



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES  
CARRERA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE  
SISTEMAS DE INFORMACIÓN Y GESTIÓN**

**“IMPACTO DE UN APLICATIVO WEB PARA LA VENTA DE  
ENTRADAS DEL CINE MAXIMIL, 2022”**

Trabajo de investigación para optar el grado académico de:  
BACHILLER EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN Y  
GESTIÓN

Presentado por:

Kevin Antonio Mc Cassana Alcalde (0000-0001-8518-8273)

Lima – Perú

2022

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES  
**ANEXO 6**

**ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE BACHILLER POR JURADO**

Fecha: 30/06/2022

El Jurado del trabajo de investigación de Bachiller:

Mg. Luis Enrique Acosta Medina

Luego de evaluar el trabajo de investigación de Bachiller titulado:

IMPACTO DE UN APLICATIVO WEB PARA LA VENTA DE ENTRADAS DEL CINE MAXIMIL, 2022

Presentada por los estudiantes:

CÓDIGO	ALUMNO
	Kevin Antonio Mc Cassana Alcalde

Para optar al grado de Bachiller en: Ingeniería de Sistemas de Información y Gestión, en la carrera de CARRERA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN Y GESTIÓN, de la Facultad de Ciencias Empresariales.

Luego de haber evaluado el informe final del trabajo de investigación de Bachiller, concluye en calificar a:

CÓDIGO	ALUMNO	CALIFICACION	
	Kevin Antonio Mc Cassana Alcalde	<b>Aprobado (16)</b>	Desaprobado ( )

El jurado firma en señal de conformidad.



Mg. Luis Enrique Acosta Medina

**INDICE DE CONTENIDO**

<b>INDICE DE CONTENIDO</b> .....	2
<b>Índice de tablas</b> .....	4
<b>Índice de figuras</b> .....	5
<b>INTRODUCCION</b> .....	7
<b>CAPITULO I: DESCRIPCION DEL PROBLEMA</b> .....	8
1.1. Descripción de la realidad problemática .....	8
1.2. Objetivos del proyecto .....	9
1.2.1. Objetivo general .....	9
1.2.2. Objetivos específicos .....	9
1.3. Justificación del proyecto .....	10
<b>CAPITULO II: MARCO TEORICO</b> .....	11
2.1. Antecedentes .....	11
2.2. Bases teóricas .....	12
2.3. Definiciones conceptuales .....	20
<b>CAPITULO III: DESARROLLO DEL PROYECTO</b> .....	21
3.1. Arquitectura empresarial .....	21
3.1.1. Arquitectura de Información (Datos) .....	21
3.1.2. Arquitectura de Negocios (Procesos) .....	22

3.1.3. Arquitectura de Aplicación.....	25
3.1.4. Arquitectura Tecnológica .....	30
3.1.5. Factibilidad Económica.....	31
<b>CAPITULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>32</b>
4.1. Conclusiones.....	32
4.2. Recomendaciones .....	34
<b>CAPITULO V: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>35</b>

## Índice de tablas

Tabla 1: Definiciones conceptuales ..... 16

Tabla 2: Presupuesto aproximado de aplicativo web para cine Maximil..... 27

## Índice de figuras

Figura 1: Arquitectura de aplicativo web .....	13
Figura 2: Ejemplo de código HTML 11 .....	13
Figura 3: Ejemplo dos de código HTML .....	14
Figura 4: Ejemplo de código JavaScript con HTML .....	14
Figura 5: Ejemplo dos de código JavaScript con HTML.....	15
Figura 6: Interface de Apache Tomcat .....	15
Figura 7: Ejemplo de PHP .....	16
Figura 8: Esquema de servidor de base de datos .....	16
Figura 9: Arquitectura de MVC (Modelo vista-controlador) .....	17
Figura 10: Ejemplo de E-commerce .....	18
Figura 11: Arquitectura de E-Commerce.....	19
Figura 12: Modelo entidad relación para aplicativo web enfocado a la venta de entradas de cine .....	21
Figura 13: Mapa de Procesos de cine Maximil .....	22
Figura 14: Ejemplo de BPM para la venta de entradas del cine Maximil .....	23
Figura 15: Interfaz de aplicativo web.....	24
Figura 16: Ejemplo de Interfaz de registro del usuario .....	25

Figura 17: Ejemplo de Interfaz de inicio de sesión del usuario.....	26
Figura 18: Interfaz de panel de usuario .....	26
Figura 19: Interfaz de selección de función y butacas .....	27
Figura 20: Interfaz de pago .....	28
Figura 21: Interfaz de voucher de compra .....	29
Figura 22: Ejemplo de Arquitectura tecnológica de un aplicativo web.....	30

## INTRODUCCION

Este trabajo de investigación se enfoca en analizar el impacto de un aplicativo web para la venta de entradas del cine Maximil con el objetivo de mejorar el sistema de ventas de entradas que actualmente maneja esta empresa, utilizando una herramienta tecnológica y teniendo en cuenta la situación sanitaria actual (COVID-19) que está afectando nuestro país y el mundo.

Según López (2017), en el mundo moderno actual donde el comercio electrónico o E-Commerce se encuentra presente en casi todos lados, nace la necesidad de renovar, actualizar o mejorar los modelos de negocios de las empresas, para poder estar al tanto de la tecnología y utilizarla a favor. Esta necesidad también aplica para los cines que anteriormente trabajaban con boletos impresos y no contaban con una presentación de cartelera adecuada para hacerle frente a los cambios del mundo moderno.

## CAPITULO I: DESCRIPCION DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

Actualmente el cine Maximil trabaja en función a un sistema de ventas de entradas de boletos impresos el cual es considerado anticuado y no muy deseable para la situación tecnológica actual donde se requiere el uso de herramientas tecnológicas, aplicativos, etc. Que permitan utilizar el sistema de ventas E-Commerce y a la vez teniendo en cuenta la situación sanitaria por la que atraviesa el país y el mundo (COVID-19).

Por lo tanto, se propone el uso de un aplicativo web el cual podría permitir la optimización de procesos clave en la organización, permitiéndose también en un futuro eliminar el anticuado sistema de ventas de boletos impresos ya que actualmente otros cines no usan ese sistema y se estaría al tanto de la competencia.

Por otro lado, el cine Maximil no tiene una herramienta tecnológica que le permita ampliar las propuestas de marketing lo cual se considera una desventaja considerando que la competencia utiliza bastante el marketing digital, al contar con aplicativo web se podría solucionar ese aspecto débil de la empresa.

