



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN COMERCIAL,
ADMINISTRATIVA Y CIENCIAS**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:

TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

**DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE
LA CARTELERA DEL CINE “PRESIDENTE FAMILIAR” EN LA CIUDAD DE
GUAYAQUIL.**

AUTOR: Freddy Wilmer Santana Rodríguez

TUTOR: ING. Walter Criollo Portilla

Guayaquil, Ecuador

2017

DEDICATORIA

Le dedico a Dios por verme permitido llegar a lograr mi propósito has mis padres por brindarme el apoyo para logra un gran paso en la vida, a mi madre por apoyarme en todo este trayecto de mi vida.

Freddy Wilmer Santana Rodríguez

AGRADECIMIENTO

Primeramente le agradezco a Dios por permitirme llegar a este punto importante en mi vida mostrándome el camino correcto para el trayecto laboral profesional, segundo a mis padres por dame el apoyo en todo este trayecto de mi estudio y mi vida, permitiéndome alcázar unas de mi metas, tercero le agradezco al ING. Walter Criollo Portilla por guiarme en este transcurso de mi titulación.

Freddy Wilmer Santana Rodríguez

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS COMERCIALES, ADMINISTRATIVAS Y
CIENCIAS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN CONTABILIDAD Y AUDITORÍA**

Tema:

“Diseño de un sistema informático para la administración de la cartelera del cine
“presidente familiar” en la ciudad de Guayaquil”

Autor: Freddy Wilmer Santana Rodríguez

Tutor: ING. Walter Criollo Portilla

RESUMEN

El objetivo de este proceso investigativo es detallar y evaluar las causas o problemas que se allí generado en dicha empresa “Cine Presidente Familiar” con la finalidad de proporcionale una tecnología innovadora que solucione sus problema que sea presentado por el motivo de una mala administración.

En el primer capítulo se indaga el problema originado en la investigación de sus antecedente histórico y referenciales de dicho problema de tal manera se a realizado una evaluación que nos permite reflejar los objetivo tanto de la parte general así como los específicos, demostrando la importancia que será sumamente necesaria para este proceso investigativo. En el segundo capítulo se analizó el problema de raíz detallando su origen histórico con eso nos permite hacer un estudio total y con eso recopilar toda la información necesaria que será utilizada en este proceso investigativo. En el tercer capítulo de esta investigación se refleja la información respetiva de la empresa, detallando su respectivo dato de su unidad organizativo y el estudio de la técnica de la investigación que se utilizara para el proceso encuesta. Finalmente en el cuarto capítulo reflejaremos el resultado del proceso de la encuesta dándonos un resultado óptimo, también se mostrara la tecnología que se realizado para dar una solución de este problema que se ha originado en la empresa.

sistema informático

Scrum

Programación



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS COMERCIALES, ADMINISTRATIVAS Y
CIENCIAS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN CONTABILIDAD Y AUDITORÍA**

Tema:

“Diseño de un sistema informático para la administración de la cartelera del cine
“presidente familiar” en la ciudad de Guayaquil”

Autor: Freddy Wilmer Santana Rodríguez

Tutor: ING. Walter Criollo Portilla

ABSTRACT

The objective of this investigative process is to detail and evaluate the causes or problems that have been generated in said company "Cine President Familiar" in order to provide an innovative technology that solves their problems that are presented due to bad administration.

In the first chapter the problem originated in the investigation of its historical antecedents and referents of this problem is investigated in such a way that an evaluation has been made that allows us to reflect the objectives of both the general part as well as the specific ones, demonstrating the importance that will be extremely necessary for this investigative process. In the second chapter the root problem was analyzed, detailing its historical origin, which allows us to make a total study and with that, compile all the necessary information that will be used in this investigative process. In the third chapter of this investigation, the respective information of the company is reflected, detailing its respective data of its organizational unit and the study of the research technique that will be used for the survey process. Finally, in the fourth chapter we will reflect the results of the survey process, giving us an optimal result, as well as the technology that was made to solve this problem that originated in the company.

computer system

Scrum

Programming

ÍNDICE GENERAL

Contenido

CARÁTULA:	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
CERTIFICACIÓN DE LA ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	IV
CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN	VI
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL CEGESCIT	X
RESUMEN.....	XII
ABSTRACT	XIII
INDICE DE GRAFICOS.....	18
INDICE DE TABLAS.....	18
INDICE DE DIAGRAMA.....	20
CAPITULO I.....	21
1. EL PROBLEMA	21
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	21
1.1.1 Ubicación del problema en un contexto.....	21
1.1.2 Variables de la investigación.	22
Dependiente:.....	22
Independiente:	22
1.1.3 Situación conflicto.....	22
1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	23
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	24
1.4 Evaluación del problema	24
1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	25
1.5.1 OBJETIVO GENERAL.....	25
1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	25
1.6 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	26
1.7 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	26
CAPÍTULO II.....	27
MARCO TEÓRICO	27
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	27

2.1	ANTECEDENTES HISTÓRICOS.	27
2.2	ANTECEDENTES REFERENCIALES.	29
2.3	METODOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE UN SOFTWARE	29
2.3.1	PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE	30
2.4	MODELO DE DESARROLLO EN ESPIRAL	31
2.5	MODELO DE DESARROLLO EN CASCADA	33
2.6	MODELO DE DESARROLLO SCRUM	34
2.7	BASES TEÓRICAS.	36
2.7.1	ARTES	36
2.7.2	CINES	36
2.7.3	PRODUCCIÓN	37
2.7.4	ENTRETENIMIENTO	37
2.7.5	ADMINISTRACIÓN	38
2.7.6	Servicios	38
2.7.7	Tecnología	38
2.7.8	SISTEMAS DE INFORMACIÓN	38
2.8	FUNDAMENTACIÓN LEGAL.	39
2.9	DEFINICIONES CONCEPTUALES.	42
CAPÍTULO III		46
METODOLOGÍA		46
3.	DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACION	46
3.1	CUANTITATIVO:	46
3.2	CUALITATIVO:	46
3.3	TIPOS DE INVESTIGACIÓN	47
3.3.1	EXPLORATORIO	47
3.3.2	DESCRIPTIVA:	47
3.3.3	EXPLICATIVA:	48
3.3.4	CORRELACIONAL:	48
3.3.5	DE CAMPO	48
3.3.6	BIBLIOGRÁFICA O DOCUMENTAL	49
3.4	POBLACIÓN Y MUESTRA	51
3.4.1	POBLACIÓN	51
3.5	MUESTRA	52
3.5.1	FORMULA MUESTRA	53
3.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	55
3.6.1	LA ENCUESTA	55

3.6.2	ENTREVISTA.....	55
3.7	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	56
3.7.1	MÉTODOS TEÓRICOS.....	56
3.7.2	MÉTODO INDUCTIVO-DEDUCTIVO	56
3.7.3	MÉTODO ANALÍTICO-SINTÉTICO	56
3.7.4	MÉTODO EMPÍRICO	57
3.7.5	MÉTODO EXPLORATORIO.....	57
3.7.6	MÉTODOS ESTADÍSTICOS-MATEMÁTICOS:	57
CAPÍTULO IV		58
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	58
4.1	ENTREVISTA A LA GERENTE.....	66
4.2	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS CLIENTES.	67
4.3	TÍTULO DE LA PROPUESTA	71
4.3.1	DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO DEL SOFTWARE	71
4.3.2	FUNDAMENTACIÓN:.....	71
4.3.3	JUSTIFICACIÓN:	72
4.4	OBJETIVOS	72
4.5	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	72
4.6	ESTUDIO DE FACTIBILIDAD	73
4.6.1	ADMINISTRATIVO	73
4.6.2	TÉCNICO.....	73
4.6.3	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	73
4.7	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	74
4.7.1	DIAGRAMA DE GANTT	75
4.8	DETERMINACIÓN DE REQUERIMIENTO.....	76
4.9	BENEFICIOS DEL DISEÑO DEL PROYECTO.	77
4.10	PRESUPUESTOS COSTOS.	77
4.11	COSTO DE DESARROLLO DEL SISTEMA	78
4.12	COSTOS DEL SISTEMA.....	78
4.13	COSTO TOTAL DEL PROYECTO	78
4.14	DISEÑO DE LA PROPUESTA	79
4.14.1	DIAGRAMA GENERAL DEL SISTEMA	79
4.14.2	DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS.....	80
4.14.3	NARRATIVA REGISTRO DE USUARIO	83
4.15	DIAGRAMA DE FLUJO DE INFORMACIÓN	84
4.16	DIAGRAMA DE FLUJO DE INFORMACIÓN MODULO SEGURIDAD.	86

4.17	DIAGRAMA GENERAL DEL SISTEMA	87
4.18	DIAGRAMA DE RED	88
4.19	DIAGRAMA DE HIPO	89
4.20	DIAGRAMA DE HIPO H	91
4.21	MODELAMIENTO DE DATOS	92
4.20.4	MODELO ENTIDAD RELACIÓN SEGURIDAD	92
4.21	MÓDULO ADMINISTRACIÓN DE CARTELERA DE CINE	93
4.21.4	NOMBRE DE LA BASE DE DATOS CINE.....	93
4.22	RELACIÓN DE LAS TABLAS	98
4.23	DICCIONARIO DE DATOS BASE DE DATOS DE ADMINISTRACIÓN DE CARTELERA	99
4.24	PROTOTIPO INICIAL DE LAS PANTALLAS DEL SISTEMA DE ADMINISTRACIÓN DE CARTELERA:	107
4.24.4	PANTALLA DE INGRESO INICIAL.....	107
4.24.5	PANTALLA DE LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA	108
4.24.6	PANTALLA DE AGREGACIÓN DE PELÍCULA	109
4.24.7	PANTALLA DE CONSULTA DE PELÍCULA POR HORARIO	111
4.24.8	PANTALLA DE SINAPSIS DE PELICULA.....	113
4.24.9	PANTALLA DE ADMINISTRACIÓN DE CARTERA	114
4.24.10	PANTALLA DE ASIGNACIÓN DE SALA.....	116
4.24.11	PANTALLA DE ASIGNACIÓN DE ASIENTO	117
4.24.12	PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE SALA	118
4.24.13	PANTALLA DE DETALLE DE SALA	120
4.25	REPORTE DE CONSULTA	121
4.27	CONCLUSIONES	122
4.28	RECOMENDACIONES	123
4.29	BIBLIOGRAFÍA	124
4.30	ANEXOS	129

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1 Modelo en espiral	31
Grafico 2 Modelo Espiral.....	33
Grafico 3 Modelo de Cascada.....	34
Grafico 4 Modelo de Scrum	34
Grafico 5 Proceso Scrum.....	35
Grafico 6 Comparaciones de Mitología	36
Grafico 7 Encuentras Estadística	58
Grafico 8 Encuentras Estadística	59
Grafico 9 Encuentras Estadística	60
Grafico 10 Encuentras Estadística	61
Grafico 11 Encuentras Estadística	62
Grafico 12 Encuentras Estadística	63
Grafico 13 Encuentras Estadística	64
Grafico 14 Encuentras Estadística	65
Grafico 15 Encuentras Estadística	67
Grafico 16 Encuentras Estadística	68
Grafico 17 Encuentras Estadística	69
Grafico 18 Encuentras Estadística	70

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Planilla de trabajadores.....	50
Tabla 2 Encuesta de la Población.....	51
Tabla 3 del Muestreo	52
Tabla 4 Encuentras Estadística	58
Tabla 5 Encuentras Estadística	59
Tabla 6 Encuentras Estadística	60
Tabla 7 Encuentras Estadística	61
Tabla 8 Encuentras Estadística	62
Tabla 9 Encuentras Estadística	63
Tabla 10 Encuentras Estadística.....	64
Tabla 11 Encuentras Estadística.....	65
Tabla 12 Encuentras Estadística.....	67
Tabla 13 Encuentras Estadística.....	68

Tabla 14 Encuentras Estadística.....	69
Tabla 15 Encuentras Estadística.....	70
Tabla 16 Cronograma de Actividades	74
Tabla 17 Detalle de Hardware	76
Tabla 18 Detalle de Software.....	76
Tabla 19 Detalle de Presupuestos de Costo	77
Tabla 20 Costo de Desarrollo del Sistema	78
Tabla 21 Costo del Sistema	78
Tabla 22 Costos Total del Proyecto	78
Tabla 23 Narración Registró de Usuario	83
Tabla 24 Lista de Diagrama de Hipo.....	90
Tabla 25 Tabla de Base de Dato	93
Tabla 26 Tablas de la Base de Dato	93
Tabla 27 Usuario	94
Tabla 28 Dato de Película.....	94
Tabla 29 Genero.....	94
Tabla 30 Clasificación.....	95
Tabla 31 Formato	95
Tabla 32 Cabecera de Cartelera.....	95
Tabla 33 Sala	96
Tabla 34 Asiento por sala	96
Tabla 35 Jornada.....	96
Tabla 36 Fecha.....	97
Tabla 37 Día.....	97
Tabla 38 Detalle de cartelera.....	97
Tabla 39 Diccionario de Usuario	99
Tabla 40 Diccionario de Cabecera de Cartelera.....	100
Tabla 41 Diccionario de Sala	101
Tabla 42 Diccionario de Fecha	101
Tabla 43 Diccionario de Dato de Película	102
Tabla 44 Diccionario de Jornada	103
Tabla 45 Diccionario de Clasificación	103
Tabla 46 Diccionario de Asiento por Sala	104
Tabla 47 Diccionario Genero	105
Tabla 48 Diccionario de Formato	105
Tabla 49 Diccionario Día.....	106
Tabla 50 Diccionario Detalle de Cartelera.....	106
Tabla 51 Prototipo de Pantallas	107
Tabla 52 Lista de Elemento	107
Tabla 53 Prototipo de Pantallas	108
Tabla 54 Lista de Elementos.....	108
Tabla 55 Prototipo de Pantallas	109
Tabla 56 Lista de Elemento	110
Tabla 57 Prototipo de Pantallas	111
Tabla 58 Lista de Elemento	112
Tabla 59 Prototipo de Pantallas	113
Tabla 60 Lista de Elemento	113
Tabla 61 Prototipo de Pantallas	114

Tabla 62 Lista de Elemento	115
Tabla 63 Prototipo de Pantallas	116
Tabla 64 Lista de Elemento	116
Tabla 65 Prototipo de Pantallas	117
Tabla 66 Lista de Elemento	117
Tabla 67 Prototipo de Pantallas	118
Tabla 68 Lista de Elemento	119
Tabla 69 Prototipo de Pantallas	120
Tabla 70 Lista de Elemento	120
Tabla 71 Reporte de Consulta	121

INDICE DE DIAGRAMA

Diagrama 1 Estructura Organizativa	50
Diagrama 2 Diagrama de Gantt	75
Diagrama 3 Simbología de Diagrama de flujo	79
Diagrama 4 de Registro de usuario.....	80
Diagrama 5 Diagrama de Registro de usuario	82
Diagrama 6 Información del Sistema	84
Diagrama 7 Información Modulo Seguridad	86
Diagrama 8 General del Sistema	87
Diagrama 9 Red.....	88
Diagrama 10 de Hipo.....	89
Diagrama 11 Hipo H	91
Diagrama 12 Modelamiento de Dato.....	92
Diagrama 13 Relación de Tabla.....	98

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Ubicación del problema en un contexto.

En el transcurso del tiempo la forma de hacer arte comenzó como una novedad de fotografía con movimientos y la cuales se fueron convirtiendo en un entretenimiento e imaginación que llamaba la atención a las personan o al público.

En la actualidad los cines son las empresas de mayor entretenimiento público ya sea para familias o personas de todas las edades, la programación de los filmes de un cines se desarrollan teniendo en cuenta una serie de variables entre las que se destacan, lo tipos de horario, los estrenos, los horarios familiares y de afluencia de público entre otros, esto hace que la administración de las carteleras de cine se conviertan en un problema a la hora de programar las funciones del día. Por otra parte aún existen cines que llevan esta programación de manera manual, considerando la experiencia de los gestores de función.

Desde esta perspectiva el desarrollo del software ha dado un impacto positivo, incluyendo nuevas plataformas, que permitan una mejor visualización de la

información presentada al público. Según (Stallman, 2004). “Los usuarios de ordenadores deberían ser libres para modificar los programas y ajustarlos a sus necesidades, libres para compartirlos, porque la cooperación con los demás constituye la base de la sociedad”.

En el proceso del desarrollado del sistema detalla la esencialidad de la información que se recopila en un debate de idea para un objetivo en común, lo que pretende los desarrolladores y programadores es brindar la facilidad de resolver problemas o conflictos que se presenta a la empresa.

1.1.2 Variables de la investigación.

Dependiente: Diseño de un software para administrar una cartelera de cine.

Independiente: Mejora en la administración de la cartelera de cine para la gestión de frecuencia y horarios de cada función.

1.1.3 Situación conflicto.

En la actualidad la mayoría de los cines y modelo de negocios requieren de la implementación de un sistema que permita tomar control de cada proceso que se lleva a cabo, lo que supondría tener mayores ingresos y ofrecer un buen servicio.

El problema se origina por la falta de organización de la empresa cine “Presidente Familiar” al no tener una buena administración en las ventas de boletos y los horarios de las funciones de cada película. Se cree que la mala administración de las cartelera de cines se debe a que las frecuencias de horarios en cada función no es bien detallada por el personal de la empresa, por no tener un sistema de fácil uso o manejo que lleve el control de cada funciones para así tomar una decisión correcta en la hora de optimizar cada fusión de película, así poder brindar un buen servicio a cada publico dándole la satisfacción necesaria tanto a la empresa como al cliente.

Además de esto problemas hay varios conflictos que se presentan por el mal funcionamiento de la administración de la cartelera, detallando las causas o problema que se presenta en el cine.

Por lo anteriormente expuesto el autor de la presente investigación formula la siguiente pregunta problema.

1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA: La Empresa “CINE “PRESIDENTE FAMILIAR” ” se encuentra ubicada en la Guamos Sur, ciudad de Guayaquil, País Ecuador

CAMPO: Análisis de sistemas

ÁREA: Entretenimiento

ASPECTO: Control de cartelera de películas

TEMA: “DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMATICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE “PRESIDENTE FAMILIAR” EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”

PROPUESTA: Diseño de un sistema informático para la administración de la cartelera de cine, período 2017

DELIMITACIÓN ESPACIAL: La investigación se lleva a cabo en el “Cine PRESIDENTE FAMILIAR”, para el instituto Superior Tecnológico Bolivariano, provincia del guayas, Ciudad Guayaquil.

DELIMITACIÓN TEMPORAL: La investigación se llevará a cabo en el período lectivo 2017 – 2018

Causas:

- La deficiente administración de la cartelera de cine, hace que los horarios estelares se encuentren ocupados por funciones que ya no están en estreno, que sean un episodio que requiera la visualización del filme anterior y otros que provocan insatisfacción a los clientes.
- La deficiente administración del sistema de venta de boletería que no permite visualizar la ocupación y distribución de la sala y el número de boletos vendidos.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide un sistema de información para administrar la cartelera de cine en la optimización de frecuencia y horarios de las funciones de cada película de la empresa Cine Presidente Familiar de la Ciudad Guayaquil del el periodo 2017?

1.4 Evaluación del problema

Este proyecto se realiza de acuerdo a los siguientes aspectos generales de evaluación:

Delimitado. El proyecto se desarrollará en la Provincia del guayas en el “CINE “PRESIDENTE FAMILIAR”, dedicado al entretenimiento del público.

Claro. Es importante mencionar que ya existe un sistema de administración de cartelera de películas, abarcando las necesidades que se requieren para poder mejor la optimización y frecuencias de horario de funciones.

Evidente. Se ha investigado dentro de la empresa la poca organización de información en momento de detallar cada función y horario.

Relevante. Aplicando un sistema que representa una buena administración en la cartelera, además es importante detallar cada fusión y horario para que así la empresa esté a la vanguardia de la tecnología, este proyecto es diseñado para ahorro de tiempo y sobre obtener más ganancia para la empresa.

Original. Para la empresa que lleva estos procesos, el implementar un sistema de automatización es algo provechoso que va a promover las necesidades o soluciones de estos lentos procesos de información que existe en la actualidad.

Factible. Una vez evaluada la información acerca de lo que se requiere se llevara a cabo en la empresa “CINE “PRESIDENTE FAMILIAR”, se considera factible el desarrollo de este proyecto o sistema que mejorara a optimizar las necesidades o recursos, que desea cumplir las necesidades que se requieren.

1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 OBJETIVO GENERAL.

Diagnosticar la influencia del control de administración de cartelera de cine en la optimización de frecuencia y horarios de las funciones de la empresa Cine Presidente Familiar de la Ciudad Guayaquil del el periodo 2017, mediante Investigación Bibliográfica, de campo, encuestas y entrevistas que conlleven al diseño de la aplicación de gestión de cartelera.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el estado actual del problema con respecto a la administración de cartelera detectando las insuficiencias y su repercusión en las ventas de la empresa.
- Identificar la información científica con respecto al mejoramiento de las funciones de películas en la administración en la cartelera de cine mediante encuestas y entrevistas.

- Diseñar un software de administración de cartelera en la optimización de frecuencia y horarios de las funciones de cada película de la empresa Cine Presidente Familiar.

1.6 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿Se ha diagnosticado el problema de la falta de administración u ordenamiento de la cartelera de cine de la empresa?

¿Existen sistemas de administración para carteleras de cines para el control de fusiones y horarios que ayude a los trabajadores de la empresa a mejorar el ordenamiento y un buen funcionamiento?

¿Se han identificado, de qué manera influye la creación de un sistema del control de administración de cartelera de cine que ayude a mejorar el ordenamiento y un buen funcionamiento de la empresa?

1.7 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El sistema que se va implementar permitirá modificar las funciones de un cine para así poder optimizar los horarios de cada película ayudando así aumentar las ventas de boletos. Así con este sistema podrá el área de administración tomar una buena decisión en la hora de poner el horario de cada funciones

También se ahorra tiempo y con ello se aumentara la producción de la empresa cine presidente.

Con este sistema se puede manejar el rendimiento de la empresa y brindando un buen servicio de cada función de película para la comodidad de los clientes. También manejará el control del inventario del cine de tal manera que será preciso porque el sistema maneja varias funciones de administración que será necesaria para el cine y podrá resolver los problemas que se presenta.

Este sistema que se estas planeando brindara la opción de desarrollo un manejo integral del negocio de un cine de la manera centralizada ordenada y

sobre todo muy segura capaz de ordenar y ofrecer a la empresa el poder de administrar sus funciones y horario de manera fácil y sencilla. Este sistema nos ayudara a tener un buen orden específico de cada función y horarios en la empresa y sobre todo dará un buen servicio al público, así aumentara la producción en el cine presidente y tendrá un buen marketing, para llevar un buen rendimiento en área de administración de cartelera.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS.

El cine llevo a evolucionar de una manera relevante en la era digital para así poder proyectar las imágenes de movimiento y sonidos, así llevar el entretenimiento al público, con esto se llevaría a cabo el crecimiento del Cinematografía. Según (Rivera & Aaron, Cine en la era digital, 2011) “Ante el advenimiento de lo digital, el cine está evolucionando hacia nuevas formas de expresión, mediadas en su mayoría por el desarrollo tecnológico, creando así una simbiosis entre el arte y la tecnología digital”.

El cine fue evolucionando con imágenes de movimientos que llamaban la atención de las personas de todas las edades. Según (Gómez Vargas, 2017) “Un primer punto es el nuevo tipo de “realismo” que se genera con las técnicas

digitales en el cine, el cual es considerado como un engaño, una ilusión, o una renuncia a las tradicionales formas de representación visual”.

Así fue evolucionando el cine en todo el mundo con nuevas tecnología actores profesionales para poder brindar un buen espectáculo en el cinematográfico así con la trayectoria que va tomando el cine se fue expandiendo en todo el mundo. Según (Umajinga Ante, , 2013) “La comunicación social tampoco se logra la promoción publicitaria de cobertura masiva como la conocemos en la actualidad. Sin satélites, cine, televisión, radio, diarios y revistas, no estaríamos presenciando la magnitud e importancia alcanzada por la industria publicitaria mundial”.

