

RADIOGRAFÍA APP



SPOTIFY

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

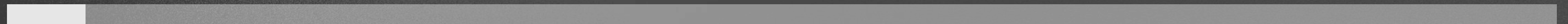
CÓMPUTO
MÓVIL



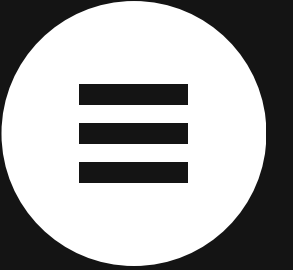
¿POR QUÉ SPOTIFY?



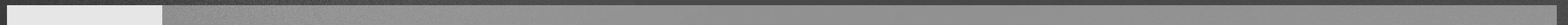
- Elegimos Spotify porque combina aspectos técnicos y de negocio.
- Examinar su optimización de recursos móviles (datos, batería, streaming) y uso de machine learning.
- Conocer porque es líder en streaming musical, así como su modelo de suscripción y publicidad.
- Para analizar desafíos técnicos y el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



HISTORIA SPOTIFY

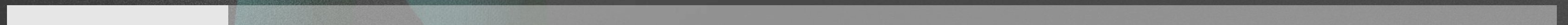


- Fundado en 2006, lanzado en 2008 por Daniel Ek y Martin Lorentzon en Suecia.
- Para dar respuesta a la crisis de piratería en la industria musical causada por Napster y LimeWire.
- Su misión: ofrecer una alternativa legal y accesible para usuarios y artistas mediante el streaming de música.

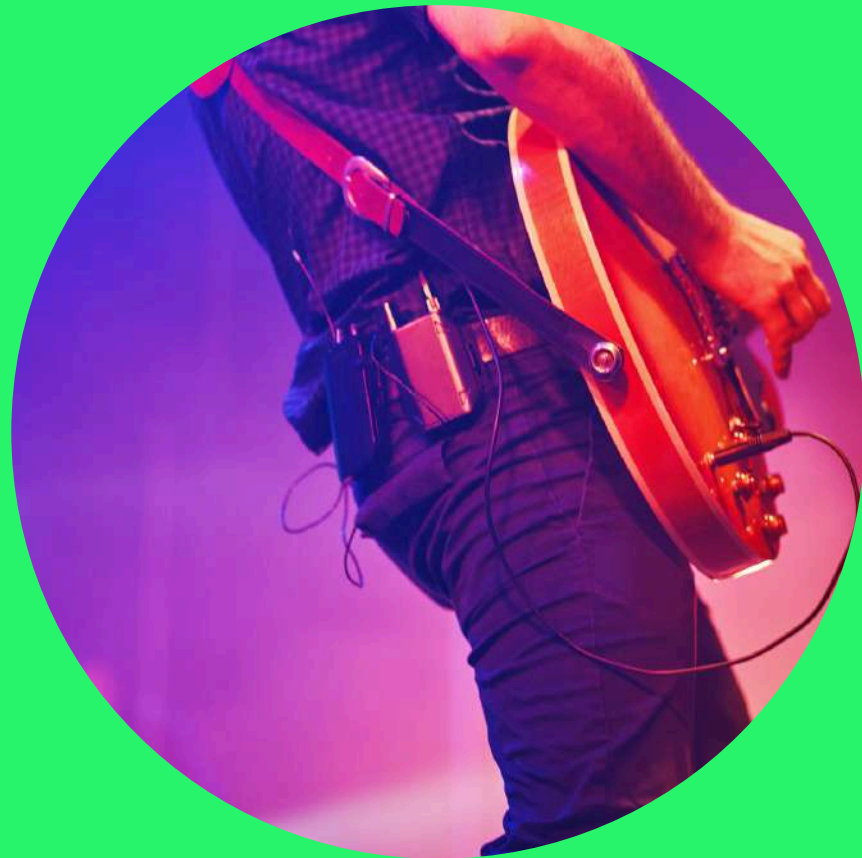


¿CUÁL ES SU OBJETIVO PRINCIPAL?

- 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.



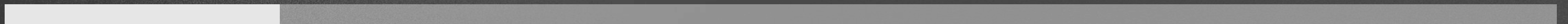
INDUSTRIA A LA QUE PERTENECE



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



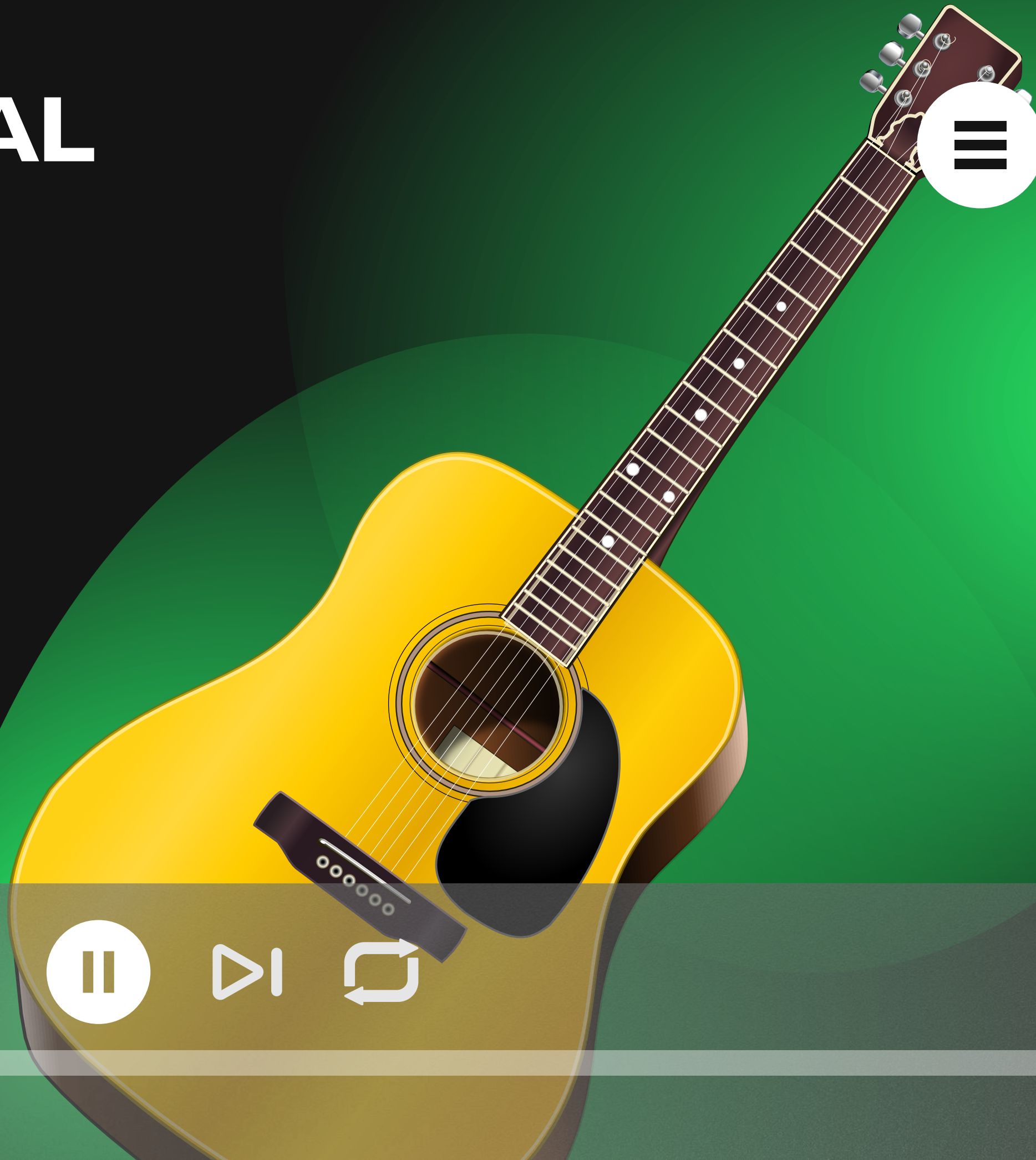
Declive de CDs y descargas digitales.



