Universidad Autónoma de Coahuila

Facultad de Sistemas

Base de Datos II

Proyecto Final

Equipo 4

DataWareHouse Videojuegos

Docente: Rosa María Castilla Espinoza

Integrantes:

Gonzalo de Jesús García Sánchez

Javier Eduardo Alemán Ortiz

Saúl Alejandro Cavazos Nelson

Juan Pablo Sarmiento Cervera

Fecha entrega:

26/11/2020

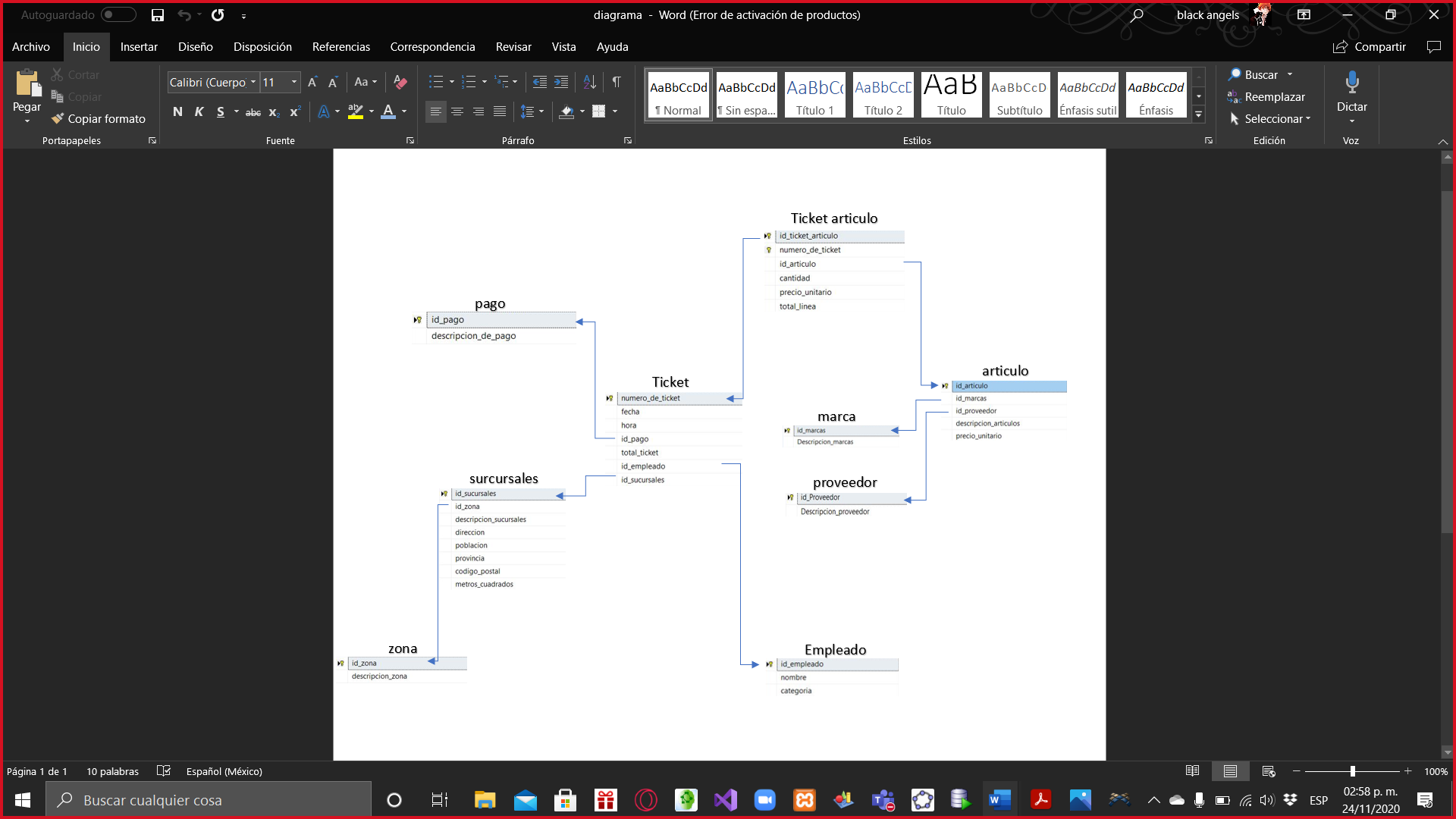
Este Tema lo elegimos tanto por ser un tema conocido como por el hecho de que es un área en la que investigamos mucho, ya que a los miembros de este equipo nos interesan los videojuegos y pues al ser un tema conocido por muchos es fácil de encontrar información.

