



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE GUAYAQUIL  
CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**STREAMING APLICADO AL ENTRETENIMIENTO: ANÁLISIS DE LA  
CONSTANTE EVOLUCIÓN EN UNA INDUSTRIA PERPETUA**

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
Título de Ingeniero de Sistemas

**AUTORES: EDUARDO DAVID ALVARADO CORREA,**

**DANIEL ALEJANDRO MORA FRERE**

**TUTOR: MONICA DANIELA GOMEZ RIOS**

Guayaquil – Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Nosotros, Eduardo David Alvarado Correa, con documento de identificación N° 0951849181, y Daniel Alejandro Mora Frere, con documento de identificación N° 0954386223 manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Guayaquil, 15 de febrero del año 2023

Atentamente,



---

Eduardo David Alvarado Correa  
0951849181



---

Daniel Alejandro Mora Frere  
0954386223

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotros, Eduardo David Alvarado Correa, con documento de identificación N° 0951849181, y Daniel Alejandro Mora Frere, con documento de identificación N° 0954386223, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del Artículo Académico: "STREAMING APLICADO AL ENTRETENIMIENTO: ANÁLISIS DE LA CONSTANTE EVOLUCIÓN EN UNA INDUSTRIA PERPETUA", el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Ingeniero de Sistemas, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 15 de febrero del año 2023

Atentamente,



Eduardo David Alvarado Correa  
0951849181



Daniel Alejandro Mora Frere  
0954386223

## **CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Mónica Daniela Gómez Ríos con documento de identificación N° 0104606777, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: STREAMING APLICADO AL ENTRETENIMIENTO: ANÁLISIS DE LA CONSTANTE EVOLUCIÓN EN UNA INDUSTRIA PERPETUA, realizado por Eduardo David Alvarado Correa, con documento de identificación N° 0951849181, y Daniel Alejandro Mora Frere, con documento de identificación N° 0954386223, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Artículo Académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 15 de febrero del año 2023

Atentamente,



---

Mónica Daniela Gómez Ríos

0104606777

## **DEDICATORIA**

Dedicamos la presente investigación a cada persona que ha formado parte de nuestra vida académica y personal. A nuestras familias, por su incondicional apoyo y por ser nuestro motor durante los momentos más difíciles. A nuestros amigos, por brindarnos su amistad y motivación para seguir adelante.

También queremos agradecer a nuestros profesores, quienes nos brindaron sus conocimientos y experiencias, así como sus enseñanzas valiosas que han sido claves para nuestra formación. A nuestras universidades, por brindarnos un ambiente académico propicio para el desarrollo de nuestras habilidades y competencias científicas.

A todos ellos, les dedicamos esta investigación, como un homenaje a su compromiso y apoyo en nuestro recorrido. Esperamos que este trabajo inspire a otros estudiantes a seguir sus sueños y a alcanzar sus metas.

## **AGRADECIMIENTO**

Expresamos nuestro agradecimiento a cada persona que nos brindó su apoyo en la realización de esta investigación. En primer lugar, agradecemos a nuestros profesores, quienes nos guiaron y orientaron en cada etapa del proceso de investigación. Sus conocimientos y experiencia fueron fundamentales para el éxito de este trabajo.

También queremos agradecer a nuestras familias y amigos, quienes nos brindaron su apoyo emocional y logístico durante todo este tiempo. Sin su aliento y motivación, hubiera sido imposible llevar a cabo este proyecto.

Por último, agradecemos a nuestra universidad por brindarnos las herramientas que nos permitieron llevar a cabo el desarrollo de esta investigación. Las instalaciones y los recursos tecnológicos disponibles en nuestra institución fueron importantes para el desarrollo de este.

## RESUMEN

El presente artículo analiza el continuo desarrollo de la industria del entretenimiento a través de la tecnología de streaming. Se hace un breve repaso histórico sobre los inicios del streaming enfocado al entretenimiento en 1993 y su posterior desarrollo gracias a la llegada de plataformas como RealAudio Player y RealPlayer.

Se destaca también la aparición de nuevas plataformas como YouTube, Twitch y Netflix, las cuales tuvieron una influencia significativa en la industria del entretenimiento, permitiendo una mayor accesibilidad a un sin número de opciones de contenido multimedia, además de dar pie al nacimiento de nuevos formatos de contenido.

El objetivo de la investigación es analizar, justificar y fomentar el uso de plataformas de streaming como herramienta para el acceso a contenido de entretenimiento, debido a que, a pesar de la fácil accesibilidad que ofrecen estas plataformas, existe un gran número de personas que no están familiarizadas con el funcionamiento de las mismas.

La metodología aplicada a este estudio fue descriptiva, con un enfoque transversal mediante el uso de encuestas en línea. Las encuestas se realizaron a través de la plataforma Google Forms, a una muestra de 200 personas con rangos de edad que van desde los 18 años en adelante, esto con el objetivo de tener un criterio variado en las encuestas considerando la diferencia generacional.

Finalmente se observa, que la brecha generacional, pese a existir, no presenta mayor influencia frente al reconocimiento de estos servicios y sus características. De acuerdo a los resultados, cerca del 93% era cliente o estaba interesado en estas plataformas, un 84% dentro del cual había personas que ni siquiera hacían uso de estos servicios, reconocía la variedad de contenido en los mismos como su principal ventaja. Fue frente a la problemática de necesitar conexión a internet donde cerca del 50% de encuestados se mostró escéptico sobre ellos, aun frente a las alternativas que ofrecen los mismos.

Es importante seguir explorando y fomentando el uso de estas plataformas para aprovechar al máximo sus características, y que los usuarios puedan hacer uso de las diversas opciones de entretenimiento que tienen a su alcance y muchas veces desconocen.

Palabras claves: Streaming, Entretenimiento, Contenido multimedia, Accesibilidad digital.

## ABSTRACT

This article analyzes the continuous development of the entertainment industry through streaming technology. A brief historical review is made about the beginnings of streaming focused on entertainment in 1993 and its subsequent development thanks to the arrival of platforms such as RealAudio Player and RealPlayer.

It also highlights the emergence of new platforms such as YouTube, Twitch and Netflix, which had a significant influence on the entertainment industry, allowing greater accessibility to several multimedia content options, in addition to giving rise to the birth of new content formats.

The objective of the research is to analyze, justify and encourage the use of streaming platforms as a tool for access to entertainment content, because, despite the easy accessibility offered by these platforms, there are many people who are not familiar with how they work.

The methodology applied to this study was descriptive, with a cross-sectional approach using online surveys. The surveys were conducted through the Google Forms platform, to a sample of 200 people with age ranges ranging from 18 years and older, with the aim of having a varied criterion in the surveys considering the generational difference.

Finally, it is observed that the generation gap, although it exists, does not have a major influence on the recognition of these services and their characteristics. According to the results, about 93% were customers or were interested in these platforms, 84% of which included people who did not even use these services, recognized the variety of content as their main advantage. In the case of the problem of needing an Internet connection, nearly 50% of those surveyed were skeptical about them, even in the face of the alternatives they offer.

It is important to continue exploring and promoting the use of these platforms to make the most of their features, so that users can make use of the various entertainment options they have at their fingertips and are often unaware of.

