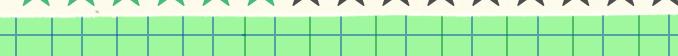
Modelado:

Esta fase implica construir modelos que se puedan utilizar para hacer predicciones. Esto incluye seleccionar la técnica de modelado adecuada, entrenar el modelo y evaluar el rendimiento del modelo.

5)

Implementación:

Esta fase implica implementar el modelo en producción para que se pueda utilizar para hacer predicciones. Esto incluye documentar el modelo, crear una interfaz de usuario para el modelo y monitorear el rendimiento del modelo.



Referencias:

Barnes, D., & Noble, J. (2007). ASUM-DM: A unified method for data mining. IBM Systems Journal, 46(3), 497-514.

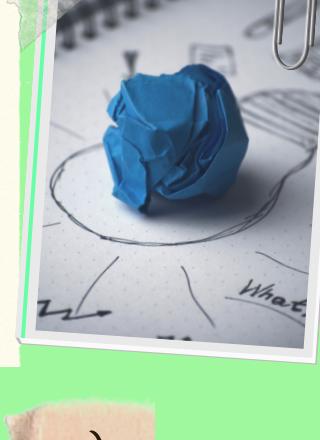
METODOLOGÍAS PARA EL ANÁLISIS DE DATOS Y SU RELACIÓN CON LOS JETIVOS DEL NEGOCIO

REALIZADA POR:

Jamith
Garcia

Design Thinking para el entendimiento del negocio

Design Thinking es una metodología centrada en el ser humano que se utiliza para abordar problemas y desafíos complejos en diferentes contextos, incluido el ámbito empresarial. Se basa en el enfoque creativo y colaborativo para generar soluciones innovadoras que se ajusten a las necesidades reales de los usuarios.



Elementos claves y Ejemplos

Elementos clave:

- Empatía: Comprender las necesidades y deseos de los usuarios o clientes.
- Definición del problema: Establecer claramente el desafío a resolver.
- Ideación: Generar ideas creativas y fuera de lo común.
- Prototipado: Crear prototipos para visualizar y probar soluciones.
- Pruebas y retroalimentación: Obtener comentarios de los usuarios para iterar y mejorar el diseño.
- Implementación: Convertir el diseño final en una solución tangible.

1)

¡Ya casi!

2)

Ejemplos de aplicación de Design Thinking:

Empatía Ejemplo: Realizar entrevistas y observaciones para comprender las frustraciones y deseos de los usuarios al usar una aplicación de entrega de alimentos.

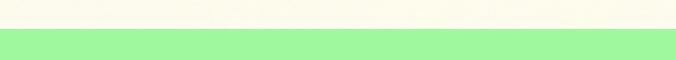
Definición del problema Ejemplo: Identificar que el problema principal es la dificultad de navegación y búsqueda de restaurantes en la aplicación de entrega de alimentos.

Ideación Ejemplo: Organizar una sesión de lluvia de ideas para idear nuevas características y mejoras en la navegación de la aplicación.

Prototipado Ejemplo: Diseñar un prototipo de pantalla interactiva de la aplicación que muestra una nueva forma de búsqueda de restaurantes.

Pruebas y retroalimentación Ejemplo: Realizar pruebas de usabilidad con usuarios reales que interactúen con el prototipo y recopilar sus comentarios sobre la experiencia de búsqueda.

Implementación Ejemplo: Desarrollar la nueva función de búsqueda en la aplicación de entrega de alimentos y lanzarla para su uso generalizado.



Referencias:

1. Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.
2. Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2012). Design Thinking: Understand - Improve - Apply. Springer.