En este proyecto nos estuvimos juntando todos para poder hacer el trabajo e ir viendo los errores que podrían aparecer y así irlo solucionando, nos estuvimos juntando entre semana y fines de semana alrededor de la 1 de la tarde hasta las 3-4 de la tarde avanzando con el proyecto, en el transcurso del tiempo que pasábamos en llamada también le preguntábamos a la profesora y pedíamos que nos explicara como solucionar situaciones que en su momento no entendíamos.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora

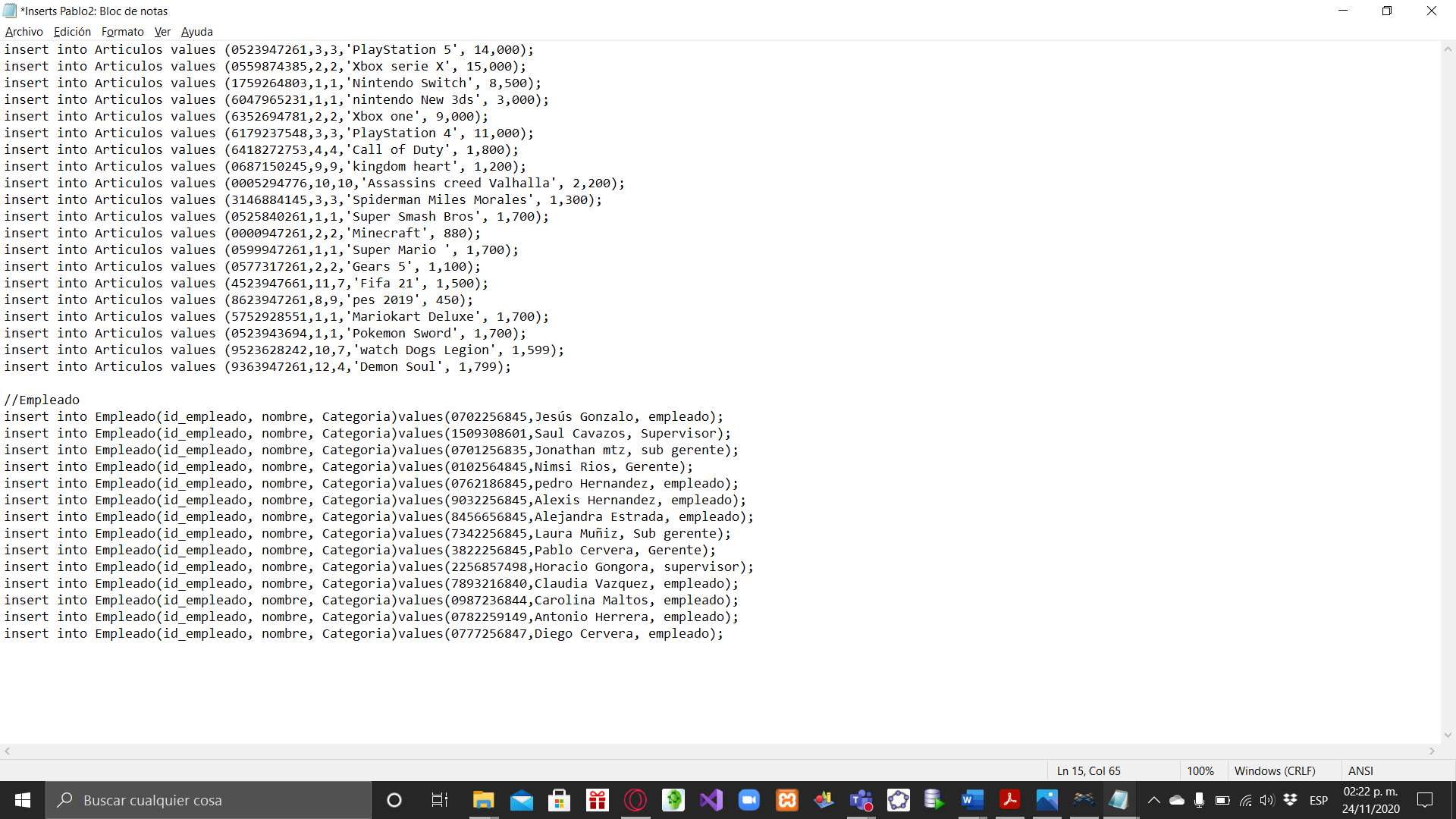
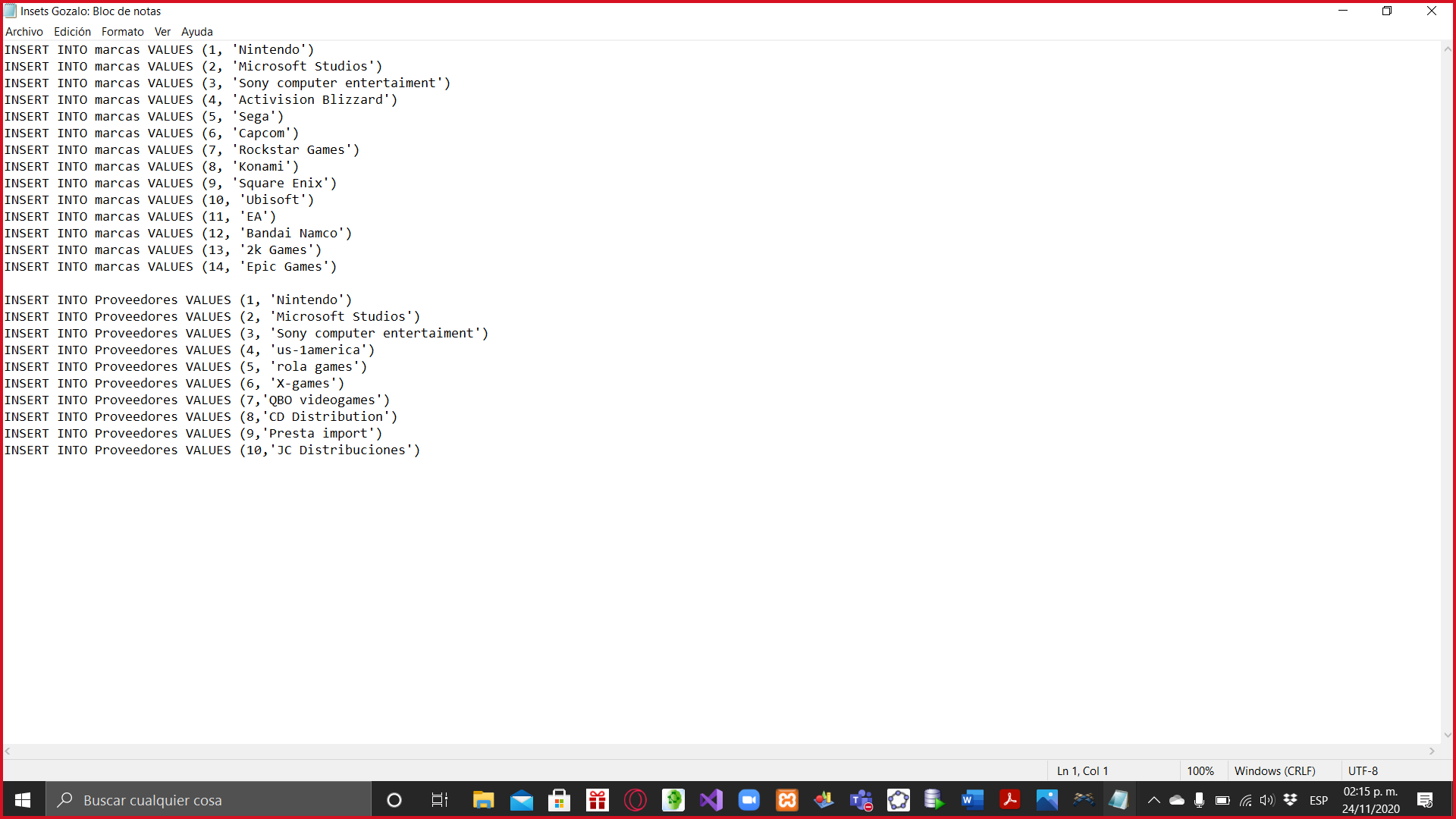
Descripción generada automáticamenteA continuación se mostraran los scripts creados para las bases de datos y el datawareHouse

