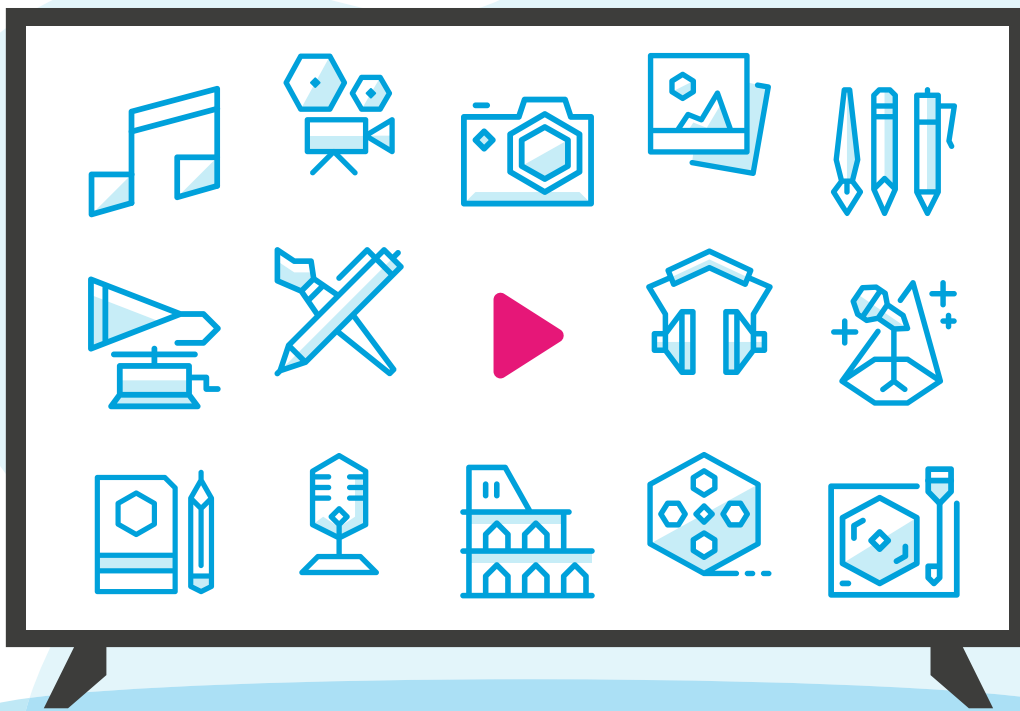




¿Son las plataformas OTT

una oportunidad para las
instituciones públicas y culturales?



Impacto de la pandemia

en el panorama de las instituciones culturales

Desde hace varios meses, la situación global ha forzado al mercado a comportarse de manera diferente y adaptarse a las nuevas circunstancias. Los estudios muestran que el consumo de contenido a través de la televisión y los servicios de VOD aumentó durante la pandemia¹. Las personas mayores de 18 años declaran haber aumentado el uso de servicios de vídeo gratuitos y de pago durante el confinamiento. Actualmente, más del 70 % de los polacos pagan por contenido de VOD, en comparación con un 44 % de usuarios de hace dos años². El creciente número de suscriptores refleja la popularidad de las plataformas OTT, que ofrecen más variedad que la televisión tradicional. La principal ventaja es la posibilidad de ver los contenidos favoritos en cualquier momento, sin necesidad de tener que esperar una hora concreta ni de tener acceso a una televisión.

¿Qué significa **OTT**?



