

## DEFINICIÓN DEL PROYECTO

### 1 IDENTIFICACIÓN

Proyecto	StreamGuide	
Responsables	-Ignacio Andres Castillo Rendon -Anderson Fabian Garcia Nieto	
<b>Historia:</b> Después de lo ocurrido en pandemia, en el afán de las grandes empresas distribuidoras de películas por no perder más de lo que ya habían perdido por la cuarentena y la prohibición de la proliferación de gente en espacios cerrados, empezaron a crearse diversas plataformas de streaming imitando el éxito que Netflix había cosechado desde años antes.  Este modelo de películas en streaming al ser la única hipotética fuente de dinero que las empresas distribuidoras podían tener, llegó a existir una cantidad abundante de estas aplicaciones, tanto que saturó el mercado. Al final, terminaron sobreviviendo las que tenían las mejores franquicias y los mejores derechos de películas, que son las que se comentaron previamente.  Aun así, con todo el tema de los derechos de películas que fueron cambiando entre diferentes empresas, y el mismo desconocimiento de la gente de ello, las personas adquieren estos servicios de streaming pero no conocen en profundidad todo lo que puede ofrecer cada uno de los catálogos de películas, y se pasean entre las plataformas de streaming buscando su lista de películas favoritas.		
Número	Fecha	Descripción
01a	S05	Propuesta inicial
01b	S07	Actualización del entregable considerando: -Se entrega el modelo conceptual aceptando los cambios del profesor. -Se entregan las consultas operacionales -Se entregan un modelo de funciones -Se entrega el modelo conceptual coloreado por Grandes Conceptos
02a	S11	Propuesta intermedia
02b	S13	Actualización del entregable considerando: <a href="#">describir cambios</a>
03a	S17	Propuesta final

### 2 INTRODUCCIÓN

#### 2.1 Tema del proyecto

##### TEMA

- El tema del proyecto está relacionado al mundo del séptimo arte, de las películas, principalmente las relacionadas a plataformas de Streaming.

##### INTERES DEL TEMA

- Este tema es interesante debido a la época contemporánea en la que vivimos, las películas son uno de los principales medios de entretenimiento e independientemente del género de preferencia, es algo que es parte de la cultura actual.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

Para la fuente de información, se usarán las mismas plataformas de streaming, donde se sacarán los datos necesarios para llevar a cabo el proyecto

## MECANISMOS DE VALIDACION

Para validar la solución propuesta, se utilizarán los siguientes mecanismos:

**Pruebas de Usuario:** A varias personas se les pedirá que realicen distintas pruebas. Permitiéndonos evaluar la usabilidad, la efectividad y también se tomará en cuenta el comentario sobre este.

**Revisión de expertos:** Se le pedirá al profesor que revise la solución propuesta, y se tomará y aplicará su experiencia y comentario.

-

## 2.2 Organización

Los principales interesados serán las compañías que ofrecen servicios de streaming:

Siendo las más populares en estos días:

- **Netflix:** La misión de Netflix dice que “En Netflix, queremos entretener al mundo. Independientemente de tus gustos y de donde vivas, te damos acceso a las mejores series, documentales, películas y juegos”



- **Disney+:** La misión de Disney+ tiene como objetivo “entretener, informar e inspirar a personas de todo el mundo gracias a una capacidad inigualable para contar historias”.



- **MAX:** La misión de MAX (HBO Max) va en satisfacer las necesidades de entretenimiento e información de sus clientes superando los estándares de servicio, e innovación de sus competidores.



- **Amazon prime:** Amazon prime video tiene como misión “brindar a los consumidores la mejor experiencia de video digital del mundo”



- **Apple TV:** La misión de Apple TV se pone como meta “permitir buscar y ver todas las películas y programas de televisión disponibles cómodamente desde un único sitio.”



- El interés de estos, aunque dicen que es el entretenimiento, también se basa en no dejar que la competencia de las plataformas de streaming ganen terreno en algo nuevo, por eso buscamos que nuestros números hablen por nosotros.

### 3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

#### 3.1 Problema

##### ¿CUAL ES LA PROBLEMÁTICA?

El problema a solucionar es la difícil selectividad a la hora de escoger uno entre los diversos servicios de streaming, debido a la gran diversidad para elegir, queremos solucionar esta problemática, permitiendo a la comunidad saber con claridad cuál es la mejor opción para esta, por sus gustos y elecciones.

Con este problema podemos aprovechar la lucha entre las empresas de streaming debido a la competencia entre estas, así como ofrecemos un servicio personalizado a la comunidad, también puede ser usado para dar información a las compañías sobre el comportamiento de su rivalidad en cuanto a popularidad de películas según el género, y la selectividad de las personas.

