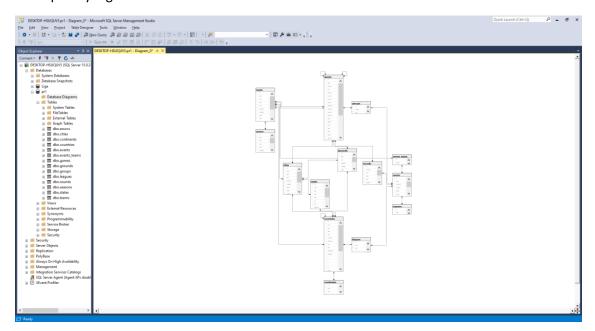
Diseño y Explotación de Almacenes de Datos

Práctica 1: Diseño conceptual y lógico

Diseño de un almacén de datos de partidos de fútbol

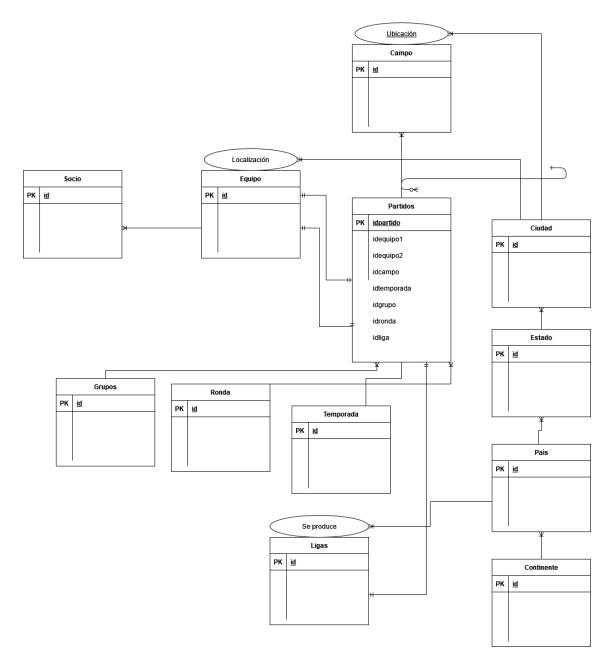
Introducción

En esta práctica se ha comenzado incorporando los archivos que se han facilitado en el campus virtual, para ellos los dos archivos DDL se han ejecutado dentro del MSSMS, en una base de datos específica para esta práctica, y tras esto he creado un diagrama de la propia base de datos para ver cómo están las distintas tablas relacionadas y así proceder con el diseño conceptual y lógico.



Modelo Conceptual

Como se nos dice en el enunciado el hecho de este almacén de datos son los partidos. Partiendo de esto, he pasado a sacar las dimensiones y las jerarquías. Para realizarlo he observado las relaciones entre las tablas y sus atributos a ver cuáles se repetían más, de esto he observado la jerarquía muy común en los almacenes de datos de *Localización*(Ciudad, Estado, País y Continente) ya son varias tablas que están interconectadas entre sí además de que es un atributo que aparece en numerosas entidades, otra cosa a destacar es la tabla evento, puesto que muchas otras están relacionadas con ella y partido, por tanto creo que esta entidad es prescindible, ya que si las que dependen de estas aparecen en el hecho *partido* no es necesario a mi parecer que esté. Las demás considero que son dimensiones, y además, hay una relación de M:M que une la tabla evento puesto que la entidad evento_equipo está modelada como se hacen las tablas intermedias de este tipo de relaciones, por tanto, ya que estamos haciendo un hecho de partido esta relación considero que sería irrelevante.



Conclusión

Para mí esto es aún un tema un tanto complejo ya que no me consigo abstraer lo suficiente como para ver con claridad el paso de tablas al diseño conceptual y aún menos el lógico, entiendo las cosas básicas de la teoría, pero no el paso a la práctica es por eso lo que no he realizado el lógico ya que me veo incapaz de llevarlo a cabo, no sé por dónde empezar.