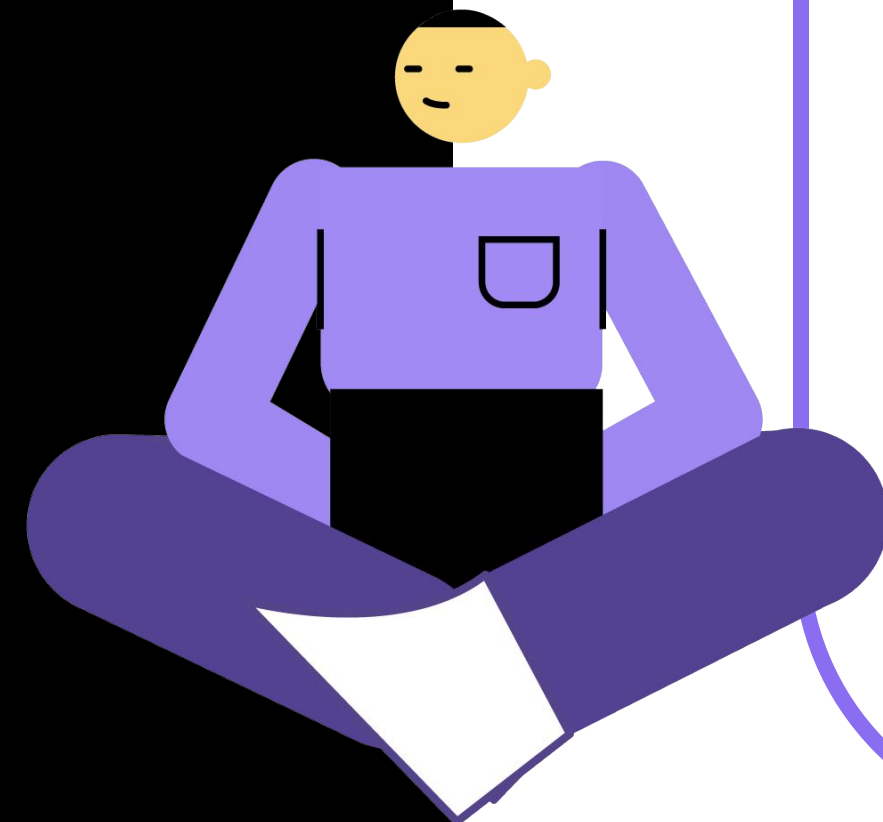


# Ejemplo de aplicación

01

# Introducción

Una empresa de entretenimiento  
quiere desarrollar una app de  
streaming para cinéfilos.



02

# Técnicas enfocadas en el **porqué**



# ¿Por qué estoy acá?

Luego de una sesión de **World Café** se definió que:

- La aplicación **reproducirá series y películas** de manera online otorgando información interesante para los que se quieran introducir en el mundo del cine.
- El objetivo es convertirse en la **primera elección para los cinéfilos**.
- Es muy importante que el producto tenga **disponibilidad 24 hs**, que sea performante y que la imagen del video tenga excelente calidad.
- El principal riesgo es el **tamaño de los competidores**: Netflix, Amazon y Apple TV.

## Participantes

Equipo de desarrollo, diseñadores, colaboradores de marketing, finanzas y gerentes.





# Elevator pitch

El discurso resultante de la actividad fue el siguiente:

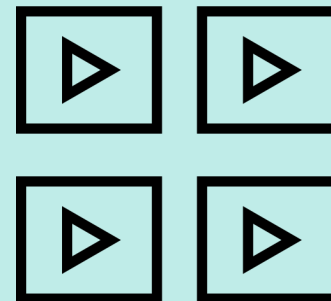
**Para** las personas cinéfilas, **quienes** desean ver series y películas con datos curiosos, **CinefiliApp** es una aplicación móvil, que **busca** destacarse por su streaming principal para cinéfilos. **En lugar de alternativas** como Netflix o Amazon Prime, **ofrecemos el valor diferencial** de información sobre los directores, premios otorgados y el reparto de cada película.



# Vision Box



Desde los clásicos de siempre hasta los últimos lanzamientos

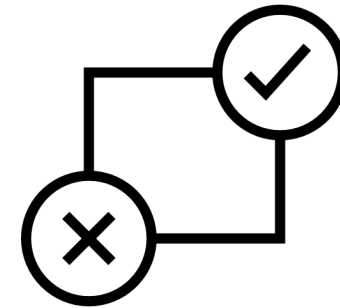


## CinefiliApp

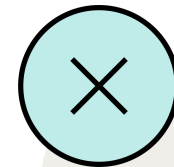
- Mirá las mejores películas de la historia.
- Disfrutá de lo más nuevo del cine.
- Buscador especializado para encontrar por directores, reconocimientos o reparto.
- Leé y compartí críticas de película con los demás.