Keywords: Streaming, Entertainment, Multimedia content, Digital accessibility



## ÍNDICE DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN .....	6
2. REVISIÓN DE LITERATURA .....	7
2.1. El streaming.....	7
2.2. Historia del Streaming en la industria del entretenimiento .....	8
2.3. Relevancia del streaming en la vida cotidiana .....	9
2.4. Adopción de nuevos servicios de entretenimiento que hacen uso del Streaming .....	9
3. METODOLOGÍA .....	11
3.1. Métodos y técnicas de Recopilación de datos empleadas .....	11
3.2. Métodos y técnicas de Análisis de datos .....	13
4. RESULTADOS.....	14
4.1. Recolección de datos .....	14
4.2. ¿Cómo ha influido el streaming en la forma en que las personas consumen contenido multimedia en la actualidad?.....	14
4.3. ¿Cuáles son las ventajas principales que los servicios de streaming ofrecen tanto a la industria del entretenimiento como al consumidor? .....	17
4.4. ¿Qué limitaciones y problemáticas existen en el uso de los servicios de streaming?... ..	18
5. DISCUSIÓN .....	19
6. CONCLUSIÓN.....	21
REFERENCIAS .....	22
ANEXOS.....	26

## 1. INTRODUCCIÓN

La industria del entretenimiento ha crecido y evolucionado enormemente en las últimas décadas, adaptándose a la época actual y usando las nuevas posibilidades que ofrecen las tecnologías actuales para así utilizarlas de manera efectiva. tal como lo es el streaming, cuya principal característica para con la industria ha sido el permitir que sus producciones y servicios lleguen cada vez a más gente alrededor del mundo por medio del acceso a internet.

Desde las primeras transmisiones de shows musicales que tuvieron lugar en los años 90 (Pérez, 2021), hasta el nacimiento de las grandes plataformas de entretenimiento vía streaming como lo son Netflix con su enorme catálogo de series y películas, o Twitch como la principal plataforma para creadores de contenido en directo, e incluso el servicio de Xbox Cloud Gaming, una propuesta reciente que busca permitir a los usuarios tener acceso a juegos Triple A vía streaming, desde una gran variedad de dispositivos con acceso a internet (Truong, 2021). Esta tecnología ha revolucionado en gran medida la forma en la que se consume el contenido que produce la industria del entretenimiento.

Pese a existir diversas plataformas de streaming con contenido variado, así como también una larga gama de dispositivos en los cuales podemos utilizarlas, tales como computadoras, Smart TVs, teléfonos móviles e incluso consolas de videojuegos (las cuales a día de hoy, podrían considerarse centros de entretenimiento multimedia), un considerable número de personas se abstiene de hacer uso de estas plataformas, ya sea por desconocimiento, o incluso desinterés en las mismas, debido a diversos motivos, como el pensar que tienen un costo elevado, o la creencia de que no se cuenta con ningún dispositivo en el que puedan utilizarlas, e incluso por el simple hecho de preferir una forma más clásica de consumir contenido multimedia con la cual están familiarizados, y por ello les resulta sencillo, haciendo énfasis en la facilidad de uso, ya que hay quienes piensan que al ser servicios más avanzados y que utilizan una tecnología actual, son más difíciles de utilizar y/o entender. Cuando en realidad, una de sus principales características es que se actualizan y reinventan constantemente, con el objetivo de hacerlos más accesibles y amigables para los usuarios.

En este estudio se busca demostrar la gran influencia que han tenido los servicios de streaming como medio para el consumo de contenido multimedia, y a su vez, el potencial aun sin explotar de esta tecnología en el mundo del entretenimiento, ofreciendo características y beneficios únicos (Como la portabilidad y la gran variedad de contenido disponible), los cuales cada vez

son más reconocidos por una gran variedad de personas aun teniendo en cuenta diversos factores, como la diferencia generacional o la escasa información acerca de estas plataformas y su funcionamiento, los cuales pueden ser un impedimento para la aceptación y adopción de estos servicios.

## 2. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. El streaming

La transmisión en vivo, usualmente llamada “streaming” por su término en inglés, se refiere a la transmisión en tiempo real de información, ya sea en formato de video, audio, e incluso contenido interactivo, todo esto sin la necesidad de tener descargado el contenido que estamos reproduciendo, de modo que no utilizamos el almacenamiento interno del dispositivo mediante el cual visualicemos la transmisión (Torres, Arteño, Ortiz & Zabala, 2021).

Entre el tipo de servicio que se ofrece a través del streaming se encuentran las plataformas de video bajo demanda, como Netflix, Disney+, HBO+, entre otras, las cuales podrían considerarse librerías de contenido debido a la gran cantidad y variedad de títulos disponibles en ellas, es gracias a esta cualidad que el usuario tiene la posibilidad de encontrar uno o varios títulos que se adapten a sus preferencias (Wayne, 2018). También tenemos los “videos sociales”, los cuales hacen referencia al contenido de video transmitido en directo mediante plataformas sociales tales como YouTube, Facebook, Twitch, entre otros, donde los usuarios que generan este contenido son llamados “performers, broadcasters o streamers” (haciendo énfasis en este último) y los que reciben el contenido, “audiencia o receptores”. Plataformas como Twitch, creadas específicamente para ofrecer el servicio de live streaming y que se encuentran disponibles tanto en versiones para computadoras o dispositivos móviles, han aumentado considerablemente su popularidad y aceptación tanto entre los usuarios consumidores como entre los mismos streamers o usuarios productores, registrándose durante el 2020 un incremento del 83% con respecto a las horas invertidas por los usuarios en esta aplicación, convirtiéndolo así en un fenómeno contemporáneo (Castro, Pérez, Torres, Carballeda & De Aguilera, 2022).

## 2.2. Historia del Streaming en la industria del entretenimiento

El streaming nace en el año 1993, con la primera transmisión en vivo realizada por Xerox PARC y la participación de la banda Severe Tire Damage (Arnum, E., 2000). Surgió como un intento para permitir que el contenido audiovisual llegue al mayor público posible y a partir de estos hechos ha crecido con el pasar de los años hasta convertirse en uno de los métodos de reproducción de contenido más usados en la actualidad.

Gracias a los avances tecnológicos, el nacimiento de nuevas infraestructuras como la fibra óptica o la DLS, y la comercialización a bajo costo del internet, el streaming pudo convertirse en el estándar para la visualización de contenido audiovisual (López Delgado, D., 2018).

Durante este avance surgió YouTube, una de las primeras plataformas que permitían la creación y comercialización de contenido audiovisual. Desde su creación en febrero del 2005 la plataforma ha recibido más de mil millones de visitas mundialmente y en ella se almacenan millones de videos cada año (Medina Salgado, C., 2016).

En sus inicios YouTube fue concebida como una plataforma de citas, en la cual los usuarios podían subir un vídeo con una descripción de sí mismos, sus intereses y cómo les gustaría que fuese su pareja. La idea fue un total fracaso y cinco días más tarde fue abierta como una plataforma de acceso público (Ibarra, C. D. B., & Pabón, L. C. O., 2017).

Años después nacería una de las primeras plataformas de streaming musical. Spotify. Surgió como una alternativa que buscaba atraer al público que consumía música regularmente. El excesivo costo de los discos musicales y el surgimiento de prácticas ilegales de reproducción de contenido con derechos de autor a través de internet permitieron que Spotify fuera aceptado gratuitamente por el público. Esto fue gracias a que facilitaba el acceso a una amplia variedad de contenido musical mediante una suscripción, evitando a su vez perjudicar la salud de la industria musical (Umaschi, S., 2019).

Por otro lado, mediante esta misma idea se concebirían posteriormente plataformas enfocadas al streaming de series y películas, como lo es Netflix. Gracias a la facilidad de acceso y su amplio catálogo obtenido mediante una suscripción, dieron paso a que la venta del formato físico de series y películas se reduzcan drásticamente, dando paso a la bancarrota de grandes empresas como Blockbuster, la cual se dedicaba al alquiler en formato físico de DVDs (Giner Fernández, A., 2018).

Hoy en día, la industria del entretenimiento busca expandirse hacia nuevos medios, como lo son los videojuegos, gracias a la estandarización de los servicios de streaming. Google Stadia nace como el principal precursor de la idea, sin embargo, al ser un servicio con un escaso catálogo, requerir de hardware externo para su utilización y una conexión de internet con una velocidad bastante alta, no pudo posicionarse en el mercado (Cachorro Regidor, V. M., 2019). Sin embargo, con el lanzamiento de Xbox Game Pass y GeForce Now, la idea se ha vuelto factible al permitir el streaming de videojuegos desde cualquier dispositivo a través de una suscripción mensual, lo que ha ampliado el acceso al contenido que normalmente se ofrece solo en consolas de videojuegos.