Como no se cuenta con la información necesaria para programar funciones y ordenar butacas, se encuentra un desorden al momento de llenar las salas con los clientes, ya que no existe una reservación previa. Un aplicativo web que permita la reservación de butacas de acuerdo a las funciones respectivas podría solucionar este aspecto.

## **1.2. Objetivos del proyecto**

Este proyecto de investigación consiste en estudiar el impacto de un aplicativo web para la venta de entradas del cine Maximil, 2022.

### **1.2.1. *Objetivo general***

Identificar cual sería el impacto que generaría un aplicativo web para la venta de entradas del cine Maximil, 2022.

### **1.2.2. *Objetivos específicos***

- Identificar el impacto de un aplicativo web para incrementar las ventas de entradas del cine Maximil, 2022.
- Analizar el impacto de un aplicativo web como mejora para el sistema de ventas de entradas del cine Maximil, 2022.
- Analizar el impacto de un aplicativo web como herramienta tecnológica para las ventas de entradas del cine Maximil, 2022.

### **1.3. Justificación del proyecto**

El cine Maximil no cuenta con un sistema adecuado de ventas de entradas, por lo que se encuentra trabajando con el modelo antiguo de venta de boletos impresos, modelo que actualmente no es ideal teniendo en cuenta la situación sanitaria que se está dando en el mundo (COVID-19) y la competencia tecnológica que se encuentra en el mercado actual. Por lo tanto, esta empresa se encuentra en la necesidad de innovar su sistema de ventas de entradas utilizando una herramienta tecnológica como sería un aplicativo web que permitiría incrementar el rango de alcance del público mediante publicidad en línea, lo cual podría generar más ventas de entradas y agilizar procesos utilizando información automatizada.

## CAPITULO II: MARCO TEORICO

### 2.1. Antecedentes

López, (2017), En la investigación del autor “Aplicación web para la venta de entradas de cine” nos dice que: Debido a que la tecnología es más avanzada y nos permite estar más conectados, es una necesidad renovar los negocios para poder brindar un mejor servicio al cliente y de tal manera generar una ventaja en el mercado frente a la continua competencia. Por lo tanto, es de suma importancia desarrollar aplicaciones web que permitan a los usuarios finales conectarse desde cualquier dispositivo y así poder estar al tanto de las novedades de los negocios.

Saavedra, (2016), En su estudio titulado “Análisis y Diseño de un sistema E-Commerce para la gestión de ventas: Caso empresa World of Cakes” acredita que: Al utilizar un sistema E-Commerce para ventas, las empresas tendrían un manejo de información de ventas y estadísticas más eficiente, actualizado y preciso por lo que se lograría incrementar el flujo de clientes de calidad lo cual generaría un incremento en las ventas.

Ovalle, (2014), En el estudio presentado como “Boletería virtual en la venta de entradas al cine en dispositivos móviles” menciona que: El desarrollo continuo de la industria cinematográfica ha generado una necesidad de crear aplicativos web que permitan promocionar servicios de una manera sencilla, fluida y concreta. Con el fin de que los usuarios puedan ahorrar tiempo, contar con distintas opciones de pago, no utilizar papel y no tener que lidiar con colas antes de entrar a las salas de cine.

Calderón, (2019), en la tesis de investigación titulada como "Influencia del marketing de contenidos en la decisión de compra online de entradas para el cine" mencionó que las empresas y organizaciones de hoy en día gestionan en función a la tecnología, el cual se considera como elemento sumamente importante para los mercados y la economía, por lo tanto, el mundo ha sufrido una transformación digital para poder estar conectado de manera eficiente.

El uso de marketing digital es considerado como una herramienta indispensable para las empresas y organizaciones que desean crear campañas publicitarias con el fin de poder obtener mayor captación de público, por lo tanto, se considera como una herramienta tecnológica de comunicación e información útil y necesaria para las empresas que aún no están actualizadas.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. *Aplicativo web.***

Salazar (2020) Definió que un aplicativo web es un tipo de aplicación que trabaja en función a un cliente y un servidor que contiene tres tipos de niveles, siendo el superior nivel el encargado de interactuar con los usuarios (usualmente ubicado en el navegador), el servidor web también llamado o considerado nivel intermedio, es el encargado de procesar los datos y por último la base de datos se considera como nivel inferior encargándose de proporcionar los datos necesarios. Este tipo de aplicaciones funcionan utilizando el protocolo de comunicación HTTP.

Para Barzanallana (2012), es importante la diferencia entre aplicación web y sitio web, un aplicativo web se considera como programa o combinación de programas enfocados en brindar facilidades al usuario para que pueda realizar una tarea específica, mientras que un sitio web es una herramienta enfocada en facilitar la comunicación.

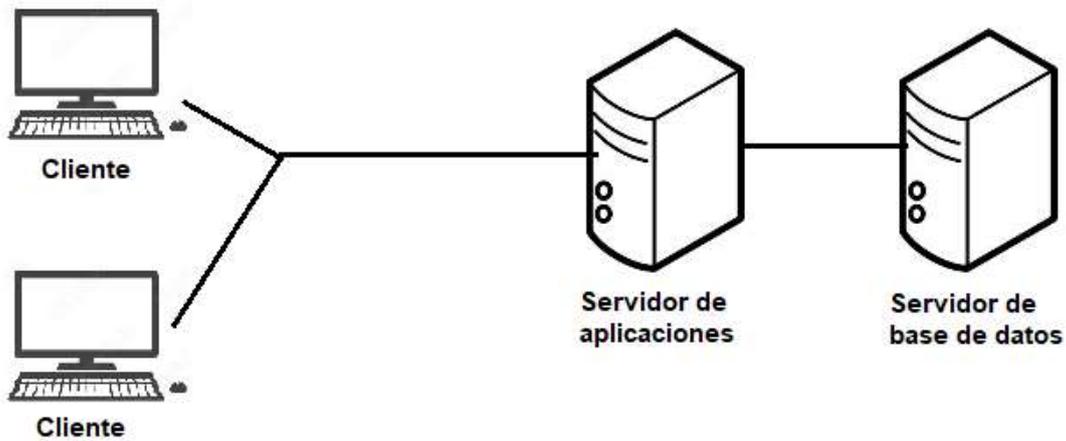


Figura 1. Arquitectura de aplicativo web

Fuente: Elaboración Propia

### 2.2.2. Servidor de aplicaciones.

El servidor de aplicaciones es el que nos permite desplegar la aplicación web, dicho servidor puede funcionar con distintas tecnologías y lenguajes de programación como, por ejemplo:

**HTML:** Según López (2017), Es un lenguaje conformado por etiquetas utilizado para crear estructura y contenido de una página web, teniendo en cuenta que la función principal no se basaría en estética si no en estructurar información que se visualizaría.

```

HTML
1 <h1> Este es un título de primer nivel</h1>
2 <h2>Título de segundo nivel</h2>
3 <h3>Título de tercer nivel</h3>
4 <p>Elemento de párrafo en html</p>
5
    
```

Figura 2. Ejemplo de código HTML



Figura 3. Ejemplo dos de código HTML

La figura 3 hace referencia al lenguaje de programación HTML que sirve para la creación de páginas web y es utilizado como base para la creación de etiquetas donde se introducen datos e información.

