

Actividad [1] - Estrategias Organizacionales y Gestión De Grupos

Introducción a los negocios

***Ingeniería en Desarrollo de
Software***

Tutor: Felipe Araux

Alumno: Consuelo Alicia cruz Chávez

Fernando pacheco

Ricardo de la cruz

Fecha: 30 abril 2023

INTRODUCCION

Un estudio de animación mexicano que cuenta con películas y cortos animados basados en críticas y consideradas como las mejores en cuanto a la industria de cine de animación y entretenimiento actual.

Tláloc estudios, Se centra en la producción y distribución de largometrajes y cortometrajes por todo el mundo. Con cada película, corto animado y sus respectivos personajes principales se trata de incorporar entretenimiento y humor en la historia que transcurre.

El éxito de Tláloc estudios se fundamenta en la realización de películas y cortometrajes con historias conmovedoras, de gran calidad técnica y dirigida tanto a un público infantil como adulto. Consigue crear en cada una de las películas y cortos animados un personaje icónico que quede en nuestras memorias.

DESCRIPCION

MISIÓN

Tláloc estudios tiene un compromiso de fomentar la cultura que abarque la innovación, creatividad, colaboración y una dosis de diversión. El trabajo en equipo consigue crear un ambiente donde el arte, la tecnología, el talento y la habilidad se combinan para crear una visión cinematográfica única. A través de su propia filosofía contar historias educativas para los niños y otras generaciones para su propia reflexión.

VISIÓN

Una manera de mejorar la empresa es lograr ciertos objetivos entre los que se encuentran que todos los materiales de los que se dispone, tecnologías, sean ágiles, personalizables y prospéales, de esta manera cuando vayan surgiendo dichas ideas creativas a modo de recursos puedan aprovisionarse de una forma dinámica para que nuestros narradores hagan realidad sus visiones sin ningún tipo de impedimento. Utilizar una animación diferente de la tradicional, más expresiva y menos superficial

VALORES

Los valores más importantes de Tláloc estudios son: Innovación, creatividad, creación de ilusiones, pasión, compromiso, respeto y tecnología, están presentes en sus películas son la valentía, la piedad, el compañerismo, los cambios importantes reflejados en la vida de las personas y la lealtad.

JUSTIFICACION

Nos motivó el crear este proyecto basado en una empresa de animación digital por gustos propios, es decir pasatiempos de ver películas animadas y su creación de personajes e incluso las historias y el detrás de la pantalla es decir la creación como tal.

Motivados con esas características decidimos darle a este proyecto una visualización más personal que al momento de hacerla y entregarla nos diera alegría al agregarle un toque personal.

Cabe mencionar que todas nuestras inspiraciones están basadas en empresas de animación digital reales, las cuales fueron nuestra principalmente fuente de apoyo.

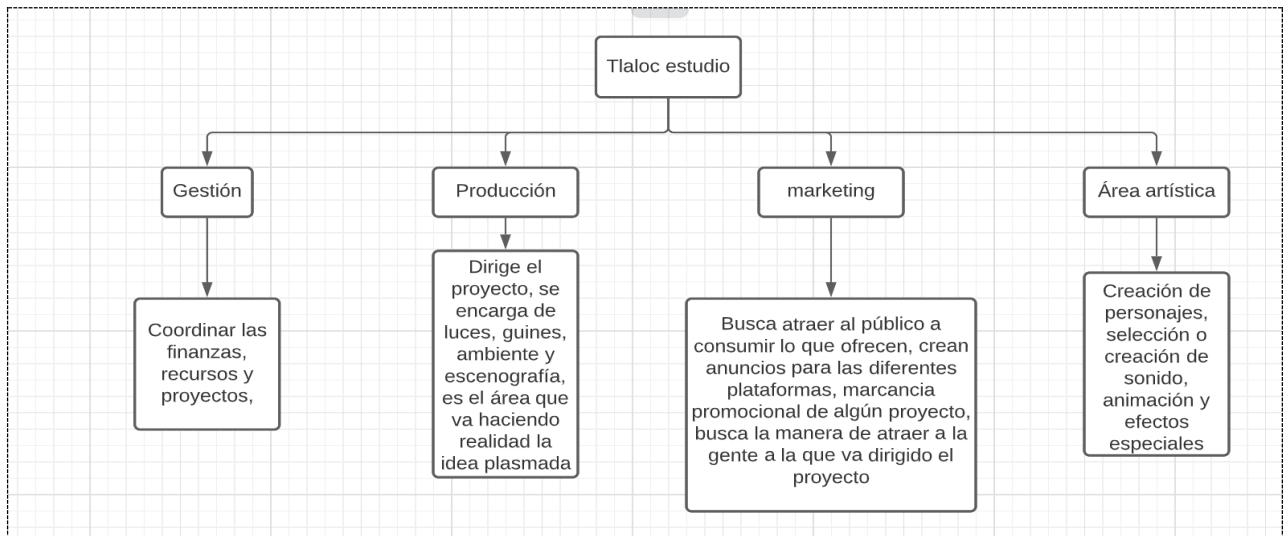
El tiempo invertido en este proyecto es para demostrar que, aunque existen bastantes empresas de animación, la calidad la emotividad convierten a este medio un negocio muy rentable, pues se encuentra en una etapa muy importante en la animación.