### 2.3. Relevancia del streaming en la vida cotidiana

Los servicios de streaming brindan la posibilidad de tener al alcance de nuestras manos un sin número de álbumes musicales, películas, series, documentales, videojuegos, y muchos formatos más de contenido por el pago de una suscripción cuyo precio es bastante razonable considerando el contenido del que dispondremos. Todo esto representó un cambio drástico en el día a día de los usuarios que consumen este tipo de contenido, ya que gracias a la portabilidad que permiten estos servicios, el poder tener acceso a una serie, película o álbum en donde sea que nos encontramos, ha hecho que estas actividades formen parte de nuestra vida cotidiana, continuando una serie durante la hora de comida del trabajo, escuchando uno de los álbumes del momento en el recorrido de ida al trabajo o de regreso a nuestros hogares, actividades que ayudan a los usuarios a aligerar o hacer más amena la rutina y que antes no era posible debido a las limitaciones de la época.

El streaming ha facilitado el consumo de estos contenidos audiovisuales, que nos han llevado a experimentar un sinnúmero de opciones y momentos tanto de aprendizaje como de crecimiento (Rodríguez Uscátegui, M., 2019).

### 2.4. Adopción de nuevos servicios de entretenimiento que hacen uso del Streaming

El Streaming es una tecnología que con el pasar del tiempo ha tenido un enorme impacto en el mundo del entretenimiento, y se ha ganado su lugar en el mercado tanto por las características y facilidades que presenta, así como por el auge que tuvieron los servicios que hacen uso de esta tecnología, durante la pandemia de COVID-19 de acuerdo con López y Peñalosa (2022).

Más allá de las producciones audiovisuales, se ha presentado un sin número de formatos en que se presenta contenido por este medio, tales como los podcasts, eventos en vivo, la posibilidad de jugar videojuegos bajo demanda, etc. Como muestra de todo lo anterior mencionado podemos resaltar que recientemente, en Hungría, se incursionó en un servicio basado en esta tecnología enfocado a la transmisión de funciones de cine sin la necesidad de asistir al mismo de forma presencial, el cual fue denominado e-theatre. Idea nacida durante la pandemia debido a las restricciones impuestas y que fue muy bien recibida por los clientes.

Aranyossy, M. (2021) buscó demostrar que el recibimiento de esta nueva propuesta va más allá de la limitación que existió durante la pandemia de COVID-19, y que la misma podría trascender y convertirse en un nuevo servicio habitual ofrecido por los cines, para ello hace uso de la UTAUT (Teoría Unificada de Aceptación y Uso de la Tecnología), planteada por Venkatesh, Morris, Davis, G. y Davis, F. (2003), cuyo modelo se centra en la expectativa de desempeño, es decir “el grado en que la creencia de uno en usar un sistema lo ayudará a realizar cierta tarea o función” (Sim, Loh, Wong y Choong, p.2244 2021), junto con la motivación hedónica que es uno de los factores considerados en la UTAUT2, Venkatesh, Thong y Xu (2012).

Un considerable número de personas de entre todas las edades, incluidos aquellos grupos de edad avanzada a quienes en ocasiones les resulta difícil el uso de ciertos dispositivos, realmente se sintieron atraídos por la comodidad y facilidad que brindaba el servicio de streaming de e-theatre, muchos de ellos no estaban tan familiarizados con la existencia o el funcionamiento de los diversos servicios que hacen uso de esta tecnología, pero durante la época de confinamiento se vieron obligados a incursionar en ellos debido a la constante búsqueda de alternativas de entretenimiento en este periodo de tiempo, considerando las restricciones impuestas. Estas mismas personas afirmaron que estarían interesados en continuar usando el servicio de e-theatre postpandemia por la comodidad que este representaba, siempre y cuando los precios y la experiencia del servicio sean acordes, ya que este siempre es un factor determinante al momento de optar por una nueva alternativa de consumo.

### 3. METODOLOGÍA

El presente trabajo de investigación utilizará el método descriptivo con un enfoque transversal a través de la realización de encuestas en línea. El método descriptivo se centra en la recopilación, análisis y presentación de datos, con la finalidad de identificar patrones, tendencias y relaciones entre variables, obteniendo una comprensión más completa del fenómeno en cuestión (Carazo, P. C. M., 2006). Dicho fenómeno en esta investigación será el impacto que los servicios de streaming han tenido en la sociedad. El uso del enfoque transversal permitirá realizar un análisis de una o más variables en un tiempo específico (Rumaldo Calderón, C. B., & Tupayachi Torres, Y. M., 2019), además de ofrecer ventajas adicionales como la eficiencia en términos de tiempo y costos, la facilidad del análisis y la comparación de datos gracias a su naturaleza.

Las encuestas serán realizadas a una muestra de 200 personas con rangos de edad que van desde los 18 años en adelante. Las preguntas se formularon de acuerdo a las variables de estudio presentadas, para así facilitar el análisis y la síntesis de los resultados.

#### 3.1. Métodos y técnicas de Recopilación de datos empleadas

La recopilación de datos será realizada a través del uso de encuestas en línea, gracias a la facilidad que otorga durante su análisis por su naturaleza sistemática y estructurada al obtener información directamente de las personas. Para la elaboración de las encuestas se utilizará la plataforma Google Forms, la cual destaca por ser una plataforma gratuita y de fácil uso, que permite crear encuestas personalizadas con diferentes tipos de preguntas y opciones de respuesta, así como la posibilidad de compartir y recopilar respuestas de manera eficiente (Simanjuntak, B., y Limbong, T., 2018).

Para elaborar la encuesta se deberá determinar una base de preguntas de investigación que permita dar respuesta a los objetivos propuestos al inicio de la misma. De esta manera, se tendrá un mejor enfoque de la problemática con la finalidad de establecer el banco de preguntas que será respondido por la muestra. (ver Tabla 1).

Tabla 1. Preguntas de investigación

Componentes de información	Preguntas para responder
Impacto social	¿De qué manera el streaming ha afectado la manera en que las personas consumen contenido multimedia?
Tendencias de aplicación	¿Cuáles son las ventajas principales que los servicios de streaming ofrecen tanto a la industria del entretenimiento como al consumidor?
Principales problemas	¿Qué limitaciones y problemáticas existen en el uso de los servicios de streaming?

El siguiente paso será determinar la muestra objetivo a la cual estará dirigida la encuesta, siendo estas las personas que utilizan servicios de entretenimiento vía streaming. Para seleccionar la muestra, se llevará a cabo una estrategia de muestreo aleatorio estratificado, dividiendo a la población objetivo en diferentes estratos en función de la edad. Debido a los recursos limitados que se tuvieron al momento de realizar esta investigación se determinó que la muestra sería de 200 personas dentro de la ciudad de Guayaquil. De esta forma, se podrá obtener información relevante sobre las percepciones y comportamientos de los usuarios de servicios de entretenimiento vía streaming en función de su edad (ver Tabla 2).

Tabla 2. Rangos de edad tomados para la realización de la encuesta

Rango de edad	Nombre del grupo
18-25 años	Jóvenes
26-45 años	Adultos jóvenes
46-55 años	Adultos de mediana edad
56 en adelante	Adultos mayores y Ancianos

Los resultados obtenidos a través de la encuesta podrían emplearse para comprender con mayor detalle las necesidades y preferencias de los usuarios, lo que permitiría obtener una perspectiva sobre cómo mejorar los servicios de streaming de entretenimiento para atraer a una audiencia más amplia y satisfacer las demandas de los usuarios actuales. Además, la encuesta podría ayudar a identificar tendencias en la industria del entretenimiento de forma que se pueda proporcionar información valiosa que sirva como base para la toma de decisiones en cuanto a las estrategias de marketing se refiere, el desarrollo de nuevos productos y servicios, entre otros temas relevantes.