**JavaScript:** Según López (2017), es un lenguaje de programación interpretado que permite crear comandos que habilitan funcionalidades interactivas, permitiendo así interacciones dinámicas entre el aplicativo web y los clientes.

```

1 <!DOCTYPE HTML>
2 <html lang="es">
3   <head>
4     <title>Segundo ejemplo de Javascript</title>
5     <meta charset="utf-8"/>
6   </head>
7   <body>
8     <h1>SEGUNDO EJEMPLO DE JAVASCRIPT</h1>
9     <form>
10      <fieldset>
11        <label for="nombre">Por Favor, Escriba su nombre:</label>
12        <input type="text" id="nombre"/>
13        <button type="button">Enviar</button>
14      </fieldset>
15    </form>
16  </body>
17 </html>

```

Figura 4. Ejemplo de código JavaScript con HTML

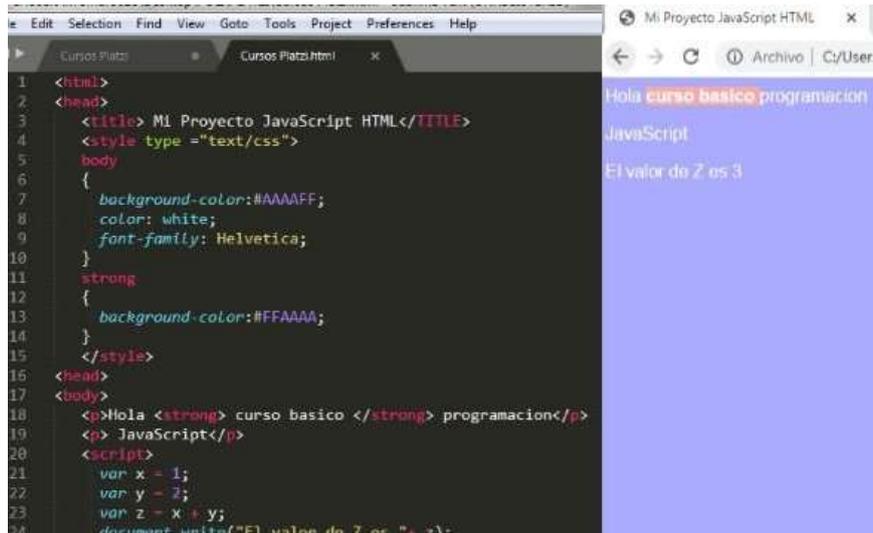


Figura 5. Ejemplo dos de código JavaScript con HTML

La figura 5 hace referencia a las mejoras que brinda JavaScript cuando se utiliza con HTML.

**Apache Tomcat:** López (2017), menciona que contiene un conjunto de tecnologías open source conocidas como: módulos Servlet de Java, Páginas de servidor Java y fue creado por la fundación Apache Software.

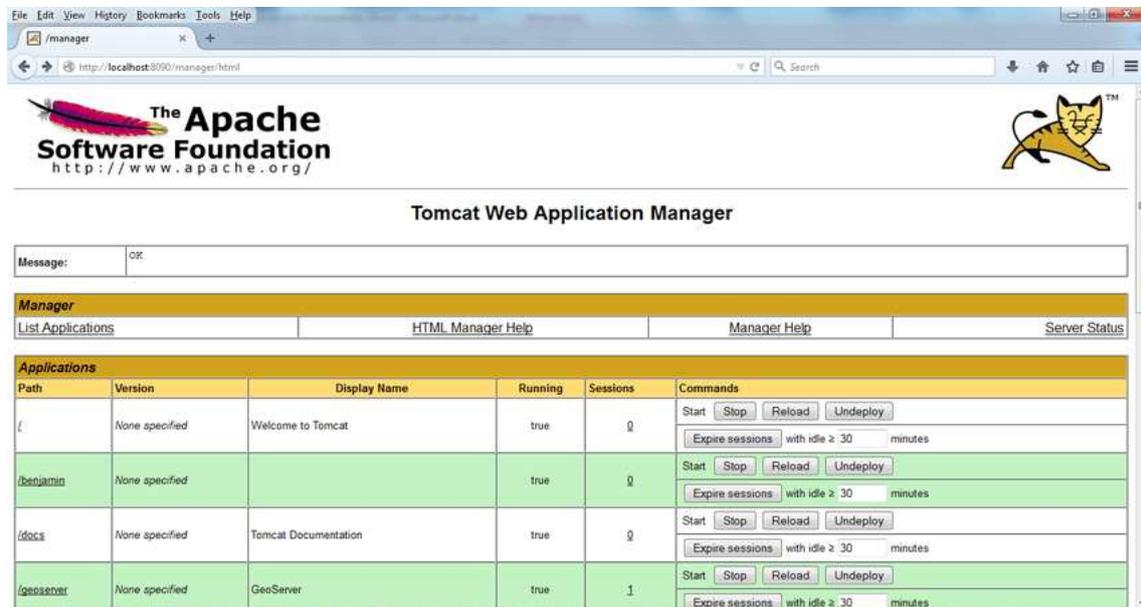


Figura 6. Interface de Apache Tomcat

**PHP:** Para López (2017), sería un lenguaje de programación utilizado principalmente para el desarrollo de aplicaciones web, de uso simple y que se enfoca también en plantillas y frameworks que facilitan el desarrollo de aplicaciones.

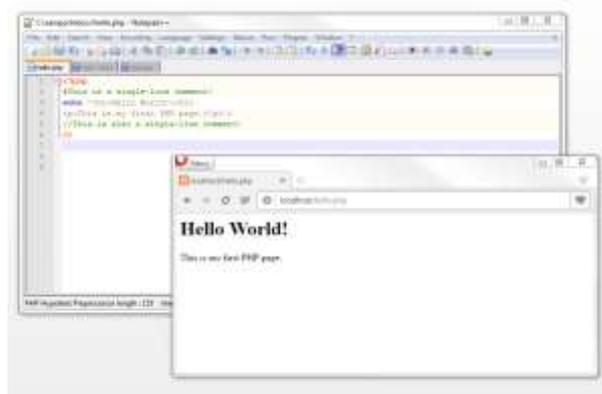


Figura 7. Ejemplo de PHP

**2.2.3. Servidor de base de datos.**

Llorca (2019), el servidor base de datos es el encargado del almacenamiento, recuperación, mantención y cuida la integridad de los datos, estando disponibles para quien los requiera.