Ascenso del streaming.



Cambio en los hábitos de escucha.



IMPACTO SOCIAL Y CULTURAL



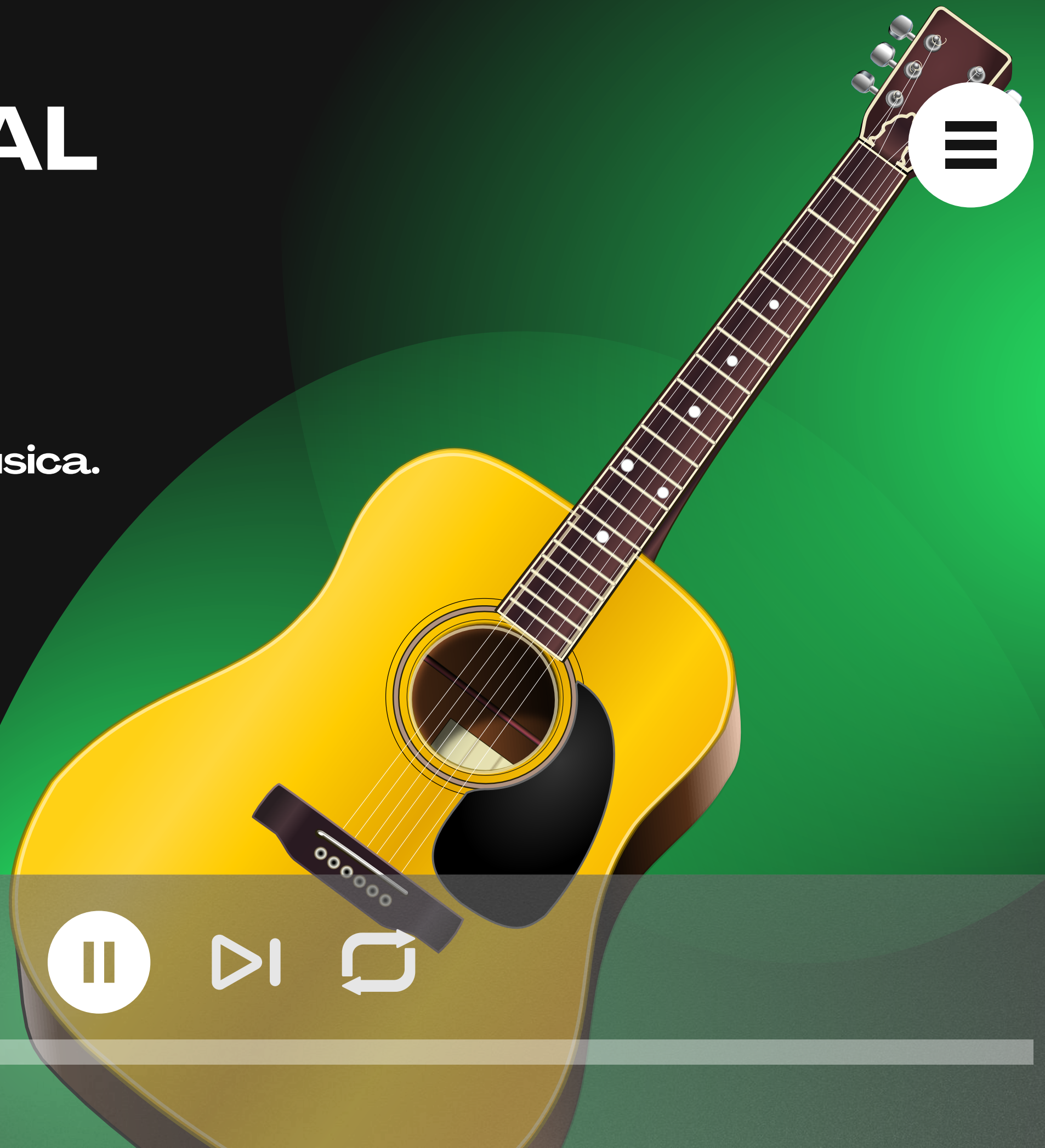
Estadísticas de consumo de música.



