

Modelo predictivo para la estimación de ventas de Tiendas Aditivo

Máster en Big Data & Analytics (Business Intelligence)
TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Tutor:

Aleix Ruiz de Villa Robert

Alumnos:

Andrés Castro Ganoza Edmundo Charabati Gindi David Figuerola Serrano Óscar Maestre Cuscó





Índice

- 1. Presentación de la empresa
- 2. Objetivo del TFM
- 3. Transformación de datos
- 4. Modelos predictivos y resultados
- 5. Uso del modelo predictivo a futuro
- 6. Conclusiones y recomendaciones





Presentación de la empresa

- Fundada hace más de 50 años
- Presencia en todo México
- Puntos de venta vigentes: 80
- Más de 10 familias de productos
- Más de 600 SKUs
- Canales de venta: puntos de ventas (impulso), por catálogo (asociados) y venta online.







Diversidad de productos en Aditivo





¿Qué problemas enfrenta hoy Aditivo?

- Clientes insatisfechos por no disponer con stock.
- Altos niveles de inventarios de productos que no rotan lo suficiente.
- **Demasiadas rebajas** para reducir niveles de inventario.



Situación actual de Aditivo

Actualmente Aditivo cuenta con un procedimiento en el que estima la venta promedio de las últimas 6 semanas para cada SKU en cada Almacén.









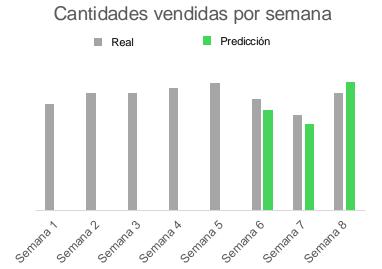
Objetivo del trabajo

¿Cómo se van a solucionar?

- Modelo predictivo más eficaz para combinación de artículo y almacén.
- Una estimación más precisa permitirá optimizar la planificación estratégica.

¿Quiénes serán los beneficiados?

- Departamentos de planificación de la demanda y ventas de la empresa Aditivo.
- Se busca proporcionar a la empresa una base sólida y basada en datos que permita evaluar una mayor inversión en *Machine Learning*.









Transformación de datos

Una vez recopilados los datos enviados por Aditivo, se aplicaron una serie pasos que fueron agrupados en tres fases de transformación.



Fase 1: obtención y preparación de los datos

- Corregir inconsistencias (datos faltantes)
- 136.000 registros y 24 columnas



Fase 2: selección de datos

- 75 mejores almacenes
- 10 mejores SKUs



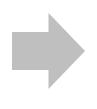
Fase 3: codificación de datos

- Variables categóricas más relevantes (one-hot encoding).
- Rellenado de ventas faltantes con ceros.
- 12 semanas de datos para entrenamiento y 3 para prueba.





Selección de únicamente 10 SKUs principales de cada uno de los 75 almacenes que tiene Aditivo a nivel nacional.



Modelos seleccionados y aplicados

Aditivo Actual

Regresión de *Poisson*

Aditivo Modificado

Prophet

Random Forest (rf)

XG Boost

Resultados del MAE para cada uno de los modelos entrenados y evaluados

$$MAE = \frac{\sum_{i=1}^{n} |y_i - x_i|}{n}$$

Un menor MAE significa mayor precisión.







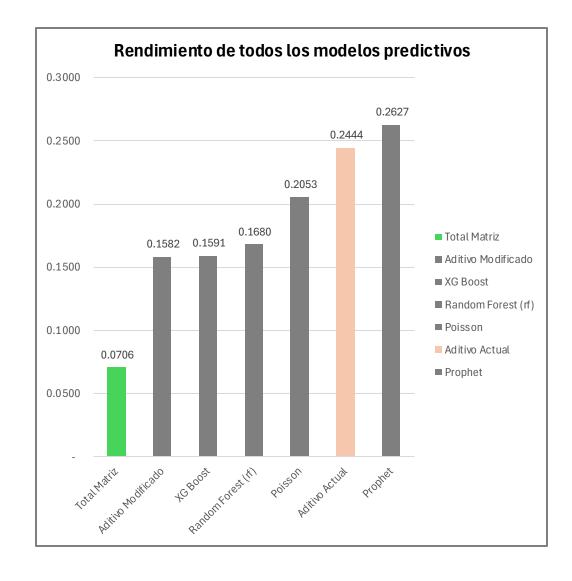
Resultados de los modelos predictivos analizados

