

RADIOGRAFÍA APP



SPOTIFY

Castrillo Ramírez Luis Enrique
Hernández Díaz Osvaldo
Martínez Ramírez José Ángel
Velasco Pachuca Bryan

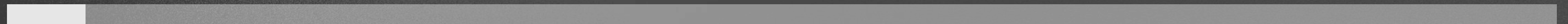
CÓMPUTO
MÓVIL



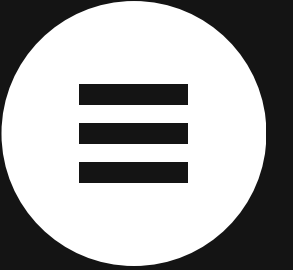
¿POR QUÉ SPOTIFY?



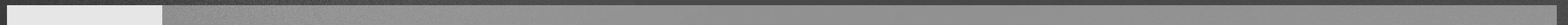
- Elegimos Spotify porque combina aspectos técnicos y de negocio.
- Examinar su optimización de recursos móviles (datos, batería, streaming) y uso de machine learning.
- Conocer porque es líder en streaming musical, así como su modelo de suscripción y publicidad.
- Para analizar desafíos técnicos y el impacto en el mercado global.



HISTORIA SPOTIFY

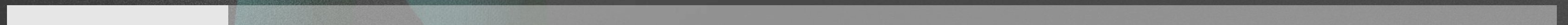


- Fundado en 2006, lanzado en 2008 por Daniel Ek y Martin Lorentzon en Suecia.
- Para dar respuesta a la crisis de piratería en la industria musical causada por Napster y LimeWire.
- Su misión: ofrecer una alternativa legal y accesible para usuarios y artistas mediante el streaming de música.

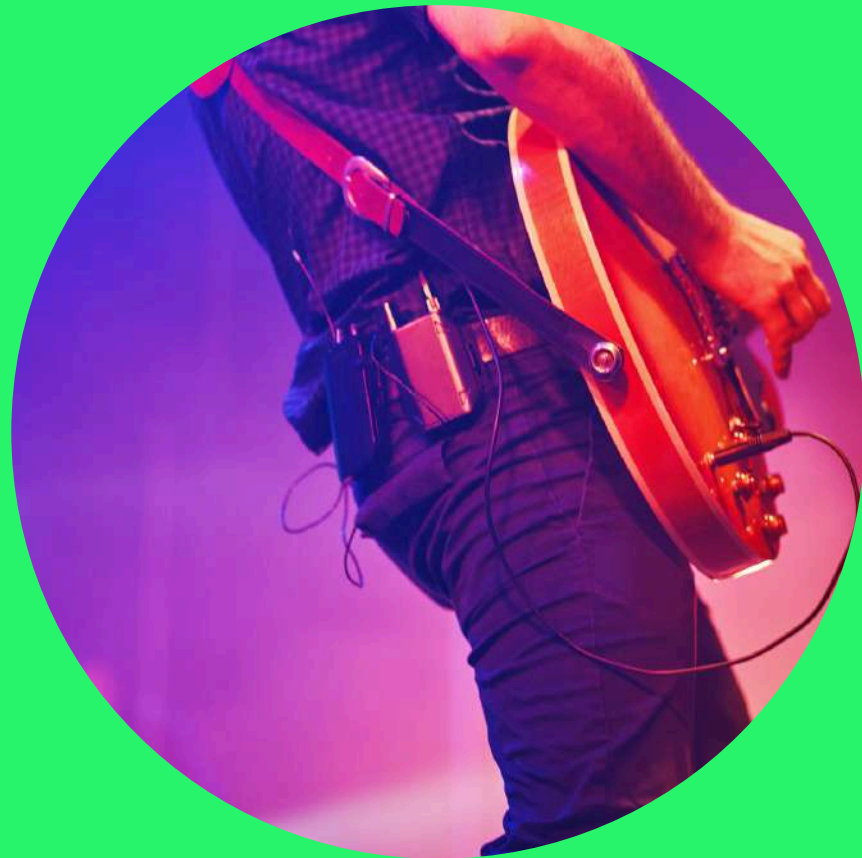


¿CUÁL ES SU OBJETIVO PRINCIPAL?

- Democratizar la música mediante streaming, eliminando la necesidad de comprar álbumes.
- Ofrecer acceso legal a millones de canciones con opciones gratuitas o de suscripción.
- Beneficiar a los artistas mediante distribución y monetización controlada.
- Reducir la piratería y adoptar un modelo de suscripción y regalías.



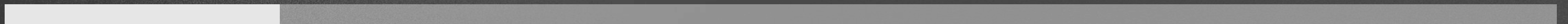
INDUSTRIA A LA QUE PERTENECE



BEST GUITAR PLAYER OF THE MONTH



- Forma parte de la industria musical y medios digitales.
- Actúa como intermediario entre artistas, sellos discográficos y oyentes.
- Ha cambiado el modelo de negocio, pasando de ventas físicas al streaming.



IMPACTO SOCIAL Y CULTURAL



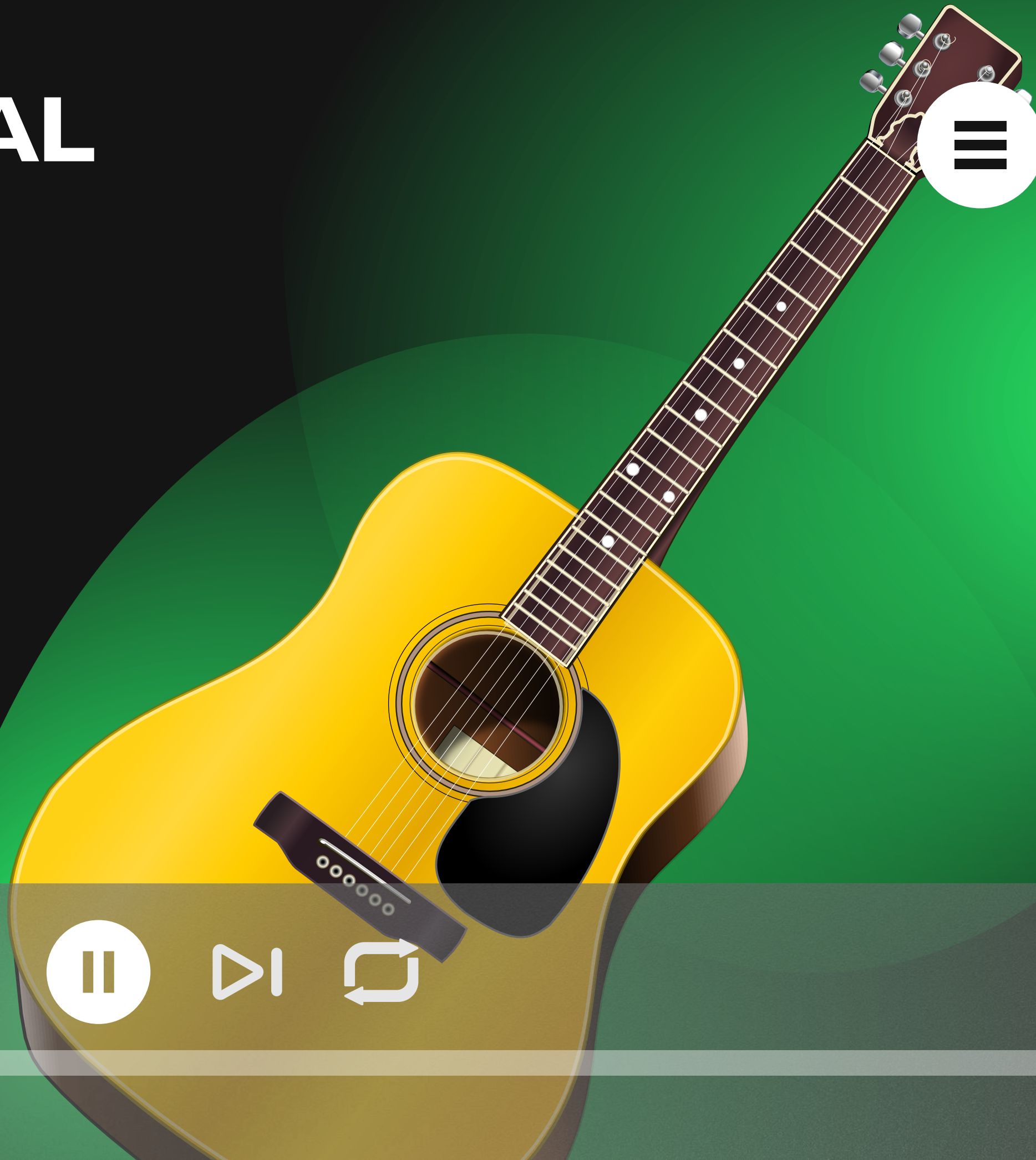
Declive de CDs y descargas digitales.