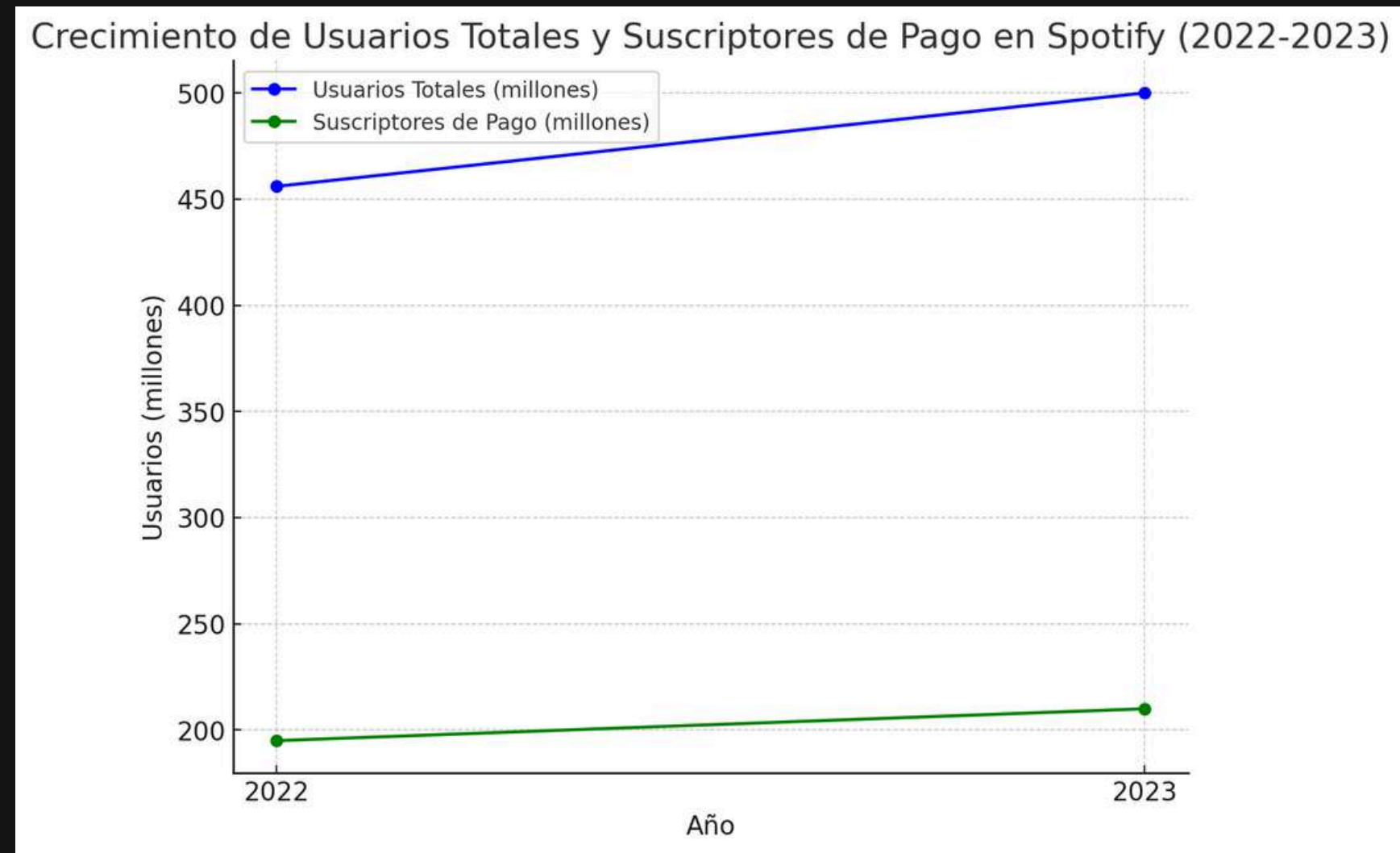
Impacto en la industria musical.



El fin de la propiedad musical.



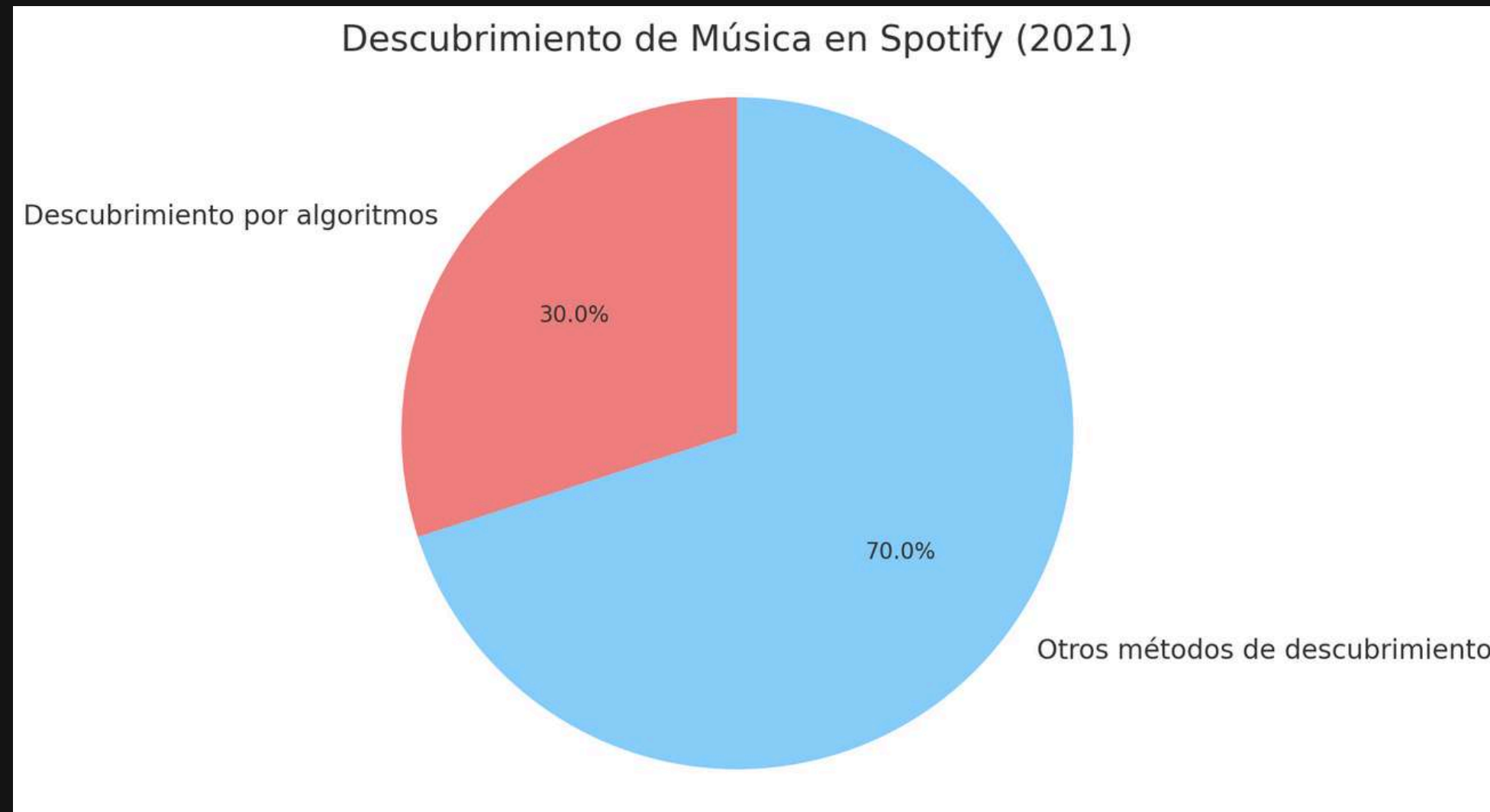
ESTADÍSTICAS **USUARIOS ACTIVOS**



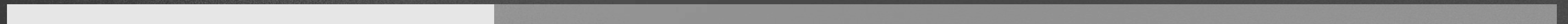
- **Spotify ha crecido constantemente desde 2008.**
- **En 2022, alcanzó 456 millones de usuarios activos.**
- **En 2023 superó los 500 millones de usuarios.**
- **Lidera frente a competidores como Apple Music y Amazon Music.**