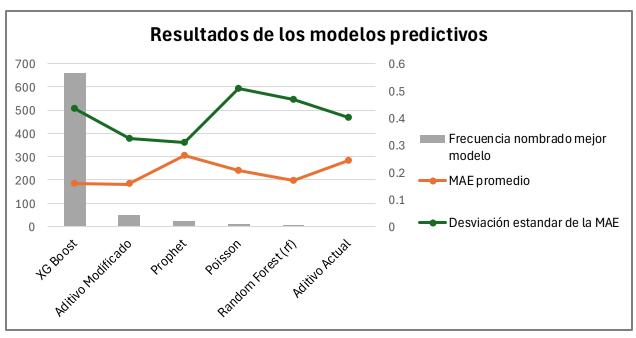
75 750 10 32 6
Almacenes Combinaciones de Almacén - SKU analizados SKUS más vendidos de cada Almacén SKUs distintos analizados analizados

Combinación Almacén - SKU	Línea	Sublinea	Año de lanzamiento	Estilo	Mejor Modelo	MAE del mejor modelo	Modelo Aditivo (promedio 6 semanas)	Modelo Aditivo 2 (promedio n semanas)	Modelo Poisson	Modelo Prophet	Modelo Random Forest	Modelo XG Boost
4 CAMINOS - T23C2139CH	PLAYERA	MANGA LARGA	2021	CASUAL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.04	0.00	0.00
4 CAMINOS - T23C2139EG	PLAYERA	MANGA LARGA	2021	CASUAL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.32	0.00	0.00
4 CAMINOS - T23C2139GD	PLAYERA	MANGA LARGA	2021	CASUAL	xgboost	0.00	1.00	0.00	0.00	0.43	0.00	0.00
4 CAMINOS - T23C2139MD	PLAYERA	MANGA LARGA	2021	CASUAL	xgboost	0.33	0.67	0.67	0.33	0.37	0.33	0.33
4 CAMINOS - T6C01007CH	PLAYERA	MANGA CORTA	2013	COOL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.35	0.00	0.00
4 CAMINOS - T6C01007EG	PLAYERA	MANGA CORTA	2013	COOL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.65	0.00	0.00
4 CAMINOS - T6C01007GD	PLAYERA	MANGA CORTA	2013	COOL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.57	0.00	0.00
4 CAMINOS - T6C01007MD	PLAYERA	MANGA CORTA	2013	COOL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.34	0.00	0.00
4 CAMINOS - TA4D3027MD	PLAYERA	MANGA CORTA	2024	SIN ESTILO_VI DA	prophet	0.53	1.33	0.67	2.00	0.53	4.00	4,67
4 CAMINOS - TBAD3009MD	PLAYERA	MANGA CORTA	2023	BÁSICOS	aditivo_modificado	0.00	0.00	0.00	2.00	1.28	2.00	2.00
APIZACO - T23C2139CH	PLAYERA	MANGA LARGA	2021	CASUAL	poisson	0.67	1.00	1.00	0.67	0.67	1.00	1.67
APIZACO - T23C2139EG	PLAYERA	MANGA LARGA	2021	CASUAL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.16	0.00	0.00
APIZACO - T23C2139GD	PLAYERA	MANGA LARGA	2021	CASUAL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.02	0.00	0.00
APIZACO - T23C2139MD	PLAYERA	MANGA LARGA	2021	CASUAL	rf	0.00	0.67	0.67	0.33	0.47	0.00	0.33
APIZACO - T23P5C01MD	PLAYERA	MANGA LARGA	2023	URBANO	aditivo_modificado	0.33	0.33	0.33	1.33	0.73	1.00	1.00
APIZACO - T6C01007EG	PLAYERA	MANGA CORTA	2013	COOL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.13	0.00	0.00
APIZACO - T6C01007GD	PLAYERA	MANGA CORTA	2013	COOL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.06	0.00	0.00
APIZACO - T6C01007MD	PLAYERA	MANGA CORTA	2013	COOL	xgboost	0.00	0.00	0.00	0.00	0.06	0.00	0.00
APIZACO - TBAD3008MD	PLAYERA	MANGA CORTA	2023	BÁSICOS	xaboost	0.00	0.00	0.00	2.00	0.85	0.00	0.00









Modelo	MAE promedio	Frecuencia nombrado mejor modelo	Desviación estándar de la MAE		
XG Boost	0.1591	660	0.4346		
Aditivo Modificado	0.1582	51	0.3229		
Prophet	0.2627	23	0.3109		
Poisson	0.2053	9	0.5100		
Random Forest (rf)	0.1680	7	0.4663		
Aditivo Actual	0.2444	0	0.4008		
Total Matriz	0.0706	750	0.4076		