Ascenso del streaming.



Cambio en los hábitos de escucha.



IMPACTO SOCIAL Y CULTURAL



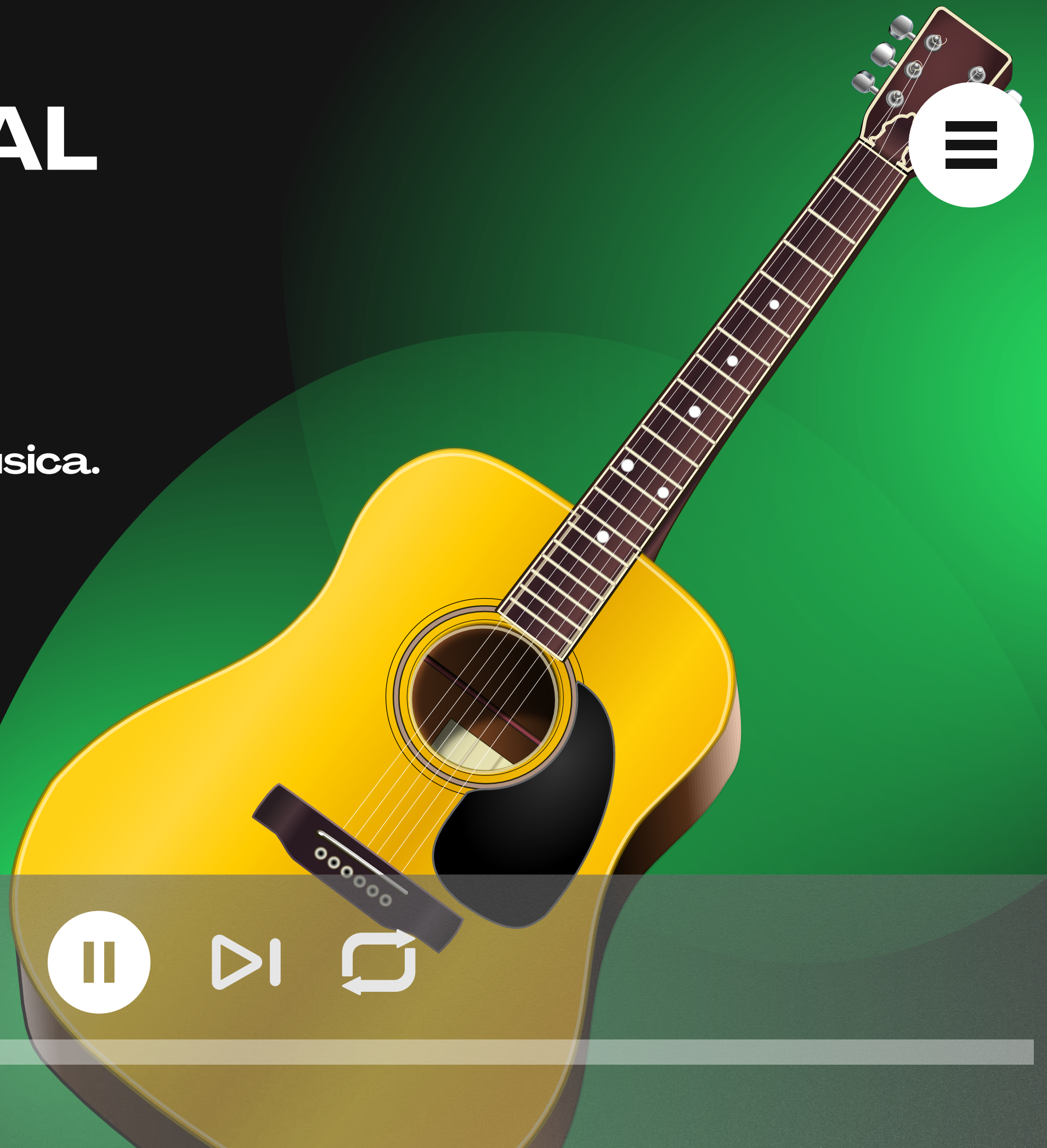
Estadísticas de consumo de música.



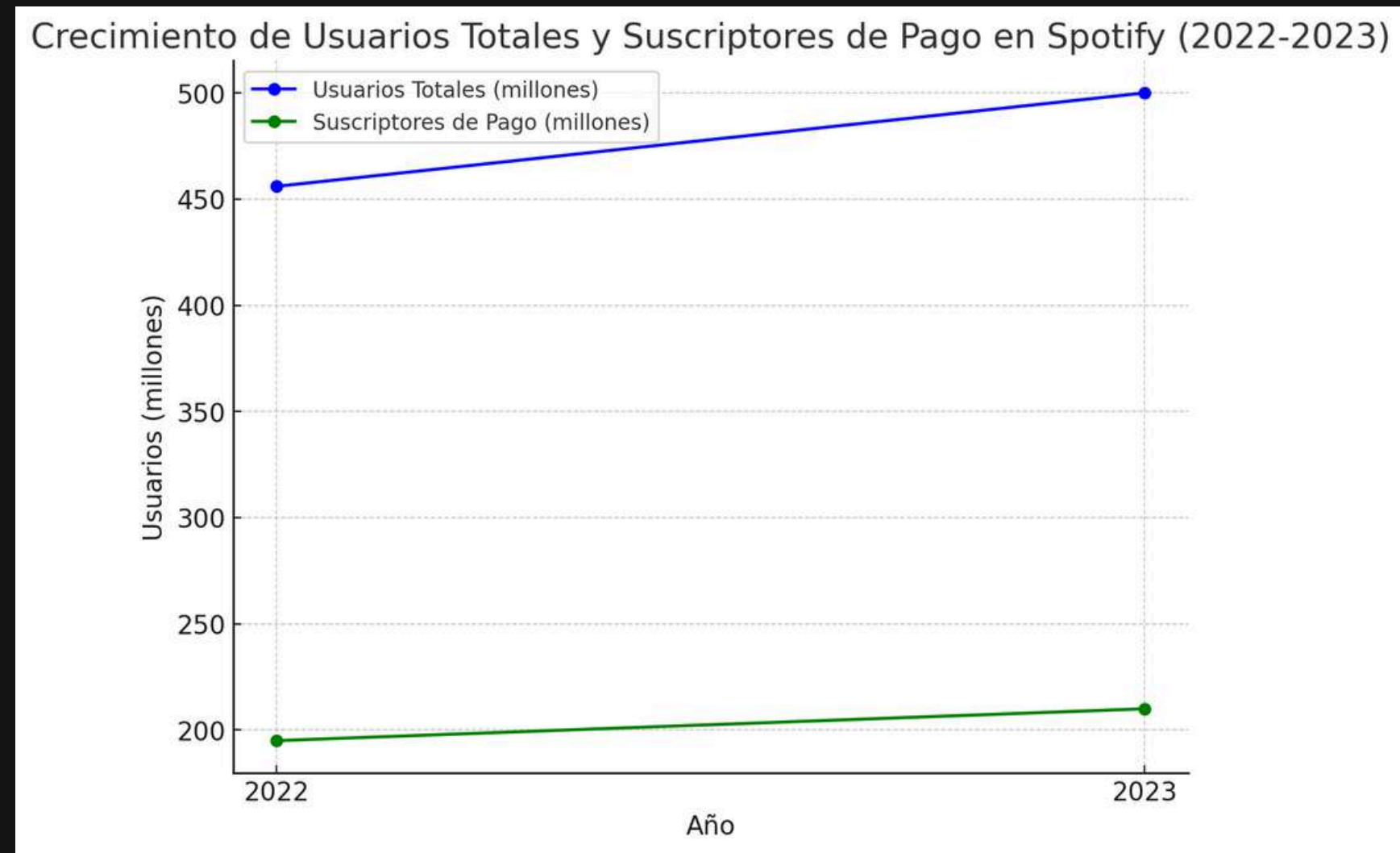
Impacto en la industria musical.