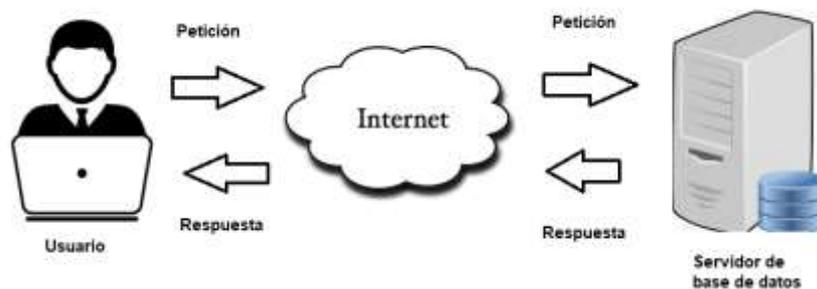


Figura 8. Esquema de servidor de base de datos

Fuente: Elaboración Propia

La figura 8 indica como funciona un esquema de servidor de base de datos, teniendo al usuario que hace peticiones y recibe respuestas del servidor, mostrándose en un interfaz.

#### 2.2.4. MVC (Modelo-vista-controlador)

Para Tolentino (2018), se trata de organizar el código en formas de modelos, vistas y controladores, los modelos se encargan de mantener el estado de la aplicación, las vistas se enfocan en cuidar la presentación de la aplicación y los controladores brindarían la funcionalidad para gestionar la acción entre el usuario y la ejecución de la lógica empresarial.

**Modelo:** consiste de una colección de campos y datos, recolectando datos del servidor y a la vez adaptándola en función a las necesidades del aplicativo.

**Vista:** Es una interfaz que se encarga de recibir los datos del modelo para poder presentárselos al usuario.

**Controlador:** Interactúa directamente con el modelo, encargándose de recibir las peticiones del usuario y obteniendo la información requerida del modelo para poder enviarlo a la vista y sea presentado al usuario.

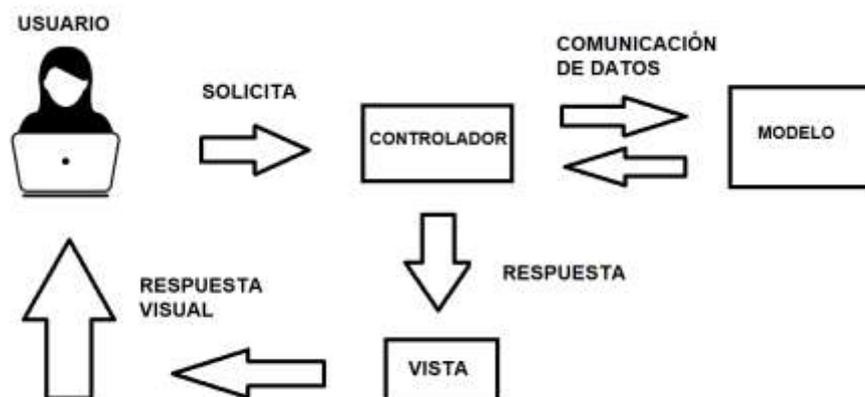


Figura 9. Arquitectura de MVC (Modelo vista-controlador)

Fuente: Propia

**2.2.5. E-Commerce**

Según Cuenca (2019), lo considera un elemento de mucha influencia que es utilizado cada vez más en aplicativos web para ingresar a los mercados de hoy en día debido a que influye en la decisión de compras de los consumidores y se puede utilizar como herramienta tecnológica para la creación de campañas de marketing digital con el objetivo de generar un mayor alcance de captación.



*Figura 10. Ejemplo de E-Commerce*

Fuente: Propia

**2.2.6. Arquitectura de compra en línea**

Para Calderón, (2019) la compra en línea utilizando E-Commerce consiste en seleccionar el producto deseado, dirigirse a la pasarela de pagos donde se selecciona el método de pago, tipo de tarjeta, etc. Luego se pasa por un seguro de pagos que luego de haberse corroborado que no hay inconvenientes y de haber sido aceptado, ingresa el monto a la cuenta de banco del comerciante el cual podrá retirar su dinero cuando lo crea conveniente.

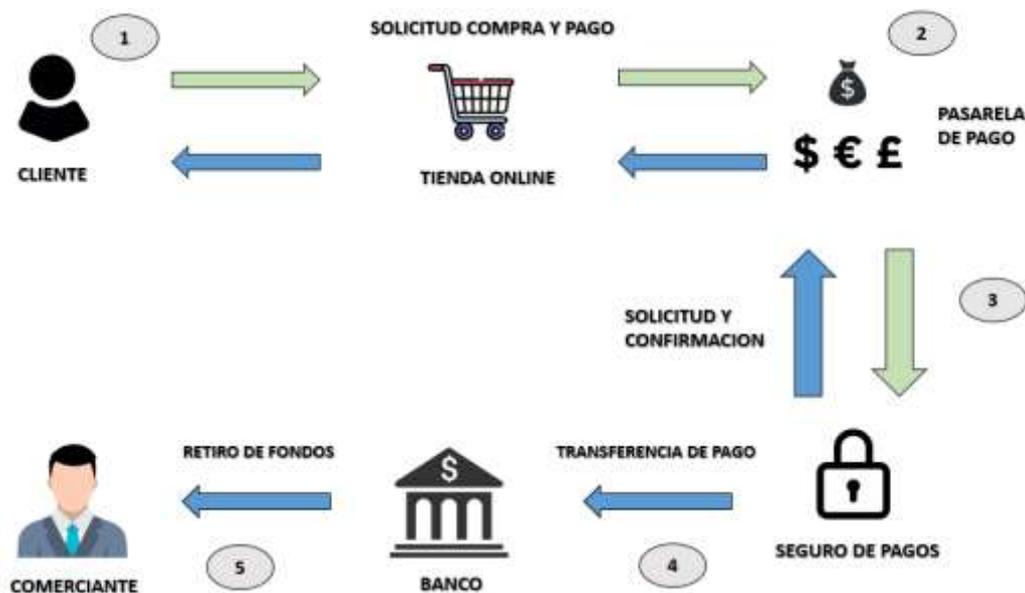


Figura 11. Arquitectura de E-Commerce

Fuente: Propia

### 2.3. Definiciones conceptuales

<b>Variables</b>	<b>Definición</b>
Aplicativo web	Los aplicativos webs son un tipo especial de aplicación cliente/servidor, funcionan en internet y no necesitan ser instaladas. (Saavedra, 2016)
Servidor de aplicaciones	Servidor web donde se despliegan aplicaciones que prestan servicios a clientes. (López, 2017).
Servidor de base de datos	Servidor que almacena, mantiene, recupera, y protege los datos y su integridad. (Llorca, 2019).
(modelo, vista, controlador) MVC	Se basa en una estructura que organiza el código en formas de modelos, vistas y controladores. (Tolentino, 2018).
E-Commerce	Herramienta perteneciente a la tecnología de la información utilizada para la creación de marketing digital. (Calderón, 2019).