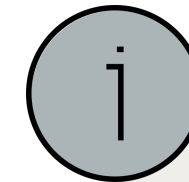
# Qué sí, qué no



- Streaming de series y películas.
- Suscripción mensual.
- Información extra de contenidos.
- Buscadores especializados.



- Descarga de películas o series.
- Provee contenido ilegal.
- Gratuito.
- Red social.

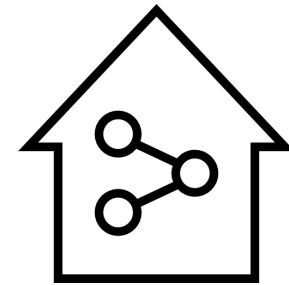


- Críticas de usuarios no registrados.
- Prueba gratuita.





# La comunidad



Las **personas involucradas** en el proyecto:

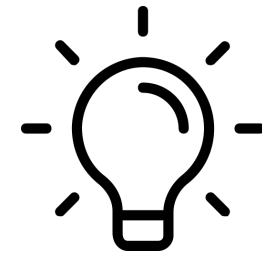
- Equipo de desarrollo
- Equipo de UX
- Product owner
- Área de marketing
- Área de finanzas

03

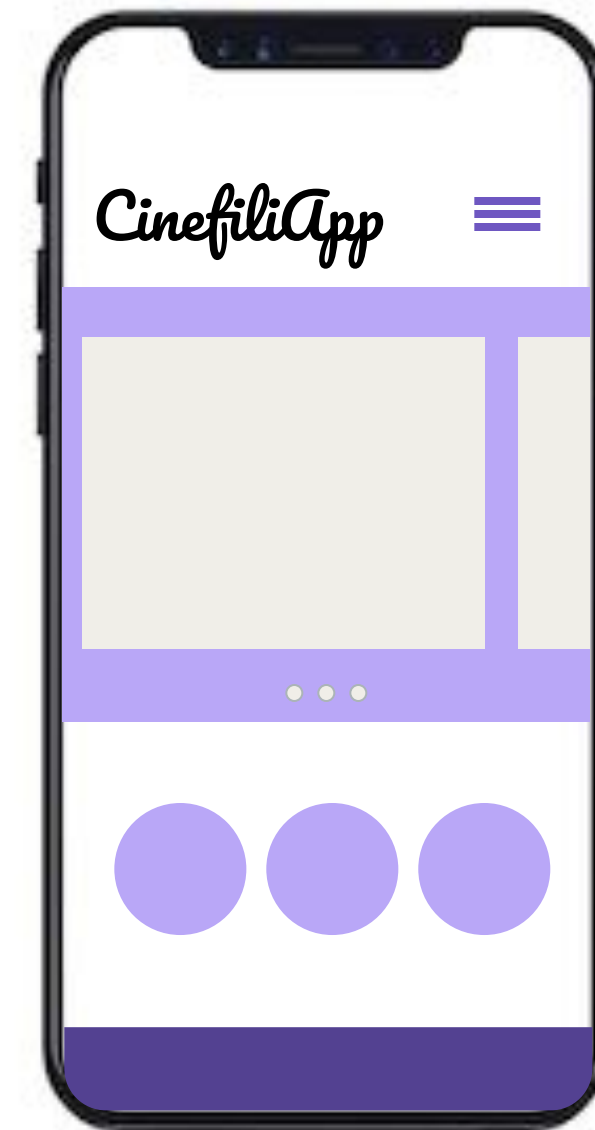
# Técnicas enfocadas en el **cómo**



# La solución



Para lograr esto, se ha trabajado junto con unas plantillas móviles para diseñar entre todos un prototipado de baja fidelidad. Este servirá para representar la interacción del usuario final con nuestro producto.





# Los miedos

Realizamos una matriz de riesgo. Todas las personas involucradas han expuesto los posibles riesgos y los etiquetaron según **bajo**, **medio** y **alto riesgo**.

## Riesgo bajo

- La tecnología a utilizar.
- Seguridad para evitar fraude.

## Riesgo medio

- El público objetivo es muy exigente.
- Existen múltiples fuente de información.