Servicio OTT

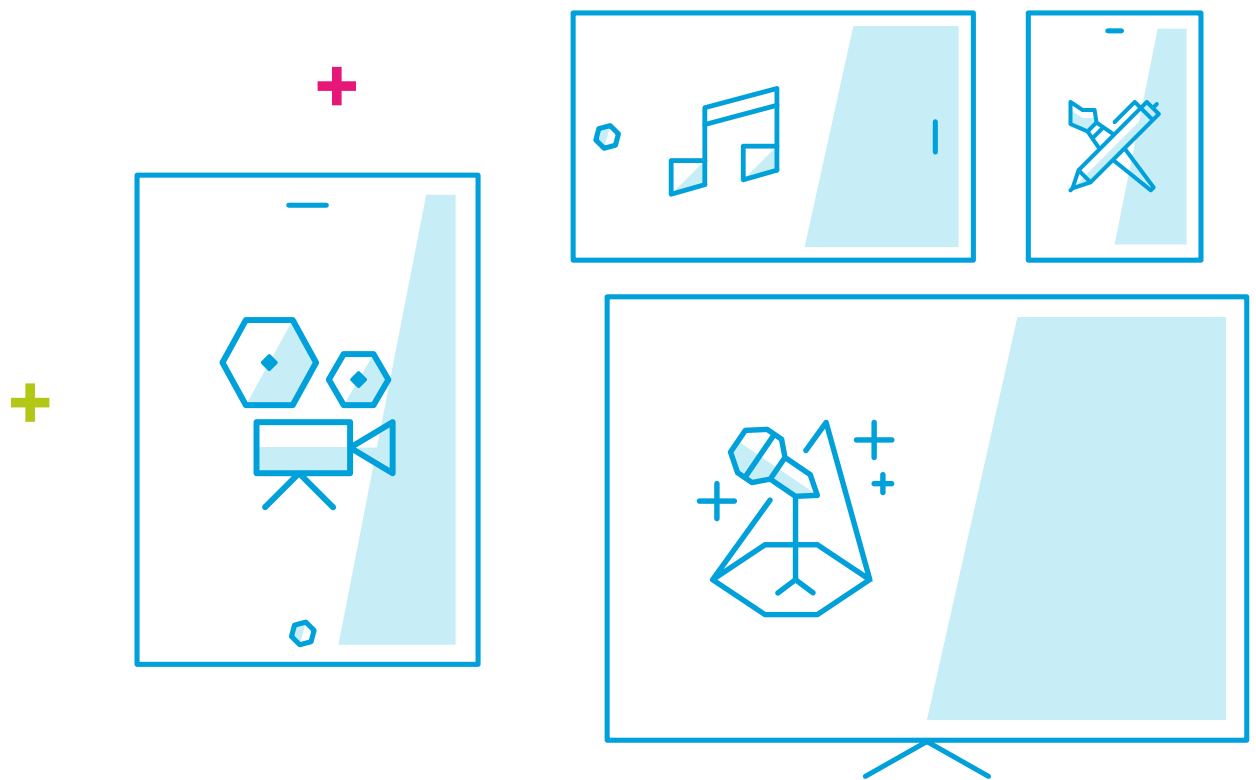
(over-the-top)

- + Es un servicio que consiste en la transmisión de vídeo y otros contenidos en vivo a cualquier dispositivo con acceso a Internet. Gracias a las plataformas OTT, al compartir materiales de video con los usuarios, se puede ganar dinero directamente con los contenidos a través de este servicio, por ejemplo, cobrando por el acceso a un vídeo.



¹ <https://retailmarketexperts.com/aktualnosci/raport-pmr-rynek-vod-rosnie-na-pandemii-covid-19/>

² <https://mambiznes.pl/wlasny-biznes/polacy-chetnie-placa-dostep-vod-ilu-klientow-nad-wisla-netflix-102714>



El distanciamiento social, la interrupción de suministros en el sector de la logística, la cancelación de la mayoría de eventos, el cierre de muchos sectores y la incertidumbre general implican una dificultad para anticipar el modo de gestión de los negocios. La nueva realidad y las duras restricciones también han tenido su impacto en instituciones culturales como cines, teatros, salas de conciertos y de ópera. El confinamiento ha cambiado la forma en la que se consume contenido; si el público no puede ver películas o espectáculos en vivo en cines y teatros, buscará alternativas. La mayoría utiliza para ello nuevos medios y plataformas de video, gracias a los cuales las instituciones culturales pueden compartir sus materiales en línea con los usuarios.



Los sectores cultural y creativo están representados en gran parte por microempresas, organizaciones sin ánimo de lucro y artistas sin estabilidad financiera, por lo que la digitalización y las plataformas OTT crean oportunidades para continuar con las actividades de forma ininterrumpida.

El traslado de las actividades a Internet puede suponer nuevas formas de experiencia cultural, difusión de materiales de video y nuevos modelos comerciales con potencial de mercado.



En este libro electrónico presentamos los beneficios que, en las condiciones actuales (pero también en el futuro), pueden resultar de compartir contenidos de video en las plataformas OTT. En el último capítulo, también explicamos el proceso general de desarrollo de un servicio.