Luego, mediante los resultados obtenidos a través de la recolección de datos de la encuesta, se aspira que proporcionen información valiosa sobre el uso y la percepción de los servicios de streaming de entretenimiento, y permitan identificar las principales barreras que impiden su uso por parte de algunos segmentos de la población. Con esta información y a través de su posterior análisis, se podrán formular recomendaciones con la finalidad de aumentar el grado de accesibilidad, y a su vez, la usabilidad de los servicios, y fomentar su uso entre un público más amplio.

### 3.2. Métodos y técnicas de Análisis de datos

Se realizará un análisis de los datos obtenidos mediante un enfoque cuantitativo a través de la plataforma Google Sheets, con la finalidad de obtener datos objetivos que determinen el alcance de los servicios de streaming (Oualline, S., Oualline, G., Oualline, S., y Oualline, G., 2018). Una vez que se recopilan los datos de las encuestas mediante la plataforma Google Forms, los datos se exportarán directamente a Google Sheets donde se procederá a descargar en formato .xlsx, de modo que pueda ser abierto en Excel. Luego, se podrán utilizar las funciones y herramientas de análisis de datos que nos brinda incluye para visualizar y resumir los resultados obtenidos (Simanjuntak, B., y Limbong, T., 2018).

La encuesta tuvo como objetivo recopilar datos sobre la suscripción a servicios de streaming y las razones por las cuales las personas se suscriben o no a estos servicios. También se preguntó a los encuestados acerca de las plataformas de streaming que utilizan o están interesados en utilizar, así como los dispositivos que tienen en su hogar y los que usan para ver estos servicios (Gil Buetto, R., 2018). Además, se preguntó si estos servicios podrían reemplazar las formas convencionales de consumo de contenido multimedia y si los usuarios comprarían productos a pesar de tenerlos disponibles en los servicios de streaming (Gil Rubio, J., y Rivera Núñez, F. O. R., 2019). La encuesta también exploró la dependencia de internet para usar estos servicios, el interés en nuevas propuestas de servicios de streaming y los factores más importantes a considerar al elegir servicios de streaming.

El análisis cuantitativo de estos datos permitiría explorar patrones y tendencias en las respuestas de la muestra y de esta manera poder establecer un conjunto de relaciones entre todas las variables que son objeto de estudio. Estos hallazgos podrían tener implicaciones para la industria del entretenimiento y el consumo de contenido multimedia en el futuro (Al-Abbas, L. S., Haider, A. S., y Saideen, B., 2022).

## 4. RESULTADOS

### 4.1. Recolección de datos

En la siguiente gráfica se puede observar que predominan los usuarios encuestados cuyo rango de edad está entre los 18 y 25 años representado el 59% del total, seguidos por aquellos de entre 26 y 35 años con el 22%, mientras que los de entre 36 y 45 años poseen un 8%, y sorpresivamente el rango de edad de 56 años en adelante supera con su 7% de presencia, a aquellos de entre 46 y 55 años los cuales quedan con un 4%, (ver Fig.1).

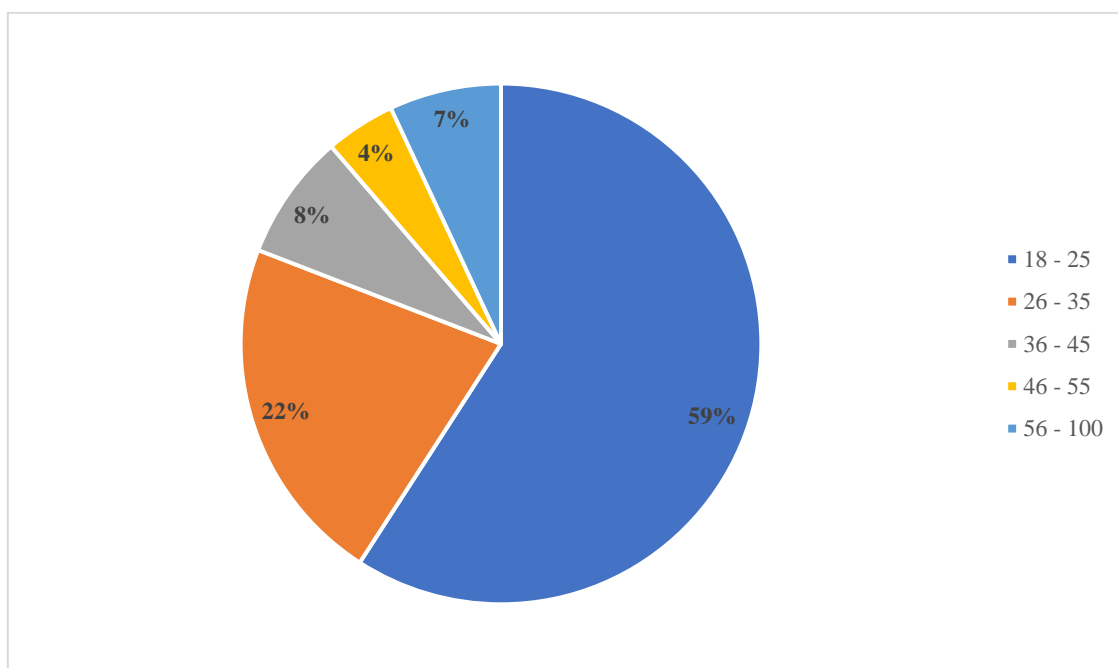


Figura 1. Porcentaje de personas encuestadas de acuerdo con su rango de edad

### 4.2. ¿Cómo ha influido el streaming en la forma en que las personas consumen contenido multimedia en la actualidad?

En respuesta a la interrogante, podemos observar que el 80% de encuestados, actualmente cuentan con un servicio de streaming, un 12.17% está interesado en ellos, y tan solo un 7.83% se muestran indiferentes ante este tipo de servicios, (ver Fig. 2).

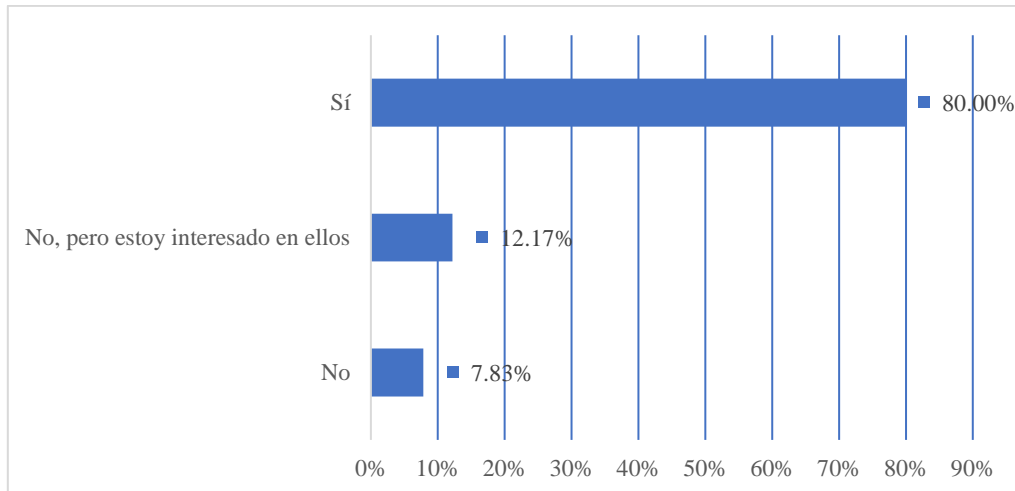


Figura 2. Porcentaje de personas que utilizan servicios de streaming o están interesados en ellos

Podemos ver que la plataforma predominante sobre todas las demás es Netflix, presentando el mayor número de usuarios y personas interesadas en contratar el servicio, seguido de servicios similares como Disney+ y HBO+, siendo este último alcanzado por la plataforma de música Spotify, demostrando así también, que el contenido que más demanda tiene, son las series, películas, y documentales, etc. Y siendo los servicios más rezagados, aquellos que tienen que ver con Videojuegos, (ver Fig. 3).

