

**Selección de Sistemas de Gestión empresarial**

Andrés Sebastián Monteros Guerra

Programación Orientada A Objetos



**Universidad Internacional del Ecuador**

Palacios Morocho Milton Ricardo

Quito, 16 de noviembre del 2025

## Índice

<i>Universidad Internacional del Ecuador</i>	1
<i>Selección de Sistemas de Gestión empresarial</i>	3
1. Objetivo del sistema:	3
2. Módulos por desarrollar:	3
3. Diagrama de Flujo:	4
4. Enfoque:	5
5. Alcance:	5
6. Enlace de YouTube	5
7. Enlace de GitHub	5

### **Selección de Sistemas de Gestión empresarial**

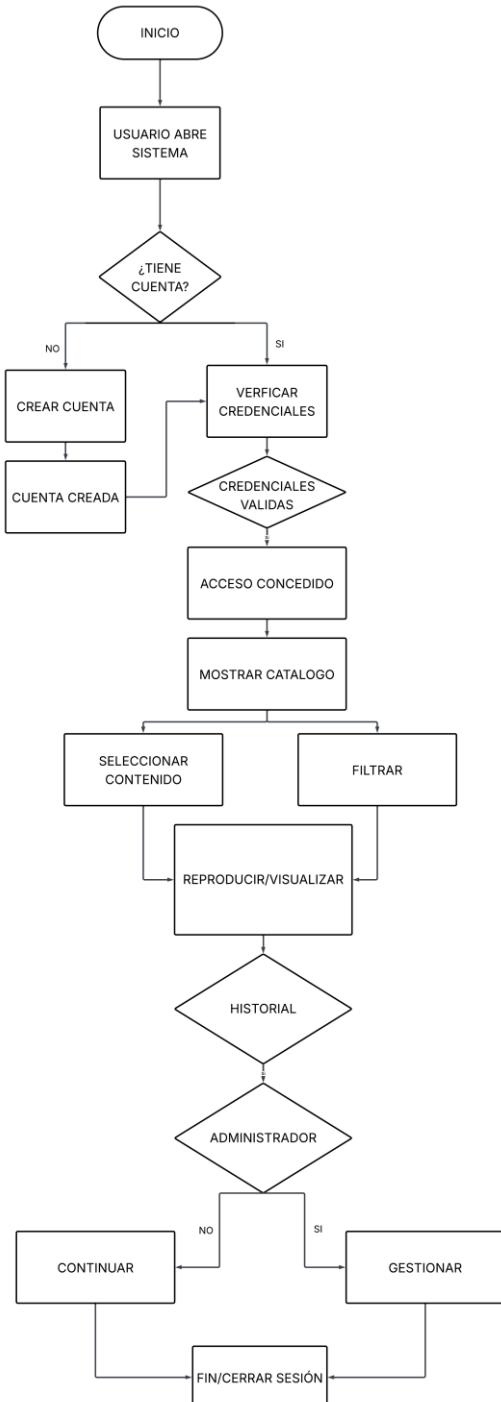
#### **1. Objetivo del sistema:**

El Sistema de Gestión de Streaming tiene como objetivo central facilitar una administración eficiente e integral del contenido multimedia, abarcando tanto audio como video, así como la gestión de usuarios y suscripciones. Este sistema está diseñado para ofrecer una experiencia fluida y personalizada, adaptándose a las necesidades tanto de los usuarios como de los administradores. Para los usuarios, se proporcionará una interfaz que les permitirá reproducir contenido de manera estable, buscar títulos fácilmente y organizar sus preferencias mediante listas personalizadas. Por su parte, los administradores contarán con herramientas robustas para gestionar el catálogo multimedia, incluyendo la incorporación, edición y eliminación de contenidos.

#### **2. Módulos por desarrollar:**

MÓDULO	DESCRIPCIÓN
USUARIOS	Registro, inicio de sesión, actualización de datos, control de suscripciones y perfiles.
CONTENIDO	Gestión del catálogo de videos
REPRODUCCIÓN	Control de la visualización de contenido, historial de reproducciones y recomendaciones.
ADMINISTRACIÓN	Panel con métricas de uso, control de cuentas y monitoreo del sistema.

### 3. Diagrama de Flujo:



#### 4. Enfoque:

El sistema se desarrollará siguiendo los principios de la programación funcional, lo que implica:

- Uso de funciones puras.
- Inmutabilidad de los datos cuando sea posible.
- Composición de funciones para tareas complejas.
- Reducción del uso de variables globales.

#### 5. Alcance:

El proyecto abarca el desarrollo de un prototipo funcional del sistema de streaming con las operaciones básicas de gestión de usuarios y contenido. Además, tendrá un excelente uso para los administradores

6. Enlace de YouTube: <https://youtu.be/1oXXLPpKSHY>
7. Enlace de GitHub: <https://github.com/ANDRES10MONTEROS/Programacion-Orientada-A-Objetos.git>