El sistema de administración carteleras de cine fue evolucionando de manera eficaz y sencilla para brindar un buen desempeño en la empresa. Según (Mansfield Rojas & Granda García, 2014; Garcia & Piattini, 2006) “La cadena Multicines tiene en producción una aplicación para visualizar sus carteleras y la información de las películas. Las demás cadenas de cines mantienen su página web como su mejor herramienta para acercarse a los medios digitales”.

También existes otras facilidades de consultar los productos que desean comprar el usuario. (Rendón Basabe, 2012) “El desarrollo del mercado electrónico ha permitido a miles de usuarios realizar su compra a través del internet, brindando la facilidad de buscar y consultar los servicios y producto deseados en varios portales, permitiendo a los clientes conocer y elegir la mejor opción”.

Según (SARES GALARZA , 2014) “En nuestro medio algunas boleterías utilizan sistemas automatizados de venta de boletos y otras manuales, ambas dependen del recurso humano para que el sistema funcione, este mecanismo trae como consecuencia muchas barreras que incomodan al público”

Los problemas que se presenta son la incomodidad e inseguridad para los clientes en la hora de comprar un boleto para cualquier evento ya sea de película o compra de productos. Según (Chamba Suquillo, Galarza Muñiz, & Quinde Banchón, 2010) “El consumidor tiende a estar insatisfecho por el servicio que se le está brindando. Así mismo, cuando se desea adquirir un

boleto para asistir a un evento en el horario que requiera el consumidor no puede realizar la compra”.

2.2 ANTECEDENTES REFERENCIALES.

Los sistemas para la administración de una cartelera de un cine son herramientas que buscan ofrecer facilidades para el área de administración para que cuenten con toda la información necesaria para que pueda tomar un orden correcto en la hora de poner cada funciones en la cartelera para de esta manera mejorar la ventas tanto con el área del bar como también de la boletería así les brindar un buen desempeño.

Según (Sabeckis , 2013) “Desde sus comienzos el cine se ha valido de los inventos tecnológicos, la incorporación de nuevas tecnologías -el sonido, el color, la tridimensión le permitieron evolucionar y convertirse en una gran industria del espectáculo. Por lo que cada vez son más los usuarios de este tipo de servicios”.

El sistema ofrecerá un buen servicio al cliente, con ese sistema facilitara el control de sus funciones de película detallado los horarios para un mejoramiento en su administración. Según (Martínez Calderón, 2017) “El tener un sistema con cubos de información ayudará a conocer en mayor medida el comportamiento de los clientes en los cines, lo que permitirá al área de marketing tomar decisiones que mejoren las ventas de boleto”.

Para así tener un buen resultado en cada proyecto que realices la empresa cinematográfica. Según (Romero, 2013) “El esquema del sistema lo componen básicamente 7 apartados. Sin embargo, la realidad es que en este proyecto, solo se analizaran 5 que son los básicos”.

2.3 METODOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE UN SOFTWARE

La implementación de un sistema informático es una organización y orden de una investigación que lleva a cabo los objetivos de planear, ejecutar y administrar las etapas del desarrollo de un software así con esta manera el desarrollo del software tendrá un buen funcionamiento o un buen mejoramiento. Según (Canós, Letelier, & Penadés, Metodologías Ágiles en el Desarrollo de Software, 2012) “El desarrollo de software no es una tarea fácil. Prueba de ello es que existen numerosas propuestas metodológicas que inciden en distintas dimensiones del proceso de desarrollo”.

También existe varios modelos un de ciclo de vida del software también puede obtener las fases que el diseñador sean conveniente para el software.

Según (Gomez, 2015) “Durante el desarrollo de un proyecto informático se distinguen distintas fases ciclo de vida. El nombre y la cantidad de fases pueden diferir dependiendo del autor que según su desarrollo pueden dar lugar a distintos”.

A continuación se menciona las metodologías más comunes al momento de desarrollar un software o un sistema informático entre ellas tenemos:

- Modelo de desarrollo en cascada
- Modelo de desarrollo en espiral
- Modelo de desarrollo scrum

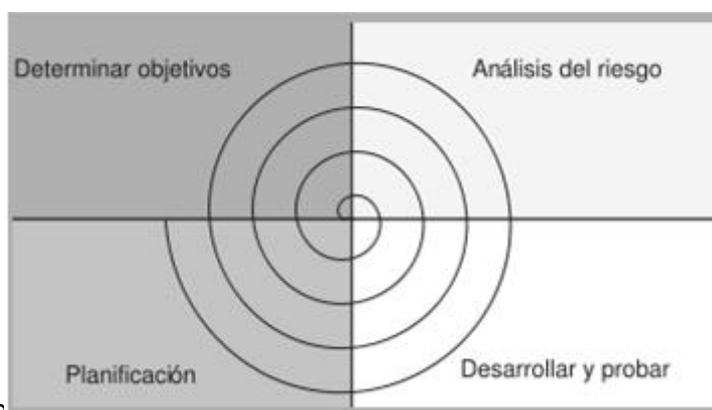
2.3.1 PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

El desarrollo de un software es un sistema informático que está compuesto de hardware y software para así brindar una información eficaz y confiable, un sistema informático está creado por muchos factores o aspectos poniendo como ejemplo la creación de sistema operativo, por lo general un software es un programa que se implementa para un proyecto, el cual utiliza recursos sobre todo equipo informático que son necesarios en el ámbito de trabajo.

Según (Fariño R., 2011) “El desarrollo de un software en sí es complejo, es usualmente no viable conseguir un 100% de confiabilidad de un programa por pequeño que sea. Combinación de factores que imposibilitan realizar una verificación minuciosa de todas las posibles situaciones de ejecución.

2.4 MODELO DE DESARROLLO EN ESPIRAL

El modelo de espiral en un software es la meta del ciclo de vida que se le brinda al software es el esfuerzo del desarrollo para así detallar una buena planificación del software. Según (Fariño R., 2011) “El modelo espiral en el desarrollo del software es un modelo meta del ciclo de vida del software donde el esfuerzo del desarrollo es iterativo, tan pronto culmina un esfuerzo del desarrollo por ahí mismo comienza otro”.



Este modelo consta de las siguientes fases:

- **Planificación**

Es una fase para detallar los objetivos específicos e indicados para el desarrollo de un sistema informático o proyecto es decir son todos los requerimientos que implementa la empresa. Según (Fariño R., 2011) “Esta tarea es necesaria aplicarla para poder definir los recursos, el tiempo y otras informaciones relacionadas con el proyecto, es decir, son todos los requerimientos.”

- **Análisis de riesgo**

Con esta fase o tarea se analiza o se evalúa los requerimiento, riesgo y técnico del sistema informático. Según (Fariño R., 2011) “Esta es una de las tareas principales por lo que se aplica el modelo en espiral, es requerida para evaluar los riesgos técnicos y otras informaciones relacionadas con el proyecto”.

- **Ingeniería**

Con esta tarea es necesaria para poder construir un software con una o más información relacionada con el proyecto. Según (Fariño R., 2011) “Esta es una tarea necesaria ya que se requiere construir una o más representaciones de la aplicación”.

- **Evaluación del cliente**

Es el último paso que se realiza es cuando hace la revisión del sistema informático o el producto para así tomar la decisión para darle un tiempo estable al software y así detallar con una buena información el sistema y poder brindar un buen servicio a la empresa. Según (Fariño R., 2011) “Esta también es una tarea principal, necesaria para adquirir la reacción del cliente según la evaluación de las representaciones del software creadas durante la etapa de ingeniería y la de implementación creada durante la etapa de instalación”.

Según (Fariño R., 2011) VENTAJAS DEL MODELO ESPIRAL

- No requiere una definición completa de los requerimientos del software a desarrollar para comenzar su funcionalidad.
- En la terminación de un producto desde el final de la primera iteración es muy factible aprobar los requisitos.

Según (Fariño R., 2011) DESVENTAJAS DEL MODELO ESPIRAL

- Existe complicación cuando se evalúa los riesgos.
- Se requiere la participación continua por parte del cliente.
- Se pierde tiempo al volver producir inicialmente una especificación completa de los requerimientos cuando se modifica o mejora el software.

Grafico 3 Modelo de Cascada

2.6 MODELO DE DESARROLLO SCRUM

El modelo scrum nos sirve para detallar más el software y brindar un fácil uso para la empresa y usuario, brindar una buena información de software. Según (Pérez A., 2011) “SCRUM es un marco de trabajo basado en los métodos ágiles, que tiene como objetivo el control continuo sobre el estado actual del software, en el cual el cliente establece las prioridades para determinar la mejor forma de entregar resultados”.

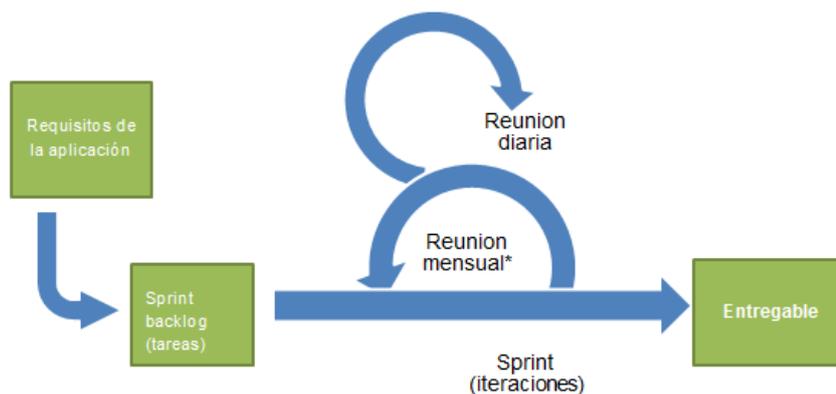


Grafico 4 Modelo de Scrum

- **El proceso SCRUM**

Es donde se presenta el software detallado con cada fase o trabajo que se allá realizado para poder dar una información útil y precisa. Según (Pérez A., 2011)

“Metodología SCRUM es más enfocada a la organización del equipo de trabajo, así como también lo es en gran parte XP, en SCRUM a diferencia de XP que también está basado en los métodos ágiles”.

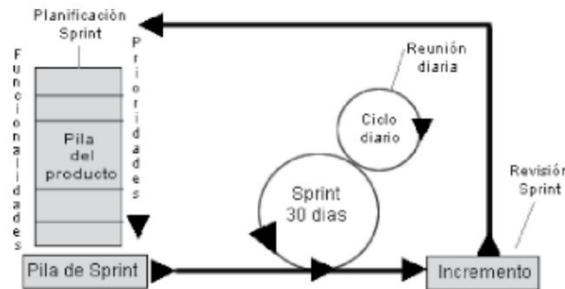


Figura 13: El proceso SCRUM. Fuente: Adaptado de The SCRUM Papers (Sutherland y Schwaber, 2007).

Grafico 5 Proceso Scrum

- **Roles**

En los roles se puede detallar el software con una buena información y realizar un buen trabajo para la empresa. Según (Pérez A., 2011) “En todo proceso de desarrollo de software deben existir roles, los cuales definen comportamientos y actividades importantes para el proyecto. SCRUM divide su equipo de trabajo.”

- **SCRUM Manager:**

Con este proceso nos da la facilidad de analiza de manera eficaz y sencilla para tener un buen resultado. Según (Pérez A., 2011) “Es el encargado de gestionar y facilitar la ejecución del producto, debe asegurar el seguimiento de la metodología y el cumplimiento de las metas trazadas, así como de atender y solucionar los asuntos externos al proyecto”.

- **Planificación del SPRINT**

Según (Pérez A., 2011) “Es una jornada de trabajo muy importante ya que su mala planificación puede arruinar todo el Sprint. En ésta reunión el propietario del producto explica las prioridades y dudas del equipo, estos estiman el esfuerzo de los requisitos prioritarios”.

Característica	RUP	MSF	XP	SCRUM
Más enfocado en los procesos	X	X	-	-
Más enfocado en las personas	-	-	X	X
Resultados rápidos	-	-	X	X
Cliente activo	-	-	X	X
Manejo del tiempo	X	X	X	X
Refactorización del código	-	-	X	-
Iterativo	X	X	X	X
Respuesta a los cambios	-	-	X	X

Grafico 6 Comparaciones de Mitología

2.7 BASES TEÓRICAS.

2.7.1 ARTES

El arte es una forma de expresar las bellezas del mundo con imágenes sin movimientos enfocándose en sus paisajes, bellezas tropicales en la cual también expresa ideas emocionales del artista Según (Gombrich, 2007) “Arte le permite establecer relaciones de todo tipo, hacernos pensar y reflexionar sobre el conocimiento que toda persona cree tener acerca del Arte y todo lo condicionado que está y ha estado”.

2.7.2 CINES

La cinematografía son la creatividad o la imaginación en el cual se originó desde el inicio de los tiempos no ha hecho avanzar en la actualidad proporcionándonos grandes aporte de ideas y recopilación de información para nuestro entretenimiento del cinematográfico. El cine fue evolucionan con el trascurso del tiempo como iba evolucionando la tecnología y el entretenimiento

con las imágenes con movimientos para así poder brindarle un entretenimiento al público de todas las edades. Según (Rivera & Brakke, An Augmented view of Cinema, 2011) “Ante el advenimiento de lo digital, el cine está evolucionando hacia nuevas formas de expresión, mediadas en su mayoría por el desarrollo tecnológico, creando así una simbiosis entre el arte y la tecnología digital.”

2.7.3 PRODUCCIÓN

La producción es la creación y suministro de bienes y servicios, para así llevar acabo a la empresa y así tener una buena administración y sobre todo un buen desempeño elaborar e producción con cuya empresa. Según (Echeverri P, 2007) “La plantación de la producción y las operaria, es cumplir con la misión de la organización utilizando los recurso de fabricación de una empresa de la manera, más efectiva y eficiente posible”.

2.7.4 ENTRETENIMIENTO

El entretenimiento nos brinda una distracción para las personas y la atención de cada cosa que hace así con juegos, de llamados de atención, de participación, de la diversión, del placer imágenes con movimiento así llamado la atención de las personas. Cuando las personas habla de entretenimiento se usan el término Generalizar las actividades relacionado con el mundo del entretenimiento por ejemplo la televisión, programas en vivos, el cine.

Según (Gerrero , 2013) “El entretenimiento que han encandilado a audiencias de muy diversas culturas, La ruleta de la suerte, El precio justo o La Voz destacan como formatos que han sido producidos con éxito por canales de televisión de todo el mundo”.

2.7.5 ADMINISTRACIÓN

La administración es uno de los propósitos más importantes que se necesitan para organizar una empresa con la finalidad de considerarla como técnica o científica para obtener resultados eficientes. Según (Robbins & Coulter, 2005) “Dichas en pocas palabras la administración es lo que hacen los gerentes. Por este enunciado elemental que se realiza de manera eficiente y eficaz con otras personas a través de ellas”.

2.7.6 Servicios

El servicio es un conjunto de cualidades para así satisfacer al usuario, así poder brindar una buena ayuda a las personas que necesitan hay variedades de servicios que la gente o ser humano puede brindar en la vida cotidiana. Según (Lovelock & Wirtz, 2009) “Los servicios comerciales y sin fines de lucro tienen distintos objetivos subyacentes, aunque ambos tratan de generar valor para sus participantes. Los negocios comerciales buscan obtener ganancias económicas sujetas a limitaciones sociales”.

2.7.7 Tecnología

La tecnología es el conjunto de conocimientos que el ser humano ha ido desarrollando con las investigaciones que se llevan a cabo para así brindar un entorno saludable y agradable y sobre todo como para el ser humano la tecnología ha desarrollado la revolución industrial en las empresas con más tecnología por ejemplo tenemos a Google y entre otras. Según (Echeverría, 2000) “Las nuevas tecnologías de la información y de las telecomunicaciones están transformando profundamente las sociedades contemporáneas, y en particular los procesos educativos. El Internet es la punta del iceberg de ese cambio social”.

2.7.8 SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Un sistema informático son los que nos permite almacenar y procesar información y son un conjunto interrelacionado del hardware y software de una computadora. Según (Bournissen) "Los sistemas de información son, según su definición académica: "conjuntos integrados y coordinados de personas, equipos y procedimientos, que transforman datos en información a fin de apoyar las actividades de una organización, de modo que éstas se desarrollen más eficientemente".

2.8 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

Constitución de la República del Ecuador (2008). Título VII. Régimen del buen vivir. Sección primera. Educación. Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

LEY DE EDUCACION SUPERIOR (2010) Art. 8.- Fines de la Educación Superior.- La educación superior tendrá los siguientes fines:

d) Formar académicos y profesionales responsables, con conciencia ética y solidaria, capaces de contribuir al desarrollo de las instituciones de la República, a la vigencia del orden democrático, y a estimular la participación social.

f) Fomentar y ejecutar programas de investigación de carácter científico, tecnológico y pedagógico que coadyuven al mejoramiento y protección del ambiente y promuevan el desarrollo sustentable nacional.

En el Art. 6 numeral 8 de la LOES señala los derechos de los profesores o profesoras e investigadores o investigadoras lo siguiente:

8.- Recibir una capacitación periódica acorde a su formación profesional y la cátedra que imparta, que fomente e incentive la superación personal académica y pedagógica.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz.

Estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende.

El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Art. 386.- El sistema comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, Institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

El Estado, a través del organismo competente, coordinará el sistema, establecerá los objetivos y políticas, de conformidad con el Plan Nacional de Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman.

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:

Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kawsay.

Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.

LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

DE LOS DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS Capítulo I Del derecho de autor Sección I Preceptos generales.

Art. 7.- Para los efectos de este Título los términos señalados a continuación tendrán los siguientes significados:

Programa de ordenador (software): Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, ordenador, o aparato electrónico o similar con capacidad de procesar información, para la realización de una función o

Tarea, u obtención de un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión o fijación. El programa de ordenador comprende también la documentación preparatoria, planes y diseños, la documentación técnica, y los manuales de uso.

Licencia: Autorización o permiso que concede el titular de los derechos al usuario de la obra u otra producción protegida, para utilizarla en la forma determinada y de conformidad con las condiciones convenidas en el contrato. No transfiere la titularidad de los derechos.

Sección V Disposiciones especiales sobre ciertas obras

Parágrafo Primero De los programas de ordenador

Art. 28.- Los programas de ordenador se consideran obras literarias y se protegen como tales. Dicha protección se otorga independientemente de que hayan sido incorporados en un ordenador y cualquiera sea la forma en que estén expresados, ya sea en forma legible por el hombre (código fuente) o en forma legible por máquina (código objeto), ya sean programas operativos y programas aplicativos, incluyendo diagramas de flujo, planos, manuales de uso, y en general, aquellos elementos que conformen la estructura, secuencia y organización del programa.

Art. 29.- Es titular de un programa de ordenador, el productor, esto es la persona natural o jurídica que toma la iniciativa y responsabilidad de la realización de la obra. Se considerará titular, salvo prueba en contrario, a la persona cuyo nombre conste en la obra o sus copias de la forma usual.

Dicho titular está además legitimado para ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra, incluyendo la facultad para decidir sobre su divulgación.

El productor tendrá el derecho exclusivo de realizar, autorizar o prohibir la realización de modificaciones o versiones sucesivas del programa, y de programas derivados del mismo.

Las disposiciones del presente artículo podrán ser modificadas mediante acuerdo entre los autores y el productor.

2.9 DEFINICIONES CONCEPTUALES.

- **Hardware:**

Según su concepto el hardware es un conjunto de elementos que está agrupado de sistema informático tanto como físico o materiales según su significado el hardware está constituido por los elementos de la computadora. Según (Catalinas, 2003) “Se denomina hardware a la parte física de un sistema informático por ejemplo un disco duro, tarjeta gráfica o de comunicación así como cualquier dispositivo electrónico y elemento físico”.

- **Software**

Según su concepto el software es un conjunto de programas en la cual ellos realizan diferente rutina que son necesaria tanto para la computadora como los programas. Según (Enrique, 2003) “El software es la parte lógica o funcional de un sistema informático es decir la parte que hace funcionar al conjunto de los elementos de origen electrónico de un ordenador”.

- **Computación:**

Según su concepto la computación son elementos o datos informáticos que se utilizan para realizar un proceso en el cual se utiliza información o dato que están en nuestro alcance para realizar cualquier trabajo o proceso informático. Según (Beekman, 1999) “La computación nos acompañan desde hace apenas medio siglo, pero sus raíces van mucho más allá de la máquina analítica. Extraordinaria máquina es el producto de siglo de meditación y esfuerzo intelectual”.

- **Computador:**

El computador es necesario para vida cotidiana para el ser humano para así llevar a cabo sus proyectos o trabajos que se le hacen y pueda realizarlos con una facilidad y sencilla para así obtener buenos resultados. Según (Domingo, 2004) “El término Computador ha sido muy utilizado en los últimos años. Procesamiento Digital de Imágenes: Proceso mediante el cual se toma una imagen y se produce una versión modificada de esta imagen”.

- **Información:**

La información es conjunto de datos procesado en una investigación que abarca un mensaje al cambio y conocimiento del sistema que se estas utilizando para así tener detallado una buena información. Según (Castells, 2004) “Reglas de funcionamiento y sus capacidades de utilizar con eficacias la lógica de las redes de la era informática para inducir un salto especular en las fuerzas productivas y el crecimiento económico”.

- **Base de dato:**

Es un conjunto de datos que se usa en una biblioteca para así tener un contexto y almacenado sistemáticamente para su posterior uso. Según (Martínez, 2012) “Las Bases de Datos han evolucionado a partir de los años 60 como una necesidad de mejorar el procesamiento de los datos y en respuesta a las limitaciones del procesamiento orientado a proceso”.

- **Programa:**

Es un conjunto de programas de una computadora en una interfaz de secuencias de reglas para realizar unas tareas especifica en nuestro operador por en general los programas son ejecutado de manera a sus introducciones. Según (Ballart, 1992) “La evaluación de programas no tiene una definición pacífica y ampliamente aceptada por la literatura. Los términos «program evaluation» han sido objeto de una variedad de interpretaciones en función”.

- **Sistema:**

Un sistema es un conjunto de ideas que se allá investigado los problemas que requiere en cuyo proceso que se quiera implementar para resolver los problemas al sistema. Según (Catalina, 2003) “Es un conjunto de programas básicos encargados de hacer posible el manejo del ordenador y la utilización ente el usuario y el sistema”.

- **Sistema Operativo:**

En la administración de unos conjuntos de programas que sean compatibles consigo mismo para así realizar varias tareas que sirva de intermediario entre

usuario y la Pc. Según (Catalina, 2003) “Es un conjunto de programas básicos encargados de hacer posible el manejo del ordenador y la utilización de programas de aplicaciones, que actúan con intermedio ente el usuario y el sistema”.

Tipos de sistema:

- Sistema Monoprogramados
- Sistema Multiprogamados
- Sistema Multiproceso
- Sistema de tiempo compartido
- Sistema de tiempo real
- Sistema Monousuario
- Sistema Multiusuario

- **Lenguajes de programación**

Un lenguaje de programación es la combinación de conjunto de símbolo y reglas que se defina a la programación de escritorio que es expresa un algoritmo. Según (Sanchez & Cano , 2003) “La programación de computadoras es el arte de hacer que una computadora haga lo que nosotros queramos. En el nivel más simple consiste en ingresar en la computadora una secuencia de órdenes para lograr un cierto objetivo”.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACION

El diseño del metodológico se presenta en una breve documentación de investigación para así poder dar un buen desempeño de mayor interfaz para esta aplicación informático.

Los métodos son: estadístico, teórico, administrativo

El enfoque que se le ha dado a esta investigación es de carácter cuantitativo, cualitativo.

3.1 CUANTITATIVO:

Atraves de este método nos ayudara a realizar la toma de datos a través de las encuestas realizadas, de donde podemos determinar los errores o mejoramiento del diseño sistema informático para así poder mejor la administración de la cartea de cine para así poder brindar un buen servició a los usuarios y detallar con precisión y rapidez. Según (Lopez , 2008) “Propuso un modelo que consiste en organizar un Panel de Evaluación de Contenido, integrado por especialistas en la tarea a evaluar (conocimientos, habilidades, funciones u otro tipo de elemento distintivo de la capacidad de un sujeto que va a ser evaluado”.

