

TECH CHALLENGE 2025

In collaboration with Google Cloud

PROBLEMA





EQUIPO



Santino Rissotto Ingeniería en Inteligencia Artificial



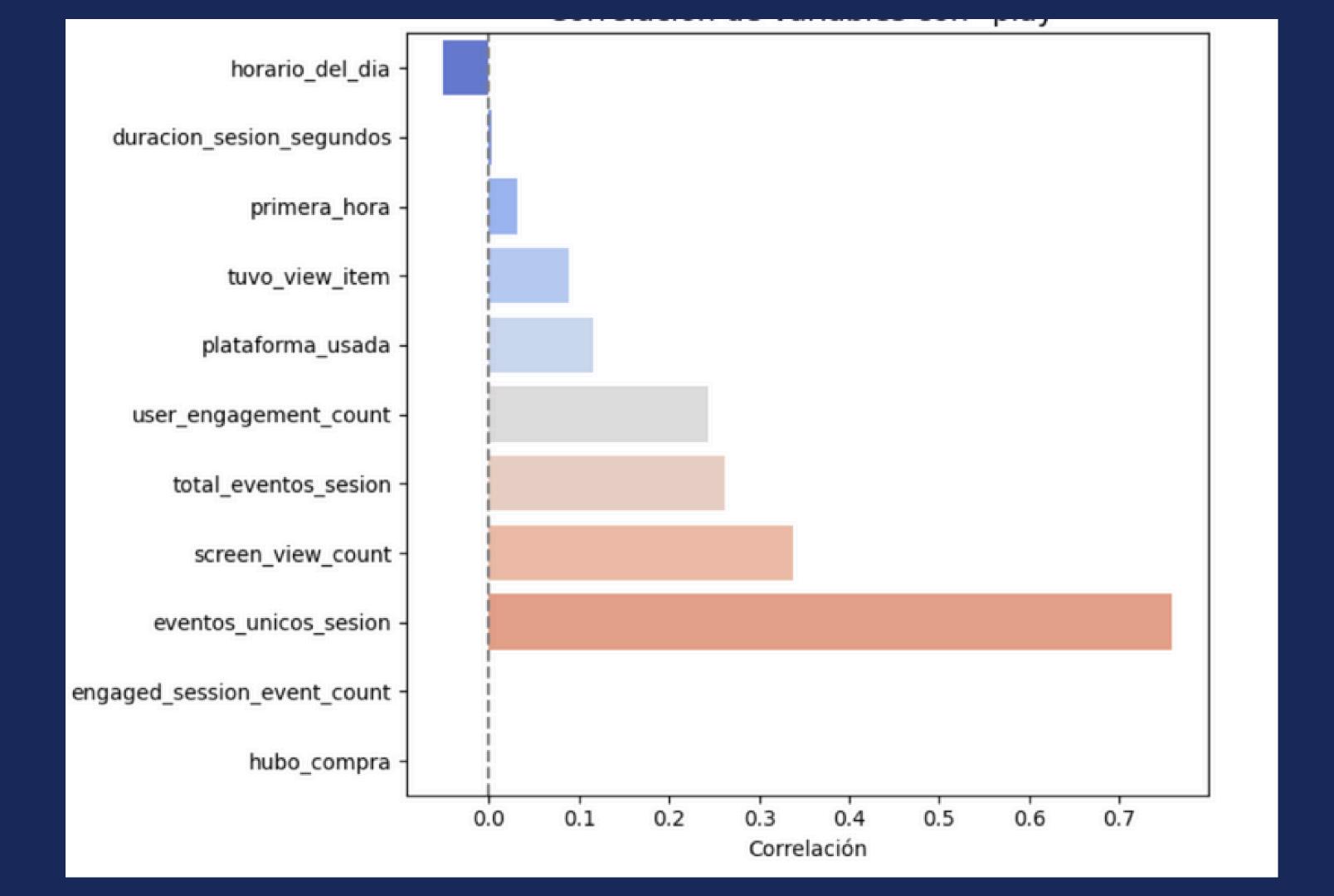
Josefina Cardozo Ingeniería en Sistemas



Mateo Patrone Ingeniería Telemática



Juan Patrone Ingeniería Industrial



OPORTUNIDADES IDENTIFICADAS



PERSONALIZAR EL ONBOARDING, GAMIFICACIÓN, CONTENIDO INTERACTIVO.



NOTIFICACIONES EN HORARIOS DE ALTA ACTIVIDAD



A/B TESTING PARA IDENTIFICAR POSIBLES MEJORAS EN LA INTERFAZ.

BENEFICIOS DE LA SOLUCIÓN



ENTREGA INFORMACIÓN CLAVE AL NEGOCIO.

+ CÓMO AJUSTAR LA EXPERIENCIA PARA CADA USUARIO.



POSIBILIDAD DE AUMENTAR LA TASA DE REPRODUCCIÓN.

