

→ **Volume**

Ce projet utilise les données de l'API Riot Games sur les champions de League of Legends, traitant un volume important de données actualisées semestriellement avec les nouveaux patches.

→ **Vélocité**

Dans ce projet, la vélocité se réfère à la cadence de traitement des données : semi-annuelle pour l'API Riot Games alignée sur les patches, et hebdomadaire pour les données issues du scrapping, le tout géré via AWS.

→ **Variété**

Le projet traite divers types de données pour les champions de League of Legends, incluant des données de base et statistiques, dans des formats variés comme numérique , texte et même des images de champions. Ces données sont d'abord extraites de l'API Riot Games, puis enrichies par le scrapping d'un site web. La diversité des formats et sources ajoute une complexité au traitement des données.

→ **Véracité**

Ce projet évalue la qualité et l'exactitude des données issues de l'API Riot Games et d'un site web pour les champions de League of Legends, la fiabilité de l'API étant plus élevée que celle du scrapping.

→ **Valeur**

Le projet utilise AWS Athena et QuickSight pour des analyses approfondies, offrant des insights sur l'utilisation des champions, les taux de victoire, et la popularité, utiles en stratégie de jeu et marketing.