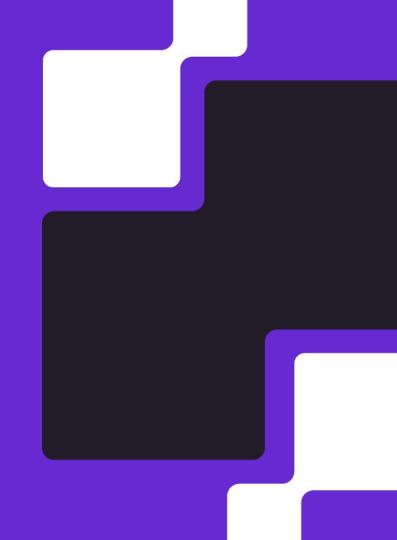
# **Desafio Netflix**

Desenvolvendo a experiência de assistir em grupo





# Conheça a Netflix

A Netflix é um exemplo emblemático de inovação e adaptação no mercado de entretenimento. Fundada em 1997 por Reed Hastings e Marc Randolph como um serviço de locação de DVDs por correio, a empresa rapidamente evoluiu para se tornar uma gigante do streaming de vídeo.

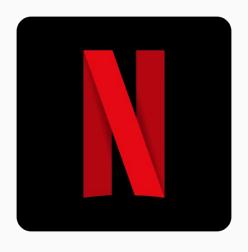
Hoje, a Netflix está presente em mais de 190 países, com centenas de milhões de assinantes, e continua a ser um dos principais players no mercado de streaming de vídeo. Seu sucesso pode ser atribuído à capacidade de inovação contínua, ao investimento em conteúdo de qualidade e à adaptação às mudanças no comportamento do consumidor.



# Dor do usuário

Embora os usuários possam desfrutar do conteúdo individualmente, muitos sentem falta da experiência social de assistir a filmes e séries com amigos e familiares.

Este desejo de conexão é ainda mais evidente em tempos de distanciamento social, quando estar fisicamente juntos não é sempre possível.





### Seu desafio!

O objetivo deste projeto é **desenvolver e implementar uma funcionalidade na plataforma Netflix que permita aos usuários assistir a filmes e séries em grupo**, proporcionando uma experiência de visualização compartilhada e interativa.

Com essa nova funcionalidade, os usuários poderão sincronizar a reprodução de conteúdo, compartilhar reações em tempo real e até mesmo participar de chats enquanto assistem, recriando a sensação de estar junto, mesmo à distância.



# Hora de praticar





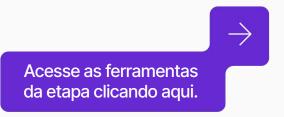
# Etapa 1: Pesquisa para entendimento do contexto

Antes de iniciar o desenvolvimento de uma nova funcionalidade, é fundamental entender profundamente o contexto e as necessidades dos usuários.

O desk research envolve a coleta de informações secundárias sobre tendências do mercado, soluções existentes e concorrentes. A conversa de guerrilha complementa essa pesquisa com insights diretos dos usuários.

Acesse as ferramentas dessa etapa e suas orientações de preenchimento no Figma disponibilizado abaixo.

No preenchimento das ferramentas não deixe de **esclarecer qual foi o seu racional**.





# Etapa 1: Pesquisa para entendimento do contexto

- Desk Research: analisar plataformas existentes que oferecem funcionalidades semelhantes e identificar pontos fortes e áreas de melhoria.
- Conversa de Guerrilha: realizar pelo menos 3 entrevistas com usuários para compreender suas necessidades, preferências e desafios relacionados à visualização em grupo.





# Etapa 2: Enquadramento do problema

Definir claramente o problema é essencial para alinhar todos os envolvidos no projeto e focar nos objetivos corretos. Isso envolve identificar as metas da funcionalidade e os requisitos críticos para o sucesso.

- **Definir claramente os objetivos da funcionalidade** de assistir em grupo e os requisitos essenciais para sua implementação bem-sucedida.
- Identificar os principais desafios e oportunidades a serem abordados durante o processo de design.



# Etapa 3: Técnica de ideação

A fase de ideação é onde a criatividade é desencadeada para gerar soluções inovadoras. Técnicas estruturadas ajudam a explorar um amplo espectro de ideias.

- Conduzir uma sessão de brainwriting ou criar um mapa mental para incentivar a geração de ideias.
- Desenvolver esboços iniciais das ideias, incluindo fluxos de usuários e interfaces preliminares para visualizar como a funcionalidade pode funcionar na prática.





# **Etapa 4: Protótipo**

Protótipos de baixa fidelidade são ferramentas valiosas para testar conceitos rapidamente e obter feedback dos usuários antes de investir em desenvolvimento completo.

- Desenvolver um protótipo de baixa fidelidade para visualizar e testar conceitos iniciais com os usuários.
- Testar o protótipo com os 3 usuários, selecionados na etapa de pesquisa, para obter feedbacks iniciais e identificar áreas de melhoria.