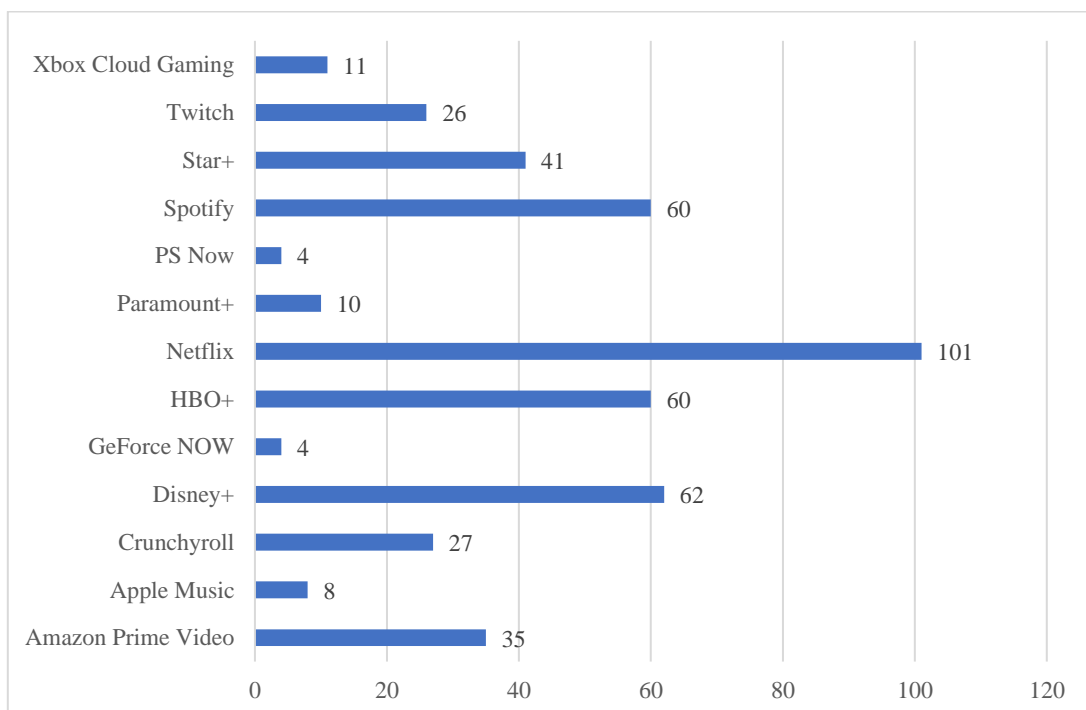


Figura 3. Número de respuestas obtenidas de acuerdo a la plataforma consultada

Al cuestionar a las personas sobre si consideraban que en el futuro los servicios de streaming podrían reemplazar completamente la forma en la que consumimos contenido como películas, música y juegos de video, se dejó en claro que indiferentemente de la edad, las costumbres y/o preferencias variadas de las personas, en su mayoría coinciden en que El constante progreso de la tecnología y las oportunidades que ésta brinda, irremediablemente terminara arrasando con la forma de consumo convencional de estos productos de entretenimiento, representando esta opinión un 82.6% de las respuestas, frente al 17.4% que aun considera que la compra de contenido, ya sea digital o físico, aun perdurara frente a la opción de los catálogos con cientos de títulos que ofrecen las plataformas de Streaming, (ver Fig. 4).

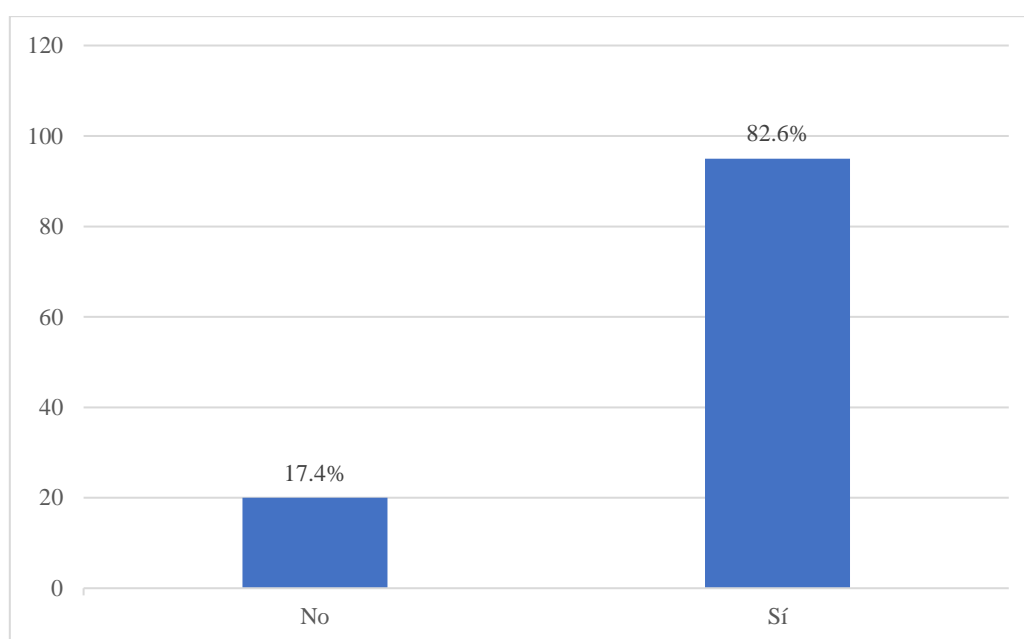


Figura 4. Porcentaje de opinión sobre si el streaming reemplazara la forma convencional de consumo de contenido multimedia

Se indago en el interés de las personas con respecto a nuevos servicios vía Streaming, como serían las funciones de cine, los conciertos, obras teatrales, entre otras cosas, siendo esta una nueva forma de experimentar actividades y/o eventos que se realizan de forma presencial, se denotó la sorpresa de una gran cantidad de personas que desconocían la existencia de este tipo de servicios, así mismo se demostró interés y predisposición a probar estos servicios. Esta fue la opinión del 77.4% de las personas, un 13.9% se mostró un poco reacio a este tipo de servicios, y un ínfimo 8.7% declaró no tener ningún interés en los mismos, (Ver Fig. 5).

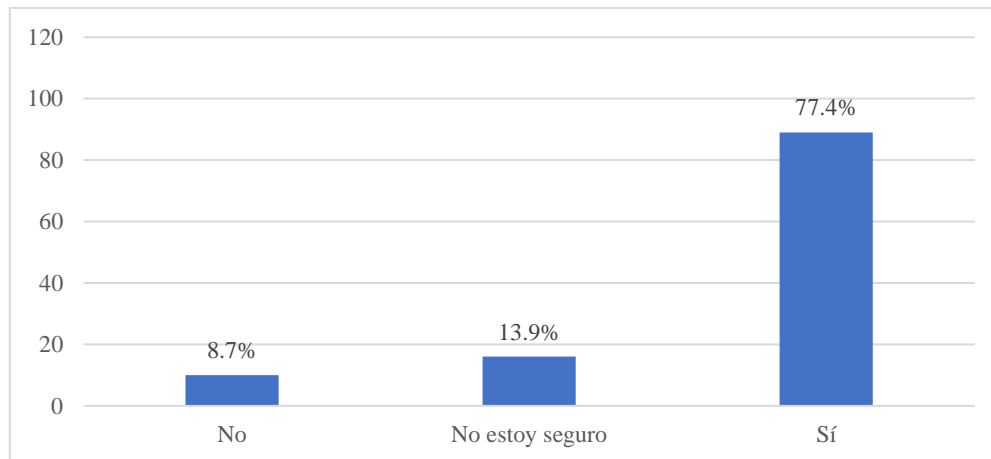


Figura 5. Porcentaje de interés en nuevas propuestas de servicios vía streaming

Es notoria la influencia del streaming en la manera en la que consumimos el contenido multimedia hoy en día, el alcance que tienen estos servicios es innegable, llegando al punto de que, incluso personas que no están familiarizadas con la tecnología tengan noción de estos servicios y su utilidad, llegando a considerarlos como alternativa para actividades que originalmente, se realizaban de manera presencial.