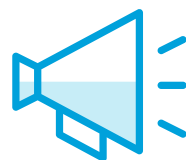
¿Qué beneficios puede aportar una plataforma OTT a las instituciones culturales?

Querer tener una plataforma para compartir vídeos en línea requiere la preparación de un plan de negocios que debe incluir principalmente una lista de los beneficios que deben lograrse después de su implementación. A continuación, presentamos los más importantes:



Ampliación de cobertura

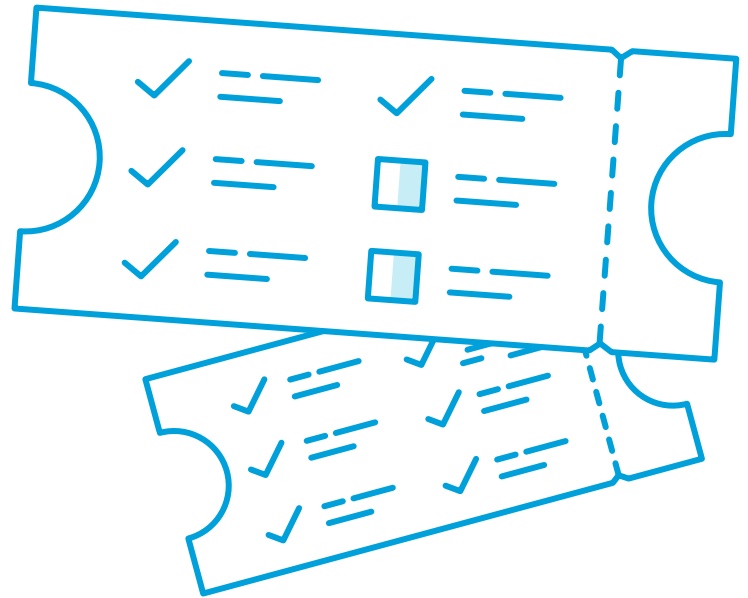
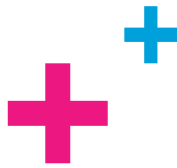
+ Gracias a las plataformas OTT, las entidades culturales tienen la oportunidad de llegar a un público más amplio. Esto beneficia, en otras, a personas que viven demasiado lejos de sus cines o teatros favoritos y, por tanto, no pueden acudir a los espectáculos. También puede beneficiar a otros consumidores que hayan descubierto una nueva marca en Internet y les haya gustado su programación. Además, gracias a las plataformas en línea, podemos dar acceso a la cultura a personas que viven fuera del país.



Promoción de instituciones y cultura

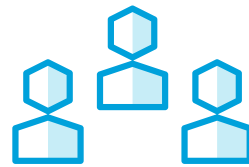
+ No solo se trata de la promoción del cine, teatro o centros culturales municipales, sino también de cumplir la misión de casi todas las organizaciones culturales: la promoción de la cultura entre los ciudadanos polacos. Los polacos desean tener acceso a la cultura y quieren vivir las emociones que se experimentan en conciertos, obras de teatro, películas y óperas. Según la Oficina Central de Estadística polaca (GUS), el gasto en cultura en los hogares aumenta cada año (actualmente se sitúa en casi 400 PLN —unos 90 EUR— por persona)³.

³ <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/kultura-turystyka-sport/kultura/>



Monetización de contenido

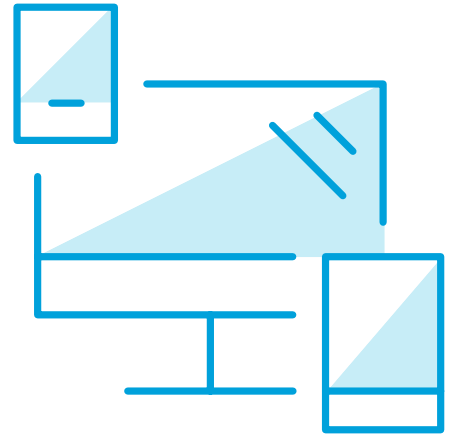
+ Este es uno de los beneficios más mencionados por las instituciones. Con la introducción de restricciones y se la prohibición de organizar eventos y espectáculos, las plataformas OTT han demostrado ser una excelente alternativa para la organización de eventos. Se puede ganar dinero no solo con la venta de entradas para eventos individuales, sino también con suscripciones, acceso a la biblioteca de contenido bajo demanda o anuncios (en forma gráfica o audiovisual). Sin embargo, cuando llegue el período pospandemia, ¿seguirán los usuarios dispuestos a utilizar la alternativa de las plataformas OTT? Nuestros estudios muestran que sí. Las organizaciones culturales consideran a las plataformas de VOD una fuente adicional de ingresos basada en ventas paralelas. Gracias a esto, una cantidad mucho mayor de personas de las que permite el aforo de una sala puede disfrutar de una obra concreta.