El fin de la propiedad musical.



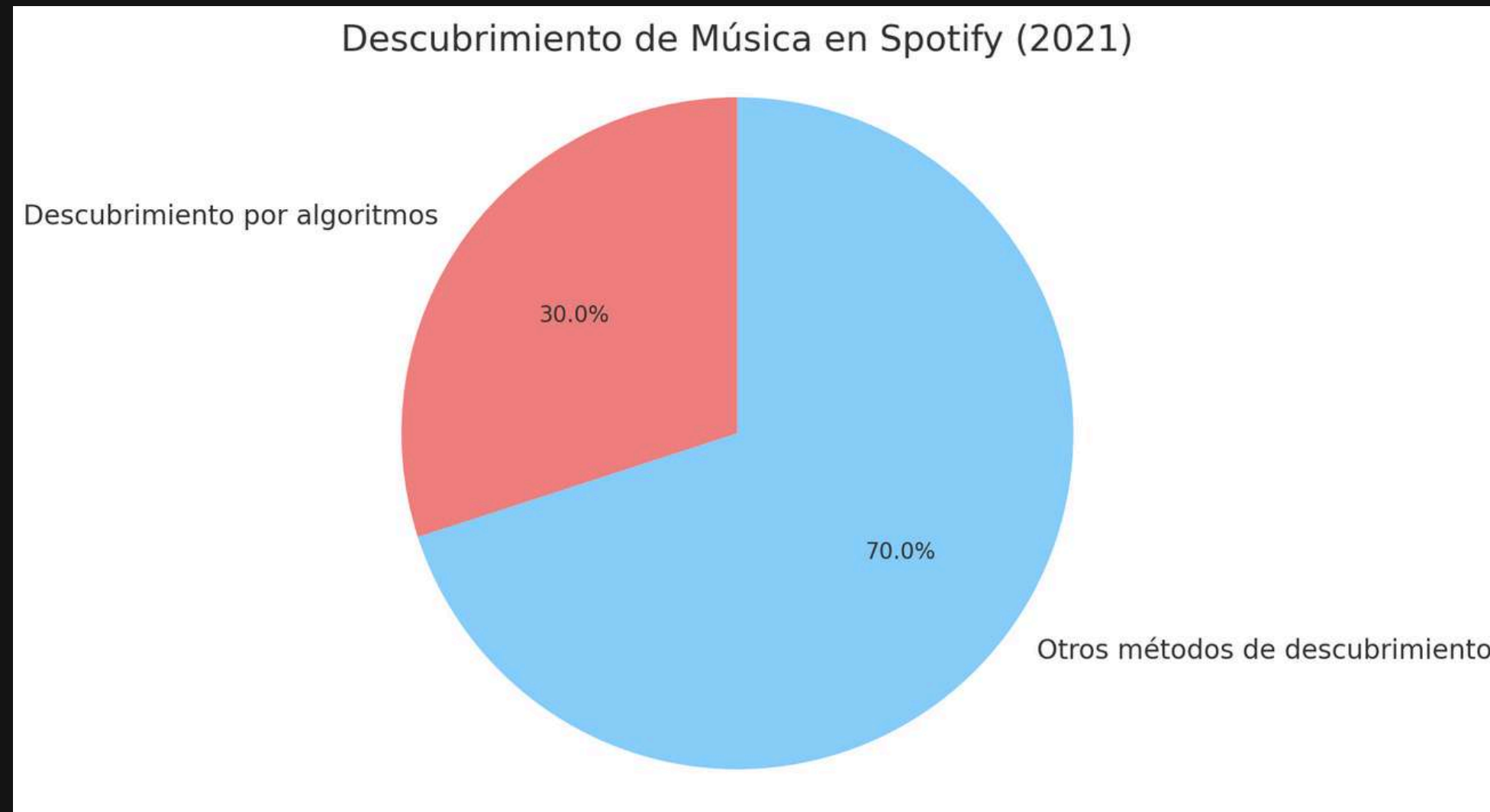
ESTADÍSTICAS **USUARIOS ACTIVOS**



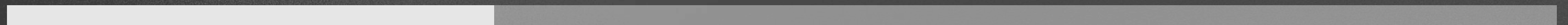
- **Spotify ha crecido constantemente desde 2008.**
- **En 2022, alcanzó 456 millones de usuarios activos.**
- **En 2023 superó los 500 millones de usuarios.**
- **Lidera frente a competidores como Apple Music y Amazon Music.**



