



UNIVERSIDAD DE COLIMA

Universidad de Colima

Facultad de Telemática

Formulación de proyectos de Software

Académico:

**Dr. Emmanuel Angel Argenis Mondragón
Beltrán**

Alumno

Valdez Gutierrez Aldo Eduardo

**Actividad 3. Reporte de investigación (Caso real de
Éxito)**

Colima, Col; a 19 de febrero de 2024

DECLARATORIA DE USO DE LA IAG

Bajo protesta de decir la verdad, declaro/declaramos que el presente trabajo, se ha realizado bajo las siguientes condiciones de uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG):

- No se ha hecho uso de la IAG

Sí, se ha hecho uso de la IAG para los siguientes propósitos:

- Crear presentaciones
- Buscar información
- Redactar
- Corregir redacción y ortografía
- Traducir
- Generar referencias
- Procesar datos
- Levantar datos
- Interpretar datos
- Crear imágenes
- Otros (especifique)

Tecnologías utilizadas:

Ej. ChatGPT, Bard, Copilot, Gamma, Elicit

Porcentaje máximo de la redacción o diseño del trabajo hecho con IA. Rellene según corresponda:

10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

En el caso de que la IAG haya generado datos, referencias documentales o de autores específicos, ¿se ha validado que la información sea correcta y precisa?

- Sí
- No

Direcciones electrónicas con el historial de las conversaciones:

Netflix (Caso de éxito)

Introducción

Netflix en su comienzo fue algo distinto a lo que conocemos hoy en día como algo mas similar a blockbuster donde se rentaban los DVD por línea en un inicio con un costo de 4 dólares mas 2 dólares de envió costando un total de 6 dólares por DVD rentado durante 7 días peor sin las costosas tarifas de retrasado ya que esta idea surgió cuando el creador de Netflix tuvo que pagar 40 dólares debido a que se retraso al entregar una película rentada.



Desarrollo

Su objetivo fue el ya no tener que pagar las grandes e innecesarias multas existentes en el sistema actual que manejaba blockbuster sin embargo a nosotros nos interesa su caso mas como un software de éxito siendo el año 2007 donde se introdujo el streaming buscando unificar, así como revolucionar más como la gente consumía contenido en su familia y mas en el creciente internet brindando en la actualidad una plataforma donde la gente puede consumir una gran variedad de películas, series, documentales entre otros.

Para poder crear esto primero tenemos que verlo desde el modelo tradicional de renta de películas dándose cuenta que existían los problemas de:

- Alto costo de penalización por los retrasos
- Enojo de los usuarios por los costos diferentes de diferentes títulos
- Necesidad de ir a una tienda física

Siendo que el lo soluciono con un sistema de renta en línea con envió a casa de las personas sin el pago de penalizaciones que luego paso a un sistema de suscripción mensual con cantidad ilimitada de contenido, (máximo 3 a la vez).

Luego la revolución tecnológica surgió cuando el internet se hizo lo suficientemente bueno para permitir que los usuarios puedan ver contenido desde su navegador siendo aquí cuando Netflix vio el futuro empezando a ofrecer cierto contenido en línea con su suscripción diciendo que el futuro era esto.

Evolucionando desde que ofrecía solamente este servicio a navegadores en PC que contaban con Internet Explorer a actualmente estar en todos los dispositivos desde computadoras, laptops, teléfonos, televisiones entre una gran variedad.

Conclusión

Las principales características que siento que llevaron a el servicio a triunfar son que el consumidor elige qué quiere ver, cuándo, dónde y cómo, así como también tener la posibilidad de bajar el contenido para verlo sin necesidad de tener conexión a internet. Siendo lo que actualmente es obviamente la revolución del formato físico a este formato digital, sin embargo, en su momento esto no estaba tan claro en su momento.

Así también Netflix innovo en ser no solo una plataforma o empresa que provee contenido de terceros si no también en una empresa que hace su propio contenido, esto



es pensar como en su momento que blockbuster se pusiera a producir sus propias películas y series para alquilarlas. Para finalizar puedo decir que Netflix transformo la industria del entretenimiento y como se consume este actualmente siendo la empresa que hizo su paso del formato físico al formato digital siendo un caso de éxito de software debido a revoluciono con su sistema de streaming como se consume el contenido.

Referencias Bibliográficas:

Caso Netflix, factores de éxito. (n.d.). Portal De Estrategia Y Marketing.
<https://www.marketinginteli.com/documentos-marketing/casos-marketing/caso-netflix/>

EmprendeAprendiendo. (2017, Julio 4). El error de \$40 que cambió el mundo del cine | Caso Netflix [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=IRk3tg7xIFs>

Mercadé, A. (2023, September 11). Casos de éxito empresarial: el imparable boom de Netflix. CEAC. <https://www.ceac.es/blog/casos-de-exito-empresarial-el-imparable-boom-de-netflix>