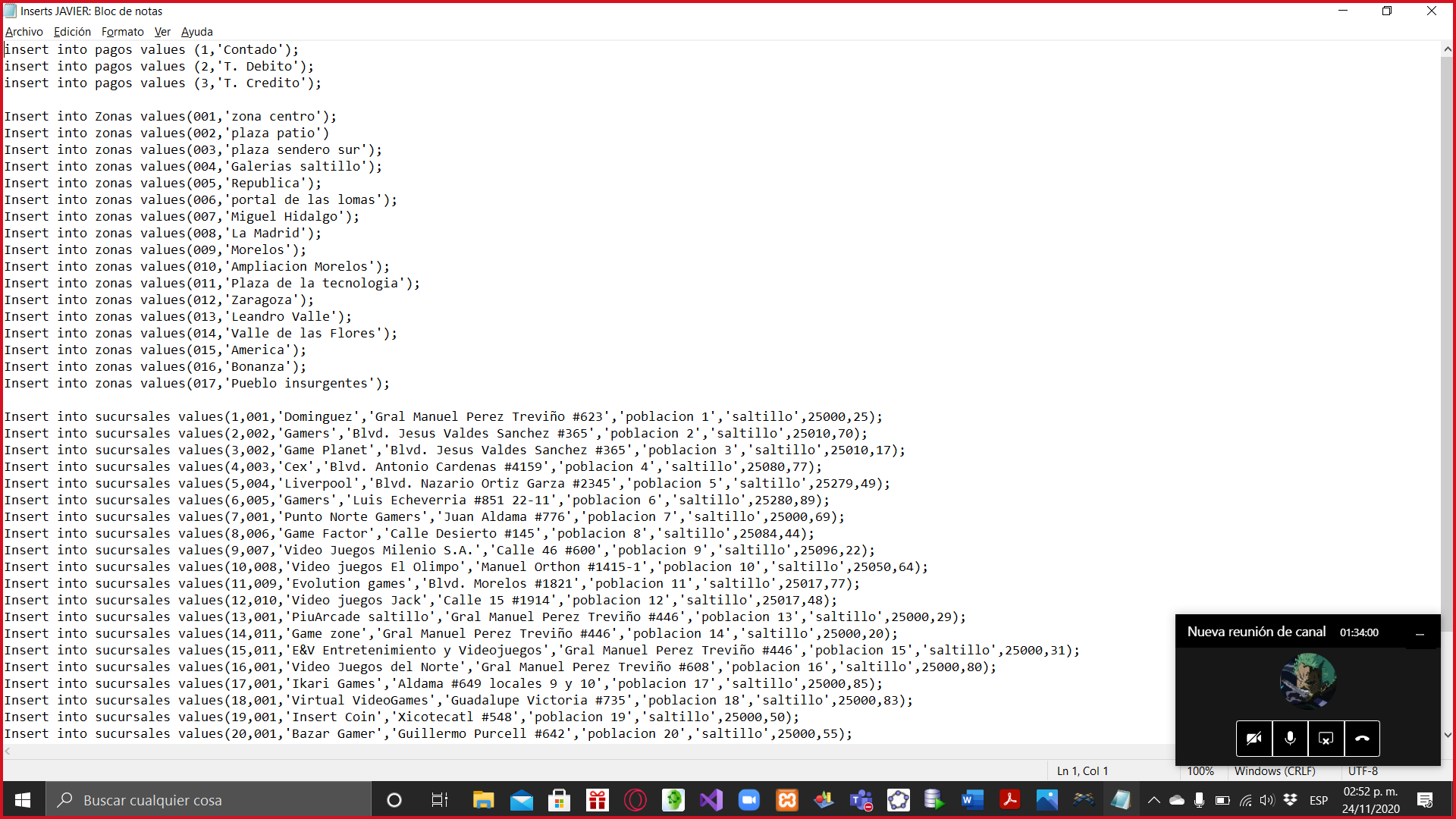
A continuacion se mostrara el Esquema de Base de Datos Operacionales (MER)

