**Proyecto Final de Análisis de Datos**

* + Descripción del proyecto.

El dataset contiene los mejores videojuegos por cada categoría en Google Play Store, con información de las calificaciones y otros datos como precio y número de instalaciones.

Columnas:

* Date: Cada puesto se registró en un día del año.
* Rank: posición del videojuego en una categoría en particular.
* Title: Nombre del videojuego.
* Total ratings: Número total de calificaciones.
* Installs: Número aproximado de instalaciones.
* Averege rating: Calificación promedio hasta 5
* Growth (30 days): Crecimiento porcentual en 30 días.
* Growth (60 days): Crecimiento porcentual en 60 días.
* Price: Precio en dólares.
* Category: Categoría del videojuego.
* 5 star ratings: Número de calificaciones de 5 estrellas.
* 4 star ratings: Número de calificaciones de 4 estrellas.
* 3 star ratings: Número de calificaciones de 3 estrellas.
* 2 star ratings: Número de calificaciones de 2 estrellas.
* 1 star ratings: Número de calificaciones de 1 estrella.
* Paid: Es un juego pago (True) o gratis (False).
  + Tecnologías utilizadas en el proyecto:
* Python: lenguaje de programación principal utilizado en el proyecto. Se utiliza para la manipulación de datos, análisis y visualización.
* Pandas: biblioteca de Python ampliamente utilizada para el análisis de datos. En este proyecto, se utiliza para cargar, limpiar y transformar el conjunto de datos, así como para realizar operaciones de agregación y filtrado.
* NumPy: biblioteca fundamental para la computación científica en Python. Se utiliza para realizar operaciones numéricas y matriciales en los datos, lo que puede ser útil para calcular estadísticas y realizar cálculos más avanzados.
* Missingno: biblioteca de Python que se utiliza para visualizar patrones de datos faltantes o nulos en el conjunto de datos. Puede ayudar a identificar datos faltantes y tomar decisiones sobre cómo tratarlos.
* Matplotlib y Seaborn: bibliotecas de visualización en Python. Se utilizan para crear gráficos y visualizaciones que ayudan a comprender los datos y comunicar los resultados de manera efectiva.
  + Aprendizajes obtenidos y futuras oportunidades de investigación:

**a) Aprendizajes obtenidos:**

* Adquisición de habilidades en el manejo de datos: El proyecto permitió adquirir experiencia en la limpieza, transformación y análisis de datos reales.
* Comprensión de la importancia de la visualización de datos: El uso de gráficos y visualizaciones ayudó a comunicar resultados de manera efectiva y tomar decisiones informadas.
* Análisis de tendencias y patrones: Se aprendió a identificar tendencias y patrones en los datos, como el crecimiento de aplicaciones en 30 y 60 días.

**b) Futuras oportunidades de investigación:**

* Análisis de precios y su impacto en la popularidad de las aplicaciones: Se podría investigar cómo el precio de las aplicaciones afecta su número de instalaciones y calificaciones.
* Segmentación de categorías: Se podría explorar más a fondo el rendimiento de las aplicaciones en diferentes categorías y descubrir factores que influyen en su éxito.
* Predicción de crecimiento: Se podrían desarrollar modelos de predicción para anticipar el crecimiento futuro de las aplicaciones en función de datos históricos.
* Análisis de revisiones y retroalimentación: Se podría analizar el contenido de las revisiones de los usuarios para comprender mejor sus preferencias y comentarios.