

# PROYECTO DE CINE

## APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS BÁSICOS

SEBASTIÁN ADRIAZOLA  
CRISTOPHER GONZALEZ  
IGNACIO SOTO  
BENJAMÍN TORRES  
JAVIER URIBE

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA  
INGENIERÍA CIVIL EN INFORMÁTICA

**Campus Osorno**

Av. Fuchslocher 1305  
Teléfono +56 64 2333 000  
Fax +56 64 2333 774  
Osorno, Chile

**Campus Puerto Montt**

Camino a Chingihue Km 6  
Teléfono +56 65 2322 536  
Puerto Montt, Chile

**Sede Santiago**

República 517  
Barrio Universitario  
Teléfono +56 02 2675 3057  
Santiago, Chile

**Sede Chiloé**

Ubaldo Mansilla Barrientos 131  
Teléfono 56 65 2322 409  
**Castro**, Chile  
Eleuterio Ramírez 348  
Teléfono +56 65 2322 476  
**Ancud**, Chile



**5** UNIVERSIDAD ACREDITADA  
Septiembre de 2011 - Septiembre de 2016  
Carrera de Ingeniería Civil en Informática  
Instituto de Ingeniería y Tecnología de la Universidad de los Lagos

[www.ulagos.cl](http://www.ulagos.cl)

# TABLA DE CONTENIDO

- 1 ¿Cuál es nuestro objetivo general?
- 2 ¿Cuáles son nuestros objetivos específicos?, ¿Cómo lo lograremos?
- 3 Modelo de Base de Datos
- 4 Presentaciones Externas

## SECCIÓN SIGUIENTE

**1** ¿Cuál es nuestro objetivo general?

**2** ¿Cuáles son nuestros objetivos específicos?, ¿Cómo lo lograremos?

**3** Modelo de Base de Datos

**4** Presentaciones Externas

# OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un sistema integrado de gestión cinematográfica, basado en una aplicación web y una base de datos relacional, que permita administrar de manera eficiente y segura los cines, salas, películas, funciones y butacas, facilitando la programación de proyecciones, la reserva de boletos y la asignación de roles de usuario, con el fin de optimizar los procesos operativos del cine, garantizar la integridad de los datos y mejorar la experiencia de usuarios internos (administradores, encargados) y externos (clientes).

## SECCIÓN SIGUIENTE

1 ¿Cuál es nuestro objetivo general?

2 ¿Cuáles son nuestros objetivos específicos?, ¿Cómo lo lograremos?

3 Modelo de Base de Datos

4 Presentaciones Externas

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS Y ACTIVIDADES (1)

- ▶ **Diseñar el Modelo Entidad-Relación (MER) y Modelo Relacional (MR)**
  - Identificar entidades y relaciones desde requerimientos
  - Establecer atributos clave y tipos de relaciones
  - Transformar MER en tablas relacionales
  
- ▶ **Implementar base de datos relacional**
  - Crear tablas con claves primarias/foráneas
  - Configurar tipos de datos apropiados
  - Insertar datos de prueba
  
- ▶ **Diseñar aplicación web con interfaces por rol**
  - Roles: Administrador, Encargado Butacas, Encargado Cartelera, Cliente
  - Diseño de interfaces:
    - ▶ Administrador: CRUD completo
    - ▶ Butacas: Visualizador interactivo
    - ▶ Cartelera: Programación funciones
    - ▶ Cliente: Compra de boletos
  - Implementar CRUD para entidades principales

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS Y ACTIVIDADES (2)

### ▷ Gestionar programación de películas y funciones

- Interfaz para catálogo de películas
- Asignación de funciones a salas
- Selectores de película/sala/fecha/hora
- Edición/eliminación con confirmación

### ▷ Pantalla visual de gestión de butacas

- Representación gráfica de filas/columnas
- Visualización de estados (disponible/ocupado)
- Botones/menús para cambiar estados

# SECCIÓN SIGUIENTE

1 ¿Cuál es nuestro objetivo general?