#### 4.3. ¿Cuáles son las ventajas principales que los servicios de streaming ofrecen tanto a la industria del entretenimiento como al consumidor?

En respuesta a la interrogante, las principales ventajas de estos servicios, y su porcentaje de aceptación de acuerdo con los resultados obtenidos son: En primer lugar, la variedad de contenido, contando con un 34% de aceptación por parte de las personas, seguido de la facilidad de uso y la accesibilidad en una gran variedad de dispositivos con un 17% y un 15.5% de aceptación respectivamente, el buen precio cuenta con un 11.9% de aceptación, y por último, tanto el sistema de recomendaciones basado en gustos como la portabilidad tienen una aceptación del 10.8%, (ver Tabla 3).

Tabla 3. Beneficios de los servicios de Streaming

Beneficios	Cantidad (cientos aproximados)
Variedad de contenido	34%
Facilidad de uso	17%
Accesibilidad	15.5%
Buen precio	11.9%
Portabilidad	10.8%
Sistema de recomendaciones	10.8%

Fuente: Autores

#### 4.4. ¿Qué limitaciones y problemáticas existen en el uso de los servicios de streaming?

En respuesta a la interrogante, se consideró el principal problema que puede existir con respecto a estos servicios, el cual es la falta de conexión a internet, ya sea por no tener contratado el servicio o por una falla del mismo. Un 48.7% estuvo de acuerdo en que esta dependencia es un problema serio para estos servicios, debido a que se basan en la transmisión de contenido en directo por medio de internet, un 24.8% se muestran inseguros sobre esta afirmación, alegando que la conexión a internet es algo casi estandarizado hoy en día, y un 26.5% corroboró el argumento anterior, además de indicar que estos servicios permiten la descarga de contenido para acceder a él sin conexión, por lo que incluso sin internet, se puede disfrutar del mismo, (ver Fig.6).

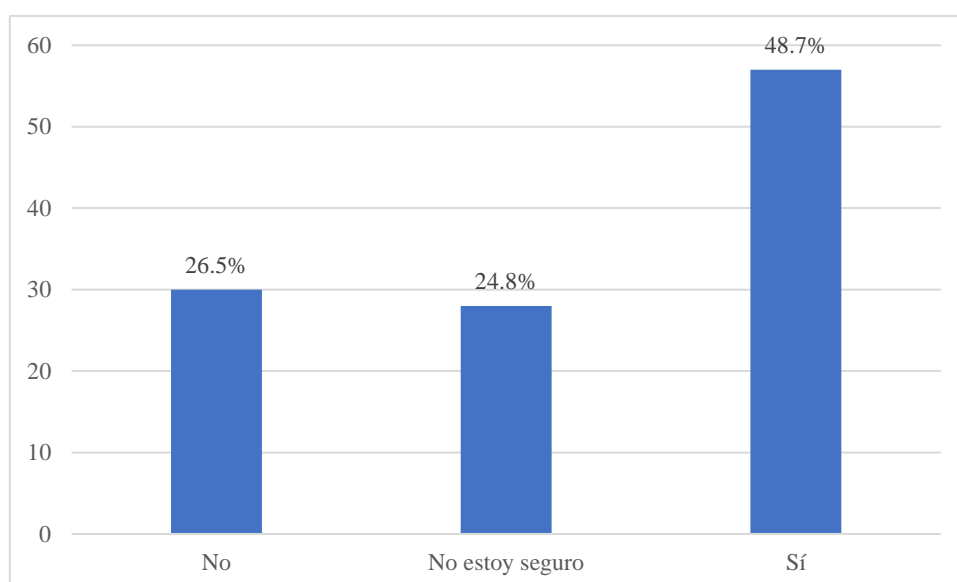


Figura 6. Porcentaje de opinión sobre si la dependencia de una conexión a internet es un problema grave para el servicio de streaming

## 5. DISCUSIÓN

Basándonos en los datos obtenidos, se denota que las plataformas de streaming han tenido un impacto sumamente significativo en lo que respecta a la forma de consumo de contenido multimedia por parte de las personas. En su mayoría, las encuestas mostraron un gran interés tanto en plataformas con renombre como en aquellas que no son tan conocidas pero que ofrecen servicios novedosos y que atraen a un público distinto. Uno de los hechos a señalar es la superioridad de la plataforma Netflix sobre cualquier otra, esto debido a la popularidad que se ha ganado a lo largo de los años, y por ser una de las primeras en incursionar en este tipo de servicios, manteniéndose en constante evolución y adaptándose a la época que transcurría. Por este motivo podemos entender el por qué permanece a día de hoy, a diferencia de cadenas como Blockbuster, la cual se estancó en la forma de consumo de contenido multimedia convencional con la idea de que aquel modelo de negocio perduraría aún frente a los agigantados pasos que daba la tecnología y los constantes cambios en los hábitos de consumo de los clientes, frente a alternativas innovadoras (Mier y Kohli, 2021).

Con respecto a las ventajas que ofrecen los servicios de streaming, la variedad de contenido disponible es la que sobresale frente al gran número de características que nos presentan estas plataformas, como lo son también la facilidad de uso y la accesibilidad en diferentes dispositivos, cualidades que hoy en día son indispensables considerando que uno de estos dispositivos es el teléfono móvil, el cual llevamos con nosotros en todo momento a cualquier sitio en el que estamos, de modo que podemos hacer uso de estas plataformas de manera inmediata mientras realizamos alguna otra actividad en el día a día. Adicional a lo anterior mencionado, cabe destacar el buen precio frente a la cantidad de títulos que tenemos a nuestra disposición, así como el sistema de recomendaciones basado en gustos, el cual ayuda bastante al usuario en su decisión de qué elegir ver.

Es notoria la preocupación de los usuarios frente a la dependencia de una conexión a internet que tienen estos servicios, sin embargo, estos mismos servicios ofrecen ciertas alternativas de uso sin conexión. En el caso de plataformas como Netflix, Disney+, HBO+, por mencionar algunas, permiten la descarga del contenido que se quiere ver con ciertas limitaciones, las cuales son designadas por cada empresa, siendo una de estas el límite de contenido descargado simultáneamente, así como el tiempo de caducidad del mismo. En el caso de Netflix, por ejemplo, tenemos un límite de 100 descargas activas, con un tiempo de caducidad de 30 días

(48 horas para cierto contenido), en Disney+ se nos permiten 24 descargas activas con un tiempo de caducidad de 30 días, y en HBO+ un total de 30 descargas activas porque tienen un tiempo de caducidad de 48 horas. Luego de transcurrido el tiempo estipulado, se necesita conectarse a internet momentáneamente para que la descarga se renueve, lo cual no resulta ser un gran problema, sin embargo, el desconocimiento de muchos usuarios sobre estas características los lleva a considerar que, si no cuentan con una conexión a internet, el servicio que contratan no servirá de nada, puesto que en ciertos casos llega a influir en la decisión de optar por estas opciones.

En cuanto a nuevas formas de experimentar actividades y eventos, como los conciertos y obras de teatro, existe un gran interés y predisposición por parte de las personas en hacer uso de estos servicios vía streaming, ya que resulta novedoso el poder presenciar eventos que no ocurren en tu ciudad o país, o en el caso de gente con limitaciones en cuanto a movilidad, ya sea por la edad o a causa de una discapacidad, la idea de poder disfrutar de estos shows desde la comodidad de sus hogares resulta llamativa (Liu, D., Liu, A., & Tu, 2020).