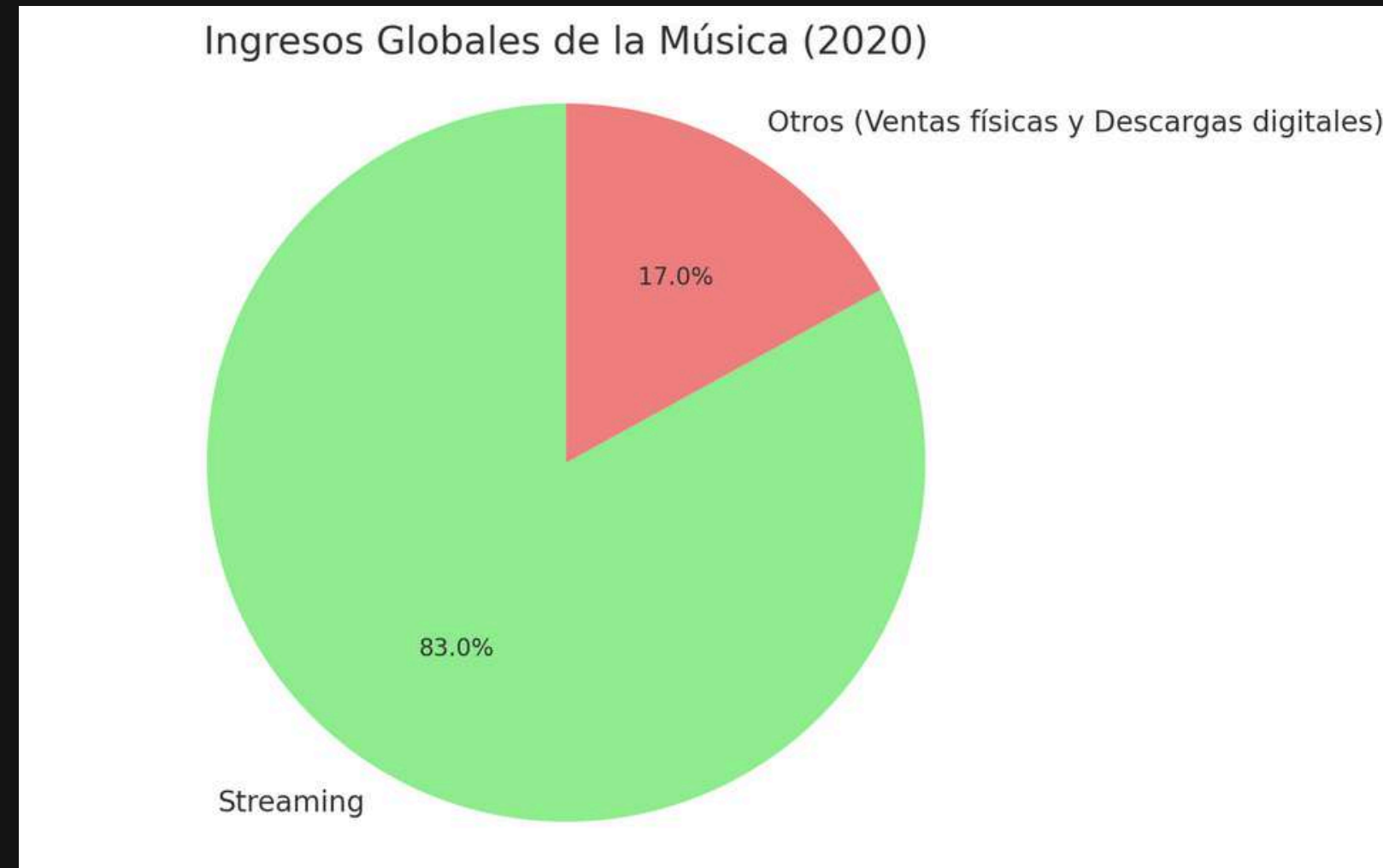
ESTADÍSTICAS **HABITOS DE ESCUCHA**



- 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.



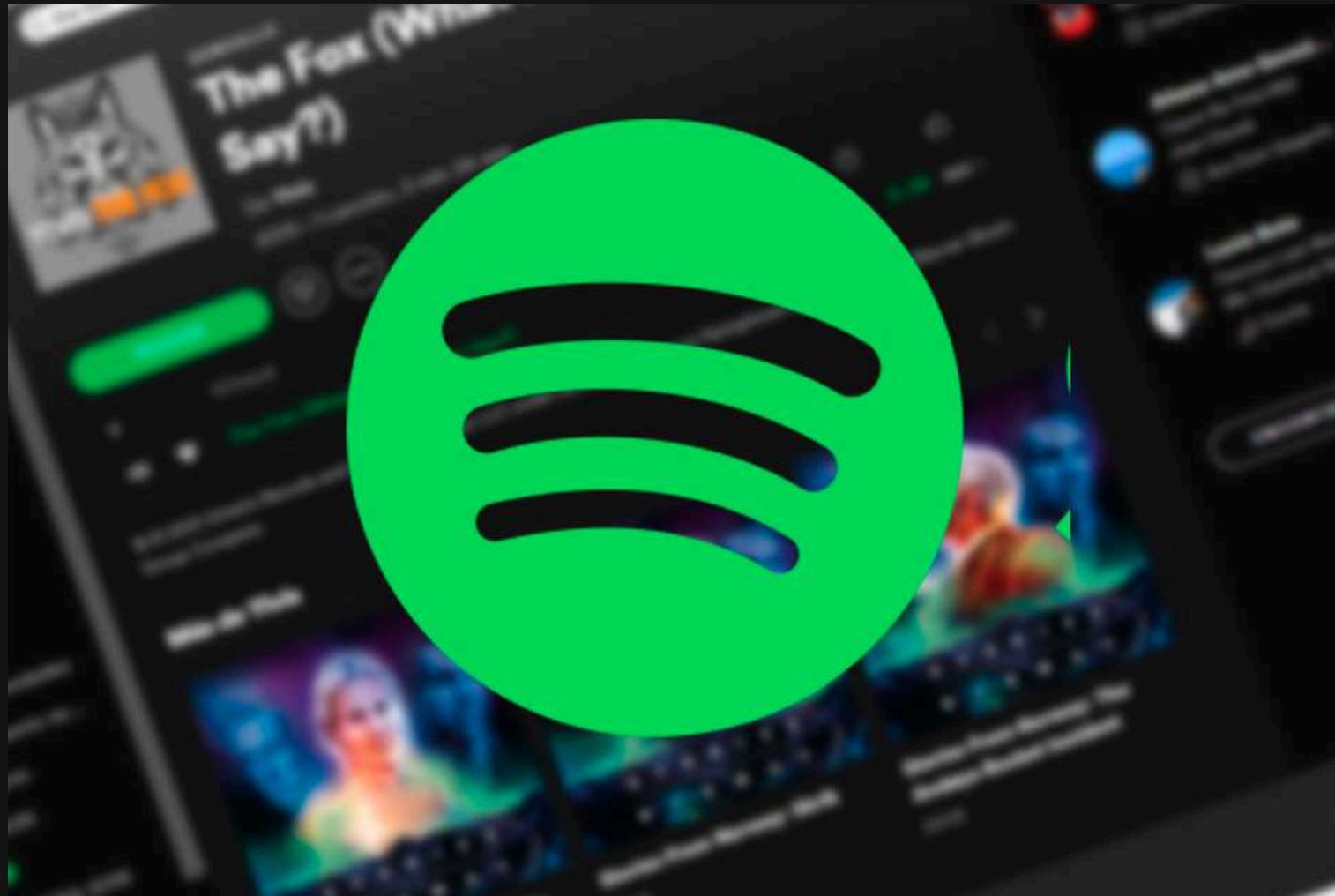
ESTADÍSTICAS EN EL MERCADO



- 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.