*Tabla 1: Definiciones conceptuales*

Fuente: Propia

CAPITULO III: DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1. Arquitectura empresarial

3.1.1. *Arquitectura de Información (Datos)*

En la actualidad el cine Maximil realiza la venta de entradas mediante boletos impresos a los clientes, los cuales una vez ingresado a la sala buscan una butaca libre, sin poder antes haber reservado un sitio en específico y sin conocer los horarios de las películas. Por lo tanto, para poder analizar el impacto de un aplicativo web para la venta de entradas del cine Maximil se presenta un ejemplo de modelo entidad relación que se usa actualmente para los aplicativos web, el cual nos indica que mediante de este modelo podríamos visualizar en la aplicación una cartelera con los horarios, podríamos reservar butacas, y evitar los boletos impresos comprando en línea.

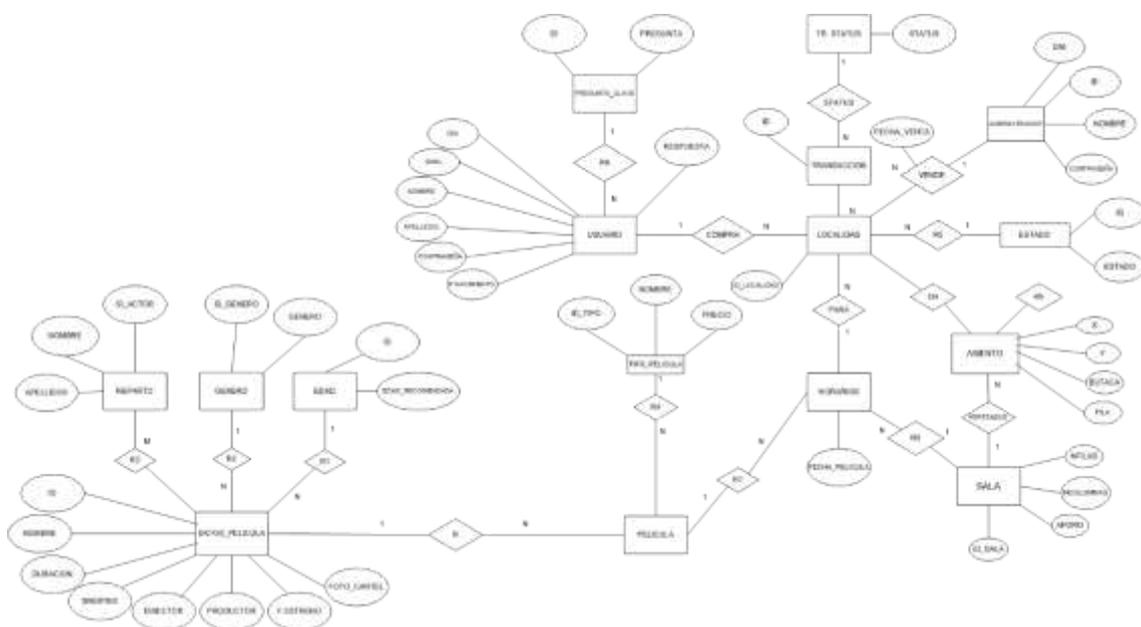


Figura 12. Modelo entidad relación para aplicativo web enfocado a la venta de entradas de cine

Fuente: Elaboración Propia

**3.1.2. Arquitectura de Negocios (Procesos)**

Los procesos clave del cine Maximil son los siguientes: Marketing y publicidad, Venta de boletos impresos y la producción de funciones. Con este trabajo de investigación podremos analizar el impacto que generaría un aplicativo web para esta empresa, ya que se mejorarían procesos en la organización considerados clave.



*Figura 13. Mapa de Procesos clave de cine Maximil*

Fuente: Elaboración Propia

A continuación, veremos un BPM de como un aplicativo web podría mejorar los procesos clave de esta organización.

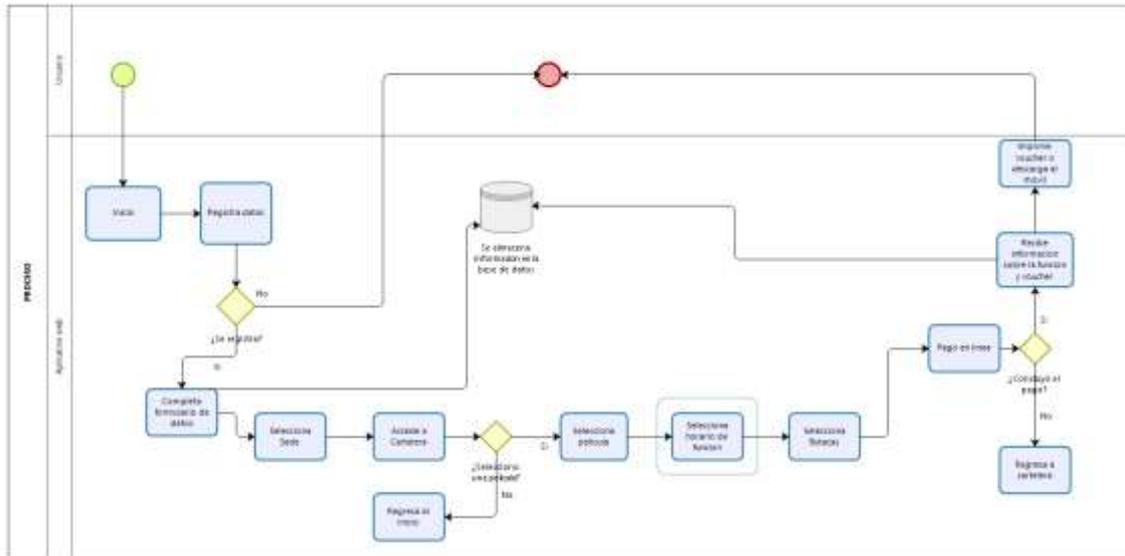


Figura 14: Ejemplo de BPM para la venta de entradas del cine Maximil

Fuente: Elaboración Propia

Con la ayuda del aplicativo web el cine Maximil mejoraría sus procesos claves usando el sistema automatizado de la venta de entradas online, debido a esto el área de producción tendría información valiosa para poder hacer los preparativos en la sala antes de la función, el área de marketing tendría una herramienta mas para poder generar más alcance de publico y así poder incrementar las ventas de entradas, de tal manera podríamos eliminar la venta de entradas de boletos impresos los cuales se consideran anticuados.