## 6. CONCLUSIÓN

En la actualidad el streaming se consolida como el principal medio de consumo de contenido producido por la industria del entretenimiento, esto debido a las diversas características únicas que poseen los servicios que hacen uso de esta tecnología, tales como la gran variedad de títulos disponibles por un precio accesible, y la posibilidad de llevarlos consigo a todos lados, además de verlos en el momento que se desee, siempre y cuando se tenga disponibilidad de conexión a internet.

Ya sea en plataformas de renombre y con una larga trayectoria como Netflix, Twitch o Spotify; pasando por incursiones que, pese a no ser recientes, han ido mejorando poco a poco captando la atención al usuario, tal y como ocurre en el caso de los servicios de Gaming vía Streaming de Xbox, Play Station y Nvidia; e incluso con la aparición de nuevas propuestas de servicio que sacan provecho a esta tecnología y que irrefutablemente llamaron la atención a un gran porcentaje de usuarios que incluso las desconocían, como es el caso de los conciertos, Funciones de cine, obras teatrales, entre otros tipos de espectáculo, todos vía streaming; lo que hace sobresalir a estos servicios es su constante evolución con el transcurso de los años, manteniendo una mejora continua con el objetivo de brindar a los usuarios la mejor experiencia posible, lo que se ve reflejado en un gran reconocimiento por parte de consumidores satisfechos y que se mantienen fieles al servicio.

Indiferentemente de la edad, preferencias o costumbres, la gran mayoría de usuarios reconoce el abanico de posibilidades que ofrece esta tecnología. Muchos incluso consideran la posibilidad de que a futuro la manera convencional para la compra y consumo de productos como películas, videojuegos y música sea totalmente reemplazada por estos servicios, demostrando así la presencia que el streaming ha ganado hoy en día, ignorando brechas generacionales e incluso siendo reconocido por usuarios que no están muy familiarizados con la tecnología.

## REFERENCIAS

- Hinojosa, D. Y., David, B. D., Delgado, L., & Junio De, S. (2018). ESTUDIO DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING. <https://hdl.handle.net/11441/87550>
- Truong, A. (2021). Evaluating Cloud-Based Gaming Solutions Item Type Thesis. <http://hdl.handle.net/20.500.12648/1782>
- Giner Fernández, A. (2018). El modelo de la innovación disruptiva: Estudio de caso de Netflix. <http://hdl.handle.net/10251/110652>
- Walther, K., & Sörhammar, D. (2021). Reaching New Heights in the Cloud : The Digital Transformation of the Video Games Industry. In P. D. Peter Ekman Christina Keller (Ed.), *Management and Information Technology after Digital Transformation* (pp. 53–62). Routledge. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-197574>
- Navarro Robles, M., & Vázquez Barrio, T. (2020). El consumo audiovisual de la Generación Z. El predominio del vídeo online sobre la televisión tradicional. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 50, 10–30. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.02>
- Wayne, M. L. (2018). Netflix, Amazon, and branded television content in subscription video on-demand portals. *Media, Culture and Society*, 40(5), 725–741. <https://doi.org/10.1177/0163443717736118>
- Torres, J. P., Ramos, R. A., Ortiz, H. P., & Zabala, M. E. (2021). EDUCACIÓN VÍA STREAMING: UNA ALTERNATIVA PARA LA SOCIALIZACIÓN DE INVESTIGACIONES EN TIEMPOS DE LA PANDEMIA DE COVID -19. *Revista Boletín Redipe*. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i9.1448>
- Castro Higuera, A., Pérez-Rufí, J. P., Torres Martín, J. L., Carballeda Camacho, M. R., & de Aguilera Moyano, M. (2022). Streaming de vídeo, cómo las plataformas condicionan el comportamiento y los usos expresivos de los usuarios de sus apps. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 1–20. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2022-1545>
- López Celis, D. M., & Peñalosa, M. E. (2022). ACTIVIDADES DE ENTRETENIMIENTO PRESENCIALES Y DE CONTACTO TRADICIONAL CON LOS MEDIOS VS USO DE PLATAFORMAS DE STREAMING DURANTE EL COVID 19 EN COLOMBIA. *FACE:*

Revista de La Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, 22(2).  
<https://ojs.unipamplona.edu.co/ojsviceinves/index.php/face/article/view/1330>

Aranyosy, M. (2022). Technology Adoption in the Digital Entertainment Industry during the COVID-19 Pandemic: An Extended UTAUT2 Model for Online Theater Streaming. *Informatics*, 9(3).  
<https://doi.org/10.3390/informatics9030071>

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27, 425–478.  
<https://doi.org/10.2307/30036540>

Sim, J. J., Loh, S. H., Wong, K. L., & Choong, C. K. (2021). Do we need trust transfer mechanisms? An M-commerce adoption perspective. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(6), 2241–2262. <https://doi.org/10.3390/JTAER16060124>

Venkatesh, V., Walton, S. M., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). CONSUMER ACCEPTANCE AND USE OF INFORMATION TECHNOLOGY: EXTENDING THE UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY. In *MIS Quarterly* (Vol. 36, Issue 1).  
<http://ssrn.com/abstract=2002388>

Rodríguez Uscátegui, M. (2019). El streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos. Pontificia Universidad Javeriana. <http://hdl.handle.net/10554/46694>

Sánchez-Serrano, S., Pedraza-Navarro, I., & Donoso-González, M. (2022). ¿Cómo hacer una revisión sistemática siguiendo el protocolo PRISMA? Usos y estrategias fundamentales para su aplicación en el ámbito educativo a través de un caso práctico. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 74(3), 51–66.  
<https://doi.org/10.13042/Bordon.2022.95090>

Fernández-Sánchez, H., King, K., & Enríquez-Hernández, C. B. (2020). Revisiones Sistemáticas Exploratorias como metodología para la síntesis del conocimiento científico. *Enfermería Universitaria*, 17(1). <https://doi.org/10.22201/eneo.23958421e.2020.1.697>

Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos. Universidad de la Guajira.  
<https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/handle/uniguajira/467>

- Iqbal, M., Simarmata, J., Tambunan, A., Feriyansyah, F., Riana, A., Tambunan, S., Sihite, O., Gandamana, A., Eza, G. N., Kurniawan, F., Asiah, A., Rozi, F., Faisal, F., Free, I., Ma-Nurung, U., Ihwani, M., Lynna, P., Nathan, A., Sitanggang, N., ... Limbong, T. (2018). Using Google form for student worksheet as learning media. In *International Journal of Engineering & Technology* (Vol. 7). <https://www.researchgate.net/publication/328234356>
- Páez, G. J. (2019). Aplicación de técnicas de análisis de datos para obtener líneas de investigación específicas para el Ecuador. Caso de estudio: Computer Science en Scopus. <https://repositorio.uisek.edu.ec/handle/123456789/3344>
- Martínez, J. D., & Rendón, M. E. (2019). Búsqueda y recuperación de la literatura científica. 5. <https://doi.org/10.31219/osf.io/y4nep>
- García-Peñalvo, F. J. (2022). Desarrollo de estados de la cuestión robustos: Revisiones Sistemáticas de Literatura. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, e28600. <https://doi.org/10.14201/eks.28600>
- Gil Buetto, R. (2018). Gil Buetto, R. (2018). Lo que el streaming se llevó: cambios en los patrones de consumo de series y películas con la aparición de Netflix. <http://hdl.handle.net/10908/16602>
- Gil Rubio, J., & Rivera Núñez, F. O. R. (2019). Estudio cuantitativo de los hábitos de consumo de series y películas de los Millennials en Lima Moderna. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*. <http://hdl.handle.net/10757/650339>
- Oualline, S., & Oualline, G. (2018). Using Google Sheets. In S. Oualline & G. Oualline (Eds.), *Practical Free Alternatives to Commercial Software* (pp. 389–404). Apress. [https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3075-6\\_18](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3075-6_18)
- Al-Abbas, L., Haider, A., & al Saideen, B. (2022). A Quantitative Analysis of the Reactions of Viewers with Hearing Impairment to the Intralingual Subtitling of Egyptian Movies. *Heliyon*, 8. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08728>
- Mier, J., & Kohli, A. K. (2021). Netflix: reinvention across multiple time periods, reflections and directions for future research. *AMS Review*, 11(1), 194–205. <https://doi.org/10.1007/s13162-021-00197-w>