+ PERMITE DECISIONES PROACTIVAS.

SIGUIENTES PASOS



APLICACIÓN REAL DEL MODELO:

 INTEGRAR MODELO AL SISTEMA PARA EVALUAR SESIONES EN VIVO.



UX + A/B TESTING:

- TESTEAR NUEVAS SECUENCIAS DE PANTALLAS Y BOTONES AL INICIO.
- PRIORIZAR EXPERIENCIAS QUE INVITEN A INTERACTUAR MÁS.

PROCESO



PREPROCESAMIENTO DEL DATASET

 CREACIÓN DE NUEVO DATASET CON SESSION ID COMO PRIMARY KEY.



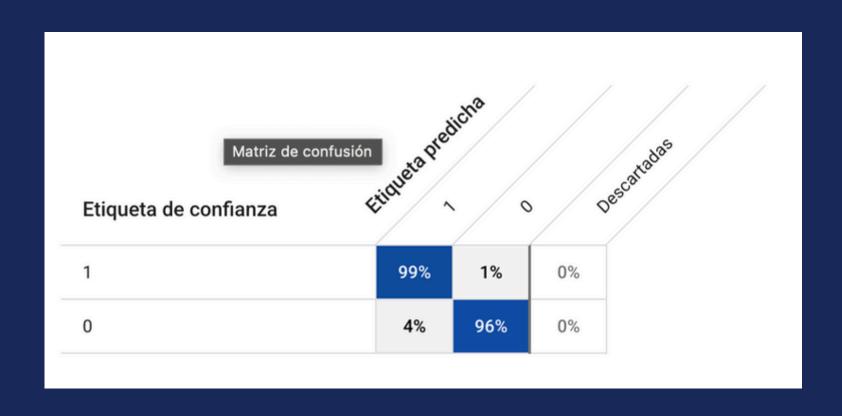
FEATURE ENGINEERING

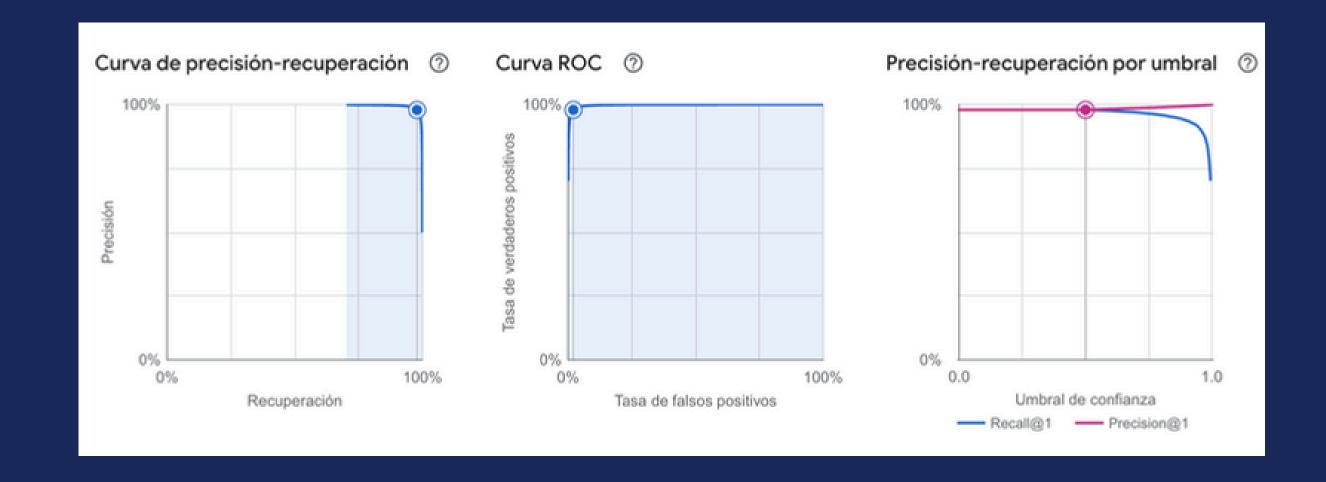
ANÁLISIS DE CORRELACIÓN DE FEATURES

SELECCIÓN DEL MODELO DE MACHINE LEARNING

FEATURE ENGINEERING PARA MEJORAR MÉTRICAS

PR AUC ②	0.997
ROC AUC ②	0.997
Log loss ②	0.058
F1 de micropromedio ②	0.97933215
Puntuación macro-F1 ②	0.9785657
Precisión del promedio micro ?	97.9 %
Recuperación de promedio micro 🗇	97.9 %
Cantidad total de elementos	0
Elementos de entrenamiento	0
Elementos de validación	0
Elementos de prueba	0









GRACIAS!



jossecardozoo@gmail.com juanjpatrone@gmail.com santinorissotto@gmail.com mateo.patrone4@gmail.com