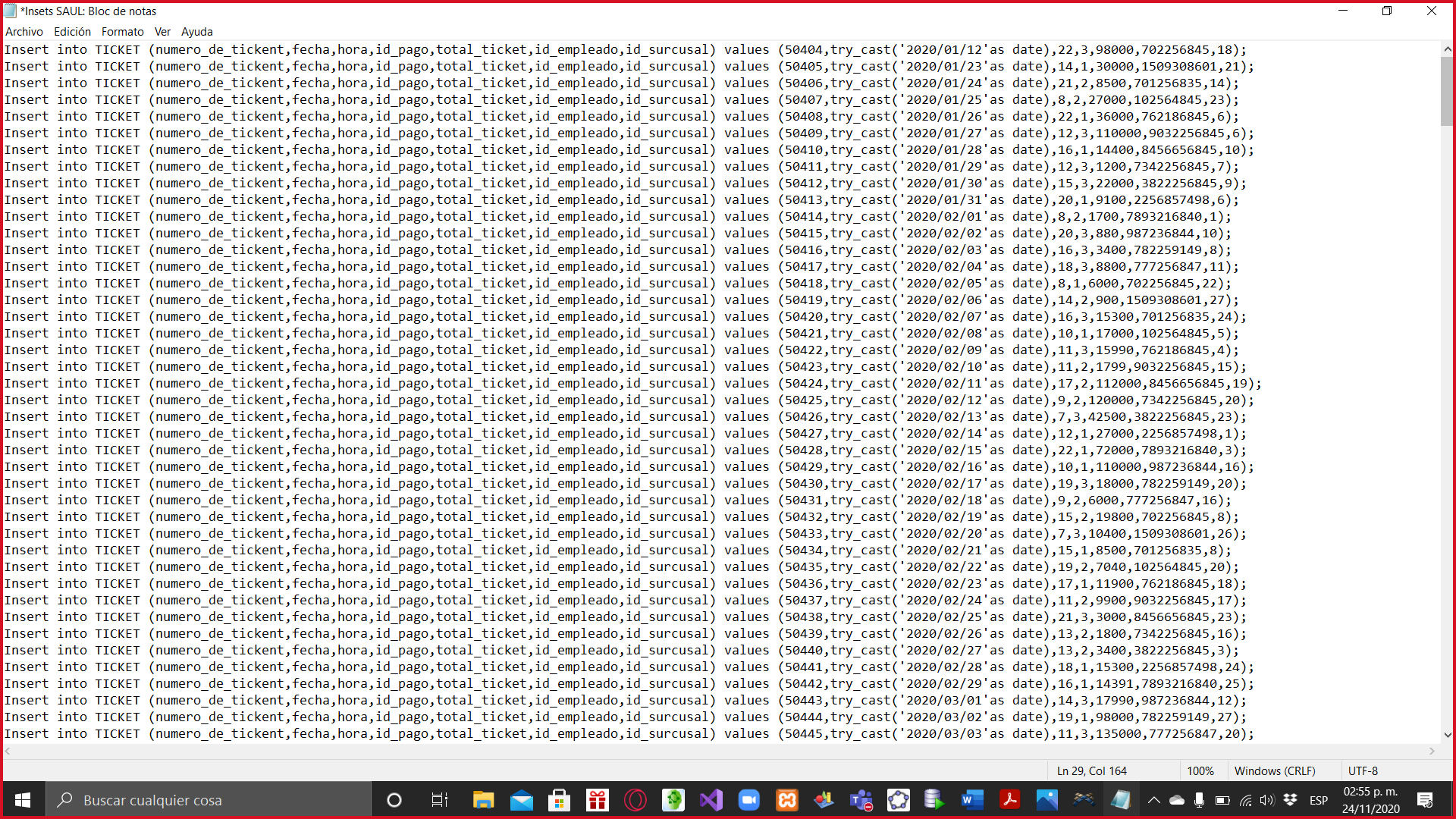
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