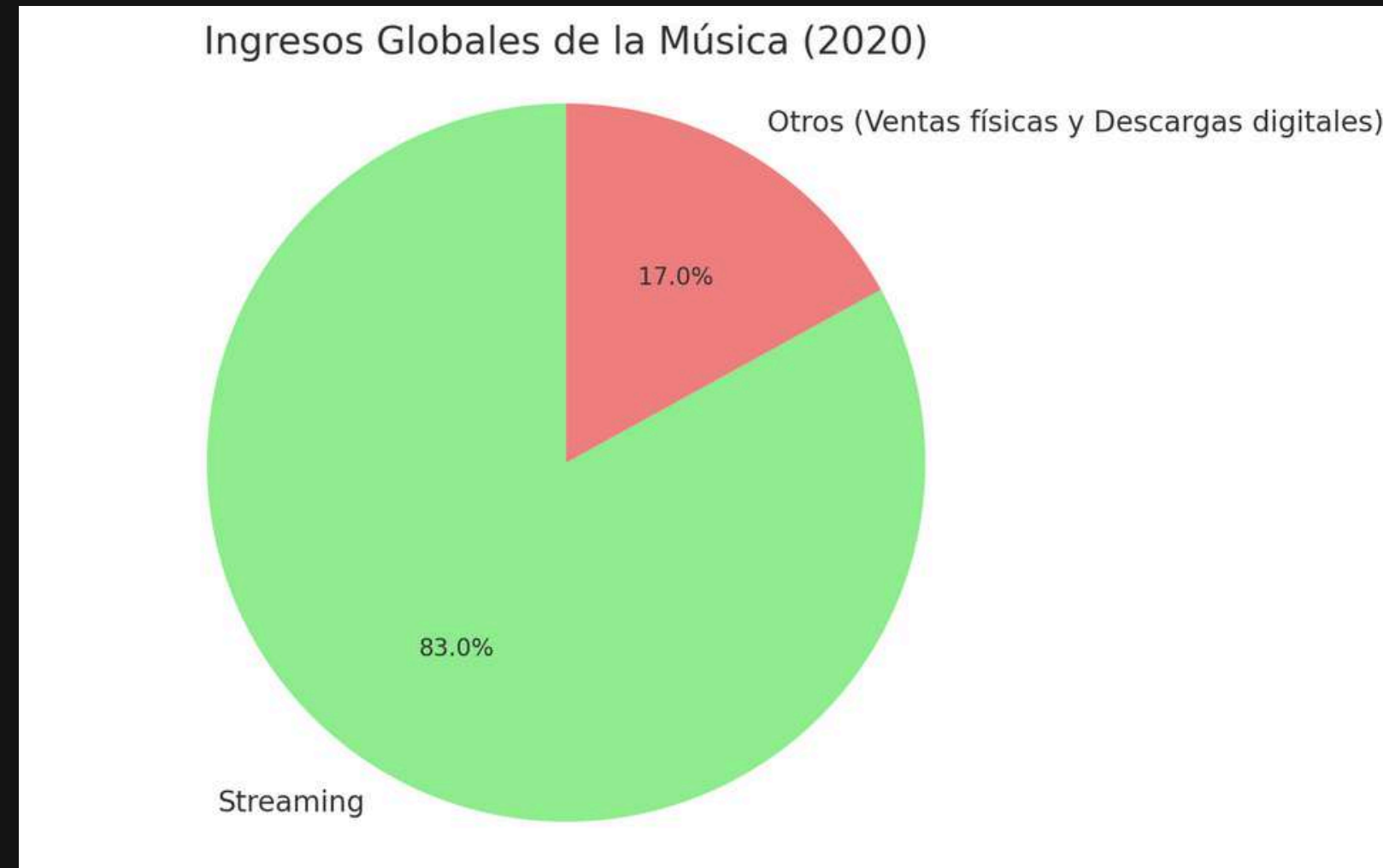
ESTADÍSTICAS **HABITOS DE ESCUCHA**



- En 2021, se escuchaban en promedio 18.4 horas de música por semana.
- El 30% de los usuarios descubren música nueva a través de algoritmos como Discover Weekly.
- Las playlists son la principal forma de consumir música, con millones creadas y seguidas por usuarios y la plataforma.



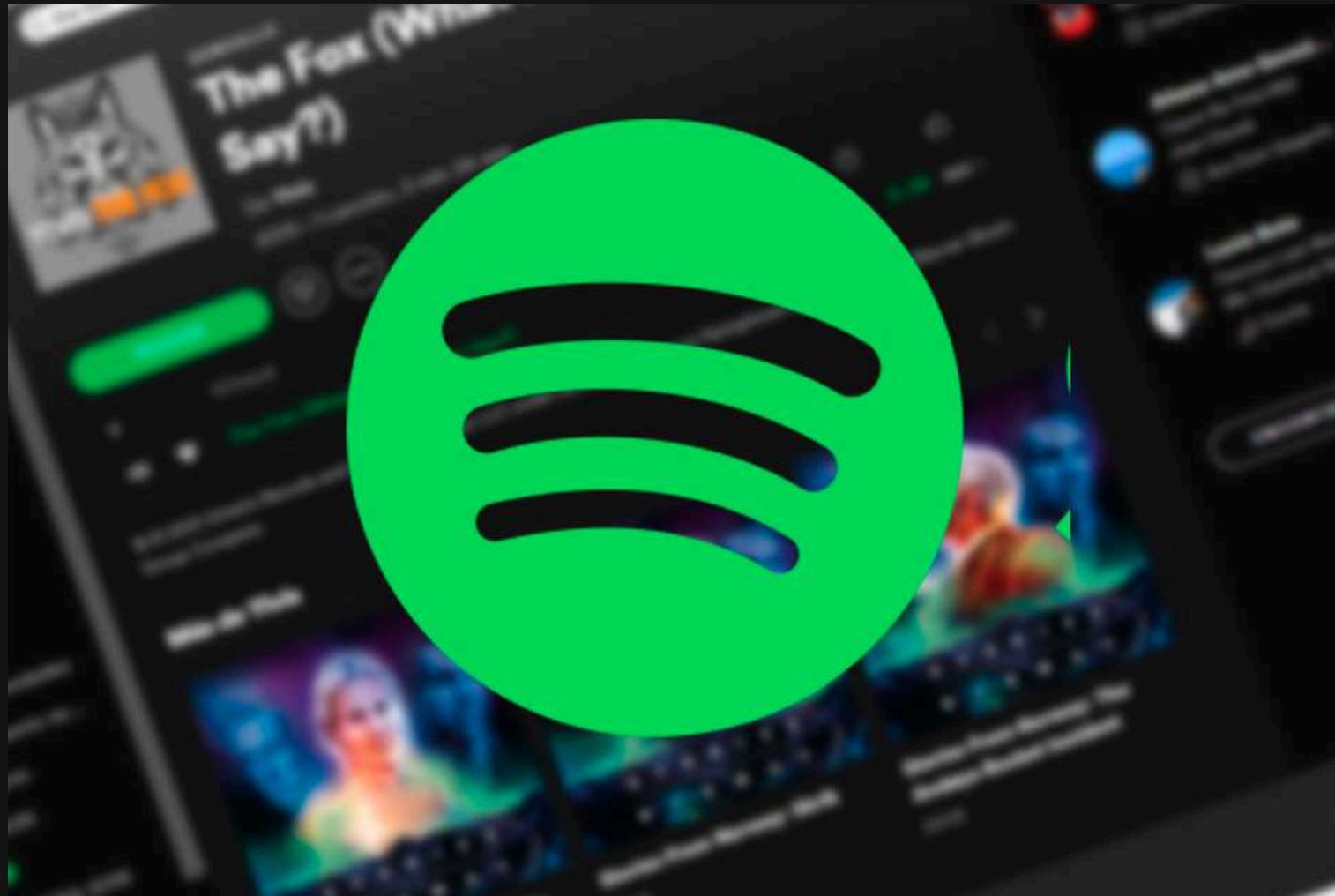
ESTADÍSTICAS EN EL MERCADO



- En 2020, el streaming representó el 83% de los ingresos globales de la música.
- Spotify ha pagado más de 30 mil millones de dólares en regalías desde su lanzamiento.
- Las reproducciones de artistas independientes aumentaron un 38% en los últimos cinco años, facilitadas por la distribución directa en plataformas como Spotify.

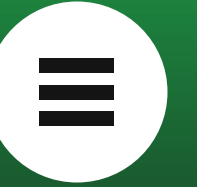


ESTADÍSTICAS **MODELO DE NEGOCIO**



- La industria musical creció 18.5% en 2021, impulsada principalmente por el streaming.
- Spotify fue clave en el cambio del modelo de propiedad (comprar música) al de acceso (suscripción).
- Su impacto sigue creciendo con la expansión de su base de usuarios.