3.2 CUALITATIVO:

Atraves de este método se determina mucha información que puede ser positiva o negativas, también podemos tener información externas e internas para así mejorar el sistema de información para así tener una buena decisión en la hora de administrar las cartelera en la empresa de cine “PRESIDENTE

FAMILIAR” EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”. Según (Mella, 1998) “La característica fundamental de la investigación cualitativa es su expreso planteamiento de ver los acontecimientos, acciones, normas, valores, etc., desde la perspectiva de la gente que está siendo estudiada”.

3.3 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo aplicar diferentes tipos de investigación como van a ser detalladas a continuación.

3.3.1 EXPLORATORIO

La presente investigación se desarrolló en la empresa de cine, que se encuentra ubicado en el Guamos Sur, ciudad Guayaquil, provincia del guayas, periodo 2017. Para desarrollar la investigación se procedió a realizar actividades de campo en la aplicación. Según (Perez & Medrando, 2010) “Términos generales, el análisis exploratorio es el nombre genérico con que se designa a un conjunto de métodos estadísticos multivariados de interdependencia cuyo propósito principal es el de identificar una estructura de factores subyacentes a un conjunto amplio de datos”.

3.3.2 DESCRIPTIVA:

El objetivo de investigación es elaborar un prototipo para la administración de la cartelera de cine, esta tecnología de software propone administrar las funciones de trabajo de la empresa Cine Presidente Familiar dándole las herramientas necesaria para un mejor desempeño en el ámbito laborar de dicha empresa. Según (Grajales , 2000) “Los estudios descriptivos buscan desarrollar una representación del fenómeno estudiado a partir de sus características. Describir es sinónimo de medir. Miden variables o conceptos con el fin de especificar las propiedades importantes de comunidades, personas, grupos o fenómeno bajo análisis.”

3.3.3 EXPLICATIVA:

El estudio que se ha implementado en esta investigación es para detectar los problemas que se presente en la empresa lo que se pretende hacer un diagnóstico en el cual se evaluara los conflictos o problemas de la empresa, de tal manera se necesita recopilar información que nos sirva para el mejoramiento de la administración de la cinematografía. Según (Grajales , 2000) “Los estudios explicativos pretenden conducir a un sentido de comprensión o entendimiento de un fenómeno. Apuntan a las causas de los eventos físicos o sociales.”

3.3.4 CORRELACIONAL:

El diseño de este prototipo es con la finalidad de administrar las funciones que requiere la empresa cine presidente, facilitar la distribución de ventas de boletos, mejorar el marketing de venta de la empresa da la satisfacción a toda la empresa y también a los clientes con este propósito de administrar la cartelera de cine. Según (Grajales , 2000) “Los estudios correlacionales pretender medir el grado de relación y la manera cómo interactúan dos. Estas relaciones se establecen dentro de una mismo contexto, y a partir de los mismos sujetos en la mayoría de los casos”

3.3.5 DE CAMPO

El objetivo que se lleva a cabo en la investigación es buscar la influencia de la administración, detalles de cada película, horarios y frecuencias de cada función para tener una buena calidad de servicio a nuestro público de todas las edades mediante este estudio de análisis estadístico e entrevistas para así poder brindar una buena aplicación de administración de cartelera.

Por lo tanto el motivo de la investigación se ha desarrollado en la empresa donde se produce los acontecimientos, en la empresa cine “PRESIDENTE FAMILIAR” EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.”. Ya que la empresa nos permite tener la información y datos necesario para determinar las causas y problemas que requiere la empresa y así poder solucionar y dar un mejoramiento en la empresa.

3.3.6 BIBLIOGRÁFICA O DOCUMENTAL

Determinar los antecedente que se realizan en la investigación con el problema de la administración de cartelera de cine por no dar un buen detalle de cada película en la empresa cine “PRESIDENTE FAMILIAR” EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.” Donde los trabajadores nos dieron a conocer el problema de administración en la de tomar una decisión en cada función de películas. Donde llevados a cabo la investigación y dando un procedimiento y analizar del conocimiento de información en documentos escritos como: libros, revistas, periódicos, en sitios web y otras publicaciones relacionadas con el diseño de un sistema informático para la administración de carteleras de películas, para sustentar el marco teórico de la investigación.

ESTRUCTURA ORGANIZATIVA.

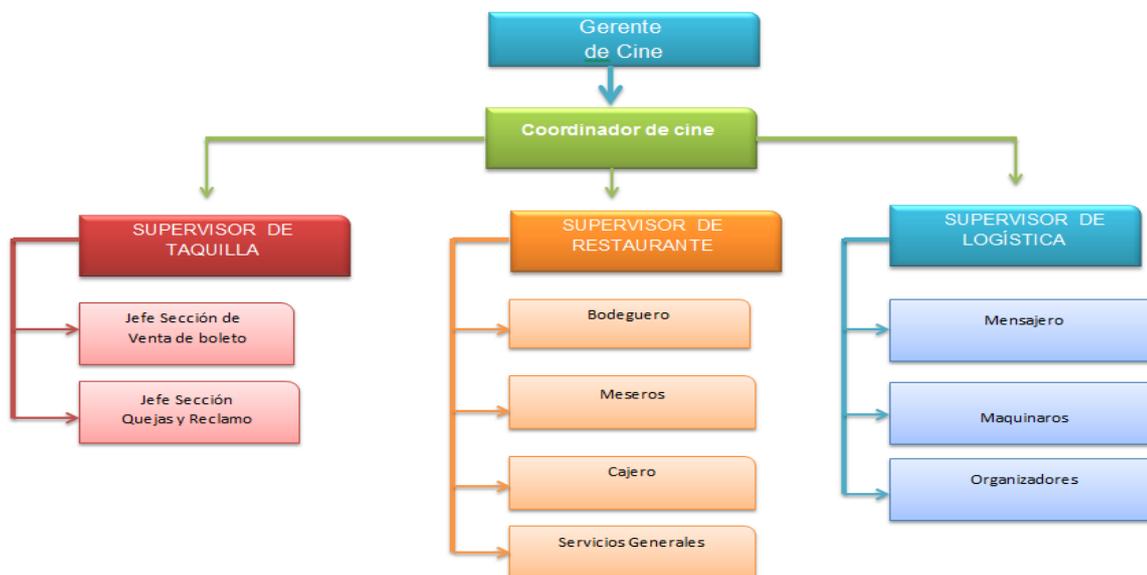


Diagrama 1 Estructura Organizativa

Elaborado: Freddy Santana Rodríguez

PLANTILLA DE LOS TRABAJADORES DE LA EMPRESA

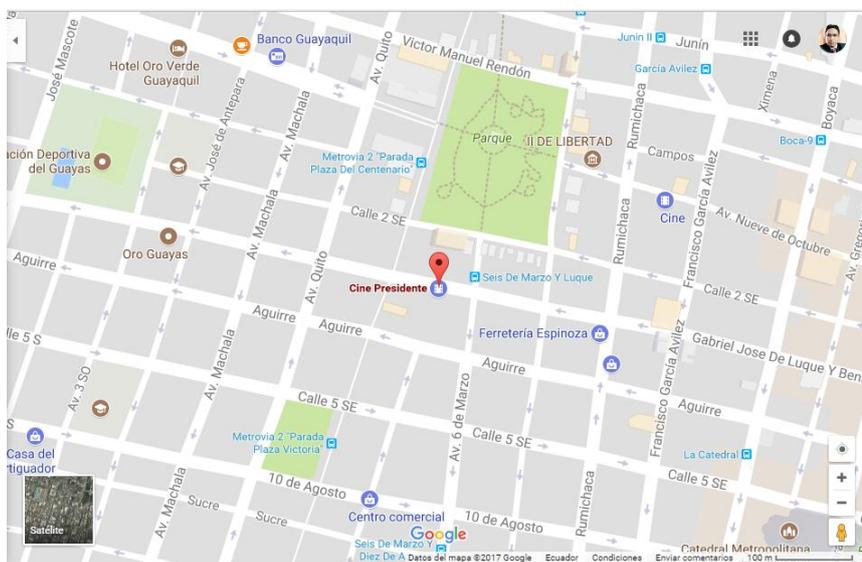
TRABAJADORES DE CINE PRESIDENTE FAMILIAR

CATEGORÍA OCUPACIONAL	CANTIDAD
Gerente	1
Coordinador de cine	2
Supervisor De Taquilla	2
Supervisor De Restaurante	2
Supervisor De Logística	2
Jefe Sección De Venta De Boleto	1
Jefe Sección Quejas Y Reclamo	1
Bodeguero	10
Meseros	6
Cajero	4
Servicios Generales	10
Mensajero	10
Maquinaros	10
Organizadores	8

Tabla 1 Planilla de trabajadores
Diseño: Freddy Santana

UBICACIÓN DE LA EMPRESA

Ubicación: Guasmo Sur



3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 POBLACIÓN

La población es el tamaño total de persona o el grupo que se pueda realizar el muestreo de la cual se puede extraer la muestra de la información. La población está conformada por todas las personas y trabajadores en la empresa cine Presidente Familiar.

La población de estudio. Está conformada por la gerente, los trabajadores, y los clientes en la empresa cine Presidente Familiar, ubicada en el Guamos Sur, provincia del guayas, ciudad Guayaquil periodo 2017. Con la 2 gerente, 20 trabajadores 1.478 clientes.

Total de Población

Ítem	Involucrados	Población
1	Gerente	2
2	Trabajadores	20
3	Clientes	1.478
Total		1.500

Tabla 2 Encuesta de la Población

3.5 MUESTRA

El muestro es la información estadístico que nos brinda de la selección y agrupación de elementos representativo de cierta población, para así tener un buen resultado con este proyecto que estamos realizando, se realiza una muestra con los investigadores y según su criterio por las cantidades que se lleve a cabo por los menos 120 unidades de análisis en forma eficaz y precisa para así llevar un propósito a la empresa, dirigido a 2 gerente 6 trabajadores y 80 usuarios o clientes.

Ítem	Involucrados	Muestra
1	Gerente	2
2	Trabajadores	6
3	Clientes	80
Total		88

Tabla 3 del Muestreo

3.5.1 FORMULA MUESTRA.

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{(N - 1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

Dónde:

n= El tamaño de la muestra

N= Tamaño de la población

σ = Desviación estándar 0,50

Z= Valor obtenido mediante niveles de confianza Nivel de confianza 1= 1,96

e= limite aceptable de error 10%

Datos del problema:

Nivel de confianza: 90%

Límite de error muestra: 10%

Desviación estándar: 50%

Población: 1.500

(Aguilar, 2005)

Fuente: <http://www.redalyc.org/pdf/487/48711206.pdf>

(Expreso.ec, 2017)

Fuente: http://www.expreso.ec/historico/el-sur-de-quayaquil-la-zona-con-mas-afroecua-GRgr_8183377

Fórmula

$$n = \frac{1,500 * 0,50^2 * 1,96^2}{(1,500 - 1) * 0,10^2 + 0,50^2 * 1,96^2}$$

$$n = \frac{1,500 * 0,25 * 3,8416}{1,499 * 0,01 + 0,25 * 3,8416}$$

$$n = \frac{1,440,6}{14,99 + 0,9604}$$

$$n = \frac{1,440,6}{15,9504}$$

$$n = 87.8097101013$$

$n = 88$ El tamaño de la muestra redondeado

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Encuestas aplicadas a los trabajadores y clientes de la empresa.

Entrevista a la gerente de la empresa.

3.6.1 LA ENCUESTA.

En esta encuesta realizaremos un cuestionario de al menos 10 preguntas aplicando en la escala de Likert, en donde los empleado tendrá la facilidad de responder cada pregunta y tendrá la oportunidad de elegir cada resultado para así poder brindarle una buena confianza a los trabajadores en momento de responder cada pregunta y así tener una buena información y un buen propósito para el sistema que estamos implementando. Según (GARCIA, 2014) “Esta técnica consiste en recopilar información sobre una parte gran parte de la población, por ejemplo: datos generales, opiniones, sugerencias o respuestas que se formulen de preguntas sobre los diversos indicadores que se pretenden medir a través de este medio”.

3.6.2 ENTREVISTA.

La entrevista no permite obtener una buena información que sea necesaria y los errores que pueda tener la empresa y así poder diseñar un buen sistema informático que pueda realizar un buen funcionamiento y pueda administrar la cartelera que se encuentra en el cine presidente familiar. Según (GARCIA, 2014) “Una entrevista es un hecho que consiste en un diálogo entablado entre dos o más personas: el entrevistador o entrevistadores que interroga y el o los que contestan. Se trata de una técnica o instrumento empleado en diversas actividades profesionales.”

3.7 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Entre los métodos utilizados en la investigación constan:

3.7.1 MÉTODOS TEÓRICOS

Entre los métodos aplicados para encontrar las verdades científicas se encuentran:

3.7.2 MÉTODO INDUCTIVO-DEDUCTIVO

En el proceso investigativo se ha llegado a una conclusión en el ámbito de las mitologías proporcionándonos información esencial cuya finalidad, nos permite implementar métodos de desarrollo para realizar un buen proceso que se estas generando en este acepto investigativo. Según (Gayou, 2003) “la ciencia se inician con la observaciones individuales a partir de las cuales se plantea generalizaciones cuyo contenido rebasa los hechos observado en un principio.”

3.7.3 MÉTODO ANALÍTICO-SINTÉTICO

En este método se va identificar los acepto o factores que suceden con la implementación del diseño de un sistema o software informático, en mejorar la administración de cartelera de la empresa Cine Presidente Familiar. Según (Martín, 2004) “Metodológico ha sido ampliamente rechazado o cuestionado. En la exigencia de vinculación de la regulación jurídico penal a las estructuras lógico objetivas de su materia se ha querido ver un método que extraería a los conceptos jurídicos de la esfera ontológica”

3.7.4 MÉTODO EMPÍRICO

Es una recopilación de información esencial que se ha obtenido durante el proceso para llevar a cabo una solución que será necesaria para el proceso desarrollativo que estará involucrado en esta investigación con los clientes y los trabajadores que realizan sus tarea diaria en la empresa. Según (Manzo & Hernández, 1997) “Se evaluó un método empírico para calcular el volumen en muestras pequeñas de madera obtenidas con taladro de Pressler, que se utilizan en la estimación de la densidad básica de la madera y se comparó dicha estimación con otros métodos.”

3.7.5 MÉTODO EXPLORATORIO

En este método se permite visualizar lo que se estas generando está ocurriendo en esta empresa, presentándonos el problema que sea originado en este proceso investigativo dándonos varias alternativas para la solución del problema. Según (Abreu, 2012) “La investigación exploratoria tiene como objetivo examinar o explorar un problema de investigación poco estudiado o que no ha sido analizado antes. Por esa razón, ayuda a entender fenómenos científicamente desconocidos, poco estudiados o nuevos”

3.7.6 MÉTODOS ESTADÍSTICOS-MATEMÁTICOS:

En este método nos permite presentar la información o datos que se han evaluado para el desarrollo estadístico y matemáticos, la información obtenida nos permite representar las estadística graficas dándonos una solución eficiente y eficaz. Según (Barte , Mortorell, Cintas , & Fernandez , 2000) “Se trata esencialmente de minimizar a la producción de unidades defectuosas reduciendo el tiempo que se transcurre entre la ocurrencia y la detección de algunos desajustes en el proceso de fabricación.”

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

1.- Análisis de la encuesta aplicada a los trabajadores

¿Conoce el beneficio de la implementación de un sistema informático para la administración de una cartelera de cine?

TABLA 4.1

Encuesta	Fi	fi%
Personas en Desacuerdo	35	40%
Personas en Acuerdo	45	51%
Persona Indiferente	8	9%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 4 Encuentras Estadística

GRÁFICO 4.1

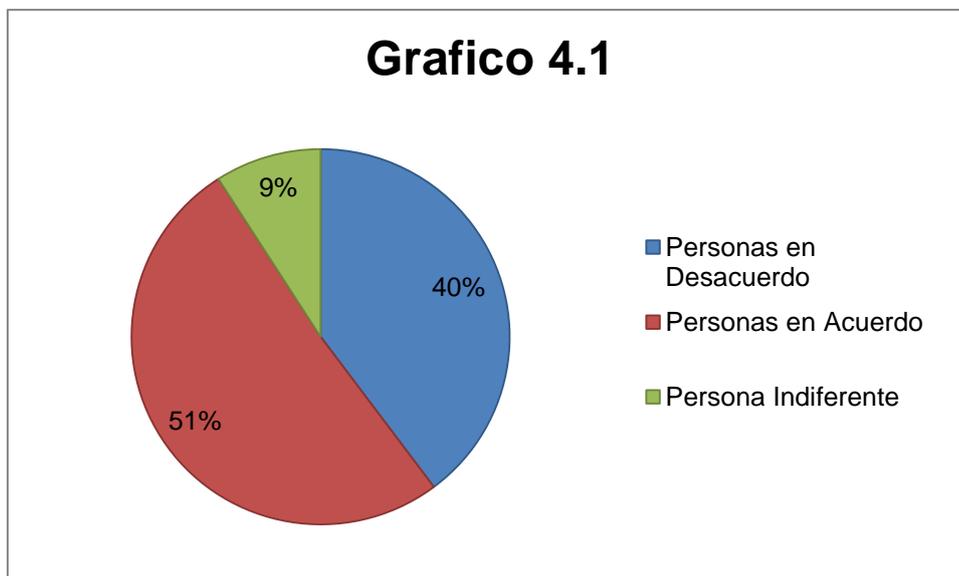


Grafico 7 Encuentras Estadística
Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Un 51% de los trabajadores están satisfechos porque este sistema informático le brindara una buena administración para la cartelera del cine pero también tenemos las personas que están desacuerdo, que son 40% que opinaron en no conocer los beneficios del sistema que pueda ayudar en la empresa y el 9% de las personas indiferente que no cree que resulte el sistema para administración de cartelera

2.- ¿Está de acuerdo con los procesos actuales para realizar la administración y control de la cartelera de cine de la empresa?

TABLA 4.2

Encuesta	Fi	fi%
Personas en Desacuerdo	30	34%
Personas en Acuerdo	50	57%
Persona Indiferente	8	9%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 5 Encuentras Estadística

GRÁFICO 4.2

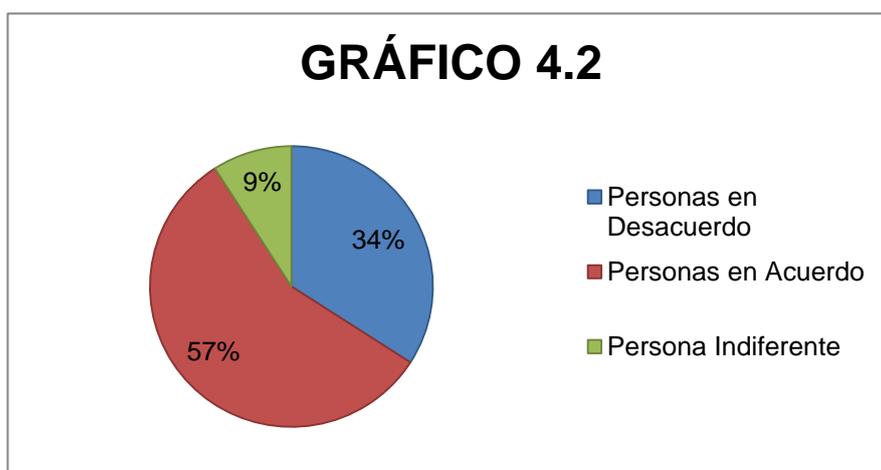


Grafico 8 Encuentras Estadística

Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 57% de los trabajadores se muestran totalmente de acuerdo con el software porque así tendrá un orden y buena decisión en cada función de película y así la empresa brindara un buen servicio, el 34% desacuerdo y 9% indiferente porque le tocaría más trabajo para ello y es un sistema nuevo que se le va implementar a la empresa.

3.- ¿La implementación de un sistema informático mejoraría la administración de cartelera de película?

TABLA 4.3

Encuesta	fi	fi%
Personas en Desacuerdo	10	11%
Personas en Acuerdo	70	80%
Persona Indiferente	8	9%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 6 Encuentras Estadística

GRÁFICO 4.3

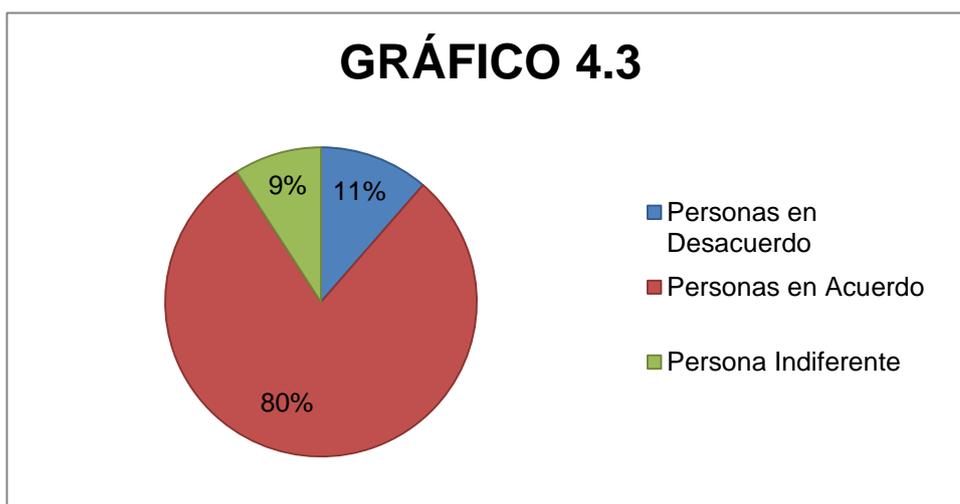


Grafico 9 Encuentras Estadística

Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las mayorías de empleado estás de acuerdo con 80% que el sistema que se está implementando no ayudara a tener una buena administración y sobre todo un buen control en la hora de tomar decisiones cambio el 11% no están de acuerdo con este sistema informático para la administración de cartelera y el 9% estas indiferente con estas decisión del nuevo sistema que la empresa quiere implementar.

4.- ¿Conoce el manejo del sistema informático de administración y control de cartelera de cine?

TABLA 4.4

Encuesta	fi	fi%
Personas en Desacuerdo	60	68%
Personas en Acuerdo	20	23%
Persona Indiferente	8	9%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 7 Encuentras Estadística

GRÁFICO 4.4

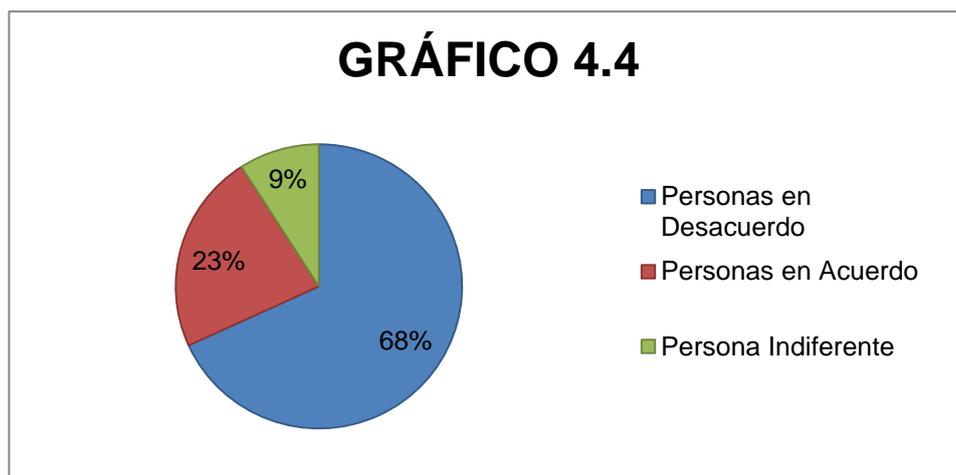


Grafico 10 Encuentras Estadística

Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En un 68% los trabajadores muestran un total desacuerdo porque ellos toda vía no conocen las instrucciones del nuevo sistema que se va implementar para la administración de cartelera, y el 23% están de acuerdo y opinar que Conocen el manejo del sistema informático de administración de cartelera frente a un 9% que opinaron estar de acuerdo con el sistema.