### 3.1.3. Arquitectura de Aplicación

Con el uso de un aplicativo web los clientes o usuarios interesados en acudir a este cine podrán acceder a un interfaz donde se podrá visualizar la cartelera virtual con toda la información relevante necesaria y con la facilidad de poder comprar en línea.

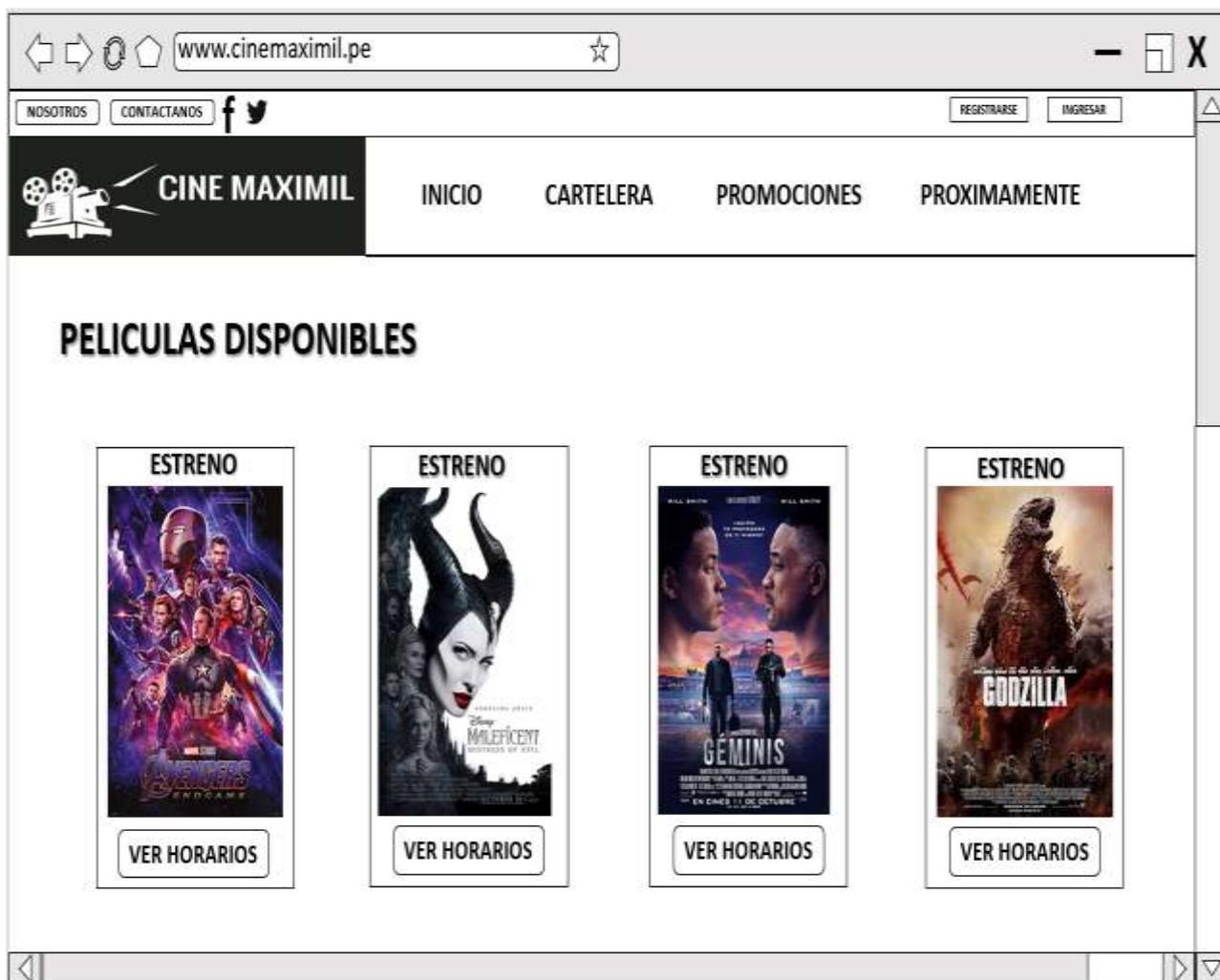


Figura 15. Interfaz de aplicativo web

Fuente: Elaboración Propia

Una vez que acceden al interfaz del aplicativo web, para poder realizar una compra primero deberán registrarse por lo que tendrán que llenar un formulario con información básica que se guardara automáticamente en el servidor de base de datos.

The image shows a web browser window with the URL `www.cinemaximil.pe`. The page header includes the site logo 'CINE MAXIMIL' and navigation links: 'INICIO', 'CARTELERA', 'PROMOCIONES', and 'PROXIMAMENTE'. There are also buttons for 'NOSOTROS', 'CONTACTANOS', 'REGISTRARSE', and 'INGRESAR'. The main content area is titled 'REGISTRO' and contains a registration form with the following fields:

- Nombre \*
- Apellido \*
- Genero \*
- Numero de documento \*
- Celular \*
- Fecha de nacimiento \*
- Email de acceso \*
- Contraseña \*
- Confirmar email de acceso\*
- Confirmar contraseña \*

A 'REGISTRARSE' button is positioned to the right of the form. At the bottom of the form, there is a checkbox with the text: '¿Desea recibir información de promociones y estrenos en su e-mail?'. The browser's address bar and navigation icons are visible at the top.

Figura 16. Ejemplo de Interfaz de registro del usuario

Fuente: Elaboración Propia

Estando registrado, el usuario podrá acceder al aplicativo web ingresando sus credenciales, teniendo acceso a la compra de películas y al panel de usuario.



Figura 17. Ejemplo de Interfaz de inicio de sesión del usuario  
Fuente: Propia

El usuario podrá acceder a un panel donde podrá ver y modificar sus datos, cambiar su contraseña y revisar su historial de compras.



Figura 18. Interfaz de panel de usuario

Fuente: Elaboración Propia

Estando correctamente registrados y habiendo seleccionado la película que desean ver podrán escoger el horario de función adecuado y las butacas que desean reservar.