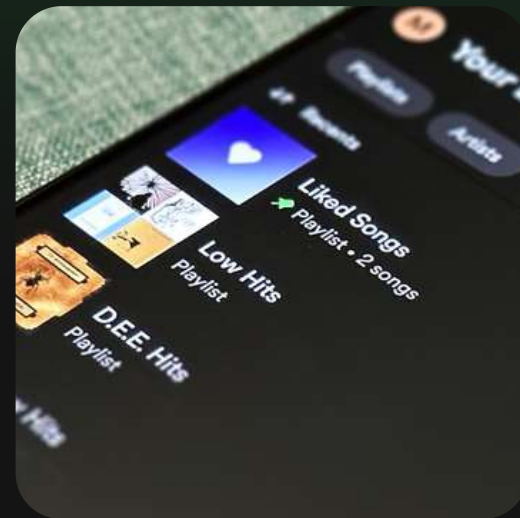




FUNCIONALIDADES



REPRODUCCIÓN
EN STREAMING



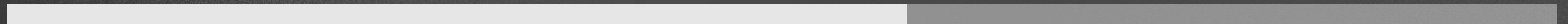
PLAYLISTS

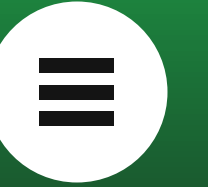


PERSONALIZACIÓN



PODCASTS





FUNCIONALIDADES



OFFLINE



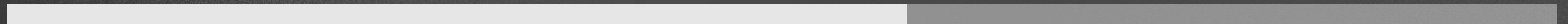
BÚSQUEDA
AVANZADA



SPOTIFY
CONNECT

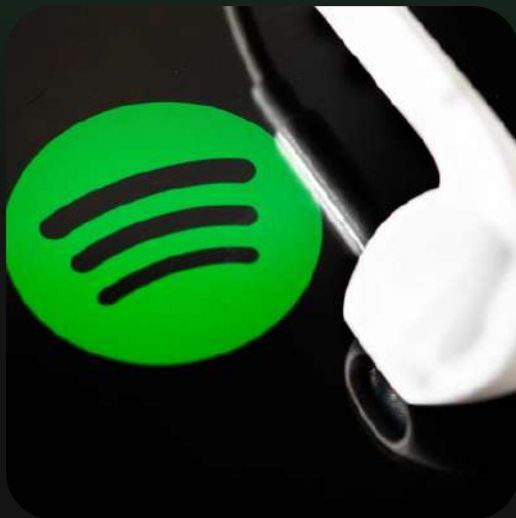


REDES
SOCIALES

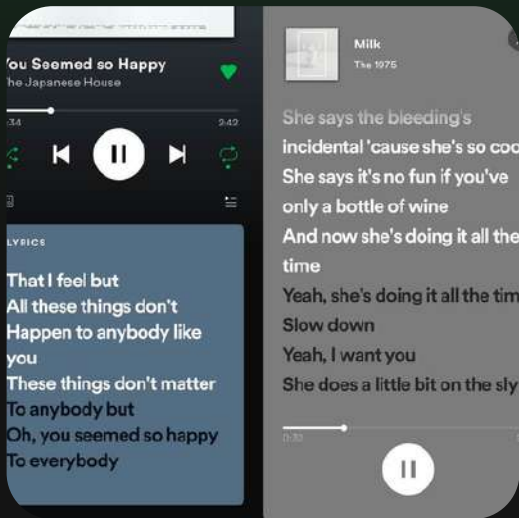




FUNCIONALIDADES



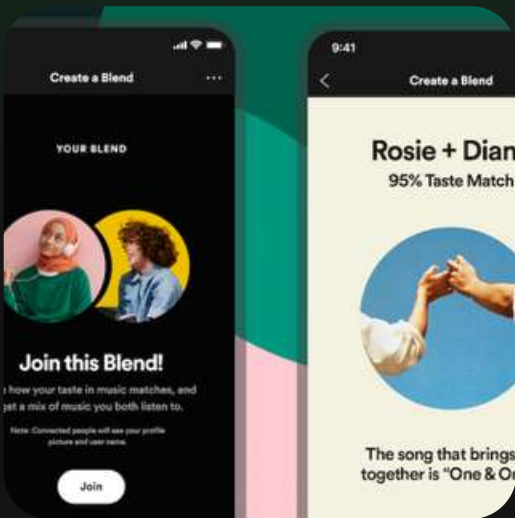
AUDIO
AJUSTABLE



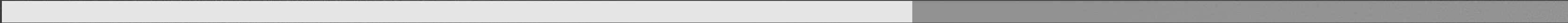
LETRAS DE
CANCIONES



SPOTIFY
WRAPPED



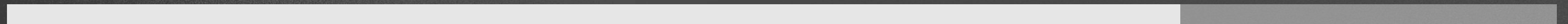
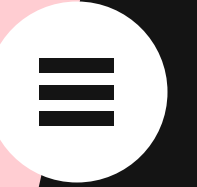
BLEND



PÚBLICO OBJETIVO

DISTINTOS SECTORES DE LA SOCIEDAD

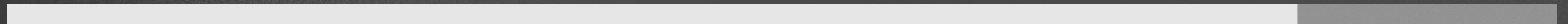
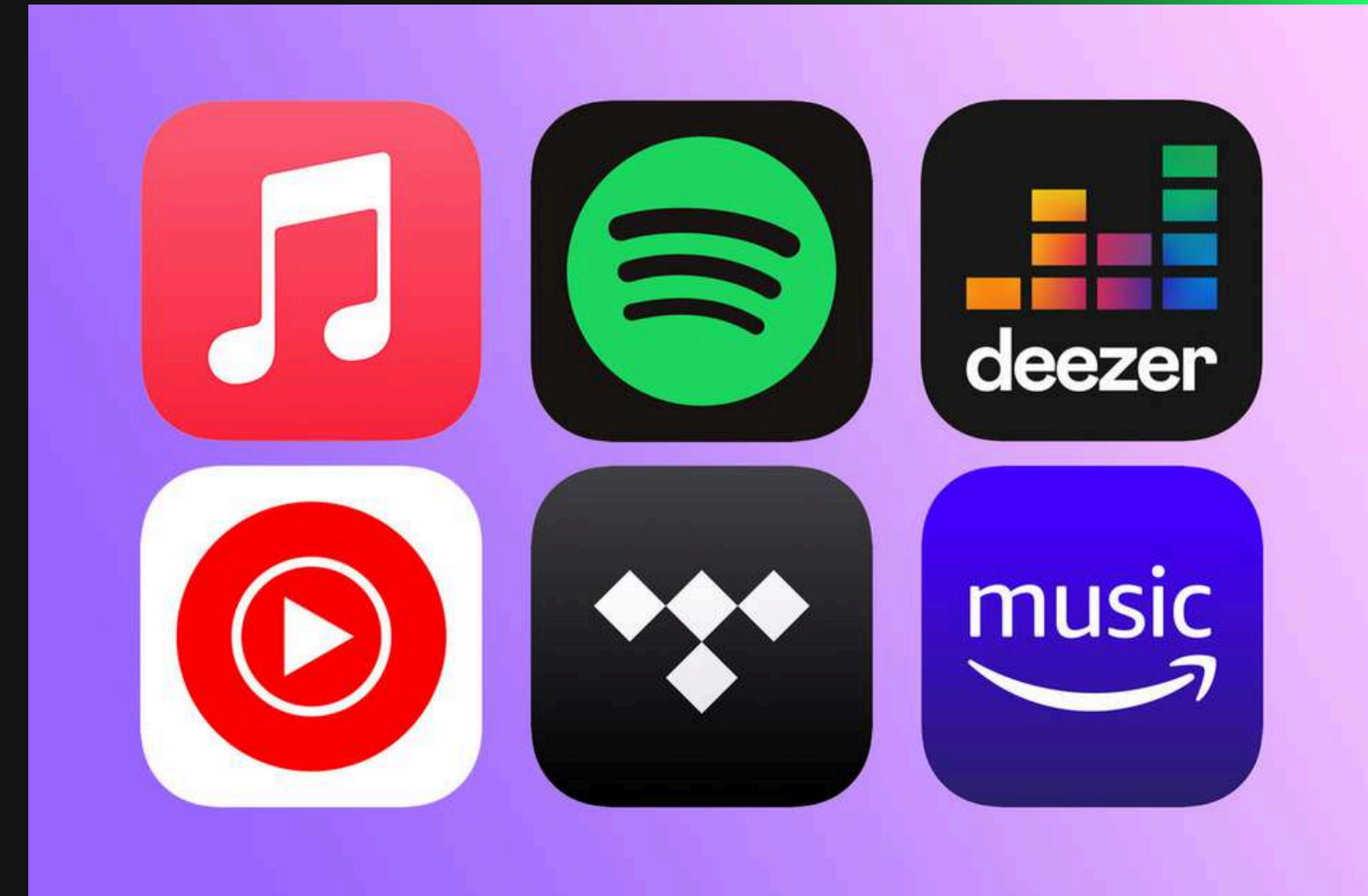
- Jóvenes
- Adultos jóvenes
- Profesionales y adultos mayores
- Estudiantes universitarios
- Amantes de la música y creadores de contenido