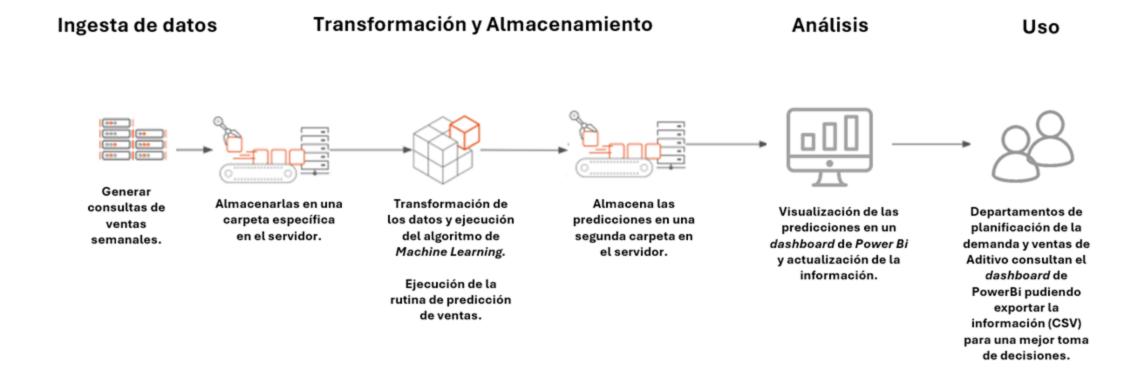








Uso del modelo predictivo a futuro







Conclusiones y recomendaciones

Inversión en ML: Decisión acertada





Mejorar análisis



+10 SKUs



+ 75 almacenes



Mejorar resultados



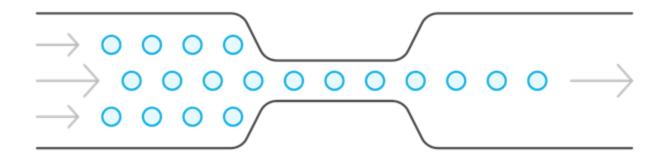


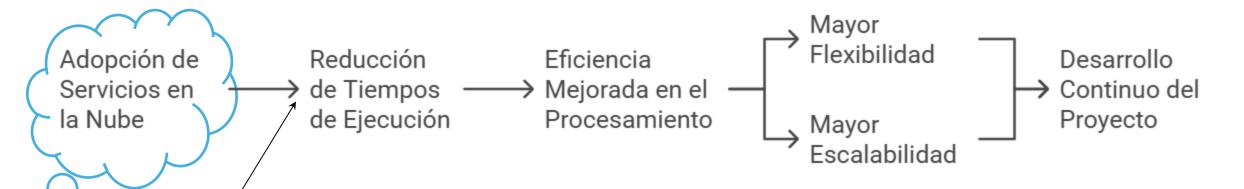
Conclusiones y recomendaciones



O + Hardware

Cada modificación requiere aproximadamente 12 horas de procesamiento



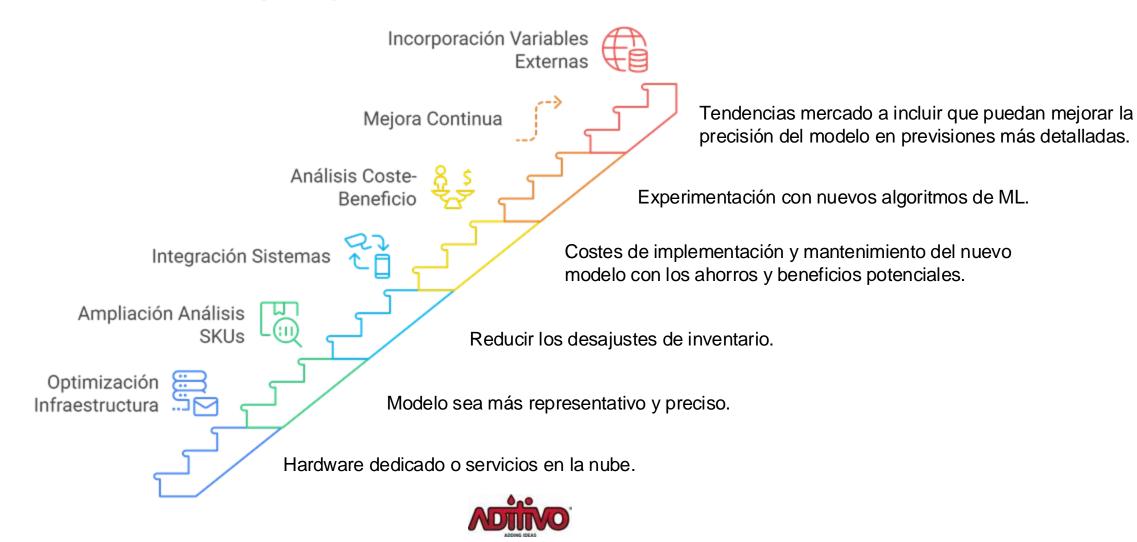






Conclusiones y recomendaciones

Plan de Acción para Optimización





Modelo predictivo para la estimación de ventas de Tiendas Aditivo

Máster en Big Data & Analytics (Business Intelligence)
TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Tutor:

Aleix Ruiz de Villa Robert

Alumnos:

Andrés Castro Ganoza Edmundo Charabati Gindi David Figuerola Serrano Óscar Maestre Cuscó