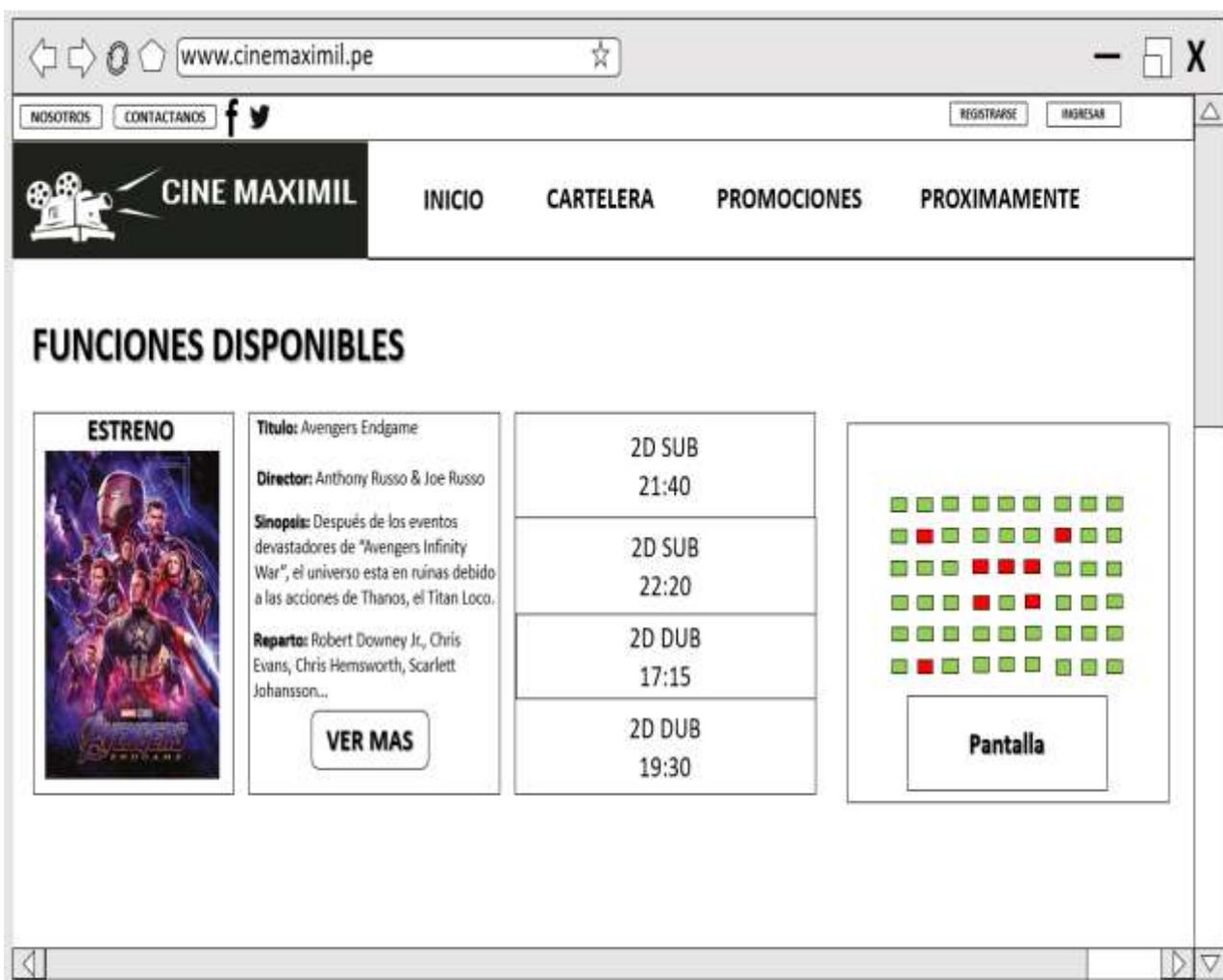


Figura 19. Interfaz de selección de función y butacas  
Fuente: Elaboración Propia

Cuando hayan seleccionado la función y las butacas, pasarán a la sección de pago donde podrán comprar sus entradas con tarjeta de débito y crédito.



Figura 20. Interfaz de pago

Fuente: Elaboración Propia

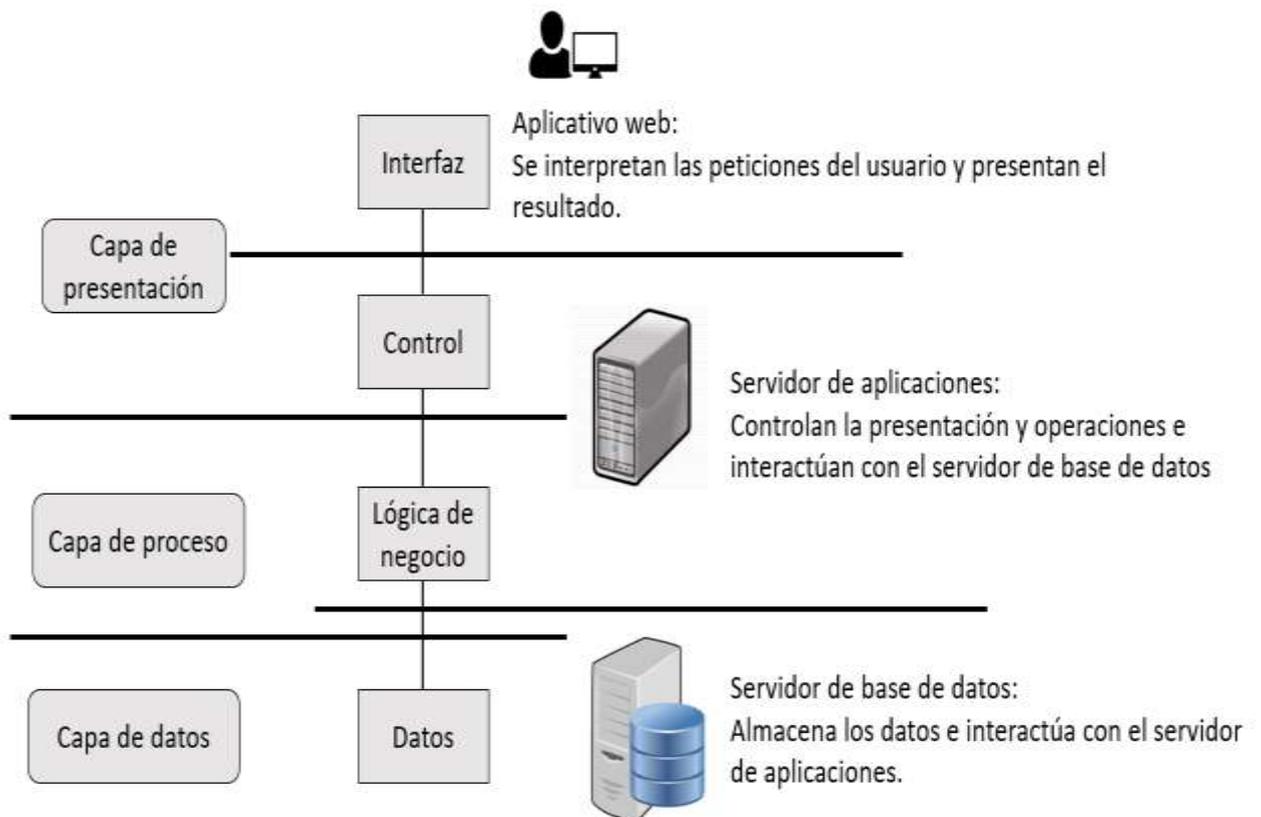
Habiendo finalizado la compra el usuario recibirá un voucher con la información de su compra, el cual podrá enviar a su correo o imprimir al momento.