5.- ¿Ha recibido capacitación para el manejo del sistema informático de control y administración de cartera de cine?

TABLA 5.5

Encuesta	fi	fi%
Personas en Desacuerdo	55	63%
Personas en Acuerdo	25	28%
Persona Indiferente	8	9%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 8 Encuentras Estadística

GRÁFICO 5.5

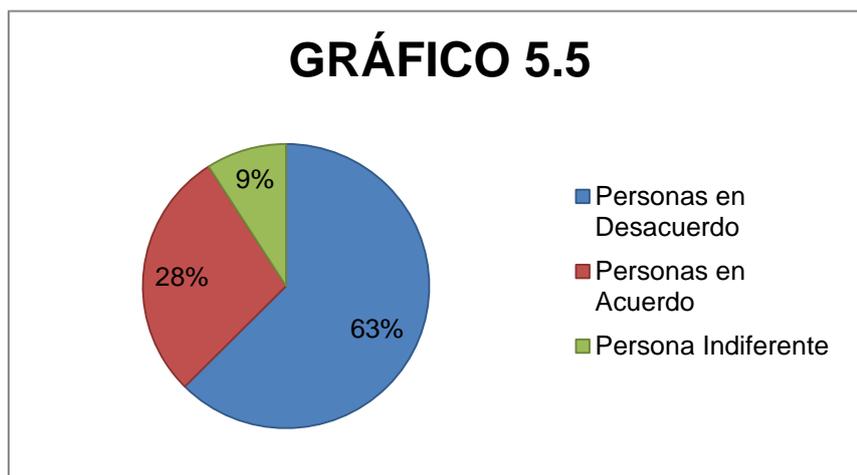


Grafico 11 Encuentras Estadística
Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 63% de los trabajadores opinan que en desacuerdo, porque ellos no han recibido una capacitación de la empresa para el sistema de administración de cartelera el 28% están de acuerdo en haber recibido capacitación para el manejo del sistema informático de administración de cartelera, un 9% se mostraron indiferentes con este nuevo sistema por no saberlo manejar bien.

6.- ¿Aplica los pasos para poner en funcionamiento el sistema informático para el mejoramiento de la administración de cartelera de cine?

TABLA 4.6

Encuesta	fi	fi%
Personas en Desacuerdo	20	23%
Personas en Acuerdo	50	57%
Persona Indiferente	18	20%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 9 Encuentras Estadística

GRÁFICO 4.6

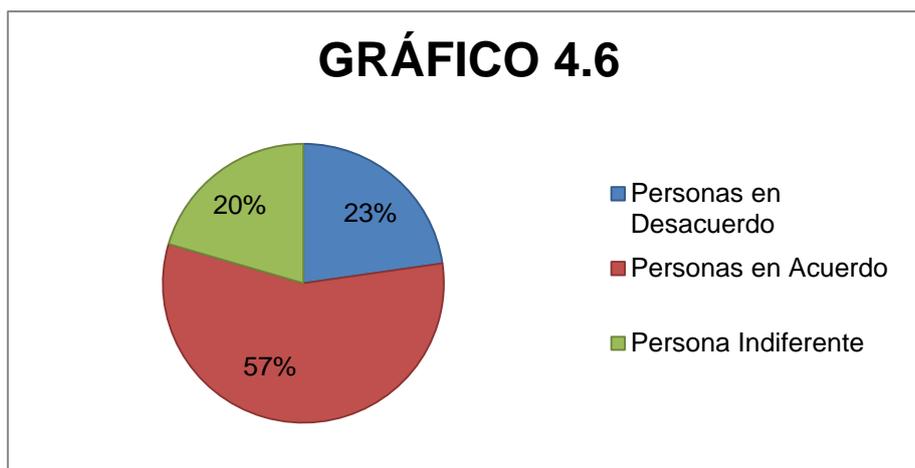


Grafico 12 Encuentras Estadística
Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 57% de los trabajadores opinan que están de acuerdo porque ello si aplican las instrucciones o paso y tener un buen mejoramiento del sistema, estar totalmente en desacuerdo, 23% en Aplicar los pasos para poner en funcionamiento el sistema informático, un 20% opinaron estar de indiferente con la encuesta realizada.

7.- ¿La calidad de la administración ha sido eficiente, al no contar con un sistema informático de administración de cartelera de películas.?

TABLA 4.7

Encuesta	fi	fi%
Personas en Desacuerdo	39	44%
Personas en Acuerdo	39	44%
Persona Indiferente	10	12%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 10 Encuentras Estadística

GRÁFICO 4.7

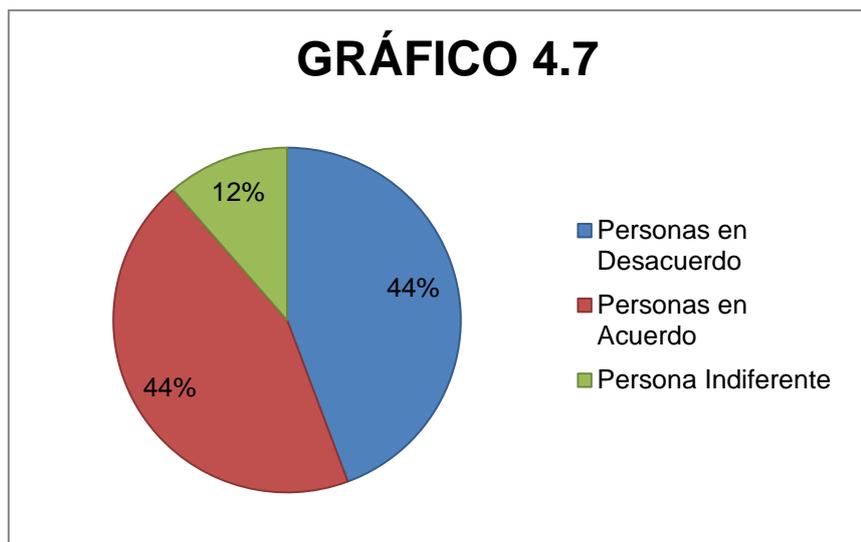


Gráfico 13 Encuentras Estadística
Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 44% y 44% de los trabajadores estar de acuerdo y desacuerdo, en que la calidad la administración ha sido eficiente, al no contar con un sistema informático de administración de cartelera de películas, mientras que un 12% opinaron estar de indiferente con la encuesta realizada.

8.- ¿Al diseñar un sistema informático de administración de cartelera de películas y su aplicación, mejorará la calidad de la administración y la atención al cliente?

TABLA 4.8

Encuesta	Fi	fi%
Personas en Desacuerdo	20	23%
Personas en Acuerdo	65	74%
Persona Indiferente	3	3%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 11 Encuentras Estadística

GRÁFICO 4.8

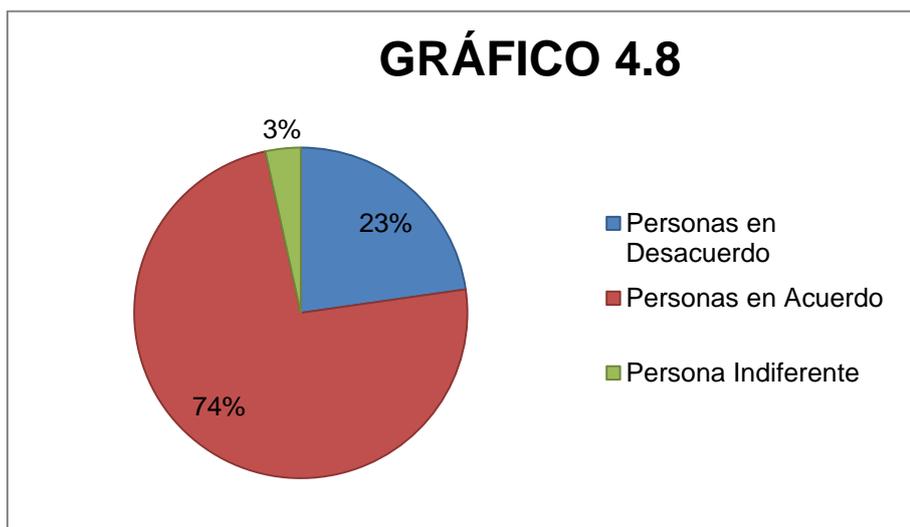


Gráfico 14 Encuentras Estadística
Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En un 74% los trabajadores manifiestan estar totalmente de acuerdo, que al diseñar un sistema informático de administración de cartelera de películas y su aplicación, mejorará la calidad de la administración y la atención al cliente mientras que un 23% este desacuerdo con el sistema informático, 3% se mostró indiferente con la encuesta.

4.1 ENTREVISTA A LA GERENTE

P.- 1 ¿Considera Ud. que la forma actual de realizar las administración de la cartelera de película en la empresa son eficaces a la hora de controlar cada horario el detalle de cada película?

R.- No son eficaces, ya que con el avance de la tecnología han ido evolucionado y no hay una buena decisión en la hora de optimizar cada función, por lo que propongo el diseño de un software de administración de cartelera película.

P.- 2 ¿el control y la administración de cada película en la empresa que Ud. Dirige se desarrolla de manera que atiende las necesidades de los clientes?

R.- Se pretende cubrir las necesidades de los clientes, mas no se logra llegar a las metas propuestas para la empresa.

P.- 3 ¿el diseño de un software para el control y la administración de cartelera podría ser útil para mejorar la administración actual de cada película existentes en la empresa?

R.- Sí, siempre son de gran ayuda para las empresarios a la hora de realizar sus decisiones lo cual se verá reflejado en la mejora de la calidad a los clientes.

P.- 4 ¿La empresa mejorará los ingresos económicos al implementar un sistema informático de administración de cartelera de película.

R.- Si siempre es factible la aplicación de los sistemas informáticos para realizar un control stock de artículos ya que esto ayudara a mantener una buena cartera de clientes que automáticamente se verá reflejada en los ingresos económicos de la microempresa.

4.2 ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS CLIENTES.

1.- ¿La atención que le ofrecen es eficiente en las funciones de cada película y horarios?

Tabla 4.1

Encuesta	fi	fi%
Personas en Desacuerdo	60	68%
Personas en Acuerdo	25	29%
Persona Indiferente	3	3%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 12 Encuentras Estadística

Grafico 4.1

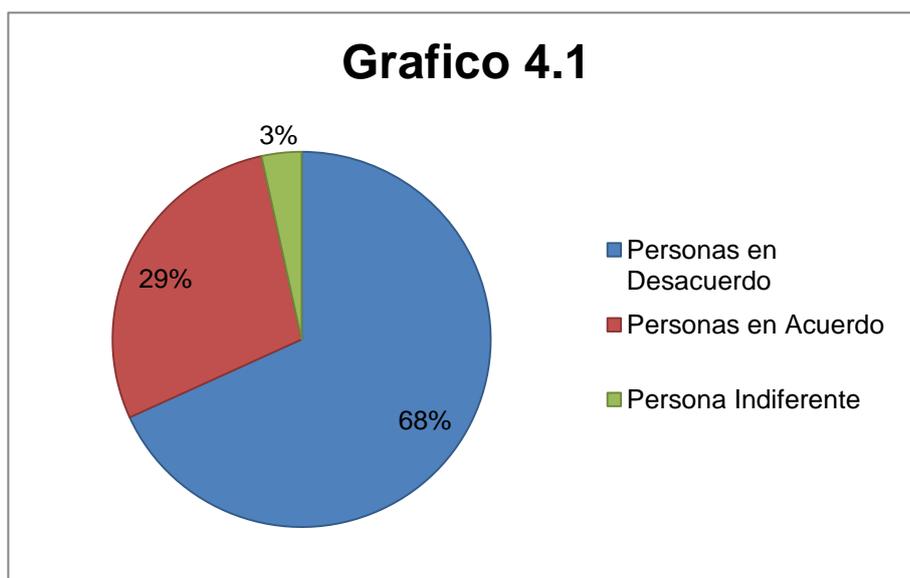


Grafico 15 Encuentras Estadística

-Autor: Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 68 % de los clientes consideraron estar en total desacuerdo, que la atención al cliente no es control de cada función y que cada película no son bien detallada, Frente a un 29% que opinaron estar de acuerdo con el software que se está brindando a la empresa, 3% están indiferentes con las pregunta realizada de la encuestas.

2.- ¿usted cree que al diseñar un sistema informático de administración de cartelera y aplicación, mejoraría la atención al cliente?

Tabla 4.2

Encuesta	fi	fi%
Personas en Desacuerdo	10	11%
Personas en Acuerdo	70	80%
Persona Indiferente	8	9%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 13 Encuentras Estadística

Grafico 4.2

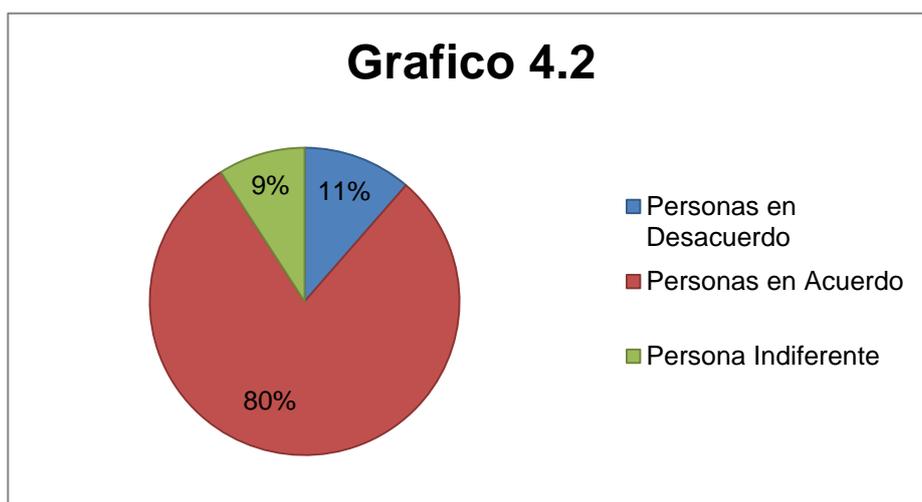


Gráfico 16 Encuentras Estadística

Autor: Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 80% de los clientes manifiestan estar totalmente de acuerdo, de que Al diseñar un sistema informático de administración de cartelera, para así poder mejorar la calidad de la administración y la atención al cliente de todas las edades, frente a un 11% que se mostró desacuerdo por el nuevo software que se está implementado 9% indiferente a la pregunta realizadas en la encuestas

3.- ¿usted cree que la atención al cliente seria eficiente, con un sistema informático de administración de cartelera de película?

Tabla 4.3

Encuesta	fi	fi%
Personas en Desacuerdo	59	67%
Personas en Acuerdo	19	22%
Persona Indiferente	10	11%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 14 Encuentras Estadística

Grafico 4.3

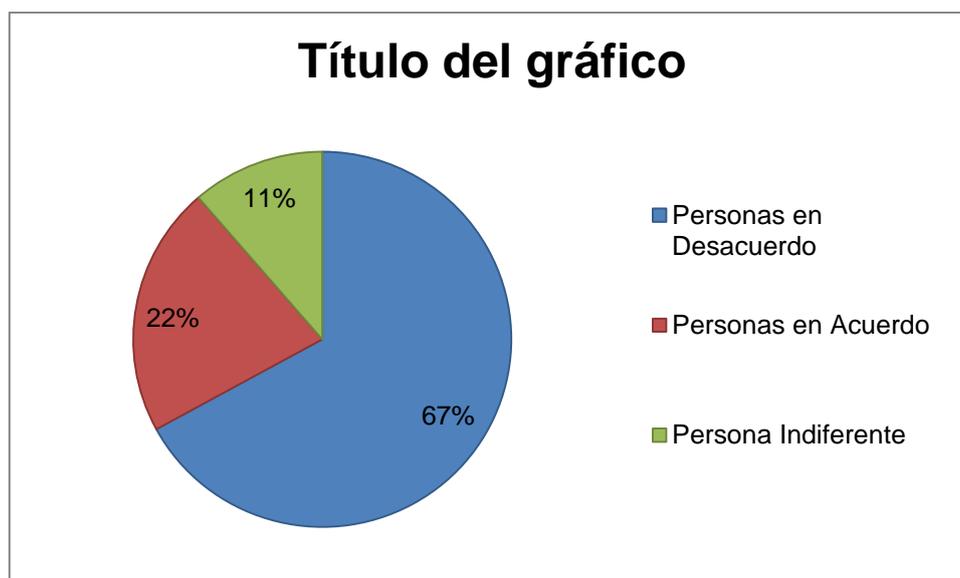


Grafico 17 Encuentras Estadística

Autor: Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67 % de los clientes manifestaron un total desacuerdo, en que la atención al cliente es eficiente, puesto que la empresa no cuenta con un sistema informático de administración de cartelera que detalle cada funciones, horarios que brinda a los clientes, frente a un 22% que opinaron estar de acuerdo con el nuevo software que se estas implementando para así dar un buen servicio, 11% esta indiferente con la encuesta que se le realizo.

4.- ¿La empresa mejoraría sus ingresos económicos al implementar un sistema informático de administración de cartelera?

Tabla 4.4

Encuesta	fi	fi%
Personas en Desacuerdo	0	0%
Personas en Acuerdo	88	100%
Persona Indiferente	0	0%
TOTAL	88	100,00%

Tabla 15 Encuentras Estadística

Grafico 4.4

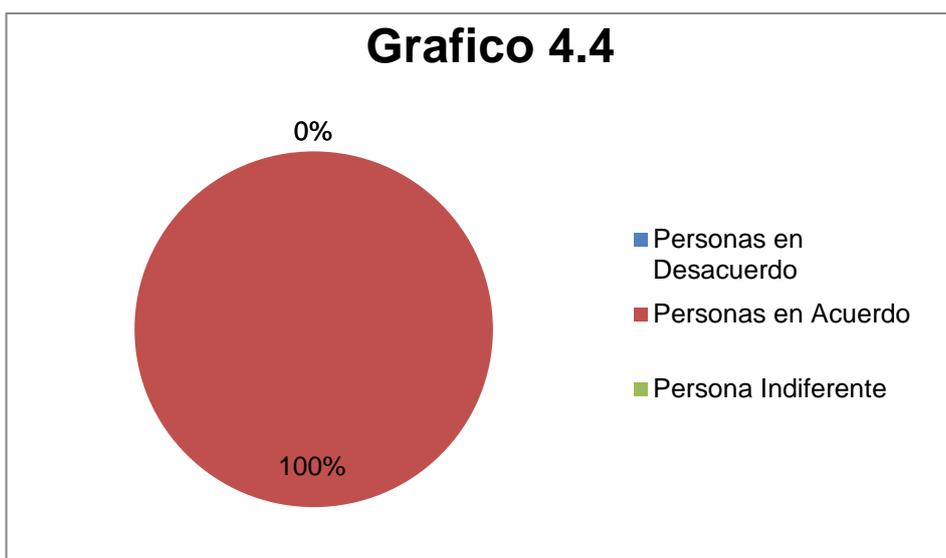


Grafico 18 Encuentras Estadística

Autor: Autor: Freddy Santana Rodríguez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100 % de los clientes manifestaron estar totalmente de acuerdo que la empresa mejorará los ingresos económicos al implementar un sistema informático de administración de cartelera de cine.

4.3 TÍTULO DE LA PROPUESTA

DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERIA DE CINE.

4.3.1 DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO DEL SOFTWARE

El presente proyecto cuyo título " DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERIA DEL CINE "PRESIDENTE FAMILIAR" consiste en un diseño de administración para la cartelera, horarios, detalles de cada película al usuario para poder ver la disponibilidad de nuestras películas, hacer las respectivas reservas y pedidos, un sitio Administrativo para el manejo del control y la administración de las películas.

4.3.2 FUNDAMENTACIÓN:

Una vez evaluado el problema que ha sucedido la implementación de este proceso realizara la función de administra la cartelera de cine en la actualidad todo el manejo administrativo es llevado acabo el detalle de cada película y los horarios de cada función, este software nos brindara la facilidad de detallar cada función que se realice en cada sala de cine de la empresa para así tener una buena comodidad y brindar un buen servicio al público de todas las edades.

4.3.3 JUSTIFICACIÓN:

Con este sistema que se va implementar nos va a permitir un buen ordenamiento en el área administrativa de la empresa para así tener una buena administración de información de las películas que se manejan en dicho sistema, el sistema que se va implementar permitirá modificar las funciones de un cine para así poder optimizar los horarios de cada película dar un ordenamiento a cada película y tener una buena decisión en la hora de administrar la cartelera ayudando así a aumentar las ventas de boletos. Con este sistema se puede manejar el rendimiento de la empresa y brindando un buen servicio de cada función de película para la comodidad de los clientes.

4.4 OBJETIVOS

DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE PRESIDENTE FAMILIAR

4.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar un módulo para la administración de la cartelera de cine y detalles y optimización de horarios.
- Diseñar un módulo para automatizar el registro de películas, detalles, horarios, asignación de sala y asignación de asientos.
- Diseñar un módulo para automatizar las consultas sobre la información relacionada con cada película.
- Diseñar un módulo para automatizar la programación y control de cada película.

4.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

4.6.1 ADMINISTRATIVO

El estudio de factibilidad Administrativa es importante en el performance de la Empresa de Cine Presidente Familiar, ya que junto a la solución sugerida, se implementaran la administración y procedimientos a seguir para el uso tanto de la plataforma como la administrativa para que estas herramientas tecnológicas contribuyan a la toma de decisiones de la Gerencia y ayuden con la económico de la empresa.

4.6.2 TÉCNICO

Lo técnico de este software es llevaremos una buena administración en la cartelera detallando cada películas con sus horarios de cada fusión y optimización en cada salsa de cine actuales para la administración del negocio, además para comprobar la factibilidad técnica, se ha realizado un listado de componentes técnicos necesario.

