**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID & NTIC MASTER**

Imagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamenteFACULTAD DE COMERCIO Y TURISMO

# TECNOLOGÍAS DE BIG DATA

Joe David Zambrano Suárez

2020-2021

INTRODUCCIÓN

# 1.Analiza y describe el caso de uso

El caso de uso es una compañía dedicada a los juegos de apuestas deportivas de fútbol. En este caso de estudio, nos centramos en los cambios de valores a tiempo real en las posibles apuestas de los partidos. Se necesita alimentar los algoritmos que cambian los posibles valores de las apuestas a partir de la información disponible. Por lo tanto, necesitamos los datos históricos de los equipos en los partidos anteriores, y los sucesos que están ocurriendo en directo en los partidos.

# 2. Analiza y describe las fuentes de datos y la tipología de los mismos

La tipología de los datos es estructurada y en streaming. En Streaming debido a que la información en directo del partido (una falta, un penalti, un gol, una expulsión...) debe ser recogida u procesada al instante.

Luego, información estructurada anterior al partido, que no es necesario procesarla a tiempo real, como es la convocatoria de los jugadores, en qué estadio se jugará, cuáles han sido los resultados de los últimos cinco partidos.

Por último, la información en streaming luego ha de ser incorporada como infoción batch.

# 3.Analiza y describe las validaciones de calidad del dato

# 4. Analiza y describe la parte en modo batch ( si aplica )

HOLA

# 5. Analiza y describe la parte en modo streaming ( si aplica )

HOLA

# 6. Analiza y describe las principales herramientas involucradas

HOLA

# 7. Dibuja la solución “end2end” ( diagrama completo )

HOLA

# 8. Analiza y describe los beneficios para el negocio

HOLA