

Anlisis de la competencia

Author One

Author Two

29 February 2004

En este documento expondremos el análisis realizado sobre aplicaciones o servicios con funcionalidades parecidas a nuestra idea en desarrollo. Ésta será nuestra competencia parcial, ya que ninguna de las aplicaciones contiene las mismas funcionalidades que la nuestra:

- **Netflix:** plataforma streaming de pago para ver películas y series desde smartTV, consola, PC, Mac, móvil, tablet y prácticamente cualquier dispositivo que pueda reproducir vídeo y acceder a internet. Utilizado por todo tipo de usuarios.
- **Rakuten TV:** plataforma streaming de pago para ver series, películas y documentales, con un funcionamiento muy parecido al de Netflix.
- **HBO España:** plataforma streaming de pago del canal HBO, mismo funcionamiento que las anteriores.
- **Amazon Prime Video:** plataforma streaming de pago de amazon, mismo funcionamiento que las anteriores.
- **Movistar +:** plataforma de televisión de pago española, mismo funcionamiento que las anteriores.
- **Vodafone TV:** plataforma de televisión de pago, mismo funcionamiento que las anteriores.
- **YouTube:** sitio web gratuito para compartir y reproducir vídeos, ya sean series, música, etc. Utilizado por todo tipo de usuarios, aunque últimamente es más atractivo para el público joven.

- **Twitch:** plataforma streaming de grabación de vídeo en vivo. Más específico para gente a la que le gusten los videojuegos.

A continuación tendremos en cuenta algunas de las dimensiones del producto que analizaremos sobre nuestras competencias parciales. Ya que tenemos una gran diversidad de información respecto a los servicios ofrecidos por la competencia, haremos varias clasificaciones para poder analizarlo mejor. Dimensiones referidas a los proveedores:

1. **Catálogo:** cómo funciona la aplicación y qué contenido permite. Aquí englobamos:
 - Anuncios.
 - Calidad de imagen: a veces puede depender de la tarifa.
 - Descarga de contenido.
2. **Precio:** qué incluye la compra de los productos en caso de que se pueda realizar.
 - Packs de compra.
 - Ofertas con contrato de internet.
 - Periodo gratuito de prueba (*free trial*).
3. **Reproducción:** en cuántos dispositivos se puede reproducir el contenido multimedia de la aplicación.
 - Reproducción multipantalla: en cuántas pantallas se puede visualizar a la vez.
 - N° de dispositivos vinculados a una misma cuenta.
4. **Dispositivos:** en qué dispositivos de los mencionados anteriormente se puede reproducir el contenido multimedia.
 - SmartTV.
 - PC.
 - Tablet.
 - Móvil.
 - Consolas.

- Apple TV.
- Chromecast.

Dimensiones relacionadas con la interfaz y las funcionalidades. Aquí se analizará más la experiencia general de los usuarios con respecto a cada aplicación.

- Introducción texto: por nivel de dificultad.
- Selección de elementos: por nivel de dificultad.
- Facilidad de navegación: por nivel de dificultad.
- Saturación de interfaz: se refiere a la cantidad de elementos que contiene la interfaz.
- Personalización: si permite personalizar la interfaz o no.

Las matrices de los resultados de cada grupo de dimensiones, son las siguientes:

Matriz de catálogo y precio

Servicios	Anuncios	Calidad	Descargas	Packs	Ofertas	Free Trial
Netflix	No	SD-4K	Sí	3	Sí	30 días
Rakuten TV	No	SD-4K	Sí	No	Sí	1 mes
HBO	No?	SD-FHD	Sí	No	Sí	1 mes
Amazon PV	No	SD-4K(parcial)	Sí	En Amazon Prime	No	30 días
Movistar +	No	SD-HD	Sí	Sí	Sí	4 meses(clientes)
Vodafone TV	No	SD-4K	No	Sí	Sí	3 meses(clientes)
YouTube	Sí	SD-4K	No	-	-	Gratis siempre
Twitch	Freemium	SD-4K	No	-	-	Gratis siempre

Matriz de reproducción y dispositivos

Servicios	Disp. Vinc.	Disp. Simult.	SmartTV	PC	Tablet	Móvil	Consolas	Apple TV	Chromecast
Netflix	4	4	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Rakuten TV	5	2	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
HBO España	5	2	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Amazon PV	Infinitos	3	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No oficial	No oficial
Movistar +	4	1-4	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Vodafone TV	4	2(iguales)	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No oficial	No oficial
YouTube	-	-	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Twitch	-	-	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Apps terceros	Sí

Matriz interfaz y funcionalidades

Interfaces	Intro. texto	Selección elems.	Navegación	Saturación	Personalización
PC	Bastante Fácil	Muy Fácil	Bastante Fácil	No	No
Smart TV	Complicada	Fácil	Bastante Complicado	No	No
Movil	Fácil	Muy Fácil	Fácil	Poco	No
Tablet	Fácil	Muy Fácil	Fácil	Poco	No
Consolas	Complicada	Fácil	Complicado	No	No
Black Mirror	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy poco	Sí

En la serie *Black Mirror*, tomamos como ejemplo una interfaz de carácter gestual similar a nuestro proyecto, pero usando hologramas. Se trata de una interfaz futurista utilizada por los residentes de una especie de campo de concentración, donde esta tecnología multimedia es su forma de entretenimiento. Es un sistema muy similar a la de la película *Minority Report*, pero con una finalidad de entretenimiento en vez de policial.

Como conclusión respecto a este análisis, podemos sacar algunos puntos a tener en cuenta a la hora de desarrollar nuestra aplicación:

A la gente le gusta poder descargar contenidos para verlos de camino al trabajo, a la universidad, etc. Y es una función que se suele reclamar cuando no está disponible.

Es muy común, entre familia y amigos, compartir cuenta en alguno de los servicios mencionados anteriormente, siempre que éste pueda ser utilizado en varios dispositivos al mismo tiempo. Los usuarios consiguen abaratar costes, y los proveedores consiguen más ventas y buena impresión entre los clientes. A día de hoy, es casi imprescindible que la aplicación pueda ser utilizada en cuantos más dispositivos, mejor. Consideramos que las consolas, Apple TV y Chromecast son secundarios, pues son menos utilizados.

Es necesario que el contenido multimedia esté al menos en Full HD, puesto que es el formato más extendido incluso en móviles. El 4K sería un objetivo secundario, aunque cada vez más usuarios se pueden permitir dispositivos que lo admitan.

Ejemplos de usuarios:

- A Fran le gusta poder ver sus series en los ratos muertos de la universidad y de camino a ella. Comparte una cuenta con Adolfo, Benito y Jose, para que así les salga más barato.
- A Margaret le gusta poder ver películas en la televisión, pero no maneja muy bien la tecnología, le cuesta usar el mando de su SmartTV y no gestiona bien los fallos.
- Hugo y Nico comparten un piso de estudiantes, y suelen invitar a sus amigos como Fidel y Augusto para ver películas. Les es muy cómodo poder enviar contenido al Chromecast desde la propia tablet.