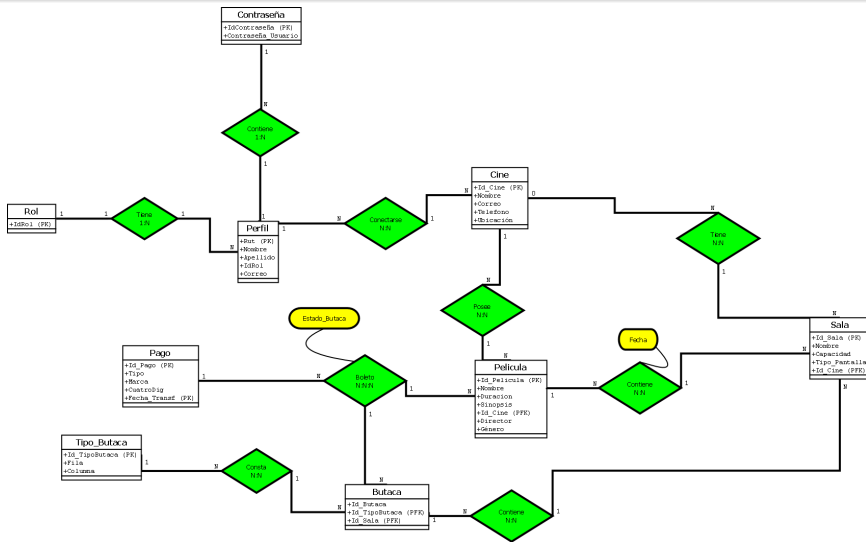
2 ¿Cuáles son nuestros objetivos específicos?, ¿Cómo lo lograremos?

**3** Modelo de Base de Datos

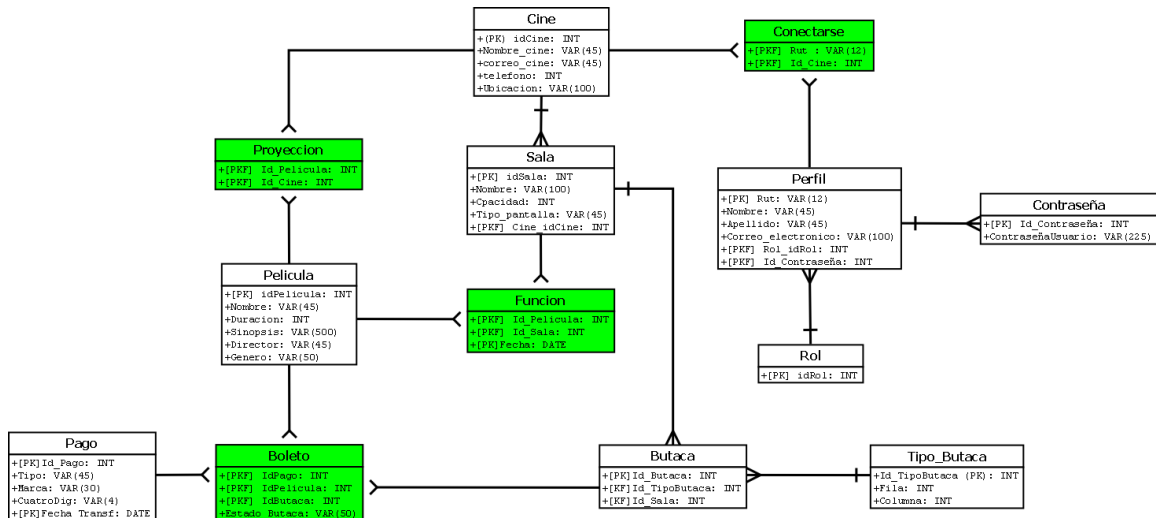
4 Presentaciones Externas



# MODELO ENTIDAD RELACIÓN



# MODELO RELACIONAL



# SECCIÓN SIGUIENTE

- 1 ¿Cuál es nuestro objetivo general?
- 2 ¿Cuáles son nuestros objetivos específicos?, ¿Cómo lo lograremos?
- 3 Modelo de Base de Datos
- 4 Presentaciones Externas**

# EXPLICACIÓN DE IMPLEMENTACIÓN

A continuación, presentaremos todo lo relacionado a la **carta gantt**, **código de base de datos**, **código de página web** y **funcionalidad** de esto último.