

**Actividad 1-Análisis de requisitos.
Diseño de interfaces.
Ingeniería en Desarrollo de Software.**

Tutor: Fátima Fernández De Lara Barrón

Alumno: Gustavo Alonso Espinoza Romero_A1

Fecha: 1-06-2023

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
DESCRIPCION	4
JUSTIFICACIÓN	5
DESARROLLO	6
Mapa conceptual Netflix	6
Opiniones positivas y negativas	7
5 puntos a mejorar o mantener dentro de la aplicación.	8
Mantener:	8
Mejorar:	8
CONCLUSION	9
REFERENCIAS	10
Bibliografía	10

INTRODUCCIÓN

En esta actividad presentaremos los servicios y productos que ofrece la aplicación Netflix, así como su interfaz de inicio y el proceso de interacción con sus productos o servicios, para saber cómo se comunica con el usuario y saber que tan eficiente es la interacción y que, de tal manera, el usuario no tenga problemas en usar la aplicación.

También analizaremos las necesidades del mercado y los requerimientos de un usuario, se presentará si la aplicación tiene todo lo que necesita un usuario; sabremos si la ampliación es intuitiva, fácil de usar, si tiene patrones de diseño etc.

Todos estos requerimientos y muchas cosas más necesitan todos los usuarios para familiarizarse con la aplicación desde la primera interacción, sin que el usuario pierda el interés de esta aplicación por no tener buen un diseño, una flexibilidad, que no obtenga elementos que no conozca, y además que no sea muy claro.

DESCRIPCION

La aplicación de Netflix la cual estamos presentando para saber sobre ella, es un servicio de streaming en el cual los usuarios pueden ver películas, series, caricaturas, entre otros desde un dispositivo que esté conectado a internet, podremos acceder a dichos servicios; también la aplicación te permite hacer descargas de casi cualquier película o serie y podrás verlos en un dispositivo iOS, Android o Windows 10 sin acceso a internet.

La aplicación tiene un amplio catálogo visual en el cual la mayoría de personas siempre encuentra algo que va acorde a sus gustos, y por lo regular la gente busca algo fácil de usar, y accesible económicamente y en esta aplicación lo puedes encontrar. (netflix, s.f.)

Ya que tiene una buena interacción con el usuario ya que es fácil de ingresar, solo vas a inicio pones un correo electrónico seleccionas el plan que más te convenga, das en pagar y luego en crear cuenta y lista podrás ingresar a la aplicación.

Tiene sus productos por categorías en la parte superior al dar click te aparecen la variedad productos que tiene. Tiene gran catálogo de películas, series, etcétera; al cual es muy fácil acceder a ellos porque estos te aparecen en toda la pantalla después de dar click en tu categoría preferida y podrás ingresar dando click en la imagen de la serie o película.

JUSTIFICACIÓN

Con esta actividad vamos a conocer y analizar todo lo que nos aporta esta plataforma ya que es una gran empresa que se va adaptando a la demanda del mercado actualizándose para permanecer como una de las mejores empresas de entretenimiento.

Al analizar Netflix podremos conocer la interacción que tiene con el usuario y aprenderemos de qué manera la interacción hace que el usuario se le haga fácil el usar la plataforma, que este sea muy intuitivo, también agradable y sobre todo muy cómodo.

También el aspecto físico al iniciar sesión es agradable ya que te ofrece una imagen de todo lo que contiene, al igual que es fácil ubicar los botones los cuales te ayudan a navegar de manera intuitiva. (swapps, s.f.)