Actualmente la animación la podemos encontrar no solamente en películas animadas, si no también en videojuegos, comerciales y como un medio de marketing muy efectivo.

Es uno de los principales motivos por el cual decidimos invertir nuestro tiempo en crear esta “empresa”, que esperemos y un futuro no muy lejano sea una realidad.

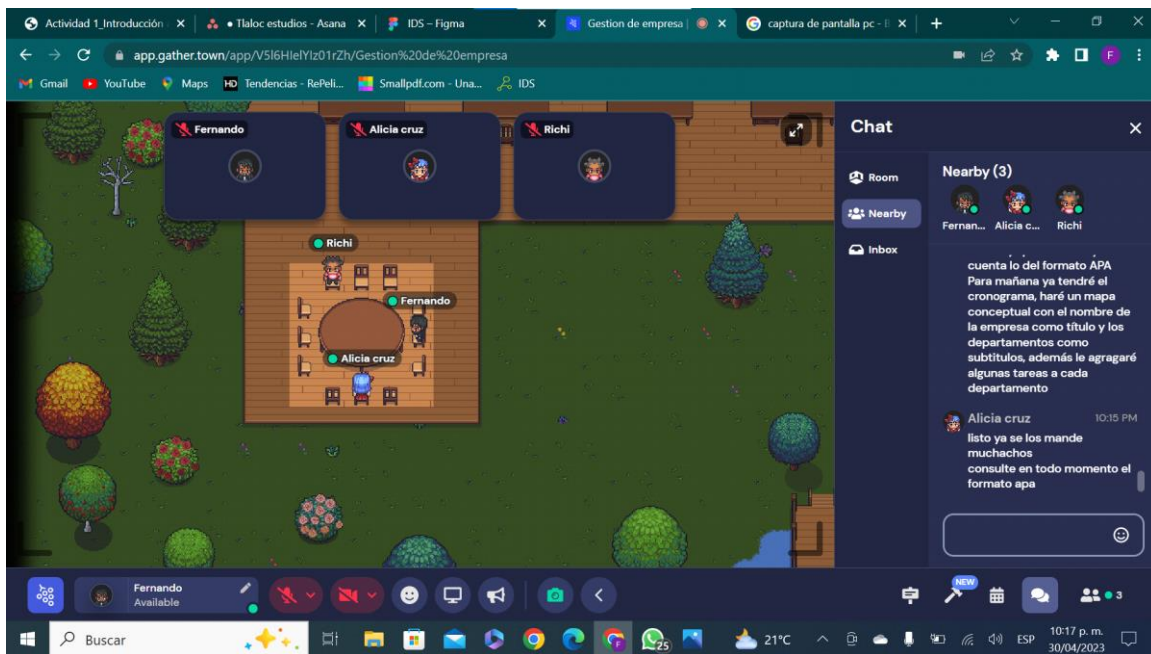
DESARROLLO

Se utilizó un mapa conceptual como organigrama para definir los departamentos de la empresa ya que es más práctico y fácil de entender. Se definieron 4 departamentos básicos y se gregó una defición genérica de cada uno de ellos.