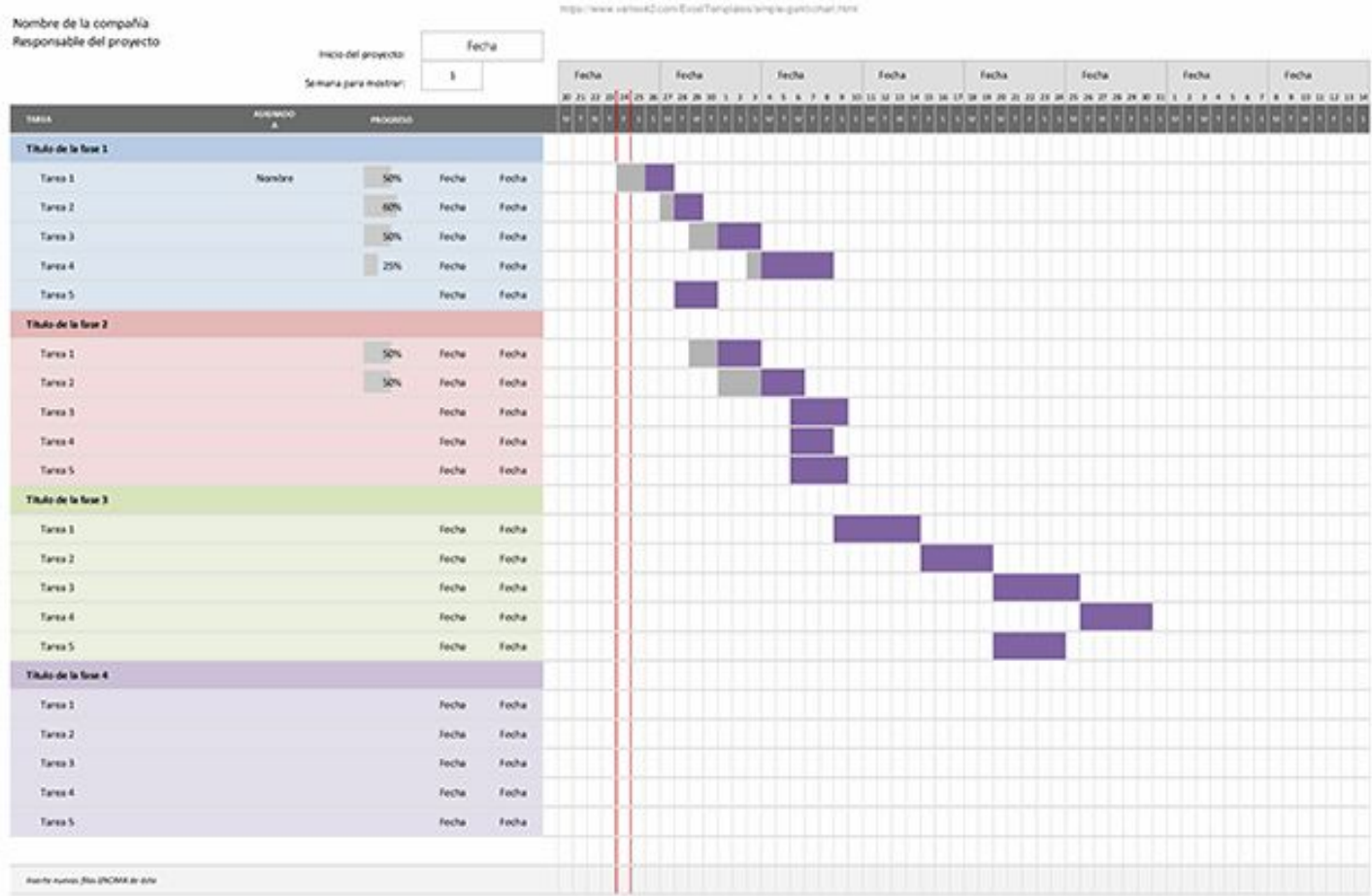
## Riesgo alto

- Infraestructura para tener disponibilidad 24 hs.
- Grande competidores.



# Tamaño

Para tener un aproximado del tamaño de proyecto se realizó un **diagrama de Gantt**. De este modo, se organizaron las etapas en la primera columna y luego, en la primera fila las fechas del calendario. Esto permite indicar los inicios y finales aproximados de cada ítem y dar una visión de cuánto tiempo llevará la realización del producto.





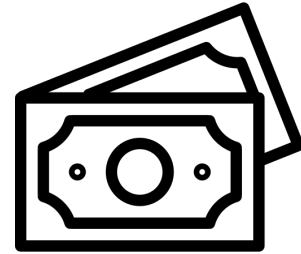
## Trade-off

Todas las personas participantes de la sesión debaten y priorizan los diferentes aspectos que tendrá el producto. El resultado de la aplicación para cinéfilos fue:

- **Calidad.** El público objetivo es conocido por ser muy exigente y se prioriza que el producto sea de calidad y se distinga por ello.
- **Seguridad.** La piratería es uno de los principales problemas del rubro cinematográfico, por lo que la seguridad de las películas y series no es un tema menor.
- **Experiencia de usuario.** Debe permitir aprovechar cada dato que se tenga del contenido y asegurar una experiencia única al usuario.
- **Presupuesto.** No hay inconvenientes con la inversión. Sin embargo, no hay que sobrepasarse para asegurar nuevos proyectos.



# ¿Cuánto cuesta?



Teniendo en mente el equipo que trabajará en el proyecto, se pueden calcular los costos aproximados:

- 4 Desarrolladores
- 1 UX
- 1 Product owner
- 2 Tester/QA
- Aportaciones del equipo de marketing y finanzas.

Con el equipo disponible y la estimación de tiempo de un año podemos calcular lo siguiente:

- 8 personas en 12 meses = \$ 960.000

## En esta sesión es importante

Conocer los sueldos aproximados de los perfiles involucrados y el tamaño del proyecto.