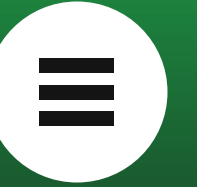


ESTADÍSTICAS **MODELO DE NEGOCIO**



- 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.

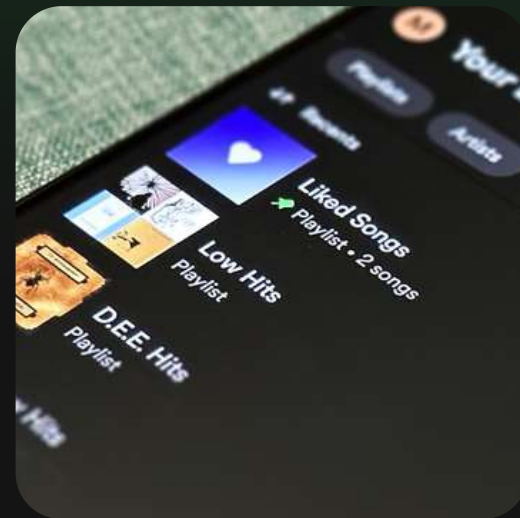




FUNCIONALIDADES



REPRODUCCIÓN
EN STREAMING



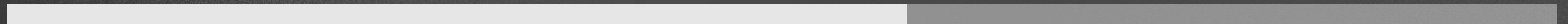
PLAYLISTS



PERSONALIZACIÓN



PODCASTS





FUNCIONALIDADES



OFFLINE



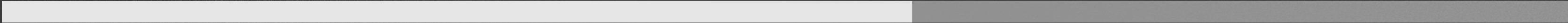
BÚSQUEDA
AVANZADA

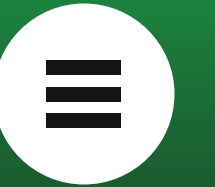


SPOTIFY
CONNECT

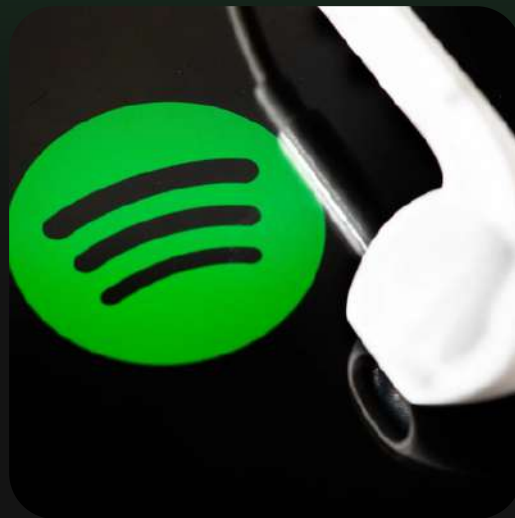


REDES
SOCIALES

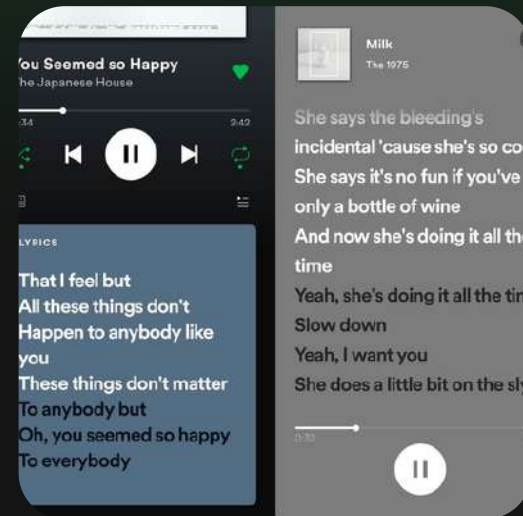




FUNCIONALIDADES



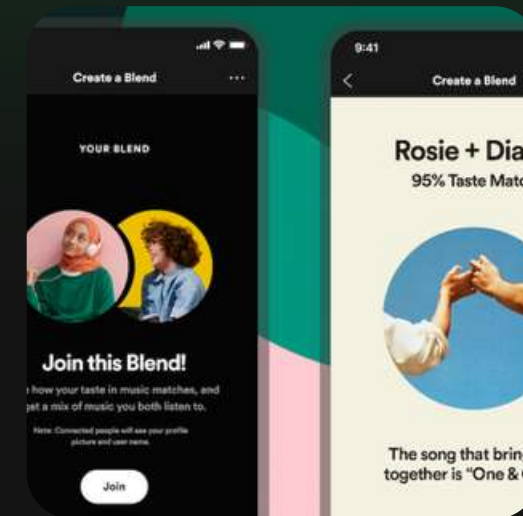
**AUDIO
AJUSTABLE**



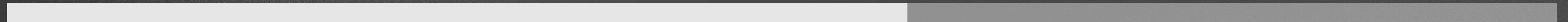
**LETRAS DE
CANCIONES**



**SPOTIFY
WRAPPED**



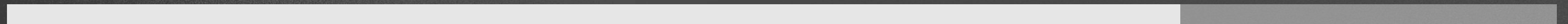
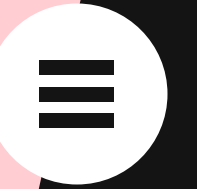
BLEND



