**DEFINICIÓN DEL PROYECTO**

1. **IDENTIFICACIÓN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Proyecto** | | Base de datos de Netflix |
| **Responsables** | | Natalia Palacios – Andres Gualdron |
| **Historia**  La aparición de Netflix fue una novedad a nivel mundial suministrando entretenimiento al usuario, tal como películas, series y documentales. Como todo servicio que se presta, se deben realizar mejoras. Desde el inicio los usuarios de Netflix han tenido problemas para encontrar lo que quieren ver, ya que el filtro de la aplicación no cumple bien su función.  Debido a la anterior problemática, Netflix nos contrató para poder solucionar este inconveniente y darle una mejor experiencia al usuario. | | |
| **Número** | **Fecha** | **Descripción** |
| **01a** | S05 | Primer esquema y modelo del proyecto. |
| **01b** | S07 |  |
| **02a** | S11 |  |
| **02b** | S13 |  |
| **03a** | S17 |  |

1. **INTRODUCCIÓN**
   1. **Tema del proyecto**

* Entretenimiento multimedia (principalmente películas, series de televisión) y documentales bajo demanda por internet.

Para nosotros es interesante trabajar en este tema ya que la demanda a nivel mundial es alta y por lo tanto la calidad del servicio debe ser la mejor para cada uno de los usuarios.

* Nos vamos a basar en las políticas de Netflix y su modelo de negocios. Para validar la solución propuesta realizaremos una simulación con algunos usuarios y ellos darán su opinión.
  1. **Organización**
* El nombre de la organización es Netflix.



Misión

“Prometemos a nuestros clientes un servicio estelar; a nuestros proveedores un socio valioso; a nuestros inversionistas, las perspectivas de crecimiento sostenido y rentable; y nuestros empleados hacen que el encanto de un gran impacto”.

* Las personas interesadas en el proyecto son los usuarios, ya que podrán tener acceso más fácil y preciso al contenido que desean ver, y Netflix, ya que van a prestar un mejor servicio

Los principales patrocinadores son los productores de las películas, series y documentales, además, las empresas interesadas en hacer publicidad. El interés de ellos es que, al ofrecer un mejor servicio, más personas quieran unirse a la comunidad de Netflix y haya más visualizaciones del contenido.

1. **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**
   1. **Problema**

* Se debe mejorar la manera en que se realiza el filtro de las diferentes categorías, directores y actores para dar al usuario de manera rápida y exacta lo que quiere o sugerirle lo que podría querer ver.

Las oportunidades a aprovechar es la gran demanda que tiene el público en los temas de entretenimiento, específicamente en multimedia (principalmente películas, series de televisión) y documentales.

* Se espera que al mejorar el filtro los usuarios se sientan más cómodos, puedan acceder a más contenido de los temas que les gusta, y que puedan conocer otra clase de contenido que potencialmente les guste, además, en caso de que no esté el contenido deseado, el usuario podrá enviar una sugerencia o petición, así manteniéndolos dentro de la aplicación, además, se espera que más personas se unan a la comunidad y se generen más ingresos.
  1. **Objetivos**

Prestar un mejor servicio a los usuarios, para incentivarlos a seguir dentro de la aplicación y que, a su vez, nuevos usuarios lleguen y disfruten del contenido, generando así más ingresos.

* 1. **Alcance**

En el proyecto se incluyen los aspectos de categorías de las diferentes series y películas, el puntaje de gusto que da cada respectivo usuario, el control parental, y el mínimo de edad que tiene cada película o serie. También se aborda la parte de los planes que se ofrecen y los pagos.

* 1. **Factores críticos de éxito**

Es fundamental que las categorías de las películas, series y documentales estén bien definidas, que se especifique el autor, para así poder hacer una agrupación más exacta y según la puntuación y las vistas de los usuarios se les pueda sugerir más contenido de acuerdo a su gusto.

1. **PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hito/Entregable** | **Fecha Meta** |
| Modelo conceptual general  Se elige entregar en esta fecha, ya que se espera haber alcanzado el conocimiento suficiente en modelado para plasmar el esquema sobre el cual se van a trabajar las siguientes entregas. | S07 |
| Ciclo uno de desarrollo  Se elige entregar en esta fecha, ya que esperamos tener el conocimiento suficiente para codificar lo planteado en el modelo. | S13 |
| Ciclo dos de desarrollo  Se espera presentar un ciclo uno con suficiente calidad para, a partir de esta base sólida complementar con un ciclo dos desarrollado con más conocimiento. | S17 |