4.6.3 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

"Diseño de un Sistema de Automatización y administración de manejo de Cartelera de Cine para el entretenimiento de los clientes de toda las edades" el mismo que consta de los siguientes módulos:

Módulo de Login

Módulo de Principal de la Administración de la Cartelera

Módulo de Agregación de película

Módulo de Consulta de Película por horario

Módulo de Sinapsis de Película

Módulo de Administración de Cartelera

Módulo de Asignación de sala

Módulo de Administración de asientos

Módulo de Mantenimiento de Sala

Módulo de Detalle de Sala

4.7 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin
Duración del proyecto	114 días	04/07/17	18/12/17
Inicio y fin del seminario	3 día	04/07/17	08/07/17
Selección del tema	3 día	04/07/17	10/07/17
Planteamiento del problema	3 día	11/07/17	14/07/17
Formulación del problema	3 día	18/07/17	21/07/17
Objetivos Generales y Específicos	3 día	25/07/17	28/07/17
Justificación e importancia	3 día	01/08/17	04/08/17
Marco teórico	3 día	08/08/17	11/08/17
Metodología	3 día	15/08/17	18/08/17
Recursos, cronograma y bibliografía	3 día	22/08/17	25/08/17
Exposición en grupos	3 día	29/08/17	01/09/17
Búsqueda de información	3 día	05/09/17	08/09/17
Elaboración de primer capítulo	3 día	12/09/17	15/09/17
Análisis e interpretación del primer capítulo	3 día	19/09/17	22/09/17
Recopilación de información	3 día	26/09/17	29/09/17
Elaboración de segundo capítulo	3 día	03/10/17	06/10/17
Análisis e interpretación del segundo capítulo	3 día	10/10/17	13/10/17
Búsqueda de información	3 día	17/10/17	20/10/17
Elaboración de tercer capítulo	3 día	24/10/17	27/10/17
Análisis e interpretación del tercer capítulo	3 día	31/10/17	03/11/17
Recopilación y búsqueda de información	3 día	07/11/17	10/11/17
Elaboración de cuarto capítulo	3 día	14/11/17	17/11/17
Análisis del proyecto en realización	5 día	21/11/17	27/11/17
Presentación del proyecto	3 día	28/11/17	01/12/17

Tabla 16 Cronograma de Actividades

4.7.1 DIAGRAMA DE GANTT

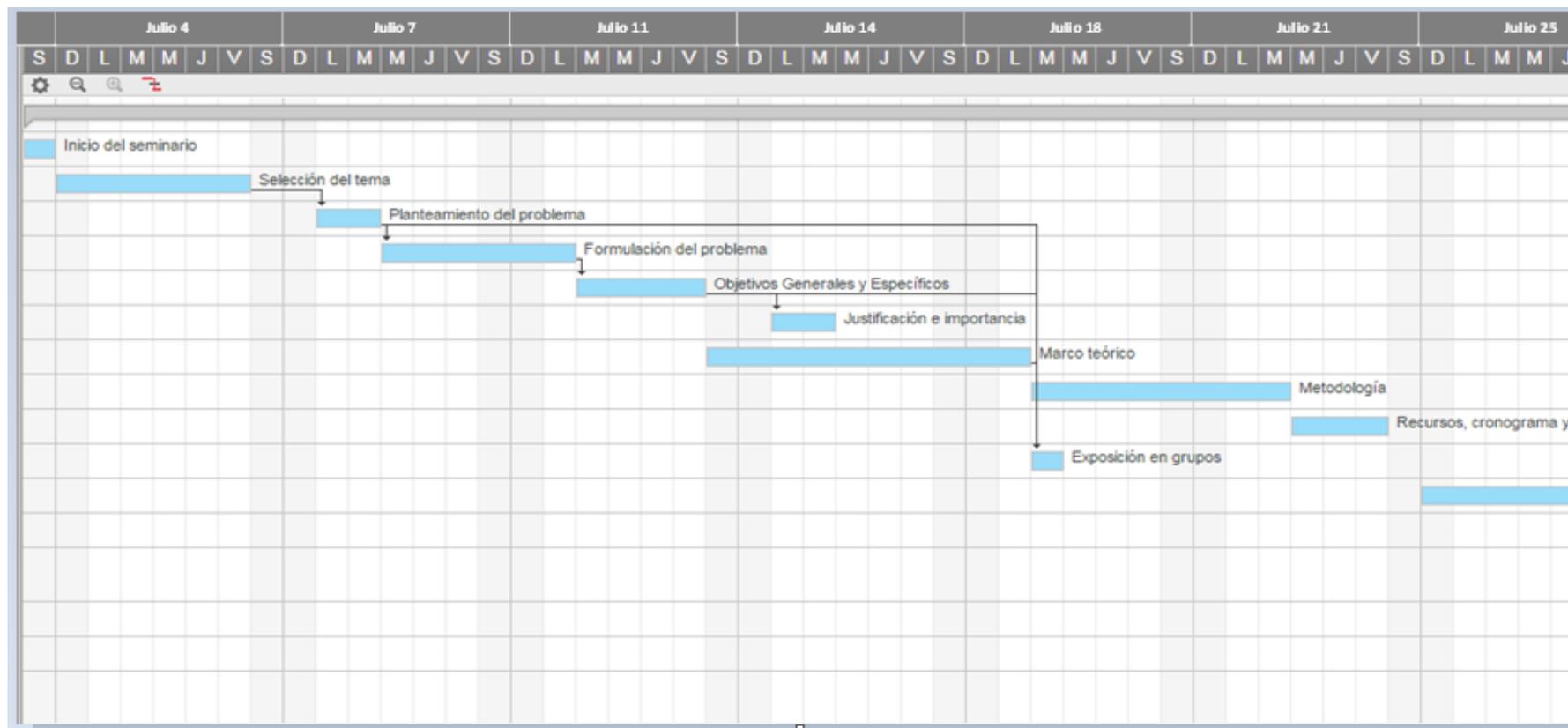


Diagrama 2 Diagrama de Gantt

4.8 DETERMINACIÓN DE REQUERIMIENTO

Se necesita de un Sistema Informático para el control Administrativo de la cartelera de cine y para la cual se necesita lo siguiente.

HARDWARE Y RED

CANTIDAD	EQUIPO	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
6	PC Core7	Monitor 25 Memoria DDR 8GB 1 DISCO DURO 500GB	AUTORIDADES DE ADMINISTRACION
10	Implementación De Red LAN	Tarjeta de Red UTP categoría 6 A 8 hilos jacks Cableado, Conectores y Canaletas	Todas las Áreas
2	Switch	24port 10/100/100	Dirección

Tabla 17 Detalle de Hardware

SOFTWARE

CANTIDAD	PROGRMAS	CARACTERISTICA
1	LICENCIA WINDOWS 7	PROFESIONAL
1	SQL SERVER 2008	PROFESIONAL
1	VISUAL STUDIO 2010	PROFESIONAL

Tabla 18 Detalle de Software

4.9 BENEFICIOS DEL DISEÑO DEL PROYECTO.

Uno de los principales beneficios del diseño del actual proyecto, una vez implementado es:

1. Mejorar la atención a los clientes, brindando una información precisa de la cartelera.
2. Mejorar la administración al ingresar nuevas películas, a la cartelera.
3. Mejorar en el tiempo para los clientes.
4. Ahorro de tiempo en la búsqueda de información de cada fusión de película.
5. Programación y detallada bien las frecuencias de cada fusión en la cartelera.
6. Mejorar la publicidad en la empresa, de esta manera se le da una mejor servicio a los clientes.

4.10 PRESUPUESTOS COSTOS.

CANDIDATO CRITERIO	SISTEMA MANUAL	SISTEMA PROPUESTO
Almacenamiento	R	MB
Control de Cartelera	B	MB
Exactitud de registros de Película	B	MB
Expansión de la empresa	R	MB
Publicidad	R	MB
Usabilidad del sistema	R	MB
Tiempo de respuesta	R	MB

Tabla 19 Detalle de Presupuestos de Costo

4.11 COSTO DE DESARROLLO DEL SISTEMA

Cantidad	Personal	Tiempo en meses	Costo
1	Analista	3	400,00
1	Diseñador	3	450,00
2	Programador	3	600,00
Total			1,450,00

Tabla 20 Costo de Desarrollo del Sistema

4.12 COSTOS DEL SISTEMA

Cantidad	Sistema	Costo
1	Licencia del Software	400,00
6	Hardware	2,400,00
1	Software	700,00
2	Red	500,00
Total		4,000,00

Tabla 21 Costo del Sistema

4.13 COSTO TOTAL DEL PROYECTO

COSTOS (USD)	
CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO	1,450,00
COSTOS DEL SISTEMA	4,000,00
TOTAL COSTOS	5,450,00

Tabla 22 Costos Total del Proyecto

4.14 DISEÑO DE LA PROPUESTA

4.14.1 DIAGRAMA GENERAL DEL SISTEMA



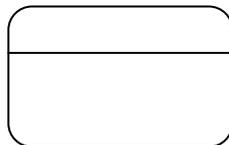
SIMBOLOGÍA DE DIAGRAMA DE FLUJO

SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE		
FECHA DE DISEÑO 20/09/2017	VERSIÓN 1.0	AUTOR Freddy Santana
SÍMBOLO	DESCRIPCIÓN	



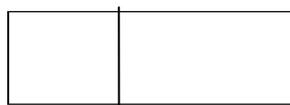
Entidad de Flujo

Ejemplo: Administración de la Empresa



Proceso de Flujo

Ejemplo: Procesar información de Películas



Mostrar el Resultado

Ejemplo: Mostrar el Resultado en la Cartelera.



Flujo de Datos

Ejemplo: Registro de películas

Diagrama 3 Simbología de Diagrama de flujo
Elaborado por – Freddy Santana Rodríguez

4.14.2 DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS

DFD REGISTRO DE USUARIO



SISTEMA INFORMATICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE

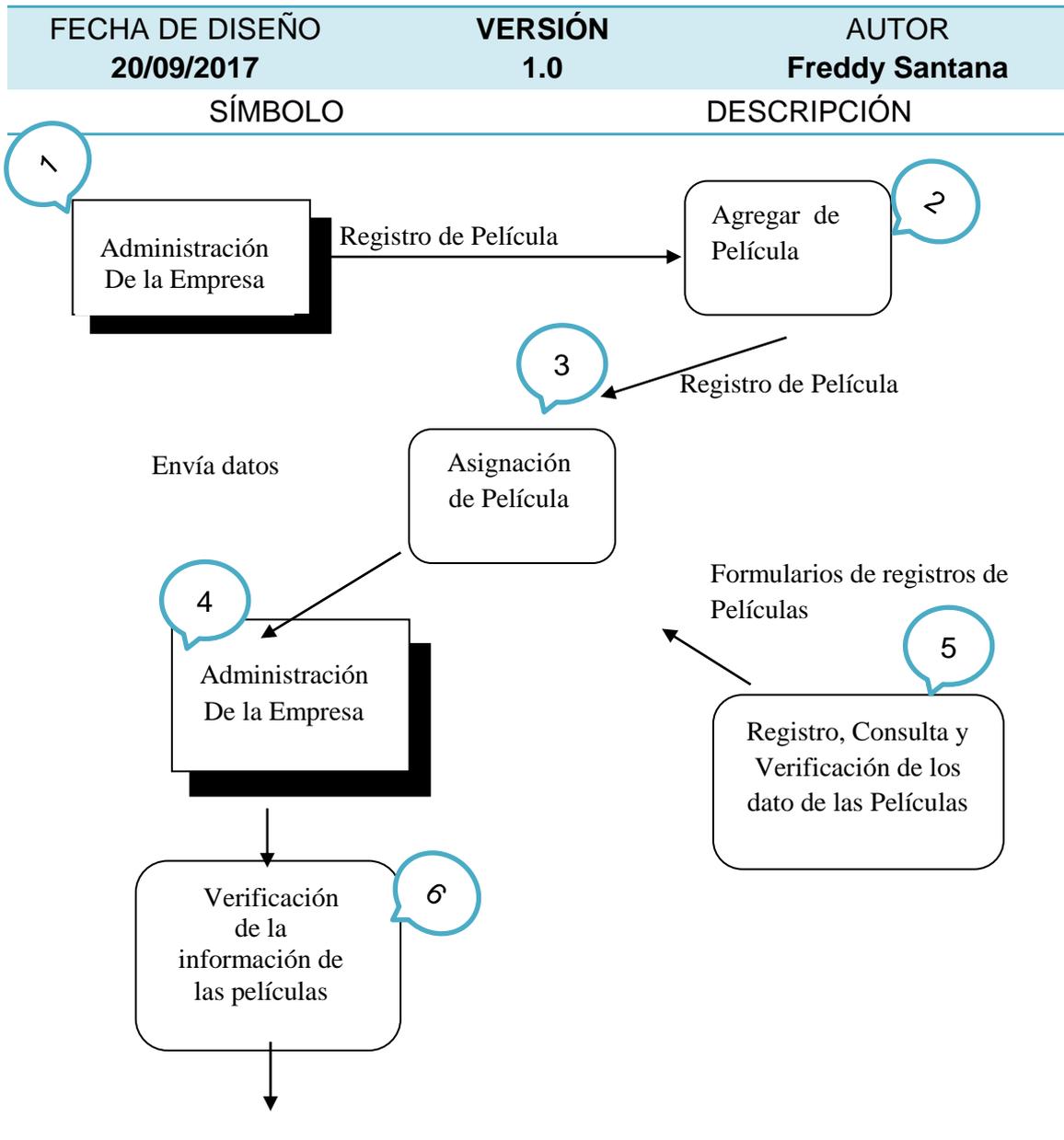
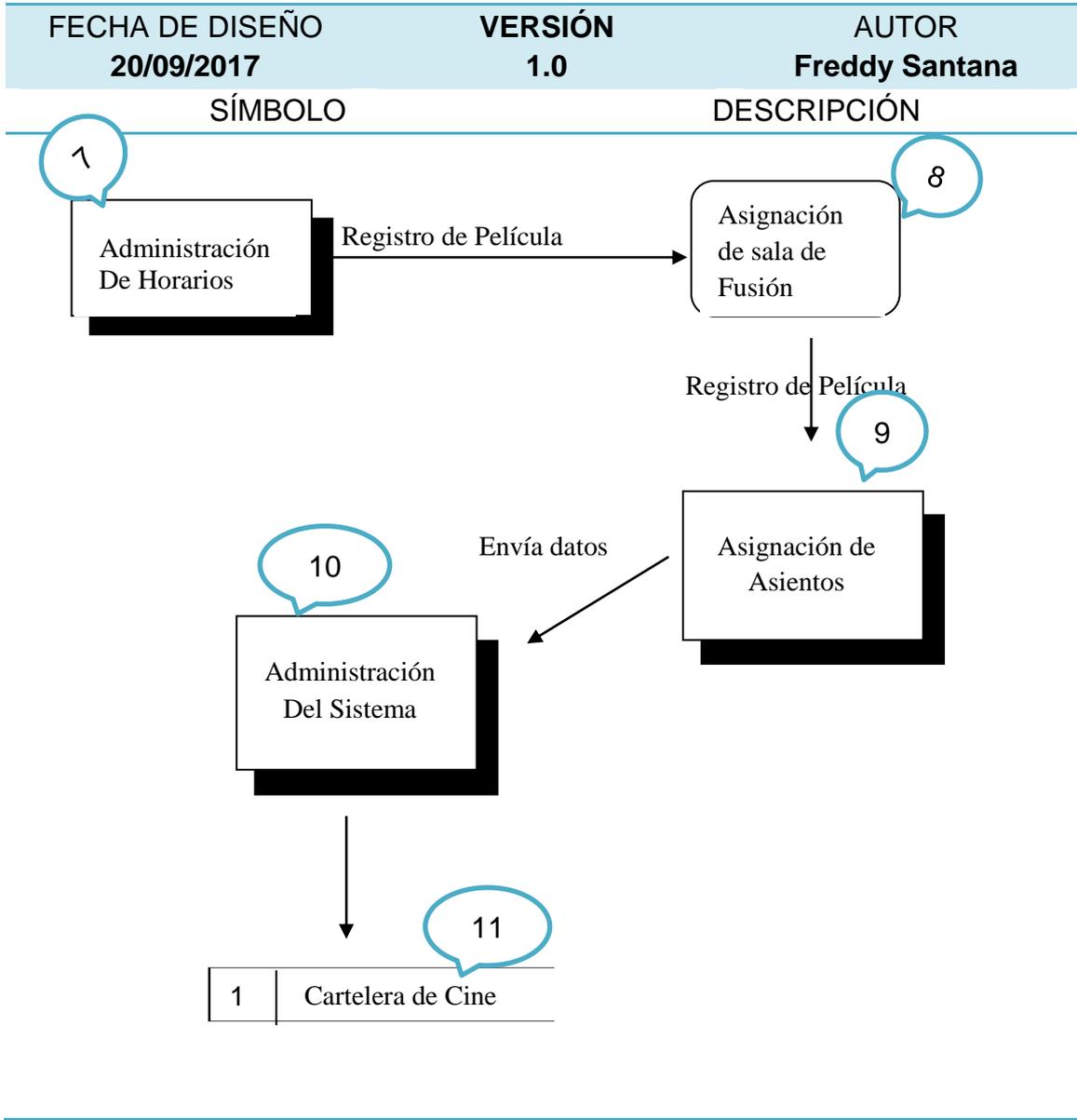


Diagrama 4 de Registro de usuario
Elaborado por – Freddy Santana Rodríguez

DFD REGISTRO DE USUARIO



SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE



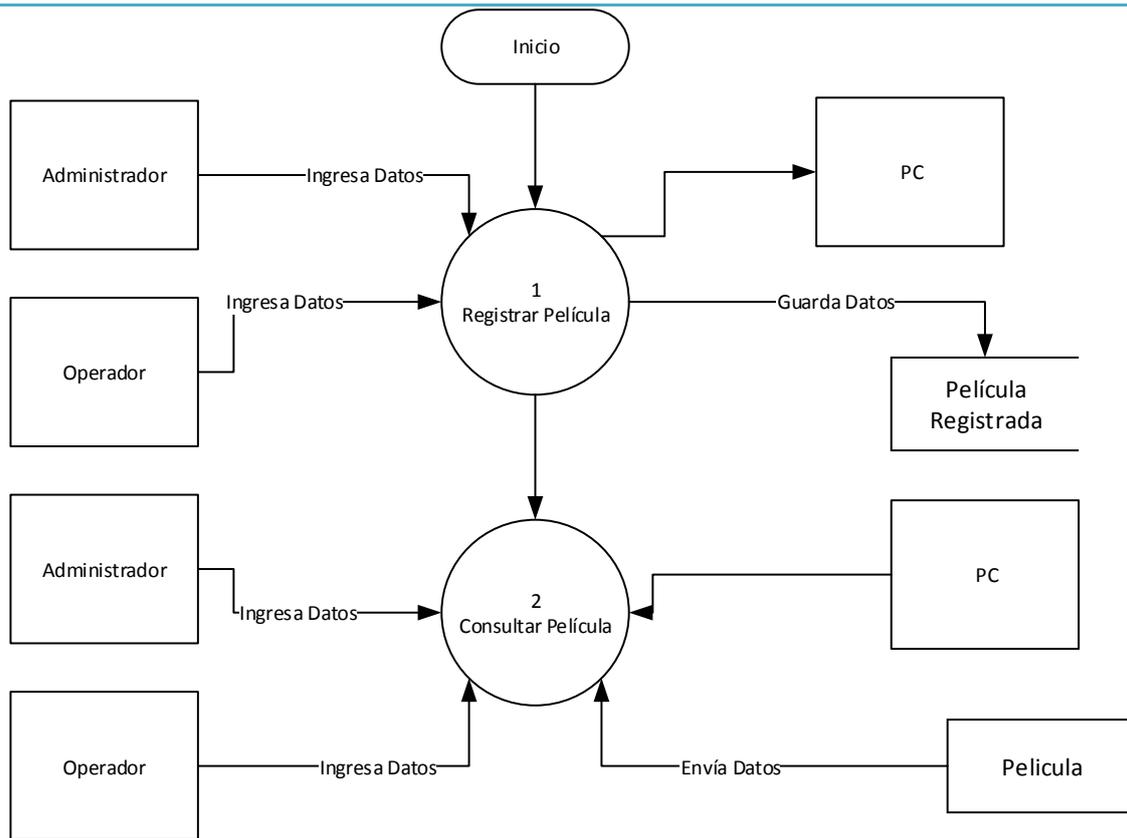


Diagrama 5 Diagrama de Registro de usuario
Elaborado por – Freddy Santana Rodríguez

4.14.3 NARRATIVA REGISTRO DE USUARIO



SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE

FECHA DE DISEÑO 20/09/2017	VERSIÓN 1.0	AUTOR Freddy Santana
---------------------------------------------	------------------------------	---------------------------------------

NARRATIVA REGISTRO DE USUARIO

- 1.- Administración De la Empresa.
- 2.-Agregar de Película.
- 3.-Asignación de Película.
- 4.-Administración de la Empresa.
- 5.-Registro, Consulta y Verificación del dato de las Películas.
- 6.-Verificación de la información de las películas.
- 7.-Administración De Horarios.
- 8.-Asignación de sala de Fusión.
- 9.-Asignación de Asientos.
- 10.-Administración Del Sistema.
- 11.-Cartelera de Cine.

Observaciones:

Tabla 23 Narración Registró de Usuario

4.15 DIAGRAMA DE FLUJO DE INFORMACIÓN

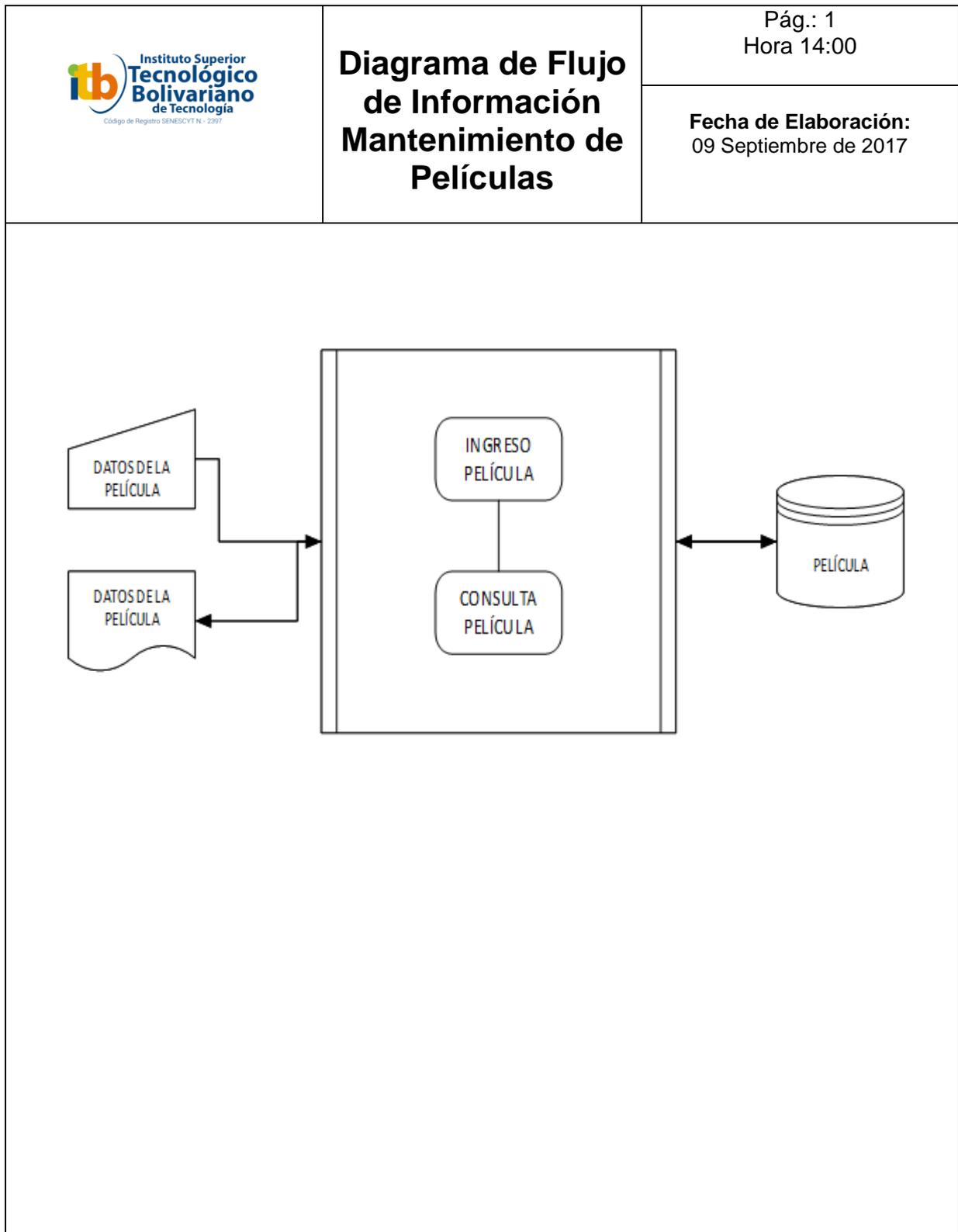
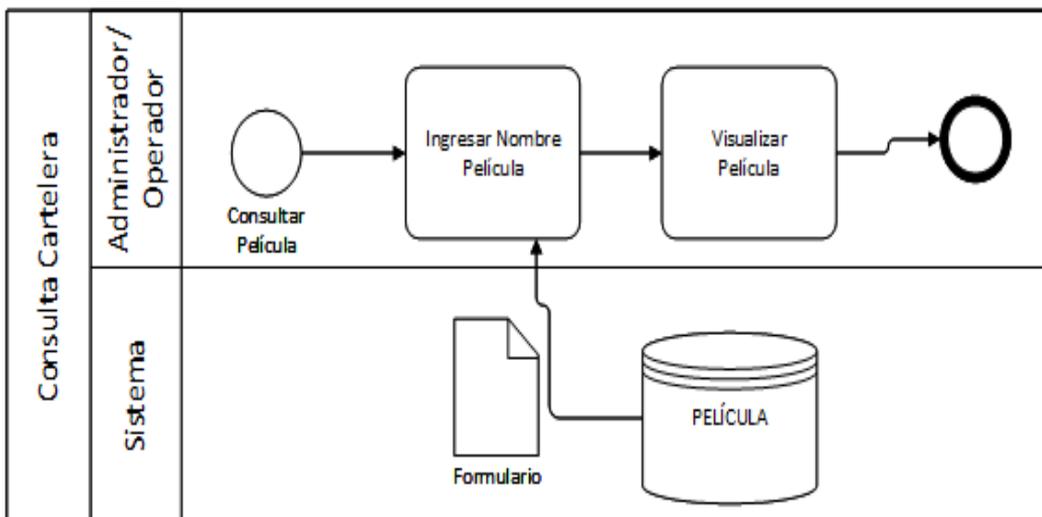
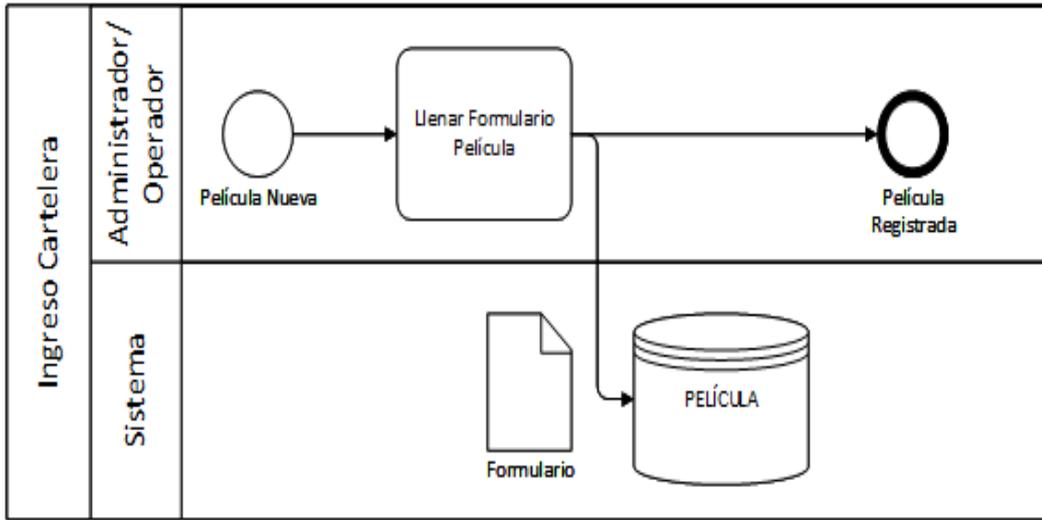