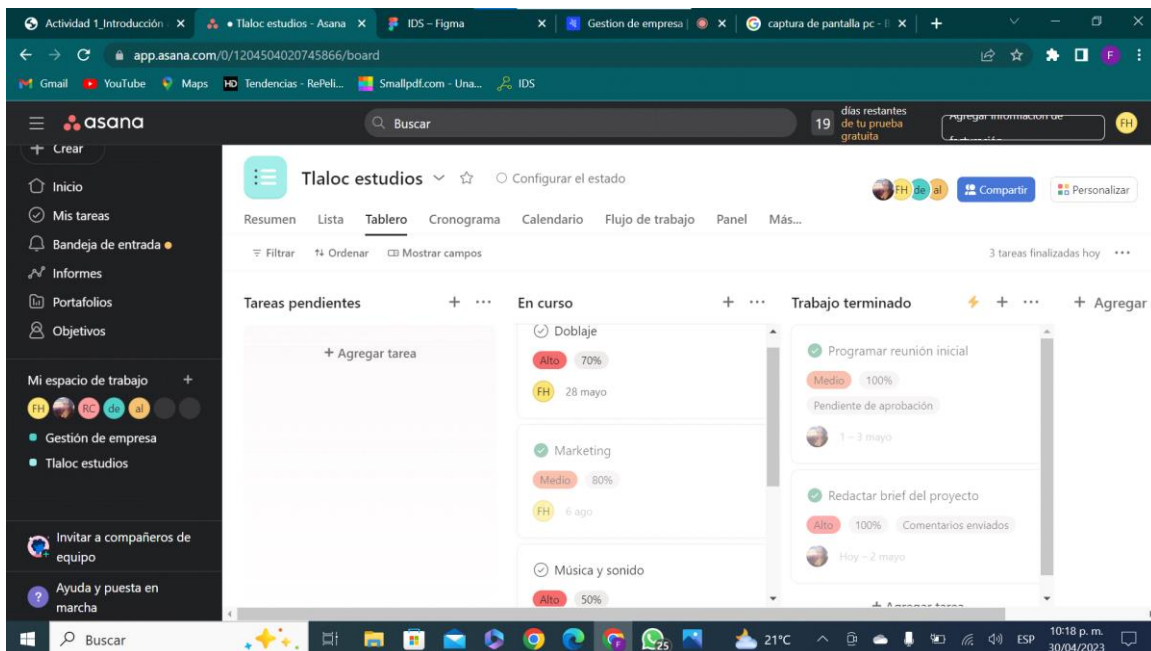


Se utilizó Gather y WhatsApp como platafrmas para organizar y compartit ideas; Gather se utilizó para compartir ideas sobre las tareas que se agregarían a Asana como seguimiento

del proyecto, mientras que WhatsApp fue la plataforma donde se tomaron decisiones sobre los roles de cada miembro del equipo, los departamentos en que se dividiría la empresa.



Asana fue la plataforma donde se plasmaron las ideas, se agregaron los departamentos y se le agregaron tareas a cada uno, cada tarea con una fecha de entrega y un nivel de importancia según lo necesario.



CONCLUSION

Este proyecto el cual nos costó algo de tiempo, nos hizo darnos cuenta de todas las ventajas y desventajas de una empresa de animación en especial sus funciones y necesidades.

Desde la creación hasta el desarrollo publicitario, los medios, los departamentos involucrados en esto, demasiadas características que conforman un equipo técnico necesario para la creación de una empresa de animación.

Al utilizar diferentes plataformas para nuestro proyecto nos dimos cuenta y aprendimos a manejar un poco mejor las herramientas a nuestro alcance, que de igual manera nos queda mucho por aprender, entendimos que tenemos a nuestro alcance los medios, las aplicaciones, formatos y plataformas disponibles para la creación no solo de este proyecto sino de muchos más.

Este proyecto ha sido una experiencia gratificante para todo el equipo, y muy educativo, aprendimos a trabajar en equipo en circunstancias un poco complicadas, pero con muy buenos resultados, esperamos y con todos los nuevos conocimientos aprendidos, manejemos en un futuro no muy lejano las herramientas a nuestro alcance con más facilidad.

REFERENCIAS

Nates, S. F., Arroyo, S. C., & Granados, H. (2008). *PUBLICAN ANIMACIÓN: UNA*

PERSPECTIVA DESDE MÉXICO. Gaceta UNAM (2000-2009), 3901, 13.

<http://www.acervo.gaceta.unam.mx/index.php/gum00/article/download/59576/5954>

8

Peiffer, V. (2002). *El cine y las nuevas tecnologías educativas en clase de ELE: resultados de una experiencia. Actas del XII Congreso Internacional de ASELE: tecnologías de la información y de las comunicaciones en la enseñanza de la E/LE, 2002, ISBN 84-9705-172-6, págs. 37-44, 37-44.*

Vilchis, M., & Aurora, M. (2010). *Panorama de los ataques en los modelos 3D.*

Télématique: Revista Electrónica de Estudios Telemáticos, 9(2), 51-63.

<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3720510.pdf>

Valdivieso, C. A. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión;*

personajes, estilos y mensajes. En Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión; personajes, estilos y mensajes.

Del Carmen Hidalgo Rodríguez, M., & López, J. A. Á. (2005). *La calidad en los dibujos*

animados en televisión. Comunicar, 13(25), 87. <https://doi.org/10.3916/25795>