##### BENEFICIOS ESPERADOS

El beneficio principal que se espera es que la comunidad use el proyecto como guía para la elección de sus películas y sus servicios de streaming.

#### 3.2 Objetivos

##### IMPACTO DEL LOGRO EN LAS METAS DEL NEGOCIO

Este sistema contribuye directamente a alcanzar las metas del negocio al incrementar la satisfacción del usuario, lo que puede llevar a una mayor lealtad y a que los usuarios recomienden el sistema a otros. Al facilitar la búsqueda y permitir que los usuarios encuentren rápidamente el contenido que

buscan, se fomenta un uso más frecuente de la plataforma.

Asimismo, al mejorar el proceso de selección de servicios de streaming según las preferencias individuales, el sistema puede ayudar a las plataformas de streaming a disminuir la tasa de cancelaciones y atraer a nuevos clientes que aprecian la conveniencia y el enfoque personalizado.

#### **OBJETIVOS GENERALES:**

El objetivo principal de la organización es hacer que las plataformas de streaming generen una mejor calidad del servicio al cliente, permitiéndoles que así mismo la comunidad invierta más en ellos.

El objetivo secundario es dar más claridad a la comunidad sobre su elección de plataforma de streaming, permitiendo que esta sepa que contenido se alinea más a sus gustos.

#### **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- **Consolidación de Catálogos:** Integrar y organizar los catálogos de películas de varias plataformas de streaming en un solo lugar, permitiendo a los usuarios comparar opciones y explorar contenido de manera eficiente.

- **Personalización de Recomendaciones:** Implementar un sistema de filtrado que permita a los usuarios buscar películas basadas en sus preferencias personales (género, director, elenco, etc.), ayudando a reducir el tiempo de búsqueda y mejorando la experiencia de entretenimiento.

- **Optimización Económica:** Proporcionar información detallada que permita a los usuarios elegir las plataformas de streaming que mejor se adapten a sus gustos y presupuesto, evitando suscripciones innecesarias y maximizando el valor obtenido por el usuario.

- **Acceso a Información Detallada:** Ofrecer descripciones detalladas de las películas (año de lanzamiento, director, elenco, género) para que los usuarios puedan tomar decisiones informadas sobre qué contenido ver.

### **3.3 Alcance**

#### **INCLUYE**

Desarrollar una base de datos robusta y escalable que permita almacenar, gestionar y consultar información detallada sobre películas, series y documentales provenientes de diversas plataformas de streaming. La plataforma debe permitir la gestión de usuarios con diferentes roles y funcionalidades, así como la visualización y análisis de la información por parte de empresas.

## EXCLUYE

**Transacciones financieras:** No se incluirán funcionalidades relacionadas con pagos, suscripciones, alquiler de películas, ingresos de las plataformas ni costos de producción.

**Análisis financieros:** No se realizará ningún tipo de análisis financiero sobre el desempeño de las películas o plataformas.

**La exclusión completa de datos financieros:** No solo se excluyen las transacciones, sino también cualquier tipo de análisis relacionado con dinero.

**La razón de la exclusión:** Se aclara que la dificultad de obtener esta información y el enfoque del proyecto en otros aspectos son los motivos principales.

**Fuentes de datos:** Al excluir la información financiera, es importante identificar otras fuentes de datos confiables para alimentar la base de datos. Por ejemplo, bases de datos de películas abiertas, APIs de plataformas de streaming (si están disponibles), y sitios web especializados en cine.

**Ética y legalidad:** Al utilizar datos de terceros, es fundamental respetar los términos de servicio y las políticas de privacidad de las fuentes de información.

### 3.4 Factores críticos de éxito

Dentro los principales factores críticos para el éxito se encuentran:

- Falta de comunicación entre los integrantes del proyecto
- La cantidad de programas existentes en las diferentes plataformas de streaming
- La cantidad de tiempo dedicada al proyecto.
- La cantidad de créditos que inscribió cada uno, con una diferencia de 2 créditos.
- La lejanía en la que vive cada estudiante, siendo 1 hora por parte de uno y 1:30 por parte del otro.
- Distribución equitativa del trabajo.
- Falta de organización con respecto a los entregables.
- Falta de compromiso por parte del otro integrante.
- Cancelación de la materia por parte de la otra persona, o por ambas.

## 4 PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO

¿Cuáles son los entregables de este primer semestre? ¿por qué se seleccionaron estas áreas?

Hito / Entregable	Fecha Meta
Modelo conceptual general	S07
Ciclo uno de desarrollo <a href="#">Indicar el área definida</a>	S13

Ciclo dos de desarrollo Indicar el área definida	S17
---	-----