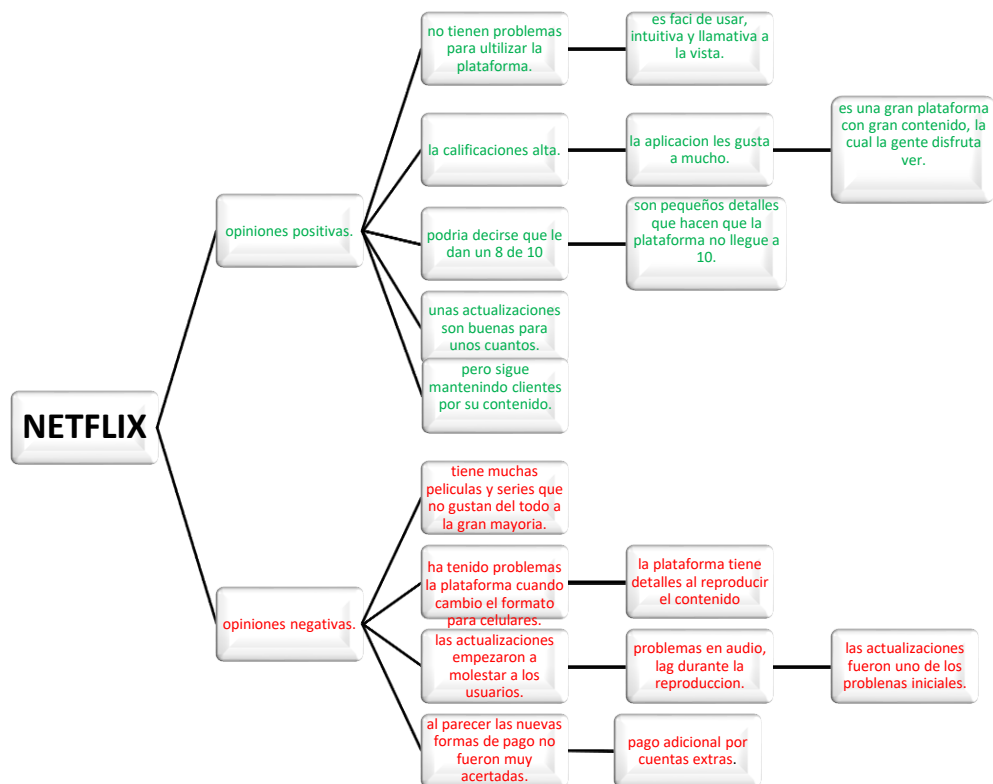
Todos estos puntos mencionados son muy importantes para tener siempre al cliente satisfecho y de esta manera sobresalir por encima de las otras compañías que pueden ofrecer el mismo producto, pero no la misma interacción que es la que hace que la persona tenga fidelidad sobre ellos.

DESARROLLO

Mapa conceptual Netflix



Opiniones positivas y negativas



5 puntos a mejorar o mantener dentro de la aplicación.

Mantener:

1. El atractivo visual; es muy llamativo al y agradable al estar dentro de la aplicación.
2. El precio es muy accesible.
3. Sección de estrenos próximos.

Mejorar:

4. Ampliar su catálogo de películas.
5. Sección de opiniones acerca de las películas y series; para de esa manera darnos una idea si son buenas o no.

CONCLUSION

Al final se tuvo una gran retroalimentación de como es la interacción de una persona con la aplicación y la gran importancia del contenido que esta ofrece, lo llamativo que es al ingresar, las diferentes opciones que tiene para que el usuario siempre tenga algo nuevo para ver.

Sin embargo, al tratar de hacer mejoras muchas veces no termina de gustar a la mayoría de gente, así como pudimos ver en esta ocasión.

También Pudimos aprender en esta actividad todo lo que una sola plataforma causa distintas opiniones, ya que a algunos les puede gustar la mayor parte a otras no; es muy importante siempre escuchar opiniones porque mediante ellas podemos mejorar la calidad de nuestro producto y de esta manera dejar satisfecho al cliente.

Al saber todo esto y conocer las opiniones de diferentes personas te das cuenta que siempre hay un margen de error el cual se puede mejorar si se escucha al cliente.

REFERENCIAS

Bibliografía

netflix. (s.f.). Obtenido de <https://help.netflix.com/es/node/412>

swapps. (s.f.). Obtenido de <https://swapps.com/es/blog/elementos-esenciales-del-diseno-de-botones-para-su-interfaz-de-usuario-web/>

