# DEFINICIÓN DEL PROYECTO

## 1 IDENTIFICACION

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Proyecto** | What Watch? | | |
| **Responsables** | Mateo Olaya Garzón, Andrés Camilo Oñate Quimbayo | | |
| **Historia** | | | |
| **Número** | | **Fecha** | **Descripción** |
| 01a | | S03 | Propuesta inicial |
| 01b | | S05 | Actualización del entregable:   * Reformulación del proyecto * Diseño conceptual general. |
| 01c | | S07 | Modelo conceptual extendido  Corrección modelo conceptual general |
| 01d | | S09 | Diseño lógico. Estructura + Declarativas.  Correcciones modelo conceptual extendido. |
| 01e | | S11 | Correcciones:   * Modelo lógico: nuevas tablas, Pk’s y Fk’s corregidas, relaciones corregidas * Modelo conceptual extendido: multiplicidades corregidas, atributos eliminados * SQL: se corrigieron atributos, se añadieron tablas, restricciones y demás acorde al modelo lógico. |
| 01f | | S16 | Definicion de CRUD’s + Modelo Fisico + definicion de vistas, paquetes y procedimientos |
| 01g | | S17 | Seguridad: Paquetes, roles y diagramas.  Correcciones:   * Consultas gerenciales. * Consultas Operativas |

## 2 INTRODUCCIÓN

### 2.1 TEMA DEL PROYECTO

Organizar toda la información de los usuarios que consumen contenido multimedia, optimizando así las recomendaciones, experiencia de usuario, consumo y brindando a la organización una mejor idea de que títulos ofrecer y que títulos no.

Las películas y series son un tema del que siempre hay interés por parte de nosotros y de las personas en general con el auge de los servicios de Streaming VOD

En los últimos años.

Encontramos que con crecimiento de estas plataformas el contenido que ofrecen puede llegar a saturar el usuario quien ingresa a estas queriendo desconectar y disfrutar de una buena serie o película y termina pasando más tiempo mirando que ver para al final no saber que elegir y abandonar la plataforma de streaming.

Nuestras fuentes son webs especializadas en la recolección de datos acerca de contenido multimedia.

La solución será validad mediante pruebas que retornen datos coherentes acordes con los resultados esperados después de la implementación de la base de datos.

### 2.2 Organización

### 

**WHAT WATCH?**

What watch es un servicio especializado en el contenido multimedia como series y películas que se encarga de hacer una recopilación y recomendación personalizada a los usuarios para que sepan que ver en sus servicios de streaming favoritos, para así pasar más tiempo disfrutando de sus series y películas y menos debatiendo entre cuales de estas ver.

### Logotipo, nombre de la empresa Descripción generada automáticamente

La misión de What Watch? es:

“Nos esforzamos por ofrecer a nuestros clientes la mejor recomendación posible, de una manera personalizada en base a sus gustos y estadísticas registradas de sus plataformas VOD de la mejor selección disponible de contenido multimedia con la mayor comodidad y facilidad”.

La visión de What Watch? es: «Ser la principal opción de los usuarios a la hora de elegir el contenido que van a disfrutar.».

Existen muchas opciones de patrocinio, desde las productoras audiovisuales, las plataformas VOD hasta los anunciantes interesados en tener la atención de nuestro público.

## 3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Con el reciente crecimiento de los servicios de VOD el catálogo que estas organizaciones ofrecen es tan amplio al punto que el usuario puede pasar horas eligiendo algo que sea de su interés.

Es así como nace What Watch? Que busca que los usuarios pasen mas tiempo disfrutando el contenido que tienen disponible y menos debatiendo cual deberían disfrutar.

Buscamos dar solución a esto, recomendando el mejor contenido en base a las opiniones de los portales especializados, de los usuarios y haciendo una recomendación única y personalizada para cada usuario en base a sus gustos opiniones y estadísticas en las plataformas que este utiliza.

Así como se ha normalizado el consumo multimedia en los últimos años cuando antes era impensable sin recurrir a medios tradicionales como cine o televisión, esperamos que What Whatch? Se convierta en algo normal para los usuarios antes de disfrutar su contenido y se piense en este como un asistente confiable sin recaer en un servicio en específico.

## 3.2 Objetivos

* Recopilar información acerca de lo que los usuarios quieren y esperan disfrutar en las distintas plataformas.
* Analizar la información obtenida para establecer relaciones con el contenido que las plataformas poseen y con el que cada usuario quiere disfrutar.
* Presentar salidas coherentes con las solicitudes que se le haga a la base de datos.

Cumpliendo estos objetivos se espera fidelizar a los usuarios y atraer los potenciales usuarios brindando recomendaciones de calidad que destaquen a la plataforma de cara al público para de esta manera tener la mayor audiencia en términos de cantidad, permanencia, acorde a la visión que la misma empresa tiene.

## 3.3 Alcance

* What Watch? NO es una plataforma de VOD, es decir no es una plataforma de reproducción de video.
* What Watch? Busca crear comunidad entre sus usuarios.

## 3.4 Factores críticos de éxito

* Lograr recopilar estadísticas de uso personales de cada usuario en las distintas plataformas VOD ajenas a la organización.
* Veracidad de los datos obtenidos que alimentan la base de datos para realizar el análisis.
* Masificar el uso de la plataforma al ser algo distinto y dependerá de la implementación que hagamos de la misma.

## 4 PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO

|  |  |
| --- | --- |
| Hito/Entregable | Fecha meta |
| Modelo conceptual general | S05 |
| Modelo conceptual extendido | S07 |
| Diseño lógico. Estructura + Declarativas.  Correcciones modelo conceptual extendido. | S09 |
| Modelo Fisico + Vistas + Paquetes y procedimientos | S16 |