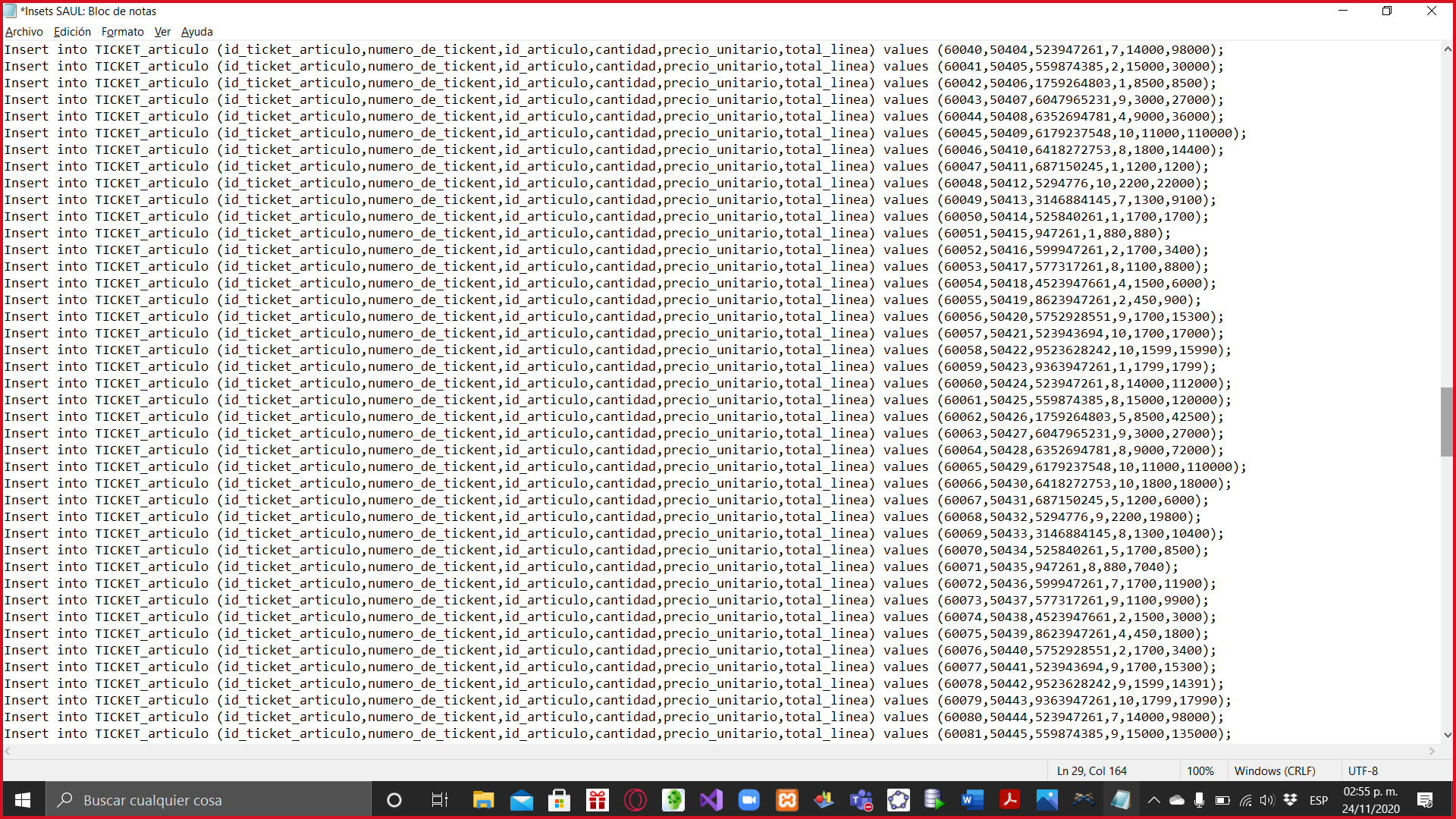
Descripción generada automáticamenteElegimos el área de videojuegos por el consumo que hay en la población de este artículo, y por la facilidad de conseguir información de los diferentes artículos de esta clase.

