

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**.



Acesse as ferramentas da etapa clicando aqui.

Etapa 1: Pesquisa para entendimento do contexto

Entregáveis

- **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.

Entregáveis

- **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.

Entregáveis

- 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.

Entregáveis

- 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.