Aumento del conocimiento de marca

+ Los teatros, cines y otras instituciones también tienen sus admiradores y estas plataformas permiten mantenerse en contacto con ellos. Al mantener el vínculo, se fortalece el posicionamiento y el conocimiento de marca, pero también aumenta la fidelidad de los clientes. Esto los hará sentir más conectados y dispuestos a involucrarse en las iniciativas de la institución en el futuro. La presencia de la institución en el mundo virtual también contribuye a su promoción, ya que una organización cultural en línea puede atraer usuarios incluso después de la reapertura al público de teatros, cines, salas de ópera, etc.

¿Cómo es el proceso de desarrollo de una plataforma OTT?



Finalmente, hay una cuestión que cabe aclarar. ¿Cuáles son las etapas del proceso de desarrollo de la plataforma OTT y cómo trabaja el equipo de Insys Video Technologies? A continuación, mostramos un esquema general. Estamos seguros de que el proceso es diferente en cada empresa, pero este es el método y los pasos que Insys VT sigue en cada uno de los proyectos. Tratamos las necesidades de cada cliente de forma individual, por lo que consultamos todos los pasos y etapas posteriores del proceso antes de iniciar la cooperación. La elección de un proveedor de servicios tecnológicos es muy importante, por lo que es bueno profundizar en el conocimiento de la empresa con la que se inicia el proyecto. En Insys Video Technologies, ofrecemos un servicio integral gracias al que el cliente no necesita disponer de un equipo OTT dedicado o conocimientos técnicos especializados; nos encargamos de proporcionar todo lo necesario para la implementación.



Verificación

de necesidades y supuestos funcionales

El inicio de la cooperación en la plataforma comienza con la verificación de las necesidades del cliente. Durante las reuniones mantenidas, recopilamos información sobre los supuestos y objetivos comerciales que debe cumplir la plataforma, por ejemplo, si el acceso al contenido será de pago o gratuito, así como el público objetivo de la misma. Con estos datos, traducimos todos los requisitos en funcionalidades específicas clave para lograr la utilidad de negocio. En Insys Video Technologies, nos importa la comodidad de nuestros clientes, por lo tanto, cuando un cliente decide cooperar con nuestro equipo, recibe una solución lista para usar, totalmente adaptada a sus necesidades comerciales, y un servicio integral; todo en un mismo lugar durante todo el proyecto. Cuando se conocen todos los requisitos para la plataforma y el cliente acepta el esquema y alcance del trabajo, pasamos a la siguiente etapa con el inicio de los trabajos más detallados en el servicio.





Diseño de la plataforma

Para empezar a trabajar, es necesario antes que nada establecer el objetivo comercial de la plataforma. En primer lugar, los trabajos incluyen un diseño gráfico para mostrar cómo será el estilo de la plataforma. En esta etapa, recogemos materiales de la marca del cliente, como el logotipo y determinamos requisitos relativos a la preferencia de fuente y colores. Una vez que el cliente haya aceptado el diseño, nuestros programadores lo implementan y llevan a cabo una configuración adecuada de la plataforma, así como la programación de las funciones necesarias. Más adelante, es el turno del equipo responsable de la parte visual del servicio, que se trabaja en la aplicación y, si se requiere, otro equipo se encarga de adaptar la aplicación para dispositivos móviles.

Pruebas de la plataforma

Las pruebas de la plataforma son un elemento imprescindible del trabajo de programación. Su propósito es determinar si esta satisface las necesidades comerciales y si está en línea con las expectativas del público del software. Se verifican la funcionalidad y el funcionamiento en varios dispositivos y en varias condiciones, todo para asegurarnos de que el cliente reciba un software adecuado. Una vez que nuestro equipo ha realizado las pruebas pertinentes, el cliente verifica la plataforma. Tras la implementación, verificamos de forma constantemente la satisfacción del cliente con el producto.