Ahora se ingresarán los datos a las tablas creadas









aquí esta el diagrama estrellaCaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteCreación del cubo

Creacion Del Dashboard Power Bi

Gráfico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Gráfico, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla

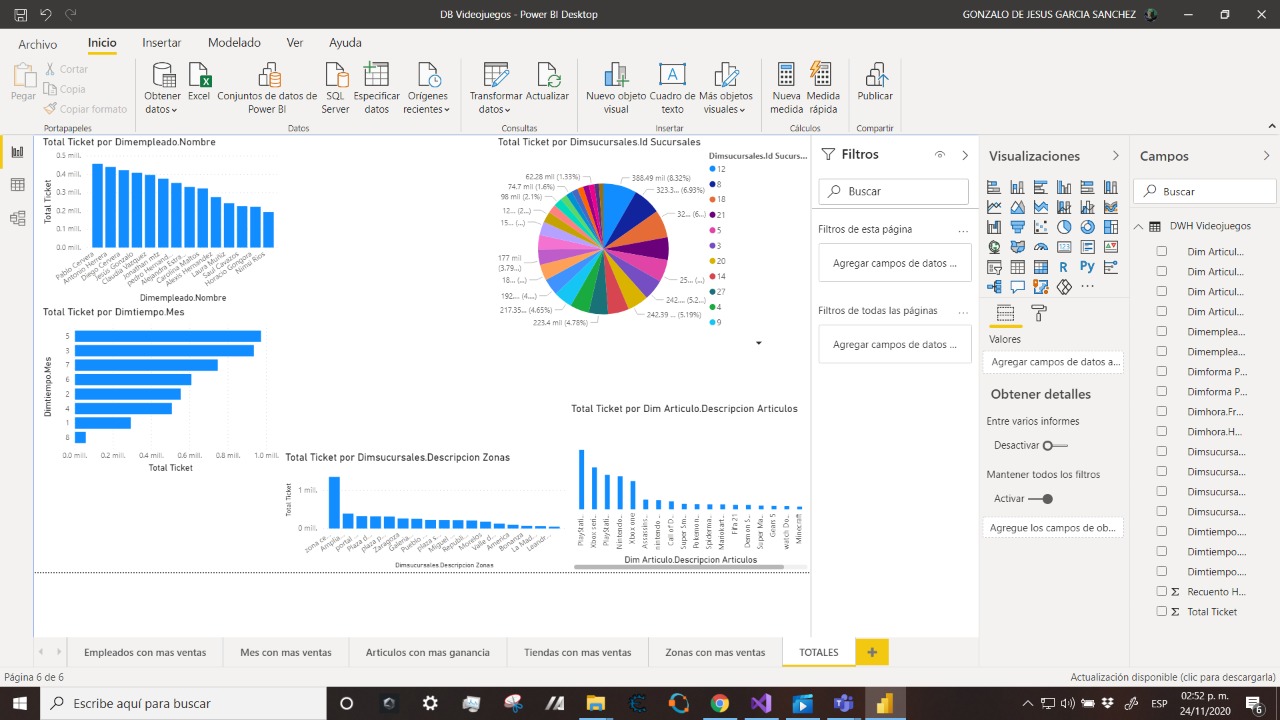
Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Gráfico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente



**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla, Excel

Descripción generada automáticamenteDashboard**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla, Excel

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla, Excel

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla, Excel

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla, Excel

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla, Excel

Descripción generada automáticamente**

**Indicadores** Saúl Gonzalo Javier J. Pablo Alumno 5 total

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Participó con entusiasmo | 10 | 10 | 7 | 8 |  | 35 |
| Realizó todas las tareas que se le pidieron | 10 | 10 | 8 | 9 |  | 37 |
| Participó en la reflexión final | 10 | 10 | 8 | 9 |  | 37 |
| Aportó nuevas ideas al equipo | 8 | 10 | 7 | 7 |  | 32 |
| Realizó alguna tarea extra, es decir algo más de lo que se requirió | 10 | 10 | 8 | 10 |  | 48 |
| Manifestó apoyo y aceptación | 10 | 10 | 9 | 9 |  | 38 |
| Guió al equipo a un mejor desempeño | 10 | 10 | 7 | 8 |  | 35 |
| Total | 68 | 70 | 45 | 60 |  |  |

¿Cuáles son las fortalezas grupales?

El trabajo en equipo y la disposición del mismo para ayudar en sacar el proyecto adelante.  
Flexibilidad para la hora de hacer el proyecto.

Comunicación.

Disposición de ayuda y critica.

¿Cuáles son las debilidades del grupo?

Pereza grupal.

¿Qué se puede hacer para convertirlas en fortalezas?

Ayuda a saber cuándo descansar.

Aquellos que enfrentan las adversidades de frente día a día son aquellos que alcanzan sus metas.

Recién inventada.