

Por:
Nasser Benavides J.P
Almaguer Alanis E.
Vega Macias O. S.

Introducción

Actualmente la tecnología forma tanta parte de nuestras vidas como cualquier otro servicio. La usamos para la mayoría de nuestras relaciones personales, compras, trabajo, ocio y un sinfín de actividades.

Es por esto que las generaciones mas jóvenes han asimilado esto ultimo desde lo mas temprano de su vida. Reemplazando los juguetes por tablets y la televisión por plataformas de streaming.



Esto es un aspecto que no se debe ignorar pues como sabemos los beneficios y facilidades que ofrecen estas plataformas se equiparan con los riesgos y peligros que representan en manos inexpertas.

Metodología

Al observar que nuestra base de datos tenia muchos datos nulos decidimos convertirlos a cero y procedimos a eliminar las columnas que no necesitaríamos para cumplir nuestro objetivo.

Como nuestro objetivo incluía niños decidimos hacer una nueva base de datos con solo el contenido de niños para poder trabajarlo mas cómodamente.

Conclusión

Una vez realizado el análisis de las aplicaciones del grupo de edad de nuestro interés (niños) y determinar las 3 categorías mas solicitadas que este publico descarga, observamos que las calificaciones para las categorías corresponde con un buen puntaje de valoración, aunque no son los únicos bien calificados. contemplamos que las calificaciones mayores también son la mayoría de las aplicaciones. con esto pudimos obtener los datos para realizar nuestro objetivo, con todo lo que esperábamos. Quizás mas adelante tendremos información mas detallada para mejorar la educación en los niños del mañana.

Recursos

Base de datos: Google Play Store Apps
Esta base de datos se obtuvo de la pagina kaggle.com

Software: Python y Jupyter
El análisis se realizo en lenguaje Python haciendo uso de la librerías pandas y numpy para la facilitación del manejo de los datos



Objetivo

Realización de un análisis dentro de Google Play store para categorizar las aplicaciones orientadas a un publico infantil. Y si estos representan una parte significativa dentro de la aplicación.



Resultados

Figura 1

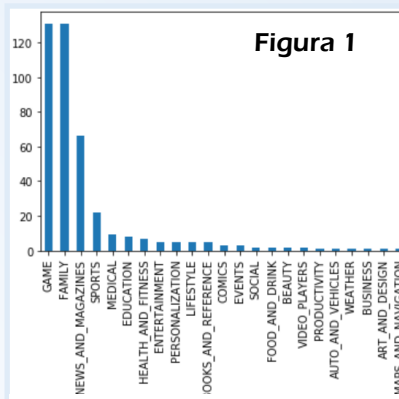


Figura 2

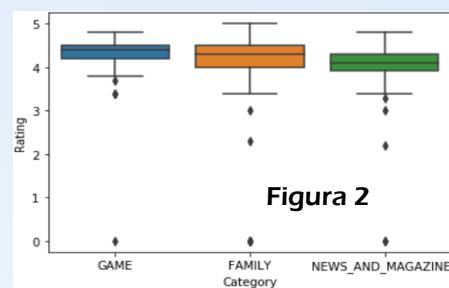
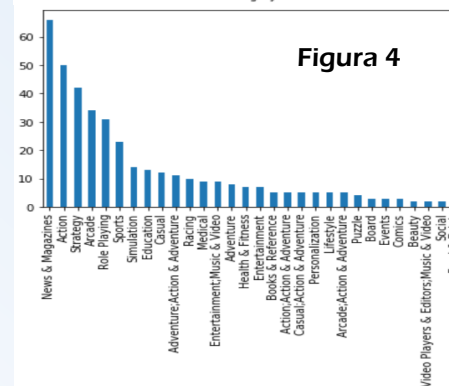


Figura 4



Lo que podemos contemplar en estas 4 graficas es que de la primera tomamos las 3 categorías con mayor numero de aplicaciones, que despues revisamos su valoración por medio de el rating, y vemos que se encuentra en buenas posiciones, lo que la siguiente grafica nos dice que tenemos mas cantidades de aplicaciones con valoraciones altas, y por ultimo los géneros mas solicitados en estas aplicaciones son, están desde noticias y revistas hasta deportes, fuera de ellos hay poca demanda