Diagrama 6 Información del Sistema

Diagrama de Flujo de Información Mantenimiento de Películas



4.16 DIAGRAMA DE FLUJO DE INFORMACIÓN MODULO SEGURIDAD.

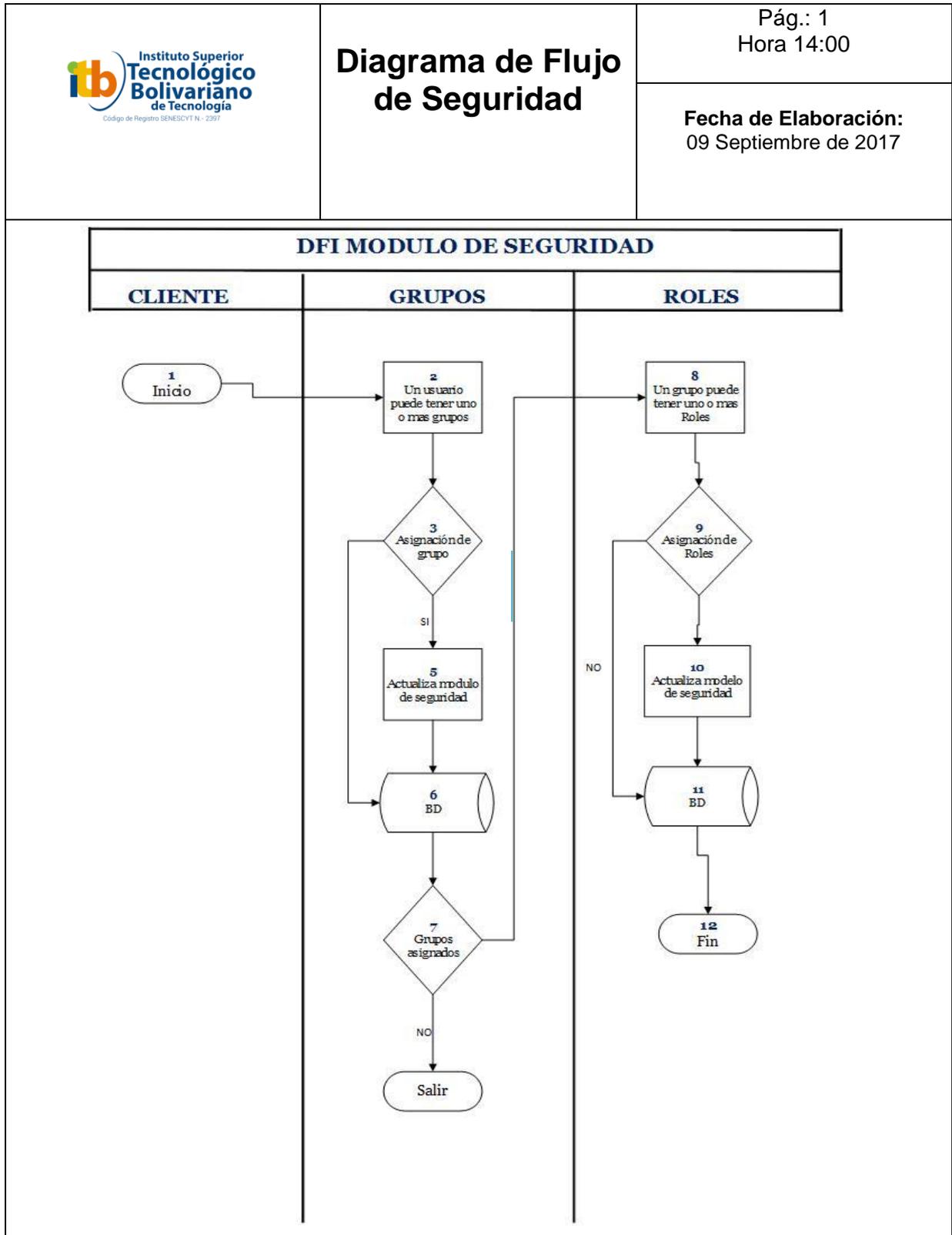
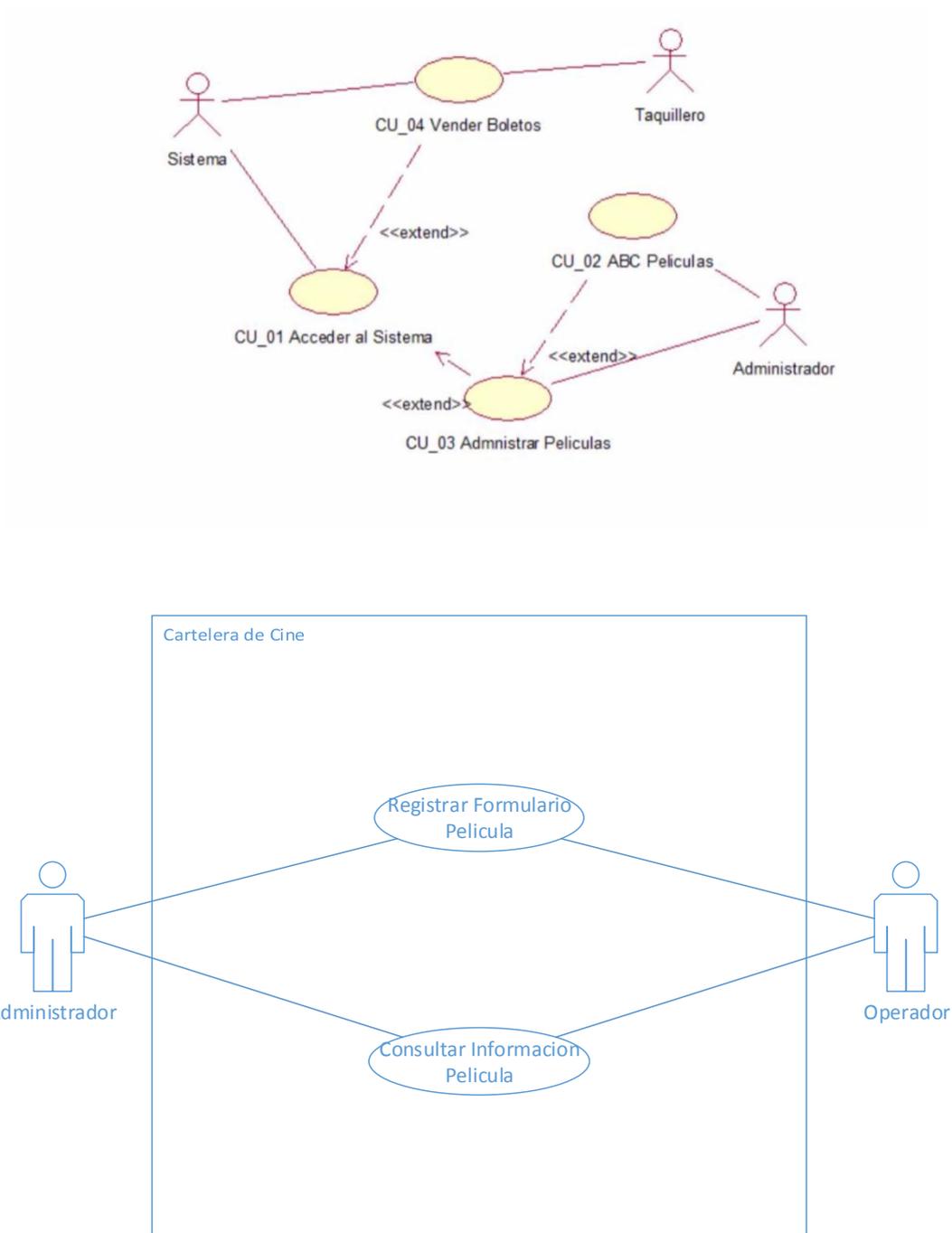


Diagrama 7 Información Modulo Seguridad

4.17 DIAGRAMA GENERAL DEL SISTEMA



4.18 DIAGRAMA DE RED

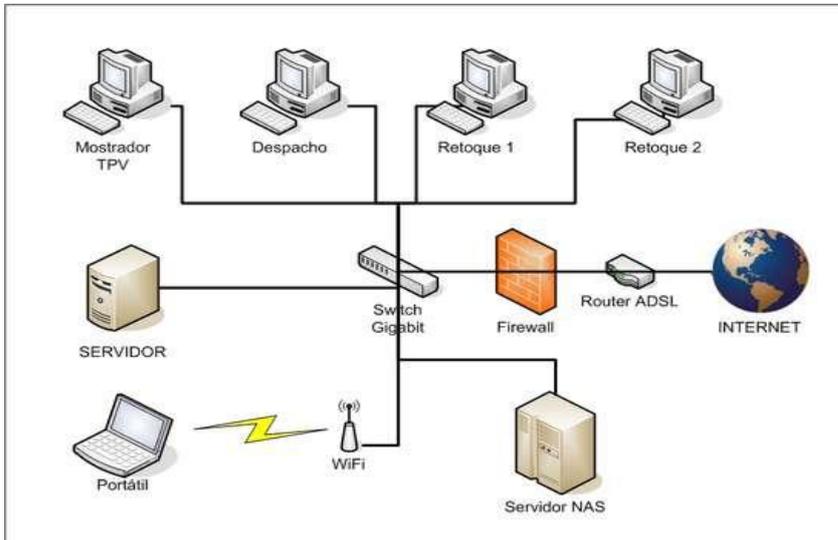


Diagrama 9 Red

4.19 DIAGRAMA DE HIPO

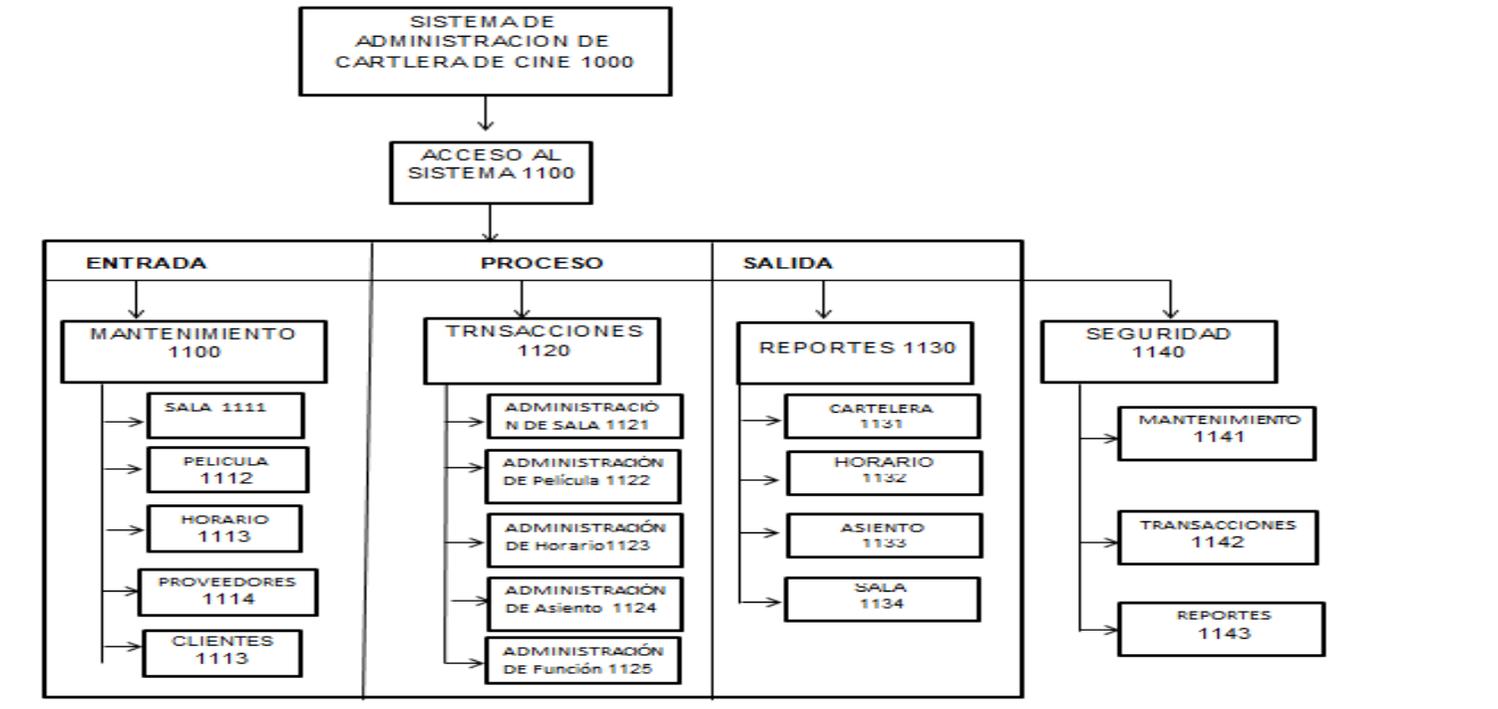


Diagrama 10 de Hipo

LISTA DE ELEMENTOS DE DATOS			
Nivel	Sub Nivel	Contenido	Descripción
1110		Mantenimiento	Entrada Mantenimiento
	1111	Sala	Entrada de Sala
	1112	Película	Entrada Película
	1113	Horario	Entrada Horario
	1114	Proveedor	Entrada Proveedor
	1115	Cliente	Entrada Cliente
1120		Transacciones	Procesos Transacciones
	1121	Administración Sala	Procesos Sala
	1122	Administración Película	Procesos Película
	1123	Administración Horario	Procesos Horario
	1124	Administración Asiento	Procesos Asiento
	1125	Administración Función	Procesos Función
1130		Reporte	Salidas Reportes
	1131	Cartelera	Salidas Cartelera
	1132	Horario	Salidas Horario
	1133	Asiento	Salidas Asiento
	1134	Sala	Salidas Sala
1140		Seguridad	Seguridad
	1141	Mantenimiento	Procesos
	1142	Transacciones	Procesos
	1143	Roles	Procesos

Tabla 24 Lista de Diagrama de Hipo

4.20 DIAGRAMA DE HIPO H

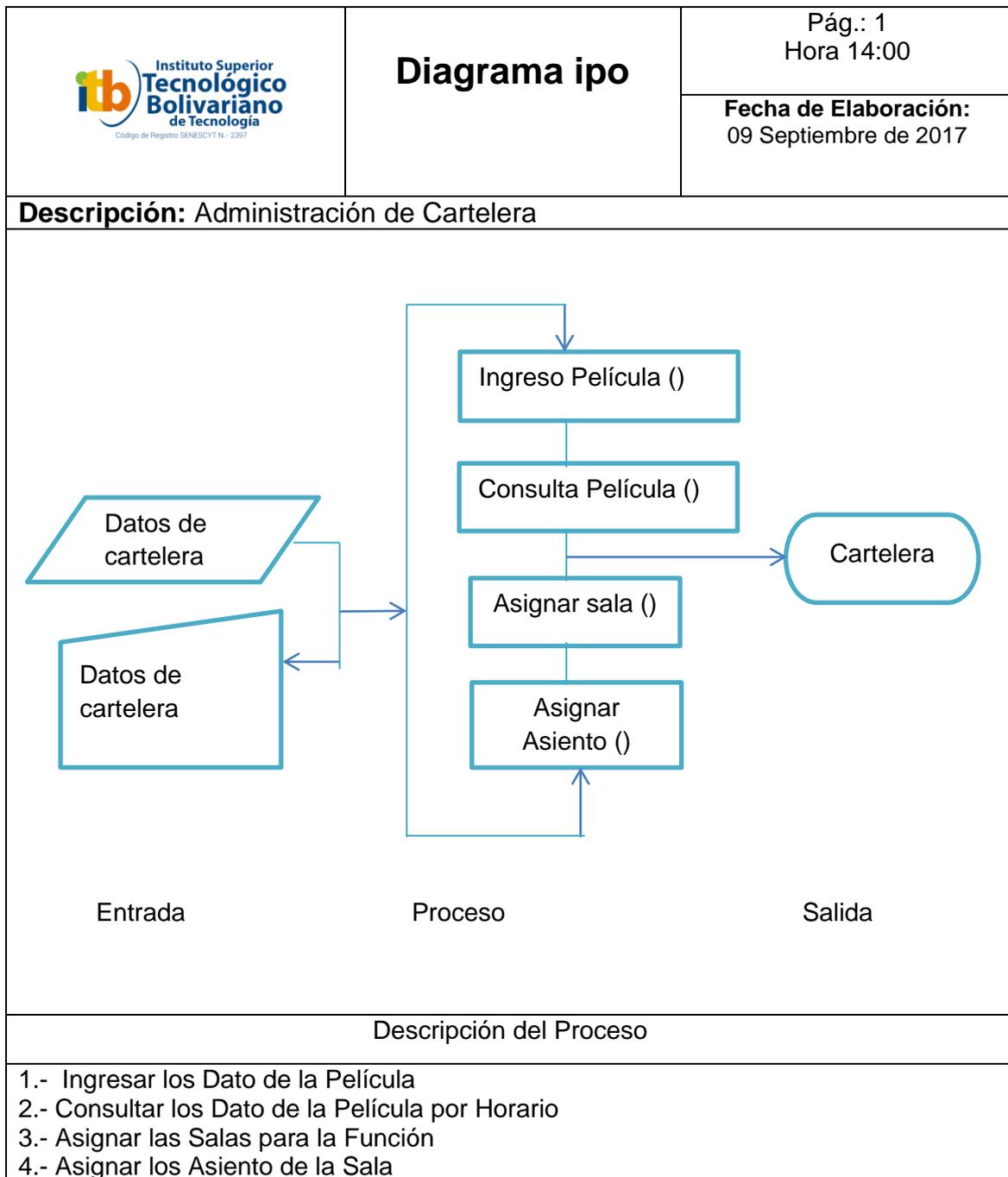


Diagrama 11 Hipo H

4.21 MODELAMIENTO DE DATOS

4.20.4 MODELO ENTIDAD RELACIÓN SEGURIDAD

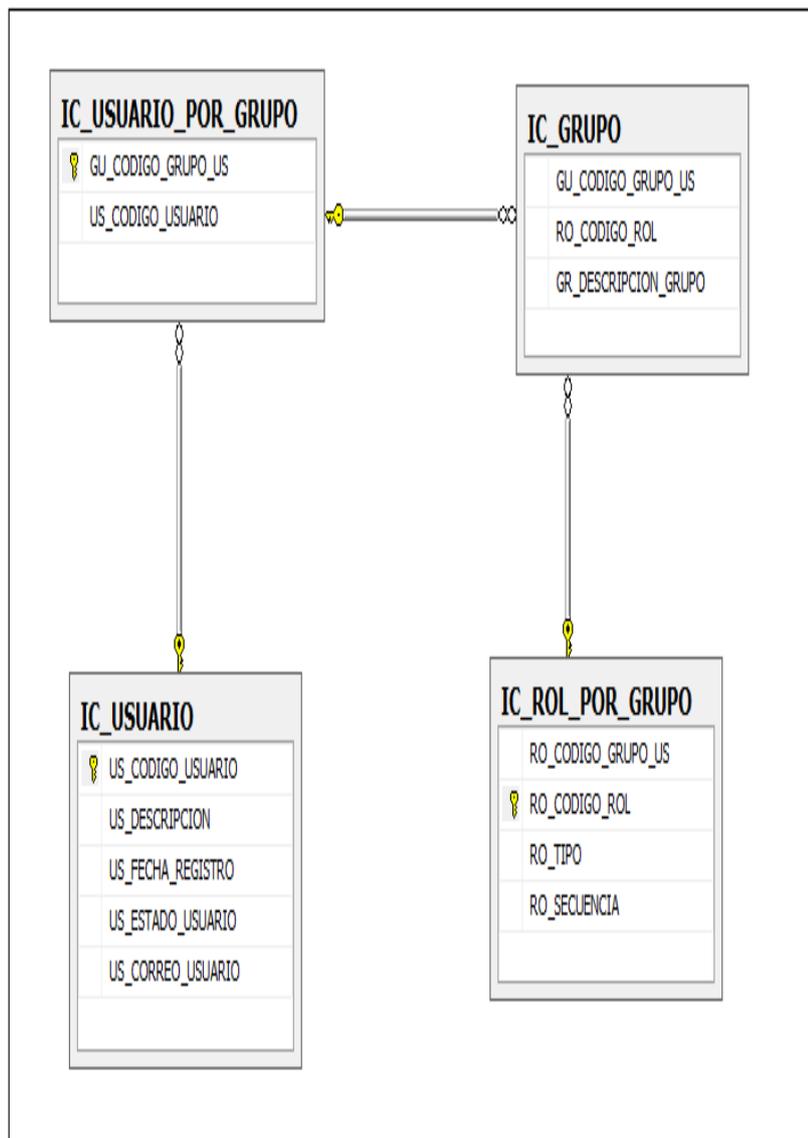


Diagrama 12 Modelamiento de Dato

4.21 MÓDULO ADMINISTRACIÓN DE CARTELERA DE CINE

4.21.4 NOMBRE DE LA BASE DE DATOS CINE.

Identificador Base de datos	Descripción
Create Database Cine	Sistema de Cine

Tabla 25 Tabla de Base de Dato

NOMBRE DE TABLAS

Identificador	Descripción
BD_01_Usuario	Tabla de Cine Presidente
BD_02_Dato_de_Pelicula	Tabla Dato de Película
BD_03_Cabecera_de_Cartelera	Tabla Cabecera de Cartelera
BD_04_Genero	Tabla de Genero
BD_05_Clasificacion	Tabla de Clasificación
BD_06_Formato	Tabla de Formato
BD_07_Sala	Tabla de Sala
BD_09_Fecha	Tabla de Fecha
BD_10_Dia	Tabla de Día
BD_11_Jornada	Tabla de Jornada
BD_12_Detalle_de_Cartelera	Tabla de Detalle de Cartelera