COMPETENCIA



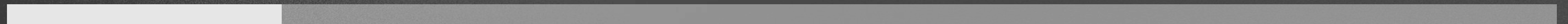
- **Apple Music:** Competidor fuerte, sin nivel gratuito, pero con mejor integración con dispositivos Apple.
- **Amazon Music:** Creció con Amazon Prime, aunque sus algoritmos no son tan avanzados como Spotify.
- **YouTube Music:** Personalización inferior a la de Spotify.
- **Tidal:** Enfocado en alta calidad de audio y derechos de artistas, pero con menos adopción debido a precios altos.



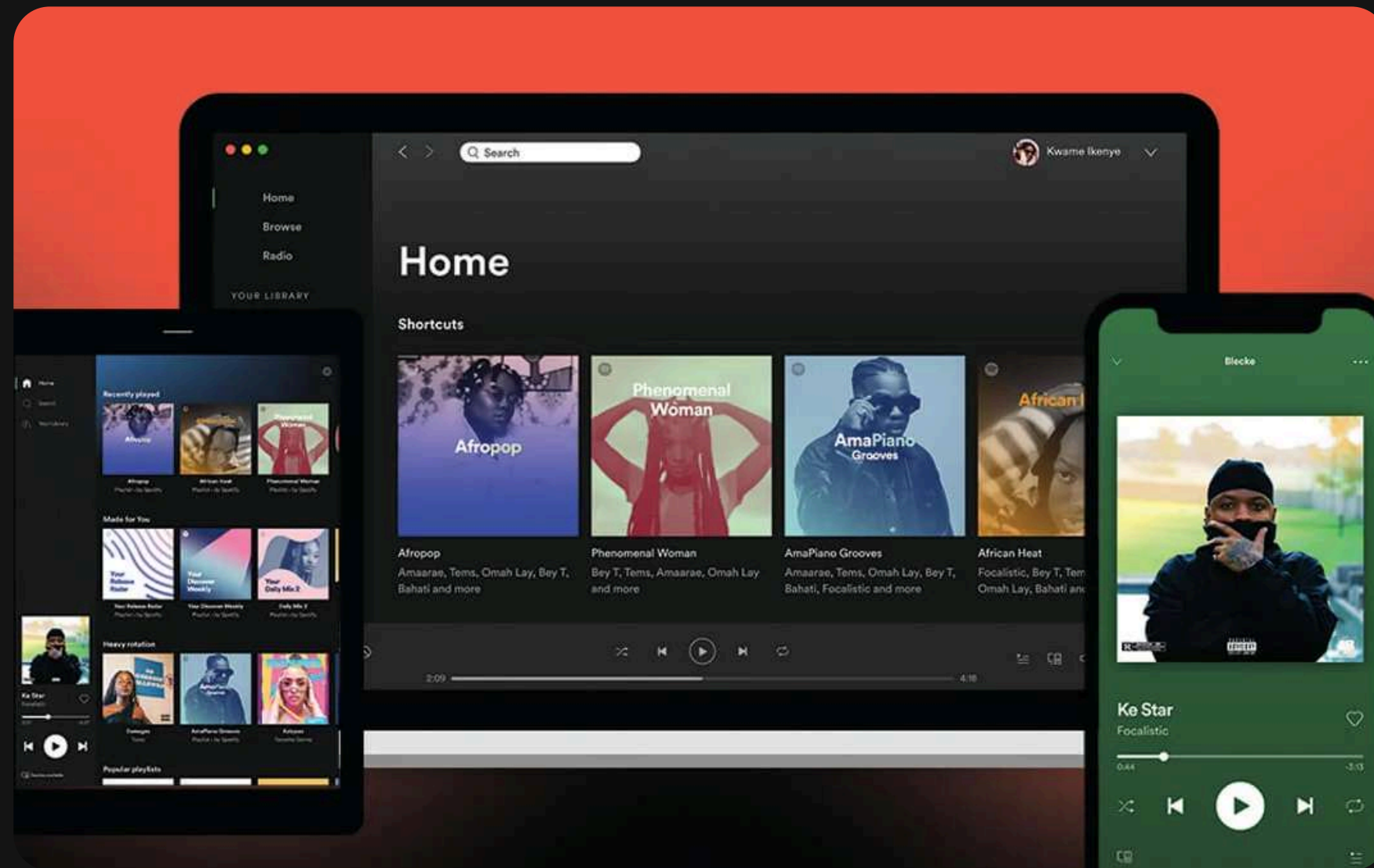
PROPIEDAD INTELECTUAL



- Spotify tiene 1,124 patentes globales, de las cuales 649 han sido concedidas.
- Más del 78% de las patentes están activas.
- En Estados Unidos, Europa y Alemania, ha alcanzado el límite máximo de patentes.



EVOLUCIÓN



- Spotify actualiza su app cada 2-3 semanas para mejorar la experiencia y añadir funciones.
- 2011: Lanzamiento en Estados Unidos, clave para la expansión global.
- 2014: Introducción de la suscripción familiar.
- 2020: Expansión a Rusia y otros 12 mercados de Europa del Este.



DISTRIBUCIÓN, DISPOSITIVOS Y PLATAFORMAS

- Disponible en Google Play Store (Android) y App Store (iOS) en versiones gratuita y premium.
- Compatible con Windows, macOS y Linux.
- Funciona en Smart TVs, consolas (PlayStation, Xbox), y wearables como Apple Watch.
- Integrado con asistentes de voz como Alexa y Google Assistant.