PÚBLICO OBJETIVO

DISTINTOS SECTORES DE LA SOCIEDAD

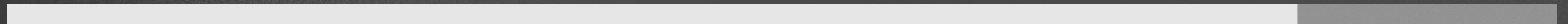
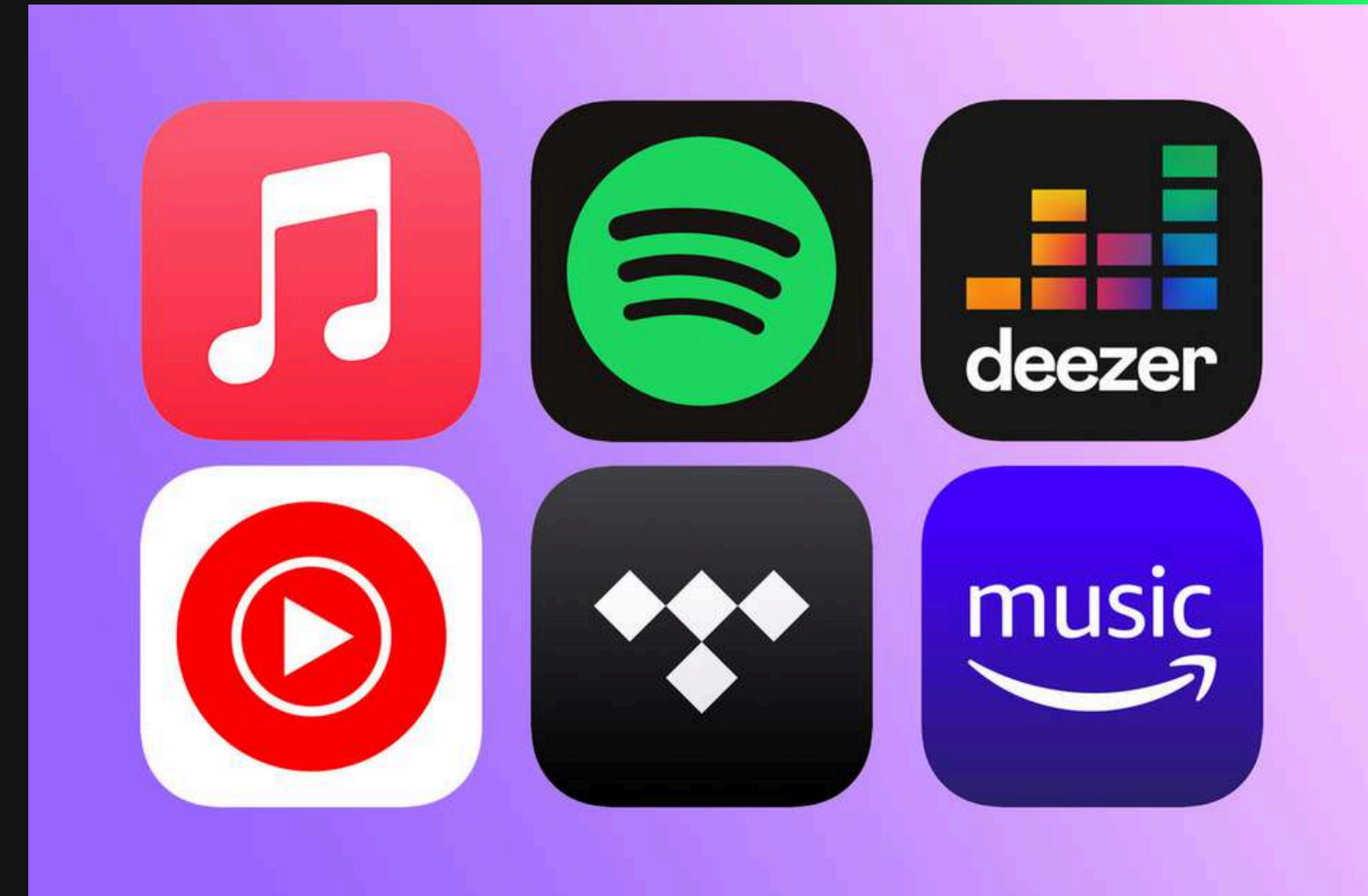
- Jóvenes
- Adultos jóvenes
- Profesionales y adultos mayores
- Estudiantes universitarios
- Amantes de la música y creadores de contenido



COMPETENCIA



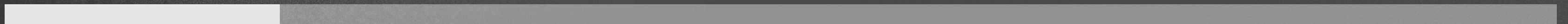
- **Apple Music:** Competidor fuerte, sin nivel gratuito, pero con mejor integración con dispositivos Apple.
- **Amazon Music:** Creció con Amazon Prime, aunque sus algoritmos no son tan avanzados como Spotify.
- **YouTube Music:** Personalización inferior a la de Spotify.
- **Tidal:** Enfocado en alta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



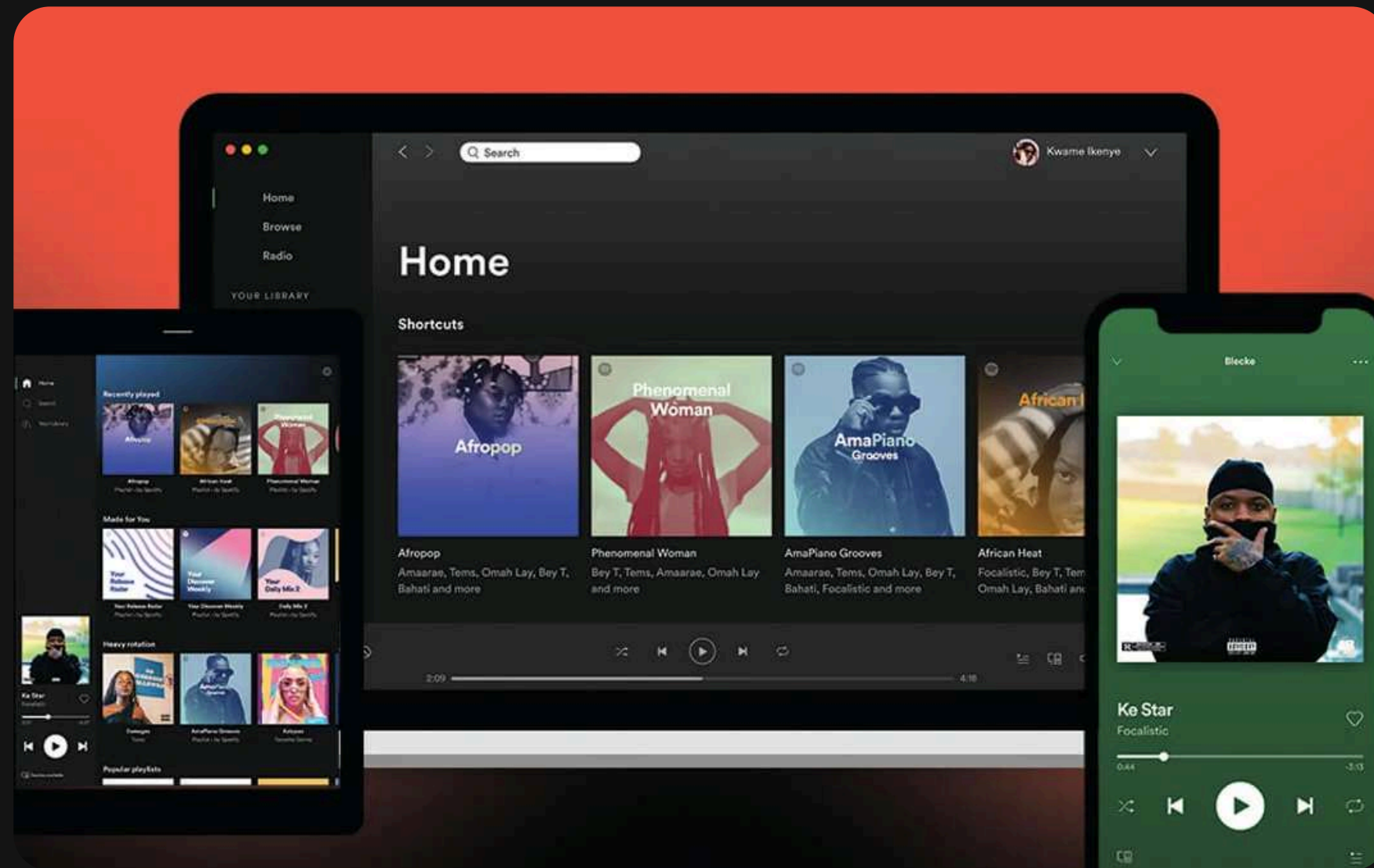
PROPIEDAD INTELECTUAL



- 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.