Tabla 26 Tablas de la Base de Dato

TABLA USUARIO

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM		CM_01_Codigo_Usuario
CM	BD_01 Usuario	CM_01_Usuario
CM		CM_01_Clave

Tabla 27 Usuario

TABLA DATOS DE PELÍCULA

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM		CM_Codigo_Pelicula
CM		CM_02_Titulo
CM		CM_02_Duracion
CM	BD_02_Dato_de_Pelicula	CM_02_Clasificacion
CM		CM_02_Genero
CM		CM_02_Formato
CM		CM_02_Portada

Tabla 28 Dato de Película

TABLA GÉNERO

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM		CM_03_Codigo_Genero
CM	BD_03_Genero	CM_03_Genero

Tabla 29 Genero

TABLA CLASIFICACION

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM		CM_04_Codigo_Clasif
CM	BD_04_Clasificacion	CM_04_Clasificacion

Tabla 30 Clasificación

TABLA FORMATO

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM		CM_05_Codigo_Formato
CM	BD_05_Formato	CM_05_Formato

Tabla 31 Formato

TABLA CABECERA DE CARTELERA

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM		CM_06_Codigo_Cartelera
CM		CM_06_Sala
CM		CM_06_Pelicula
CM		CM_06_Duracion
CM		CM_06_Hora_Incial
CM	sc_06_Cabecera_cartelera	CM_06_Hora_Final
CM		CM_06_Portada
CM		CM_06_Dia
CM		CM_06_Fecha
CM		CM_06_Jornada

Tabla 32 Cabecera de Cartelera

TABLA DE SALA

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM		CM_07_Codigo_Sala
CM	sc_07_sala	CM_07_Descripcion_de_Sala

Tabla 33 Sala

TABLA DE ASIENTO POR SALA

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM		CM_08_Codigo_asiento_sala
CM	sc_08_asiento_sala	CM_08_Numero_asiento
CM		CM_08_Letra_asiento
CM		CM_08_Estado

Tabla 34 Asiento por sala

TABLA JORNADA

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM	BD_09_Jornada	CM_09_Codigo_Jornada
CM		CM_09_Jornada

Tabla 35 Jornada

TABLA FECHA

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM	BD_10_Fecha	CM_10_Codigo_Fecha
CM		CM_10_Fecha

Tabla 36 Fecha

TABLA DIA

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM	BD_11_Dia	CM_11_Codigo_Dia
CM		CM_11_Dia

Tabla 37 Día

TABLA DETALLE DE CARTELERA

Identificador de módulo	Nombre de tabla	Nombre de campo
CM	BD_12_Detalle_cartelera	CM_12_Codigo_sala
CM		CM_12_Numero_asiento
CM		CM_12_Estdo

Tabla 38 Detalle de cartelera

4.22 RELACIÓN DE LAS TABLAS

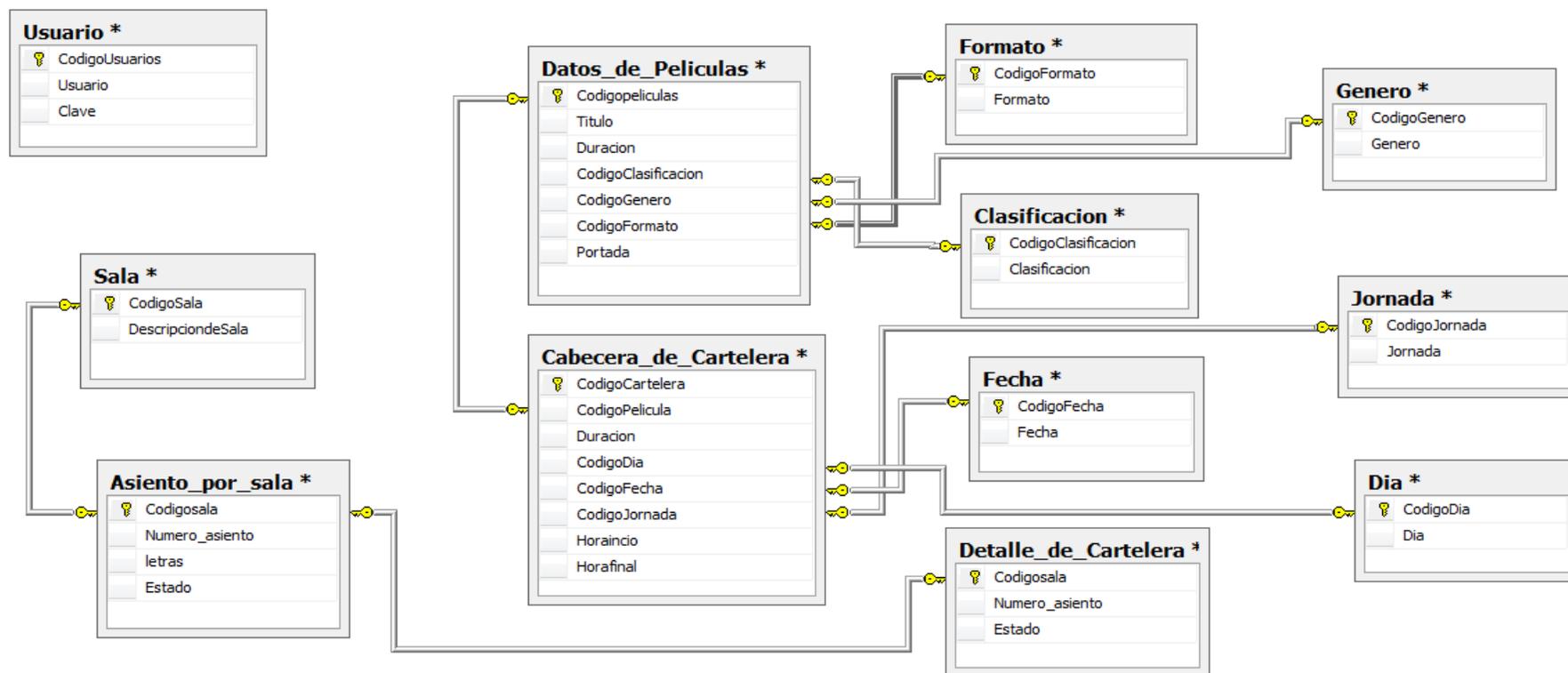


Diagrama 13 Relación de Tabla

4.23 DICCIONARIO DE DATOS BASE DE DATOS DE ADMINISTRACIÓN DE CARTELERA

Administrador de Cartelera de Cine						Página 1
Archivo: Tabla Usuario		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla Cine Presidente con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIP O	FORMAT O		OBSERVACI ÓN
1	Códigousuario	Código de Cine Presidente	PK	VC	30	Obligatorio
2	Usuario	Nombre del usuario	E	VC	50	Obligatorio
3	Clave	Contraseña del usuario	E	VC	50	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 39 Diccionario de Usuario

Administrador de Cartelera de Cine						Página 2
Archivo: Tabla de Cabecera de Cartelera		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de cartelera con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Códigocartelera	Código de datos de cartelera	PK	VC	50	Obligatorio
2	Sala	Nombre salsa	E	VC	50	Obligatorio
3	Películas	Nombre de la película	E	VC	50	Obligatorio
4	Duración	Duración de la película	E	VC	50	Obligatorio
5	Hora_incial	La Hora que inicia la película	E	VC	50	Obligatorio
6	Hora_final	La hora final de la película	E	VC	50	Obligatorio
7	Portada	La imagen de la película	E	VC	50	Obligatorio
8	Día	Día de la película	E	VC	40	Obligatorio
9	Fecha	Fecha que se va a reproducir la película	E	VC	40	Obligatorio
10	Jornada	Jornada de reproducción de película	E	VC	50	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 40 Diccionario de Cabecera de Cartelera

Administrador de Cartelera de Cine						Página 3
Archivo: Tabla de Sala		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de asignación de sala con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Códigosala	Código de asignación de sala	PK	VC	30	Obligatorio
2	Descripción_de_sala	Cantidad de sala	E	VC	20	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 41 Diccionario de Sala

Administrador de Cartelera de Cine						Página 4
Archivo: Tabla de Fecha		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de asignación de asiento con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Códigofecha	Código de Fecha	PK	VC	40	Obligatorio
2	Fecha	Fecha de la Película	E	VC	40	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 42 Diccionario de Fecha

Administrador de Cartelera de Cine						Página 5
Archivo: Tabla de dato de película		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de película con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Codigopelicula	Código de dato de película	PK	VC	40	Obligatorio
2	Titulo	Descripción de la película	PK	VC	40	Obligatorio
3	Duración	Duración de la película	E	VC		Obligatorio
4	Clasificación	Descripción de la clasificación de cada película	E	VC	50	Obligatorio
5	Genero	Descripción del genero de cada película	E	VC	30	Obligatorio
6	Formato	Descripción del formato de cada película	E	VC	20	Obligatorio
7	Portada	Mostrar la imagen de la película	E	VC	30	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 43 Diccionario de Dato de Película

Administrador de Cartelera de Cine						Página 6
Archivo: Tabla de Jornada		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de sala con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Códigojornada	Código de Jornada	PK	VC	30	Obligatorio
2	Jornada	Jornada	E	VC	40	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 44 Diccionario de Jornada

Administrador de Cartelera de Cine						Página 7
Archivo: Tabla de Clasificación		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de sala con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Códigoclasificacion	Código de clasificación	PK	VC	30	Obligatorio
2	Clasificación	Clasificación	E	VC	40	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 45 Diccionario de Clasificación

Administrador de Cartelera de Cine						Página 8
Archivo: Tabla de Asiento por Sala		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de película con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Códigosala	Código de asiento	PK	VC	40	Obligatorio
2	Numero_asiento	Detalle de numero de asiento	E	VC	40	Obligatorio
3	Letra	Detalla las letra de cada asiento	E	VC	40	Obligatorio
4	Estado	Detalla el estado de cada asiento	E	VC	40	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 46 Diccionario de Asiento por Sala

Administrador de Cartelera de Cine						Página 9
Archivo: Tabla de Genero		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de genero con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Códigogenero	Código de Genero	PK	VC	40	Obligatorio
2	Genero	Detalle de cada género de la película	E	VC	40	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 47 Diccionario Genero

Administrador de Cartelera de Cine						Página 10
Archivo: Tabla Formato		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de formato con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Códigoformato	Código de Formato	PK	VC	40	Obligatorio
2	Formato	Detalle de cada formato de la película	E	VC	40	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 48 Diccionario de Formato

Administrador de Cartelera de Cine						Página 11
Archivo: Tabla Dia		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de formato con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Códigodia	Código de Día	PK	VC	40	Obligatorio
2	Formato	Detalle de cada día de la película	E	VC	40	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 49 Diccionario Día

Administrador de Cartelera de Cine						Página 12
Archivo: Tabla Detalle de Cartelera		Base de Datos: Cine. SQL		Fecha de Diseño: 20/09/2017		
Para: Cine Presidente Familiar			Autor: Freddy Santana			
Descripción: Tabla de dato de formato con sus respetivo campo						
#	CAMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO	FORMATO		OBSERVACIÓN
1	Código_sala	Detalle cartelera	E	VC	40	Obligatorio
2	Numero_asiento	Detalle asiento	E	VC	40	Obligatorio
3	Estado	Estado de asiento	E	VC	40	Obligatorio
Tipo: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			Formato General: Primary Key: Es la Clave Primaria Elementos de Datos: Son los Datos que se Registran			

Tabla 50 Diccionario Detalle de Cartelera

4.24 PROTOTIPO INICIAL DE LAS PANTALLAS DEL SISTEMA DE ADMINISTRACIÓN DE CARTELERA:

4.24.4 PANTALLA DE INGRESO INICIAL

	<h1>DISEÑO DE PANTALLAS</h1>	Página: 1 de 10
		Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017
Autores	Proyecto	Sistema/ Modulo
Freddy Santana Rodríguez	DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMATICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE "PRESIDENTE FAMILIAR" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.	Seguridad / Ingreso

DESCRIPCIÓN: Pantalla Ingreso al sistema



Tabla 51 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
1	Frm_login	Formulario de ingreso al sistema
2	txt_usuario	Text Box para el Ingreso usuario
3	txt_clabe	Text Box para el password
4	btn_ingresar	Botón Ingresar al menú principal.
5	btn_salir	Botón Salir al menú principal.

Tabla 52 Lista de Elemento

4.24.5 PANTALLA DE LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA

	<h2>DISEÑO DE PANTALLAS</h2>	Página: 1 de 10
		Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017
Autores	Proyecto	Sistema/ Modulo
Freddy Santana Rodríguez	DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMATICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE “PRESIDENTE FAMILIAR” EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.	Seguridad / Ingreso

DESCRIPCIÓN: Pantalla Principal de la Administración de la Cartelera



Tabla 53 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
1	Frm_ Pantalla_Principal_de_la Administración_de_la_Cartelera	Formulario Pantalla Principal de la Administración de la Cartelera.
2	btn_ingresar_pelicula	Botón de Ingresar Película
3	btn_seleccion_de_pelicula	Botón de Selección de Película
4	btn_designar_asiento	Botón de Designar Asiento.
5	btn_visitar_sala	Botón de Visitar Sala.
6	btn_administracion_de_cartelera	Botón de Administración de Cartelera.
7	Btn_matenimiento_sala	Botón de mantenimiento de sala
8	btn_salir	Botón de Salir

Tabla 54 Lista de Elementos

4.24.6 PANTALLA DE AGREGACIÓN DE PELÍCULA

	<h2>DISEÑO DE PANTALLAS</h2>	Página: 1 de 10
		Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017
Autores	Proyecto	Sistema/ Modulo
Freddy Santana Rodríguez	DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERIA DEL CINE "PRESIDENTE FAMILIAR" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.	Seguridad / Ingreso
DESCRIPCIÓN: Pantalla de Agregación de Película		
		

Tabla 55 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
1	Frm_agregacion_de_pelicula	Formulario Agregación de Película.
2	Groupbox_datos	Titulo de los Datos
3	Txt_codigo	
4	Txt_titulo	Ingresar Titulo de la Película
5	Txt_fecha	Ingresar la Fecha de la Película
6	Combo_jornada	Ingresar la Jornada de la Función
7	Maskd_textbox_duracion	Muestra la Duración de cada película
8	Combo_genero	Muestra los Datos del Género de cada Película.
9	Combo_clasificacion	Muestra los Datos de la Clasificación de cada Película.
10	Combo_formato	Muestra los Datos de Formato de cada Película.
11	Btn_retroceder	Botón de Retroceder el Proceso.
12	Btn_guardar	Botón de Guardar los Datos
13	Btn_salir	Botón de Salir
14	Btn_examinar	Botón de Examinar la imagen
15	Groupbox_portada	Muestra la Imagen

Tabla 56 Lista de Elemento

4.24.7 PANTALLA DE CONSULTA DE PELÍCULA POR HORARIO

	<h2>DISEÑO DE PANTALLAS</h2>	<p>Página: 1 de 10</p>
		<p>Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017</p>
<p>Autores</p>	<p>Proyecto</p>	<p>Sistema/ Modulo</p>
<p>Freddy Santana Rodríguez</p>	<p>DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMATICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE “PRESIDENTE FAMILIAR” EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.</p>	<p>Seguridad / Ingreso</p>
<p>DESCRIPCIÓN: Pantalla de Consulta de Películas por Horario</p>		
 <p>The screenshot shows a web application interface for movie selection. It features a header with the title 'SISTEMA DE CINE' and a search bar. Below the search bar are several filter buttons: 'PELICULAS:', 'SALA:', 'HORA:', 'FECHA:', 'JORNADA:', 'GENERO:', and 'FORMATO:'. Each filter has a dropdown menu. A 'SINOPSIS' button is also present. Below the filters is a table with columns for 'Pelicula', 'Sala', 'Horario', 'Fecha', 'Genero', and 'Formato'. The table contains one row with an asterisk in the first column. To the right of the table are three navigation buttons: a red 'REPORT' button, a red back arrow button, and a red 'X' close button. Numbered callouts (1-13) point to various elements: 1 points to the title, 2 to the 'PELICULAS:' filter, 3 to the 'SALA:' filter, 4 to the 'HORA:' filter, 5 to the 'FECHA:' filter, 6 to the 'JORNADA:' filter, 7 to the 'GENERO:' filter, 8 to the 'FORMATO:' filter, 9 to the 'SINOPSIS' button, 10 to the table header, 11 to the 'REPORT' button, 12 to the back arrow button, and 13 to the 'X' button.</p>		

Tabla 57 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
1	Frm_seleccion_de_pelicula	Formulario Selección de Película.
2	Combo_pelicula	Muestra los Datos de la Película
3	Combo_asignacion_sala	Muestra los Datos de cada Sala
4	Combo_hora	Muestra la Hora de cada Función
5	Combo_fecha	Muestra la Fecha de cada Función
6	Combo_jornada	Muestra la Jornada de cada Función
7	Combo_genero	Muestra la Genero de cada Película
8	Combo_formato	Muestra la Formado de cada Película
9	Btn_sinapsis	Muestra la descripción de cada película lleva al formulario sinapsis de película
10	Data_grid_view_detalle	Muestra los Datos.
11	Btn_reporte	Botón de Reporte de cada Película
12	Btn_retroceder	Botón de Retroceder el Proceso.
13	Btn_salir	Botón de Salir

Tabla 58 Lista de Elemento

4.24.8 PANTALLA DE SINAPSIS DE PELICULA

	<h2>DISEÑO DE PANTALLAS</h2>	Página: 1 de 10
		Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017
Autores	Proyecto	Sistema/ Modulo
Freddy Santana Rodríguez	DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMATICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE “PRESIDENTE FAMILIAR” EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.	Seguridad / Ingreso

DESCRIPCIÓN: Pantalla Sinapsis de Película

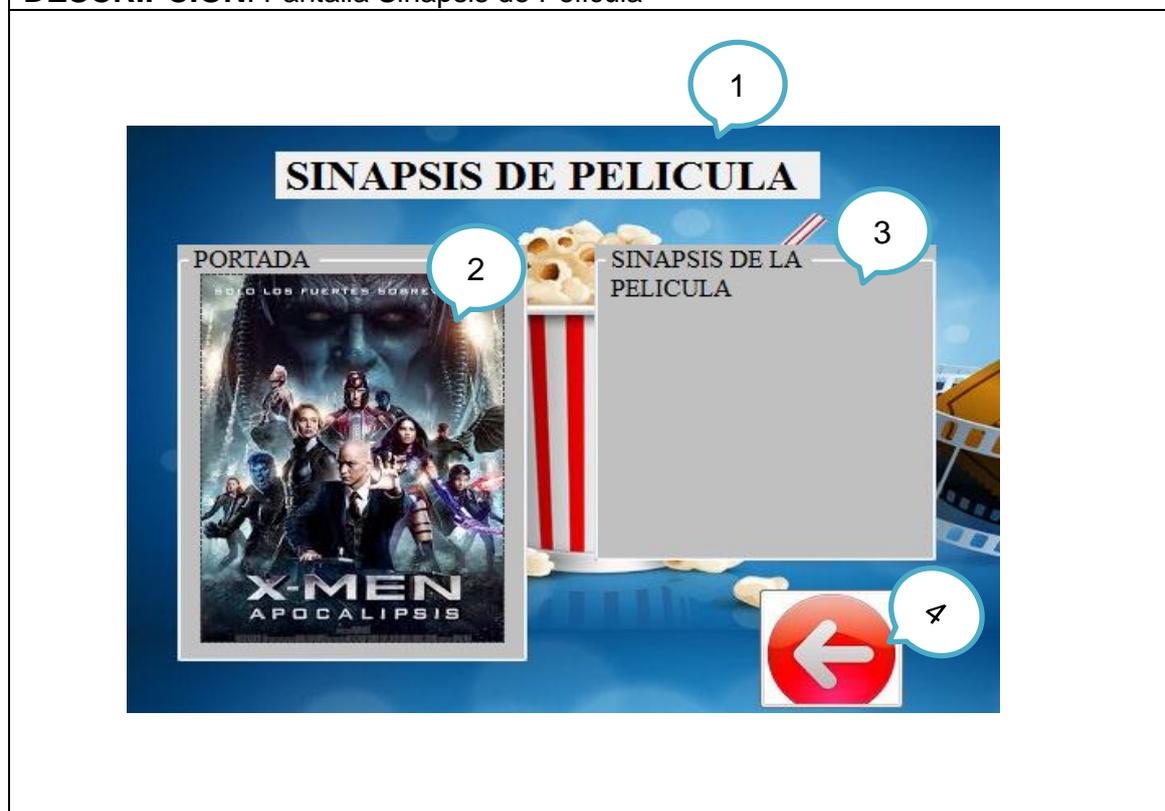


Tabla 59 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
	Frm_sinapsis_de_película	Formulario sinapsis de Película.
1	Groupbox_portada	Muestra la Imagen
2	Groupbox_sinaxis	Muestra la descripción de la película
3	Btn_retroceder	Botón de retroceder de la pantalla a consulta

Tabla 60 Lista de Elemento

4.24.9 PANTALLA DE ADMINISTRACIÓN DE CARTERA.

	<h2 style="text-align: center;">DISEÑO DE PANTALLAS</h2>	<p>Página: 1 de 10</p>
		<p>Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017</p>
<p style="text-align: center;">Autores</p>	<p style="text-align: center;">Proyecto</p>	<p style="text-align: center;">Sistema/ Modulo</p>
<p>Freddy Santana Rodríguez</p>	<p>DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE "PRESIDENTE FAMILIAR" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.</p>	<p>Seguridad / Ingreso</p>
<p>DESCRIPCIÓN: Pantalla de Administración de Cartelera</p>		
		

Tabla 61 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
1	Frm_administracion_de_cartelera	Formulario Administración de Cartelera
2	Groupbox_asignar_cartelera	Título de los Datos a la Cartelera
3	Combo_sala	Muestra las Sala de Función
4	Combo_pelicula	Muestra la Duración de cada película
5	Combo_clasificacion	Muestra los Datos de la Clasificación de cada Película.
6	Combo_fecha	Muestra la Fecha de la Función
7	Combo_jornada	Muestra la Jornada de Función
8	Txt_duracion	Muestra los Datos de Duración de cada Película.
9	Maskd_textbox_inicio	Muestra los Datos del Inicio de cada Película.
10	Maskd_textbox_final	Muestra los Datos del Final de cada Película.
11	Btn_validar_hora	Botón de Validar cada Hora del Proceso.
12	Combo_dia	Muestra el Día de la Función
13	Data_grid_view_mostrar_dato	Mostrar la Información de Cada Película
14	Groupbox_portada	Muestra la Imagen
15	Btn_consultar	Consulta la sala
16	Btn_sillas	Muestra las sillas disponible
17	Btn_guardar	Botón de Guardar los Datos
18	Btn_salir	Botón de Salir

Tabla 62 Lista de Elemento

4.24.10 PANTALLA DE ASIGNACIÓN DE SALA

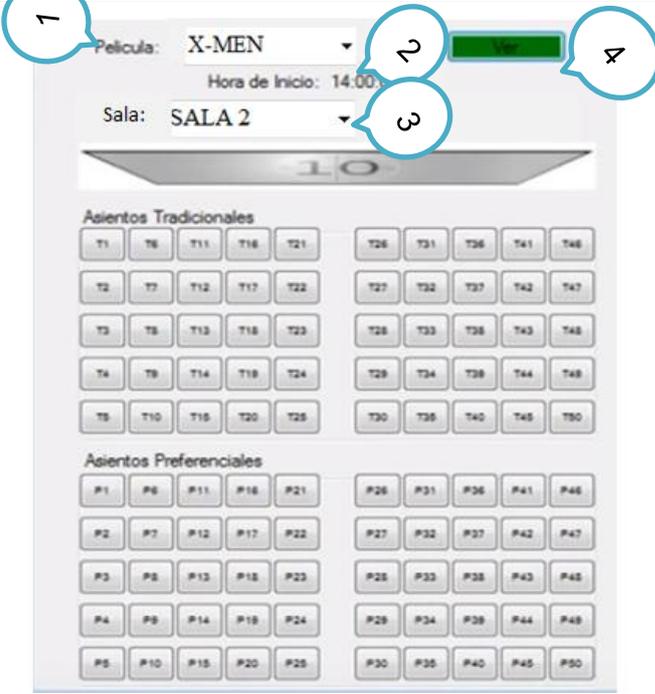
	<h2>DISEÑO DE PANTALLAS</h2>	Página: 1 de 10
		Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017
Autores	Proyecto	Sistema/ Modulo
Freddy Santana Rodríguez	DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERIA DEL CINE "PRESIDENTE FAMILIAR" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.	Seguridad / Ingreso
DESCRIPCIÓN: Pantalla de Asignación de Sala Disponible.		
		