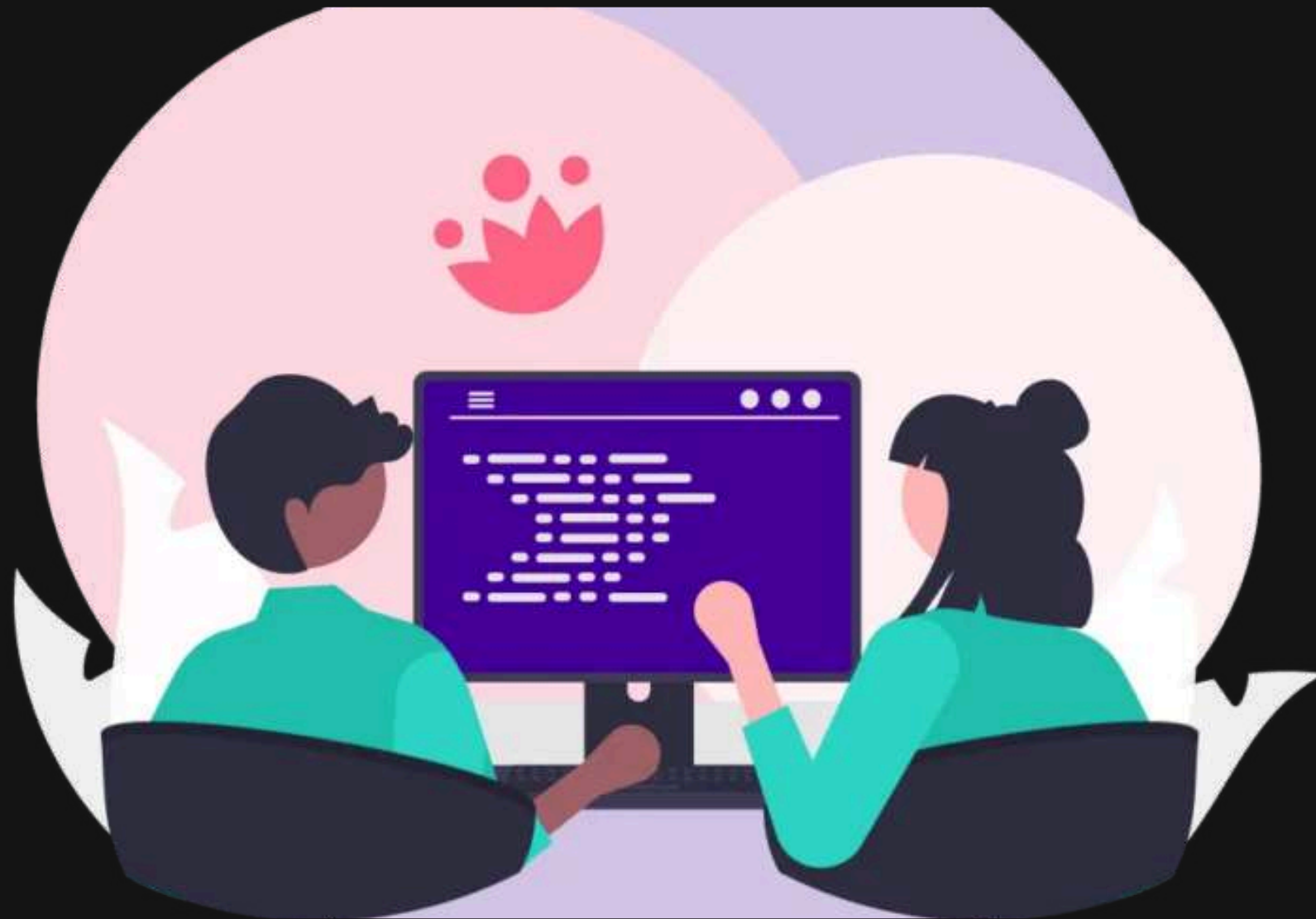
TECNOLOGÍA Y DESARROLLO



- Usa Python para análisis de datos y recomendaciones.
- Java se emplea en el backend para procesamiento rápido y alta concurrencia.
- JavaScript se usa para interfaces web y móviles.



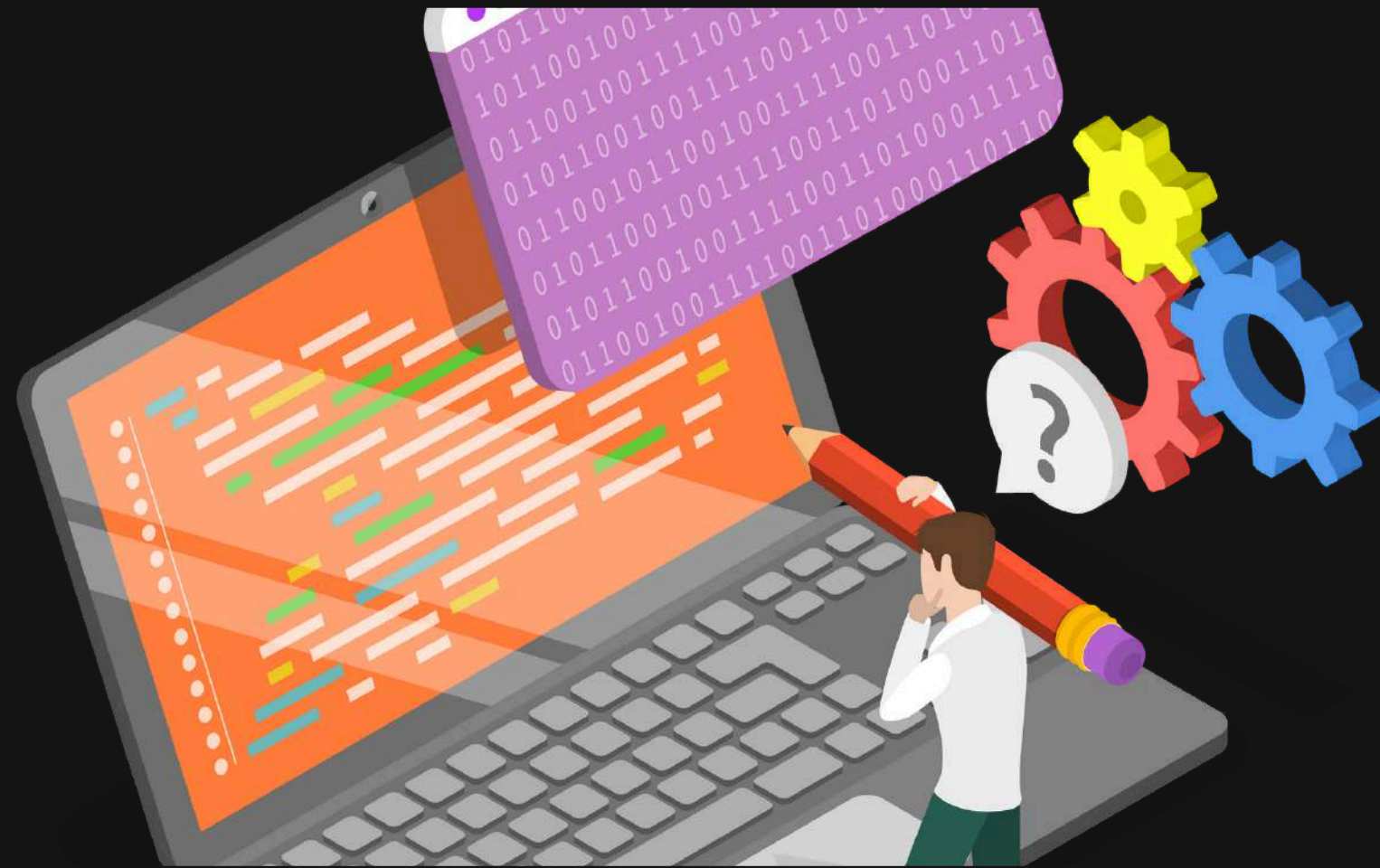
TECNOLOGÍA Y DESARROLLO



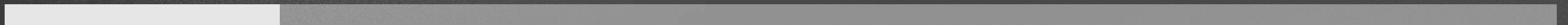
- C++ se utiliza en el procesamiento de audio.
- Metodología ágil con el "Spotify Model", basado en la autonomía de equipos.
- Desarrollo móvil nativo con Swift para iOS y Kotlin para Android.