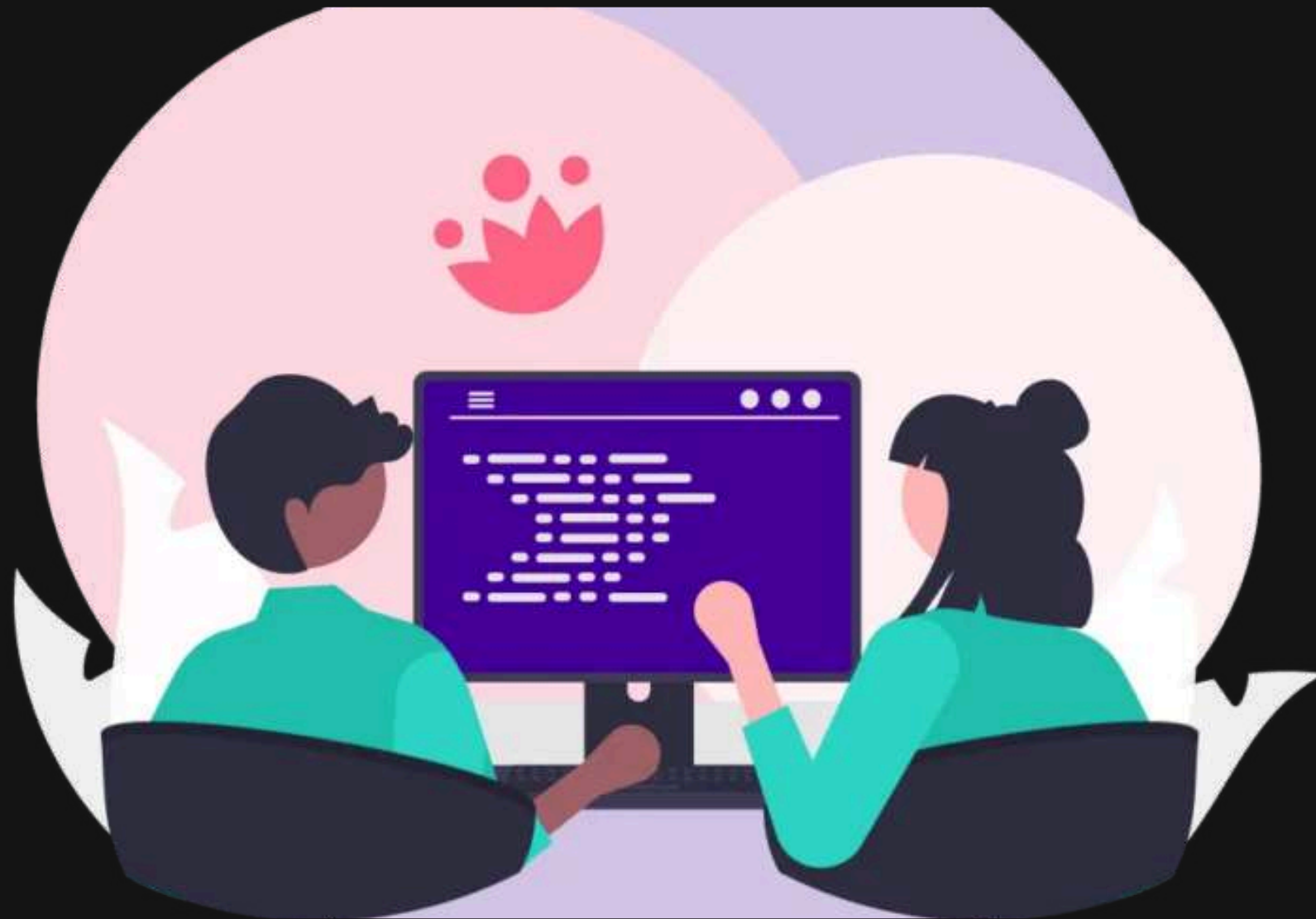
TECNOLOGÍA Y DESARROLLO



- 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.