- Rumaldo Calderón, C. B., & Tupayachi Torres, Y. M. (2019). Efectos del social media content en el engagement behaviour dentro de la industria de servicios video streaming. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <http://hdl.handle.net/10757/654066>
- Martínez Carazo, P. C. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, 20, 165–193. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64602005>
- Arnum, E. (2000). Digital Flashback: Beating The Rolling Stones To The Web. <https://www.mtv.com/news/7p90tc/digital-flashback-beating-the-rolling-stones-to-the-web>
- Medina Salgado, C. (2021). Los millennials su forma de vida y el streaming. *Revista Gestión y Estrategia*, 50, 121–137. <https://doi.org/10.24275/uam/azc/dcsh/gye/2016n50/Medina>
- Umaschi, S. (2019). La transición digital en la industria de la música: Caso Spotify. <http://hdl.handle.net/10908/16735>
- Dayana, C., Ibarra, B., Carolina, L., & Pabón, O. (2017). The Youtube impact in the Millennials. *Revista Convicciones*. <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/convicciones/article/view/124>
- Cachorro Regidor, V. M., & Gutiérrez Arranz, A. M. (2019). El contenido bajo demanda en los videojuegos (GOD): análisis de la situación actual. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/40215>
- Liu, D., Liu, A., & Tu, W. (2019). The Acceptance Behavior of New Media Entertainment Among Older Adults: Living Arrangement as a Mediator. *The International Journal of Aging and Human Development*, 91(3), 274–298. <https://doi.org/10.1177/0091415019864602>

## ANEXOS

## Análisis del uso y recepción de las plataformas de Streaming como nueva forma principal para consumir contenido de entretenimiento

Estimado usuario, solicito su ayuda llenando el siguiente cuestionario, enfocado a un público de 18 años en adelante, sobre el uso de las plataformas de Streaming como forma de consumo de contenido multimedia, esto en base a su experiencia con las mismas. Esta información será utilizada para el desarrollo de mi trabajo de titulación llamado: "**STREAMING APLICADO AL ENTRETENIMIENTO: ANÁLISIS DE LA CONSTANTE EVOLUCIÓN EN UNA INDUSTRIA PERPETUA**". De antemano, muchas gracias.

Breve descripción de los servicios y/o plataformas mencionadas en el cuestionario:

**Netflix, Disney+, Star+, Amazon Prime Video, Paramount+, HBO+:** Plataformas de Streaming cuyo contenido se basa en películas, series, documentales, etc.

**Crunchyroll:** Plataforma de Streaming enfocada en contenido de Asia oriental, como lo son los animes y doramas.

**Apple Music, Spotify:** Plataformas basadas en la reproducción de música vía Streaming.

**Twitch:** Plataforma de transmisiones en vivo, hogar de creadores de contenido variado.

**Xbox Cloud Gaming, GeForce NOW, PS Now:** Plataformas de juego bajo demanda, que permiten correr juegos vía streaming, sin importar tanto la capacidad del hardware.

*Figura 7. Introducción e indicaciones de la encuesta*

1.- ¿Está suscrito a algún servicio de streaming enfocado al entretenimiento (Netflix, Disney+, Spotify, GeForce NOW, etc.)? \*

- Sí
- No
- No, pero estoy interesado en ellos

*Figura 8. Primera pregunta de la encuesta*

2.- En caso de que su respuesta en la pregunta número 1 sea sí, o que está interesado, responda:

¿Por qué esta suscrito o se suscribiría a estos servicios?

Marque hasta 3 opciones. En caso de haber respondido no, dejar en blanco.

- Variedad de contenido
- Facilidad de uso
- Buen precio frente a las alternativas (Compra de álbumes, películas, y/o videojuegos)
- Accesibles desde una gran variedad de dispositivos
- Portabilidad
- Sistema de recomendaciones basado en gustos

*Figura 9. Segunda pregunta de la encuesta*

3.- En caso de que su respuesta en la pregunta número 1 sea no, responda:

¿Por qué no está suscrito ni se suscribiría a estos servicios?

Marque hasta 2 opciones. En caso de haber respondido sí, dejar en blanco.

- Precio elevado
- Difícil de usar
- No tengo desde donde acceder a estos servicios
- Prefiero las alternativas convencionales (tv, radio, álbumes, películas y/o videojuegos en físico)
- No cuento con una tarjeta para pagar el servicio

*Figura 10. Tercera pregunta de la encuesta*

4.- Marque las plataformas de Streaming de las que es usuario o que esté interesado en serlo. (Puede marcar más de una)

En caso de no ser usuario ni estar interesado en ninguna, dejar en blanco.

- Netflix
- Disney+
- Star+
- Amazon Prime Video
- Paramount+
- HBO+
- Crunchyroll
- Spotify
- Apple Music
- Xbox Cloud Gaming
- GeForce NOW
- PS Now
- Twitch

*Figura 11. Cuarta pregunta de la encuesta*



5.- Marque los dispositivos con los que cuenta en su hogar. (Puede marcar más de uno)

En caso de no contar con ninguno, dejar en blanco.

- Celular
- Tablet
- Smart TV
- Tv con dispositivo de Streaming (Chrome cast, TV Box, Apple TV, etc.)
- Computadora de escritorio
- Laptop
- Consola de videojuegos
- Consola de videojuegos portátil

*Figura 12. Quinta pregunta de la encuesta*

6.-Marque los dispositivos en los que utiliza sus servicios y/o plataformas de Streaming. (puede marcar más de una)

En caso de no usar ninguno, dejar en blanco.

- Celular
- Tablet
- Smart TV
- Tv con dispositivo de Streaming (Chrome cast, TV Box, Apple TV, etc.)
- Computadora de escritorio
- Laptop
- Consola de videojuegos
- Consola de videojuegos portátil

*Figura 13. Sexta pregunta de la encuesta*

7.- ¿Considera usted que estos servicios y/o plataformas, podrían reemplazar de manera definitiva la forma de consumo convencional de cierto contenido multimedia (Compra de álbumes, películas, y/o videojuegos)? \*

Sí

No

---

Explique brevemente el porqué de su respuesta anterior

Tu respuesta

---

*Figura 14. Séptima pregunta de la encuesta*

8.- ¿Compraría un producto pese a tenerlo disponible en el catálogo de un servicio de Streaming que ya tengas contratado? \*

Sí

No

---

Explique brevemente el porqué de su respuesta anterior

Tu respuesta

---

*Figura 15. Octava pregunta de la encuesta*

9.- ¿Crees que la dependencia de una conexión a internet para utilizar estos servicios es un problema grave? \*

- Sí
- No
- No estoy seguro

Explique brevemente el porqué de su respuesta anterior

Tu respuesta

*Figura 16. Novena pregunta de la encuesta*

10.- ¿Estarías interesado en probar novedosas y poco usuales propuestas de servicio vía streaming como: funciones de cine en directo, conciertos en directo y/o shows de otro tipo en directo? \*

- Sí
- No
- No estoy seguro

*Figura 17. Décima pregunta de la encuesta*

11.- ¿Conocía usted este tipo de propuestas de servicio vía Streaming? \*

- Si
- No

*Figura 18. Décimo primera pregunta de la encuesta*

12.- ¿Cuáles considerarías que son los puntos más importantes a tomar en cuenta para elegir hacer uso de los servicios vía streaming mencionados en la pregunta 10?

Marque hasta 3 opciones.

- El precio
- La calidad de la transmisión
- Poder verlo desde cualquier parte del mundo
- El no necesitar exponerse a multitudes
- Contar con una política de devolución en caso de fallas

*Figura 19. Décimo segunda pregunta de la encuesta*