Publicación del servicio

Cuando tanto el cliente como nuestro equipo acepten el trabajo, tendremos luz verde para que la plataforma llegue a los usuarios finales. La publicación del servicio no implica el fin del trabajo, ya que en ese momento comenzamos a recibir información sobre cómo los usuarios perciben las aplicaciones. Por lo tanto, verificamos los datos analíticos, supervisamos el tráfico del sitio web y respondemos a las necesidades de los usuarios. ¿Cuál es la duración de los trabajos en la plataforma desde el inicio del proyecto hasta su publicación? Todo depende del avance de la implementación y de las necesidades del cliente. En la mayoría de los casos, puede durar desde varias semanas hasta varios meses.

Desarrollo de producto y soporte

Tras la publicación, las actividades de marketing y promoción desempeñan un papel muy importante. Gracias a ellas, un gran grupo de destinatarios puede conocer el servicio y animarse a utilizar la plataforma. Nuestro equipo supervisa constantemente la plataforma y la desarrolla según las necesidades actuales. Los clientes pueden modificar la plataforma con nuevas funcionalidades introduciendo cambios en el proyecto (change requests). El equipo de programación valora las funciones y, posteriormente, se consultan con el cliente, para más tarde implementarlas en la plataforma. Finalmente, cabe destacar que cada plataforma está cubierta por soporte técnico, disponible en varios paquetes seleccionados por el cliente según sus necesidades individuales.

Historias de éxito



A continuación, presentamos tres historias de instituciones que confiaron en nuestro equipo y cuyas plataformas OTT son cada vez más populares.

**PLAY
KRAKOW**



Durante la pandemia, el acceso a la cultura se vio significativamente mermado por el cierre de instituciones culturales y públicas. La Oficina de Festival de Cracovia creó con nosotros la primera plataforma de VOD municipal que incluye materiales de vídeo gratuitos y de pago, compartidos por las instituciones de Cracovia. Gracias a la plataforma, los usuarios registrados pueden aprovechar al máximo la rica oferta del servicio que incluye conciertos, espectáculos, seminarios web, reuniones literarias y mucho más.

MOJEEKINO.PL



La *Stowarzyszenie Kin Studyjnych* (asociación de cine independiente) decidió crear la plataforma MOJEEKINO.PL que reúne a más de 40 cines de arte. El servicio permite a los usuarios ver películas disponibles en la programación y apoyar a un cine seleccionado mediante el pago por el acceso a los vídeos. En la plataforma, además de la posibilidad de ver contenidos del catálogo y elegir una sala de cine, existe la opción de comprar el acceso para participar en numerosos eventos, como festivales de cine.



TR Warszawa es uno de los teatros más importantes del panorama varsoviano que, al igual que otras instituciones culturales, cerró sus puertas durante el confinamiento, de ahí la decisión de trasladar sus actividades a Internet. La plataforma TR Online permitió que el teatro siguiera operando, pero también contribuyó a la ampliación de la cobertura del público, que hasta ahora se limitaba a los asistentes que participaban en los eventos de forma directa.

Resumen



Debido a las restricciones, muchas instituciones culturales y públicas han trasladado sus contenidos a Internet para mantener a su público activo y satisfacer la creciente demanda de contenido cultural. Las plataformas OTT no sustituyen a una experiencia cultural viva, pero los beneficios que aportan son una oportunidad que vale la pena aprovechar. Desde el comienzo de la pandemia, el equipo de Insys Video Technologies ha implementado proyectos para, entre otros, KBF, Stowarzyszenie Kin Studyjnych (asociación de cine independiente) o TR Warszawa, gracias a los cuales los usuarios pueden participar activamente en la vida cultural y apoyar a sus instituciones favoritas.

Creemos que muchas historias y emociones pueden trasladarse a través de contenidos audiovisuales. Sabemos cómo crear plataformas que cumplan con las expectativas de nuestros clientes y tenemos experiencia en implementarlas rápidamente. Ofrecemos soluciones listas para usar y nos responsabilizamos de todos los aspectos técnicos relacionados con el desarrollo y lanzamiento del servicio, lo que agiliza todo el proceso.



Si le interesa este asunto y desea implementar una plataforma OTT para su organización, póngase en contacto con nosotros

office@insys.pl