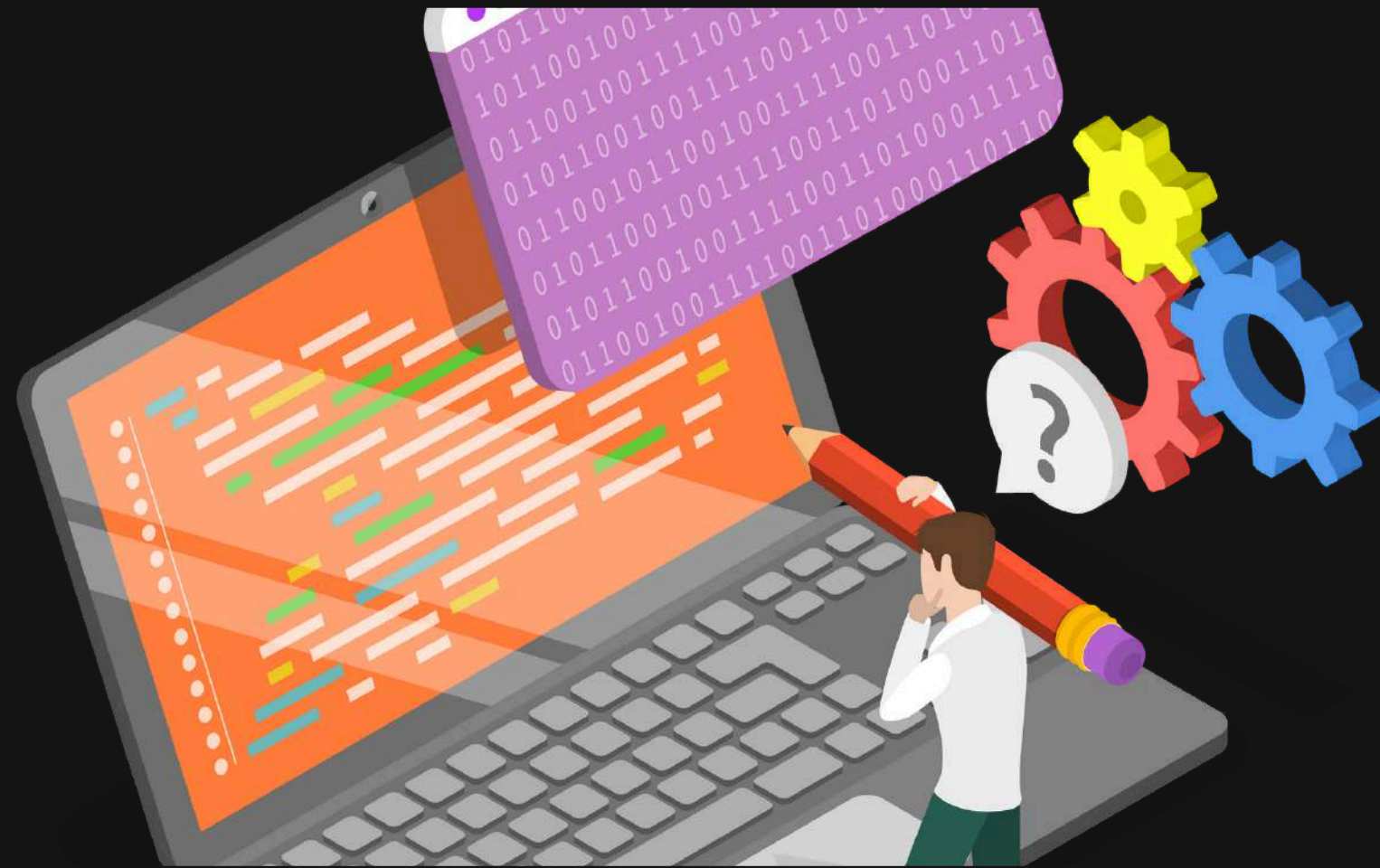
TECNOLOGÍA Y DESARROLLO



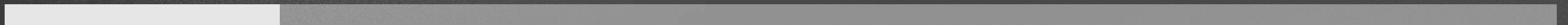
- C++ se utiliza en el procesamiento de audio.
- Metodología ágil con el "Spotify Model", basado en la autonomía de equipos.
- Desarrollo móvil nativo con Swift para iOS y Kotlin para Android.



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



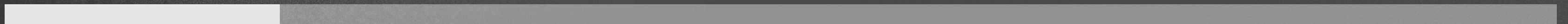
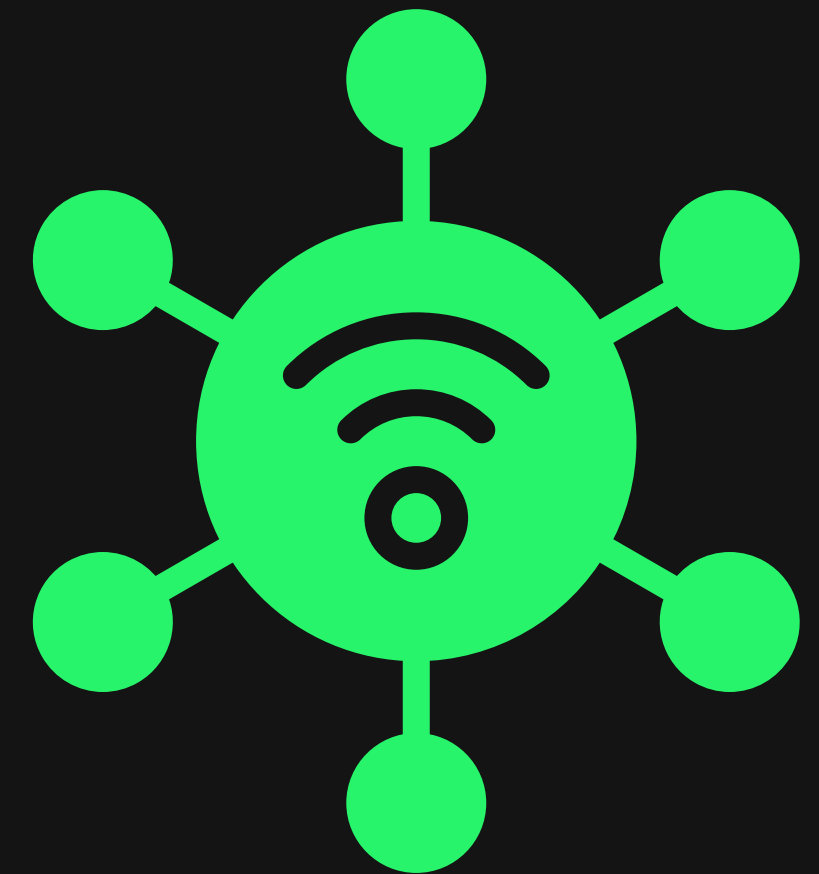
NUBE

- 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 .



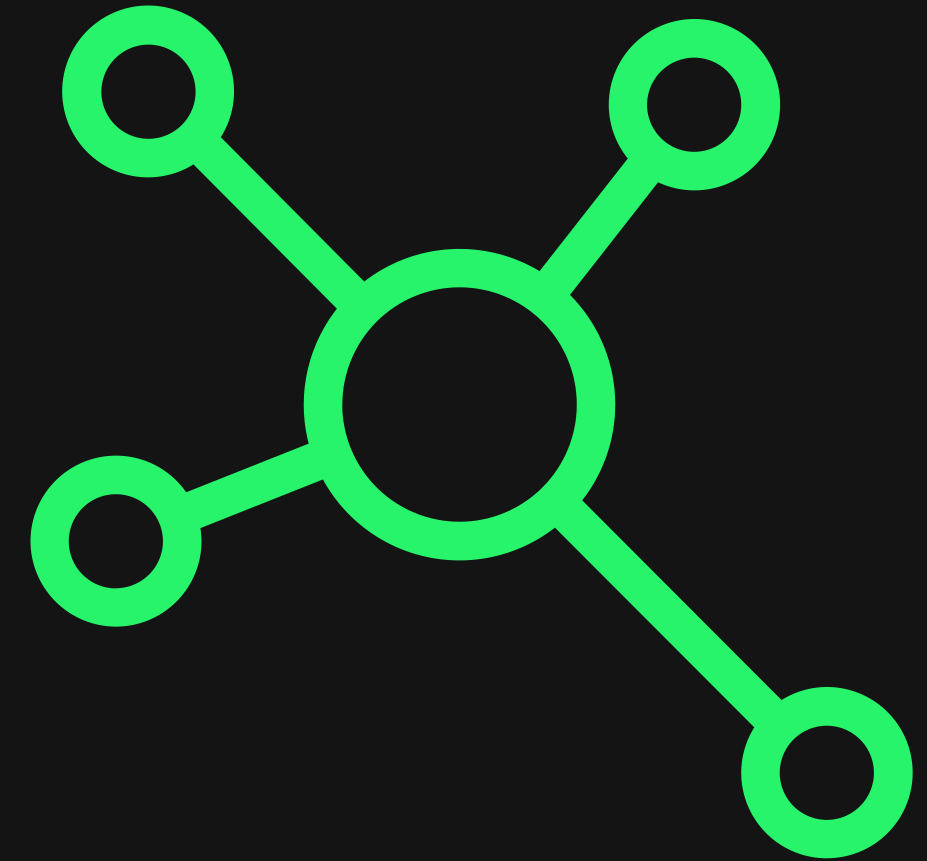
INTERACCIÓN

- 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