Figura 21. Interfaz de voucher de compra  
Fuente: Elaboración Propia

**3.1.4. Arquitectura Tecnológica**

Para que un aplicativo web pueda funcionar y esté disponible para quien lo disponga, se necesita que una serie de complementos trabajen en conjunto, los cuales podrían ser como ejemplo: base de datos, servidor de aplicaciones, controladores como el MVC, lenguajes de programación como HTML, JavaScript, etc.



*Figura 22. Ejemplo Arquitectura tecnológica de un aplicativo web*  
Fuente: Propia

### 3.1.5. Factibilidad Económica

Para la creación de un aplicativo web se necesitaría de un grupo desarrollador y el costo varia de la complejidad del aplicativo. El costo promedio de un aplicativo web en el Perú con tienda online e interacciones dinámicas varia desde los \$1.500 hasta los \$15.000 aproximadamente y son ideales para empresas medianas y grandes que necesitan sacar ventaja utilizando nuevas tecnologías. Para el caso de esta empresa se presenta un presupuesto aproximado del costo del aplicativo web, teniendo en cuenta que el aplicativo web se desarrollaría en un mes.

Presupuesto para desarrollo de aplicativo web para cine Maximil		
Cantidad	Equipo Desarrollador	Costo en soles (mensual)
1	Product Manager	S/.4.000
1	Diseñador de interfaces	S/.2.800
1	Desarrollador	S/.3.000
1	Desarrollador backend	S/.2.500
1	Tester	S/.2.000
-	Costo de Alquiler de los equipos	S/.3.500
-	Costo Total	S/.16.800

Tabla 2. Presupuesto aproximado de aplicativo web para cine Maximil

Fuente: Propia

## CAPITULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1. Conclusiones

- La utilización de un aplicativo web para la venta de entradas del cine Maximil generaría un impacto beneficioso para esta empresa debido a que permitiría optimizar el sistema de ventas actual, permitiéndose la venta de entradas en línea.
- El aplicativo web permitiría generar mas ventas para el cine Maximil ya que se podría manejar una propuesta de marketing en línea que contaría con mayor alcance de audiencia.
- El uso de esta herramienta tecnológica le generaría ventajas al cine Maximil ya que podría implementar propuestas dinámicas en línea que captarían la atención de los usuarios y le permitiría a esta empresa mantenerse en competencia con el mercado actual.
- Se espera que con el uso de esta herramienta se pueda eliminar el sistema de ventas antiguo de boletos impresos, para poder mantener un sistema sanitario mas adecuado para la situación actual de COVID-19.

#### **4.2. Recomendaciones**

Se recomienda el uso de este aplicativo web ya que agilizaría el sistema de ventas, permitiendo una compra sencilla y rápida desde casa, pudiendo acceder a la sala mostrando el voucher impreso o desde la web, evitando posibles colas y molestias a la hora de ingresar a la sala.

Teniendo en cuenta la situación sanitaria actual “COVID-19” recomiendo el uso de este aplicativo web para evitar el constante contacto entre personas y objetos.

Recomiendo el uso de equipos adecuados para poder evitar posibles sobre cargas de conexiones y caídas del aplicativo web, permitiendo un uso continuo y asegurando la disponibilidad del aplicativo.

## CAPITULO V: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Saavedra Gonzales, A. (2016). *Análisis y diseño de un sistema E-Commerce para la gestión de ventas: Caso empresa World of Cakes*. Universidad de Piura, Piura, Perú. Recuperado de: <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2740>
- Llorca Pedrós, C. (2019). *Aplicación web para venta de entradas de una sala de cine comercial*. Universidad politécnica de Valencia, Valencia, España. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/handle/10251/125325>
- López Calzada, J, N. (2017). *Aplicación web para la venta de entradas de cine*. Universidad de Sevilla, Sevilla, España. Recuperado de: <https://biblus.us.es/bibing/proyectos/abreproy/12423/fichero/PFC-2423-LOPEZ.pdf>
- Aguilar Quispe, M, J. & Roldán Soriano, P, J. (2013). *Aplicación multimedia interactiva y pago con monedero electrónico en boletería para un cine*. Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú. Recuperado de: <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/urp/424>
- Saenz Calderon, J, A. & Colchado Cuenca, J, C. (2019). *Influencia del marketing de contenidos en la decisión de compra online de entradas para el cine, lima-2019*. Universidad Privada del Norte, Lima, Perú. Recuperado de: <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/24081>
- Salazar Suarez, R, E. & Bailon Soto, M. (2020). *Desarrollo e implementación de una aplicación web de gestión de pago de servicios para la empresa telefónica del Perú SAA durante el periodo 2017-01 al 2020-12*. Universidad Nacional Hermilio

Valdizan, Huánuco, Perú. Recuperado de:

<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6416>

Enríquez Tolentino, E, A. (2018). *Aplicación web basa en el patrón mvc para mejorar la gestión de citas médicas en la clínica Belén-Juan pablo 2, Chimbote*. Universidad

Cesar Vallejo, Chimbote, Perú. Recuperado de:

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38043>

Ovalle Pérez, Z. (2016). *Boletería Virtual en la venta de entradas al cine en dispositivos móviles*. Universidad Apec, Santo Domingo, República Dominicana. Recuperado

de: <https://catalogobiblioteca.unapec.edu.do/cgi-bin/koha/opac->

[detail.pl?biblionumber=51473](https://catalogobiblioteca.unapec.edu.do/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=51473)