APLICACIONES



- Cuenta con aplicaciones móviles y de escritorio para iOS, Android, Windows y macOS
- Creo el Spotify Web Player, un reproductor web compatible con cualquier navegador moderno



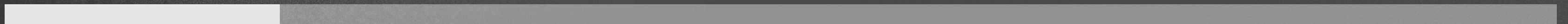
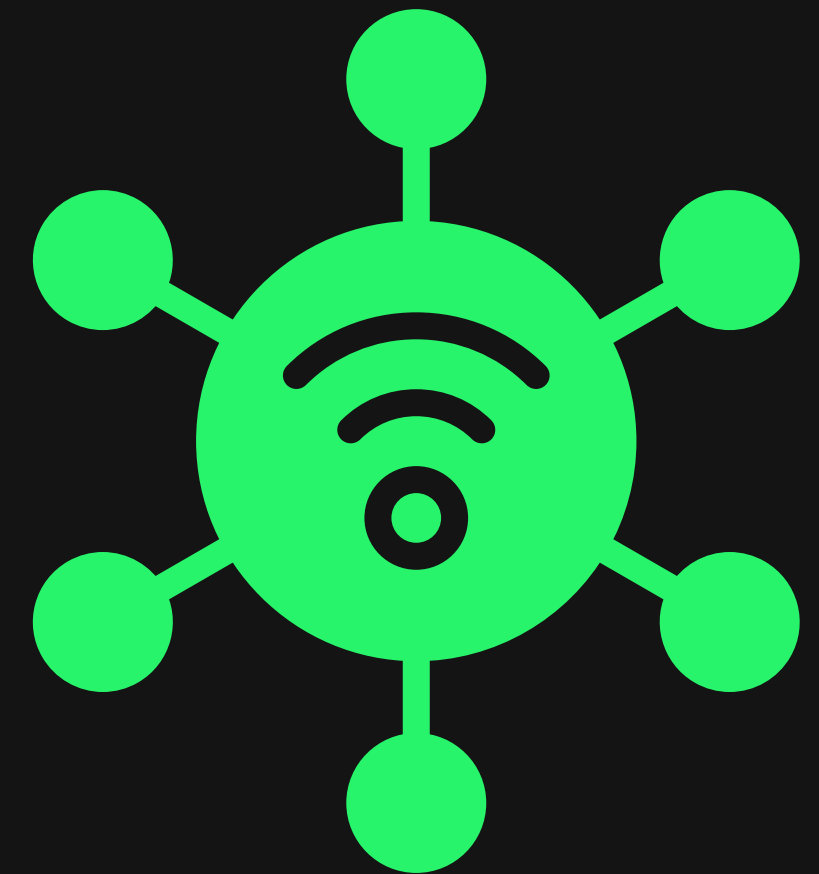
NUBE

- Requiere de una robusta infraestructura en la nube para procesamiento y distribución.
- El intercambio de datos incluye Metadatos (albúm, artista, etc.), preferencias del usuario y el servicio de Streaming.
- Se requiere un almacenamiento constante del historial de de reproducciones e interacciones para las recomendaciones personalizadas .



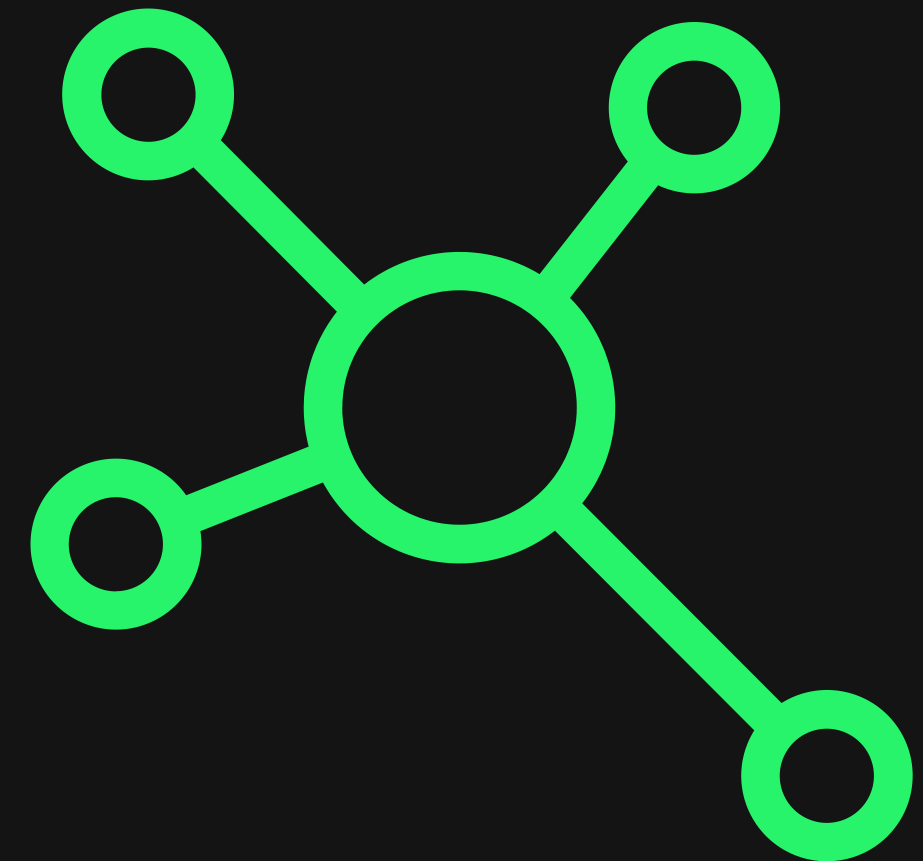
INTERACCIÓN

- Se puede conectar a Android Auto y Apple CarPlay.
- Spotify está diseñado para ser compatible con plataformas como Maps y Waze.
- Cuenta con interacciones en plataformas como Instagram, Facebook y Twitter.
- Su ecosistema le permite ejecutarse en consolas de videojuegos como PlayStation y Xbox y en Smart TV's



SPOTIFY CONNECT

- Tecnología que permite controlar la reproducción de música en dispositivos externos.
- La app del teléfono permite controlar la música de los dispositivos conectados a la misma red Wi-Fi o Bluetooth.



FODA

Fortalezas:

- **Amplia biblioteca de contenido.**
- **Algoritmos de personalización.**
- **Multiplataforma.**

Oportunidades:

- **Expansión en mercados emergentes.**
- **Crecimiento de podcasts.**
- **Integración con redes sociales.**



FODA



Debilidades:

- Bajo pago a artistas.
- Dependencia de licencias.
- Anuncios molestos.

Amenazas:

- Competencia fuerte.
- Regulaciones de derechos de autor.
- Piratería.



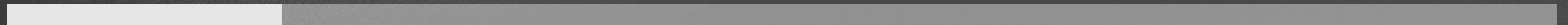
ÁREAS DE OPORTUNIDAD

- Mejorar la personalización de listas.
- Ampliar integración con asistentes de voz.
- Mejorar estabilidad y flexibilidad en modo sin conexión.



CONCLUSIÓN

- Spotify revolucionó la música con su modelo de streaming.
- Algoritmos avanzados mejoran la personalización y descubrimiento.
- Sigue liderando frente a Apple Music y Amazon Music gracias a su innovación.



GRACIAS POR SU ATENCIÓN