Tabla 63 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
1	Frm_asignacion_de_asiento	Formulario Asignación de Película .
2	Combo_pelicula	Muestra los Datos de la Película
3	Combo_ver_sala	Muestra los Datos de cada Sala
4	Txt_inicio	Muestra el Inicio de cada Función

Tabla 64 Lista de Elemento

4.24.11 PANTALLA DE ASIGNACIÓN DE ASIENTO

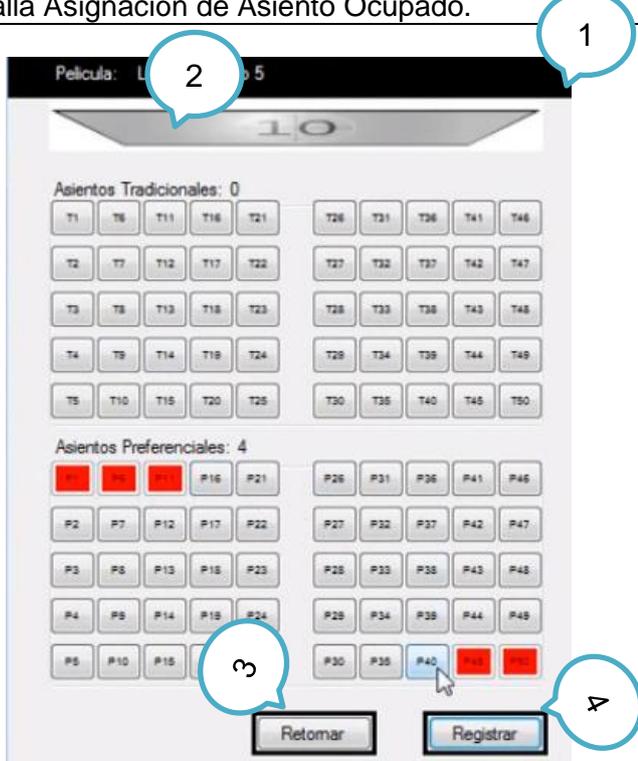
	<h2>DISEÑO DE PANTALLAS</h2>	Página: 1 de 10
		Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017
Autores	Proyecto	Sistema/ Modulo
Freddy Santana Rodríguez	DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMATICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE "PRESIDENTE FAMILIAR" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.	Seguridad / Ingreso
DESCRIPCIÓN: Pantalla Asignación de Asiento Ocupado.		
		

Tabla 65 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
1	Frm_asignacion_de_película	Formulario Asignación de Asiento.
2	Combo_película	Muestra los Datos de la Película
3	Btn_retroceder	Botón de Retroceder el Proceso.
4	Btn_registrar_asiento	Botón de Retroceder el Proceso.

Tabla 66 Lista de Elemento

4.24.12 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE SALA

	<h3>DISEÑO DE PANTALLAS</h3>	<p>Página: 1 de 10</p>
		<p>Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017</p>
<p>Autores</p>	<p>Proyecto</p>	<p>Sistema/ Modulo</p>
<p>Freddy Santana Rodríguez</p>	<p>DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMATICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE "PRESIDENTE FAMILIAR" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.</p>	<p>Seguridad / Ingreso</p>

DESCRIPCIÓN: Pantalla Mantenimiento de Sala



Tabla 67 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
1	Frm_Mantenimiento	Formulario de Mantenimiento de Sala
2	txt_Codig_sala	Text Box para el Ingreso de código sala
3	txt_Descrip_sala	Text Box para la descripción de sala
4	txt_Rang_inici_Asi	Text Box para el rango inicial de asiento
5	txt_Rang_final_Asi	Text Box para el rango final de asiento
6	txt_Numero_fila	Text Box para la descripción de numero de fila
7	btn_guardar	Botón guardar los datos ingresado.
8	btn_modificar	Botón para modificar los dato ingresado
9	btn_eliminar	Boto para eliminar los dato ingresado
10	Btn_sillas	Muestra las sillas disponible
11	btn_salir	Botón Salir al menú principal.

Tabla 68 Lista de Elemento

4.24.13 PANTALLA DE DETALLE DE SALA

	<h2>DISEÑO DE PANTALLAS</h2>	Página: 1 de 10
		Fecha de Elaboración: 09 Septiembre de 2017
Autores	Proyecto	Sistema/ Modulo
Freddy Santana Rodríguez	DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMATICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERIA DEL CINE "PRESIDENTE FAMILIAR" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.	Seguridad / Ingreso

DESCRIPCIÓN: Pantalla Detalle de sala

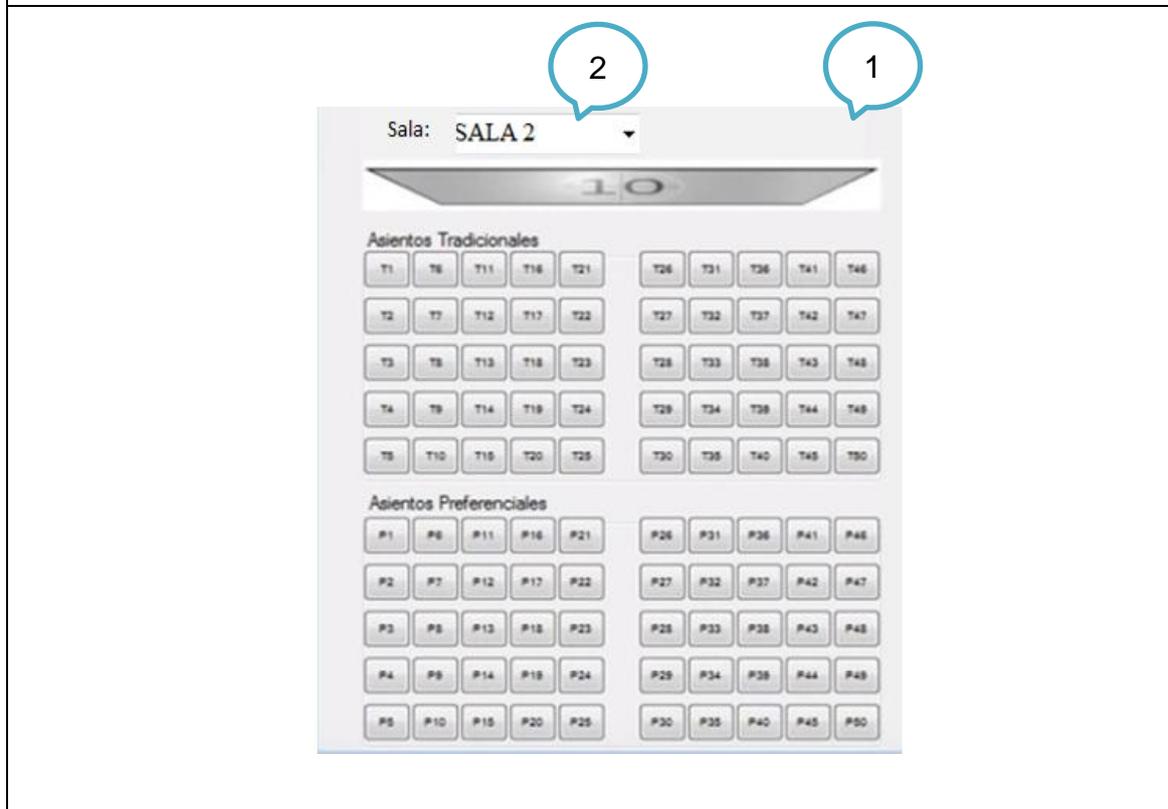


Tabla 69 Prototipo de Pantallas

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
Ítem	Componente	Contenido
1	Frm_Detalle_de_sala	Formulario Detalle Sala.
2	Combo_sala	Muestra los Datos de la Sala

Tabla 70 Lista de Elemento

4.27 CONCLUSIONES

- Se pudo mejorar un sistema informático de administración de cartelera para llevar a cabo un buen manejo y brindar un buen servicio a los clientes que brinda la empresa Cine Presidente Familiar.
- Este sistema ayudara a dar un buen desempeño laboral a los trabajadores así tendrá el tiempo necesario para realizar sus actividades.
- La investigación que se llevó a cabo referente al tema no lleva a cabo que existen diversos problemas en la empresa con una mala administración en la cartelera por lo entonces la empresa no puede tener un buen desempeño laboral.
- Con este proyecto realizado damos detallado paso a paso con diagramas, prototipos de pantallas y técnicas que le permitirán a los trabajadores un buen uso y manejo del sistema y así mejorara la atención al cliente y dará un buen desempeño laboral a la empresa.

4.28 RECOMENDACIONES

- Realizar el respetivo uso y manejo del sistema informático de administración de cartelera para así tener un buen desempeño en la administración de cartelera de la empresa Cine Presidente Familiar.
- Enseñarles a los trabajadores el uso y el manejo del sistema para que así ello tenga un buen conocimiento del sistema y pueda ver una mejora en la empresa.
- Recomendación es seguir con estudio de este proyecto para así poder fortalecer el sistema informático para así poder dar un buen mejoramiento y actualización del sistema.

4.29 BIBLIOGRAFÍA

- Grajales , T. (2000). *TIPOS DE INVESTIGACION*. Obtenido de TIPOS DE INVESTIGACION: <http://tgrajales.net/investipos.pdf>
- Pérez A., O. (10 de 6 de 2011). *Revista Inventum*. Obtenido de Cuatro enfoques metodológicos para el desarrollo de Software RUP – MSF – XP - SCRUM: <file:///C:/Users/Freddy/Downloads/9-36-1-PB.pdf>
- Rivera, R., & Aaron, P. (2011). *Cine en la era digital*. Obtenido de An Augmented View of Cinema: Cinema in the Digital Age: http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2011_348.content.pdf
- Romero, P. (8 de 6 de 2013). *Cine Digital y sus Contenedores. Herramientas de Software libre basadas en las Especificaciones DCI*. Recuperado el 8 de 6 de 2013, de Cine Digital y sus Contenedores Herramientas de Software libre basadas en las Especificaciones DCI: <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/10655/Mempablo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Constitución de la república del Ecuador* . (20 de 09 de 2017). Obtenido de http://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Secretaría de Educación Superior Ciencia Tecnología e Innovación*. (20 de 09 de 2017). Obtenido de http://coesc.educacionsuperior.gob.ec/index.php/LIBRO_II_-_De_la_Investigaci%C3%B3n_Responsable_y_la_Innovaci%C3%B3n_Social
- Abreu, J. (julio de 2012). *Hipótesis, Método & Diseño de Investigación*. Obtenido de Hipótesis, Método & Diseño de Investigación: [http://www.spentamexico.org/v7-n2/7\(2\)187-197.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf)
- Aguilar, S. (2005). *Salud en Tabasco*. Obtenido de Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones : <http://www.redalyc.org/pdf/487/48711206.pdf>
- Amaya Balaguera, Y. D. (16 de 10 de 2013). *Universidad Inca Garcilaso de la Vega Nuevos tiempos, Nuevas ideas*. Obtenido de Universidad Inca Garcilaso de la Vega Nuevos tiempos, Nuevas ideas: <http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/832/Memoria-COMTEL-2013-177-184.pdf?sequence=1>
- Ballart, X. (1992). *¿Cómo evaluar programas y servicios públicos?* . Obtenido de ¿Cómo evaluar programas y servicios públicos? : http://ibcm.blog.unq.edu.ar/wp-content/uploads/sites/28/2014/03/Ballart_como-evaluar-programs-publicos.pdf
- Barte , A., Mortorell, X., Cintas , P., & Fernandez , L. (2000). *Metodos Estadístico control y mejora de la calidad* .

- Beekman, G. (1999). *Introducción a la Computación* .
- Bournissen, J. M. (s.f.). *Sistemas de Información*. Obtenido de file:///C:/Users/Freddy/Downloads/525-992-1-SM.pdf
- Canós, J., Letelier, P., & Penadés, M. (15 de 01 de 2006). *Métodologías Ágiles en el Desarrollo de Software*. Obtenido de <http://roa.ult.edu.cu/bitstream/123456789/476/1/TodoAgil.pdf>
- Canós, J., Letelier, P., & Penadés, M. (2012). *Métodologías Ágiles en el Desarrollo de Software*. Obtenido de *Métodologías Ágiles en el Desarrollo de Software*: <http://roa.ult.edu.cu/bitstream/123456789/476/1/TodoAgil.pdf>
- Castells, M. (2004). *La era de la información Económico, Sociedad y Cultura* .
- Catalina, E. (2003). *sistema operativo y lenguaje de programación*. Madrid.
- Catalinas, E. (2003). *Sistemas operativos y lenguaje de programación* . Madrid.
- Chamba Suquillo, P., Galarza Muñoz, R., & Quinde Banchón, C. (2010). "Sistema de venta de boletos para cualquier tipo de eventos, considerando la reservación anticipada vía web". Recuperado el 2010, de "Sistema de venta de boletos para cualquier tipo de eventos, considerando la reservación anticipada vía web": <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/6896/1/Tesis%20Completa-242-2010.pdf>
- Domingo, M. (17 de 8 de 2004). *Vision por Computador*. Obtenido de *Vision por Computador*: <http://dmery.sitios.ing.uc.cl/Prints/Books/2004-ApuntesVision.pdf>
- Echeverri P, L. (2007). *Análisis de la Producción y las operaciones* . Mexico : Quinta Edición .
- Echeverría , J. (2000). Educación y tecnologías telemáticas. *Revista IBERO AMERICANA*, 24.
- Enrique, C. (2003). *Sistemas operativos y lenguaje de programación*. Madrid.
- Fariño R., G. (2011). *Modelo Espiral de un proyecto de desarrollo de software*. Obtenido de *Modelo Espiral de un proyecto de desarrollo de software*: <http://www.ojovisual.net/galofarino/modeloespiral.pdf>
- Fariño, G. (2011). Recuperado el 15 de 01 de 2017, de <http://www.ojovisual.net/galofarino/modeloespiral.pdf>
- Fombona Cadavieco, J., Pascual Sevillano, M., & Ferreira Amador, M. M. (2017). REALIDAD AUMENTADA, UNA EVOLUCIÓN DE LAS APLICACIONES DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES. *Revista de Medios y Educación*, 197-210.
- García , F., & Piattini, M. (23 de 6 de 2006). Revisión sistemática de mejora de procesos software en micro, pequeñas y medianas empresas. *Revista Española de Innovación, Calidad e Ingeniería del Software*, 6, 2.

- GARCIA, L. (2014). *Metodología de Investigación*. Obtenido de <http://universidadmultitecnica.edu.mx/ump/ump-content/uploads/Material-M%C3%A9todos-de-Investigaci%C3%B3n.pdf>
- Gasca Mantilla, M. C., Camargo Ariza, L. L., & Medina Delgado, B. (27 de Agosto de 2013). *Methodology for mobile application development*. Obtenido de Metodología para el desarrollo de aplicaciones móviles: <http://www.redalyc.org/html/2570/257030546003/>
- Gayou, A. (2003). *Fundamento y Metodología*. Obtenido de <http://www.ceppia.com.co/Herramientas/Herramientas/Hacer-investigacion-alvarez-gayou.pdf>
- Gerrero, E. (2013). *GUIÓN Y PRODUCCIÓN DE PROGRAMAS DE ENTRETENIMIENTO*.
- Gombrich, E. (2007). *HISTORIA DEL ARTE*.
- Gómez Vargas, H. (2017). THE CINEMA AFTER CINEMA EXPANDED COMMUNICATION AND TRANSMEDIA ENVIRONMENTS: VIDEO GAMES AND CINEMA. *Entretextos*(25), 75-86.
- Gomez, J. L. (2015). *Desarrollo de aplicaciones web en el entorno servidor*. Madrid: Paraninfo.
- Herederó, C. (2004). *Informática y comunicaciones en la empresa*. Madrid: ESIC Editorial.
- Letelier, P., & Penadés, M. (15 de 01 de 2006). *Agile methodology for the development of the software: Extreme Programming (XP)*. Obtenido de http://www.cyta.com.ar/ta0502/b_v5n2a1.htm
- Leyva Cortés, E., Prieto Tinoco, J. I., Sampalo de la Torre, M. d., & Garzón Villar, M. L. (2006). *Sistemas y Aplicaciones Informáticas*. Sevilla: MAD.
- Lopez, A. (2008). *MODIFICACIÓN AL MODELO DE LAWSHE PARA EL DICTAMEN CUANTITATIVO DE LA VALIDEZ DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO OBJETIVO*. Obtenido de MODIFICACIÓN AL MODELO DE LAWSHE PARA EL DICTAMEN CUANTITATIVO DE LA VALIDEZ DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO OBJETIVO: http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/8413/8574/6036/Articulo4_Indice_de_validez_de_contenido_37-48.pdf
- Lovelock, C., & Wirtz, J. (2009). *Marketing de servicios. Personal, tecnología y estrategia*. Mexico: Sexta edición.
- Mansfield Rojas, S., & Granda García, J. (2014). *IMPLEMENTACIÓN DE UN PROTOTIPO DE SISTEMA INTEGRADO MULTIPLATAFORMA PARA LA CONSULTA DE CARTELERAS, INFORMACIÓN Y COMPRA DE BOLETOS DE LAS PRINCIPALES CADENAS DE CINES DEL ECUADOR*. Obtenido de

IMPLEMENTACIÓN DE UN PROTOTIPO DE SISTEMA INTEGRADO
MULTIPLATAFORMA PARA LA CONSULTA DE CARTELERAS,
INFORMACIÓN Y COMPRA DE BOLETOS DE LAS PRINCIPALES CADENAS
DE CINES DEL ECUADOR.:

<http://200.24.220.94/bitstream/33000/2665/1/UDLA-EC-TIRT-2014-12%28S%29.pdf>

Manzo, S., & Hernández, J. (1997). *Método empírico para estimar la densidad básica en muestras pequeñas de madera*. Obtenido de <http://myb.ojs.inacol.mx/index.php/myb/article/view/1381>

Martín, L. (2004). EL FINALISMO COMO MÉTODO SINTÉTICO REAL-NORMATIVO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA TEORÍA DEL DELITO. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*.

Martínez Calderón, J. S. (6 de 2 de 2017). *Repositorio Dspace*. Recuperado el 6 de 2 de 2017, de Implementar un sistema de venta y administración de servicios pertenecientes a una cadena de cines:
<http://www.dspace.espol.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/38873/D-103257.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>

Martínez, K. (2012). *Base de dato 1*.

Mella, O. (1998). *NATURALEZA Y ORIENTACIONES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA*. Obtenido de <http://www.reduc.cl/wp-content/uploads/2014/08/NATURALEZA-Y-ORIENTACIONES.pdf>

Mohammand, I., & Syed, A. (2006). *Smartphone*. Chicago: Intl. Engineering Consortiu.

Perez, E., & Medranda, L. (2010). Análisis Factorial Exploratorio: Bases Conceptuales y Metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento (RACC)*.

Rendón Basabe, G. (5 de 2012). *Artículo Científico - Análisis, diseño, desarrollo e implementación de un sistema de venta de boletos de cine para smartphones utilizando Visual Studio .Net*. Recuperado el 5 de 2012, de Artículo Científico - Análisis, diseño, desarrollo e implementación de un sistema de venta de boletos de cine para smartphones utilizando Visual Studio .Net.:
<http://repositorio.espe.edu.ec:8080/bitstream/21000/5515/1/AC-SISTEMAS-ESPE-033584.pdf>

Rivera, R., & Brakke, P. (2011). *An Augmented view of Cinema*. Recuperado el 2011, de Cine en la era Digital:
http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2011_348.content.pdf

Rivera, R., & Brakke, P. (2011). *An Augmented View of Cinema*. Recuperado el 2011, de Cine en la era Digital:
http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2011_348.content.pdf

- Rivera, R., & Brakke, P. (2011). *An Augmented View of Cinema*. Recuperado el 2011, de Cine en la era Digital: http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2011_348.content.pdf
- Robbins, S., & Coulter, M. (2005). *Administracion* . Mexico : Octava Edicion .
- Sabeckis , C. (2013). TRANSFORMACIONES EN LA COMUNICACIÓN, EL ARTE Y LA CULTURA A PARTIR DEL DESARROLLO Y CONSOLIDACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*.
- Sanchez , D., & Cano , N. (2003). *Introduccion a la programcion* . Recuperado el 2003, de Introduccion a la programcion : <http://files.sanjo2014.webnode.es/200000001-c34cac445e/INTRODUCCION%20A%20LA%20PROGRAMACION.pdf>
- SARES GALARZA , K. M. (20 de 8 de 2014). *Plan de negocio boletería electrónica*. Recuperado el 20 de 8 de 2014, de Plan de negocio boletería electrónica: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/4867/1/BOLETERIA%20ELECTRONICA.pdf>
- Spona, H. (2010). *Programación de bases de datos con MySQL y PHP*. Barcelona: Marcombo.
- Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Madrid:Traficantes de sueño, 2004.
- Tene Guato, A. E. (1 de 03 de 2017). *Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Contabilidad y Auditoría. Carrera Contabilidad y Auditoría*. Obtenido de Las aplicaciones móviles o App en la Contabilidad del Siglo XXI: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24802/1/T3896i.pdf>
- Transportes Ecuador. (2017). *Transportes Ecuador*. Recuperado el 20 de 09 de 2017, de Transportes Ecuador: <http://www.transportesecuador.com.ec/Dirigentes.html>
- Umajinga Ante , R. G. (6 de 2013). *Implementación del laboratorio de tv y cine de la Universidad Técnica de Cotopaxi: análisis de requerimiento de hardware para las islas de edición del laboratorio de video y tv*. Obtenido de Implementación del laboratorio de tv y cine de la Universidad Técnica de Cotopaxi: análisis de requerimiento de hardware para las islas de edición del laboratorio de video y tv.: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1768>

4.30 ANEXOS

ENCUESTA DEL USO DE LAS TIC'S

Proyecto: “DISEÑO DE UN SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA CARTELERA DEL CINE PRESIDENTE FAMILIAR ”	
Nombre:	Edad:
Marque con una X una de las siguientes opciones:	
1.- ¿Conoce el beneficio de la implementación de un sistema informático para la administración de una cartelera de cine?	2.- ¿Está de acuerdo con los procesos actuales para realizar la administración y control de la cartelera de cine de la empresa?
<input type="checkbox"/> 1. Si <input type="checkbox"/> 2. No <input type="checkbox"/> 3. ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> 1. Si <input type="checkbox"/> 2. No <input type="checkbox"/> 3. ¿Por qué?
3.- ¿La implementación de un sistema informático mejoraría la administración de cartelera de película?	4.- ¿Conoce el manejo del sistema informático de administración y control de cartelera de cine?
<input type="checkbox"/> 1. Si <input type="checkbox"/> 2. No <input type="checkbox"/> 3. ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> 1. Si <input type="checkbox"/> 2. No <input type="checkbox"/> 3. ¿Por qué?
5.- Ha recibido capacitación para el manejo del sistema informático de control y administración de cartera de cine.	6.- ¿Aplica los pasos para poner en funcionamiento el sistema informático para el mejoramiento de la administración de cartelera de cine?
<input type="checkbox"/> 1. Si <input type="checkbox"/> 2. No	<input type="checkbox"/> 1. Si <input type="checkbox"/> 2. No
7.- La calidad de la administración ha sido eficiente, al no contar con un sistema informático de administración de cartelera de películas.	8.- Al diseñar un sistema informático de administración de cartelera de películas y su aplicación, mejorará la calidad de la administración y la atención al cliente.
<input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 3.	<input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3

