



Investigación de Empresa, Disney

Proyecto de Investigación

Marcos "J." Pérez Gómez. alias "Srta. Rottenmeier"

Víctor Fernández Díaz. Alias "Electricista"

Fecha: 14 de ene de 25

	<p>Investigación de Empresa, Disney Proyecto de Investigación</p>	<p>IES San Juan de la Rambla</p>
---	---	---

ÍNDICE

<u>1 INTRODUCCIÓN.....</u>	<u>3</u>
<u>2 DESARROLLO.....</u>	<u>4</u>
<u>2.1 Descripción de la Empresa.....</u>	<u>4</u>
<u>2.2 Servicios y Soluciones en la Nube.....</u>	<u>5</u>
<u>2.3 Etapas de Desarrollo.....</u>	<u>5</u>
<u>2.4 Histórico Financiero.....</u>	<u>7</u>
<u>3 CONCLUSIÓN.....</u>	<u>8</u>
<u>4 BIBLIOGRAFÍA.....</u>	<u>9</u>



Investigación de Empresa, Disney
Proyecto de Investigación

**IES San Juan de la
Rambla**

1 INTRODUCCIÓN

Este trabajo explica que el objetivo de la investigación es analizar cómo Disney ha adoptado y desarrollado sus soluciones en la nube, el impacto financiero de estas soluciones, y cómo han evolucionado desde sus inicios en el sector de la tecnología hasta ahora.



2 DESARROLLO

2.1 Descripción de la Empresa

Historia: The Walt Disney Company fue fundada el **16 de octubre de 1923** por **Walt Disney** y su hermano **Roy O. Disney** como **Disney Brothers Studio**. Su primer gran éxito fue **Mickey Mouse**, creado en 1928 después de perder los derechos sobre un personaje anterior. En 1937, Disney produjo el primer largometraje animado de la historia, **Blancanieves y los siete enanitos**, marcando el inicio de su dominio en la animación.

En 1955, **Walt Disney** abrió el primer parque temático **Disneyland** en California, lo que transformó la industria del entretenimiento. Después de la muerte de Walt en 1966, la empresa continuó creciendo, inaugurando **Walt Disney World** en 1971 y lanzando el **Disney Channel** en 1983.

A lo largo de las décadas siguientes, **Disney** adquirió empresas clave, como **Pixar** en 1995, **Marvel Entertainment** en 2006, y **Lucasfilm** en 2009, ampliando su imperio de entretenimiento con franquicias como **Toy Story**, **Marvel**, y **Star Wars**. En 2019, **Disney** lanzó su servicio de streaming **Disney+**, destacándose en la era digital y la tecnología en la nube.

Hoy en día, **Disney** sigue siendo uno de los conglomerados de medios más influyentes, con un vasto catálogo de marcas y una fuerte presencia en plataformas digitales, parques temáticos y contenido global.

	<p align="center">Investigación de Empresa, Disney Proyecto de Investigación</p>	<p align="center">IES San Juan de la Rambla</p>
---	--	--

2.2 Servicios y Soluciones en la Nube

- **Disney+:** El servicio de streaming lanzado en noviembre de 2019, competidor directo de Netflix y Amazon Prime. Ofrece películas, series, y contenido original bajo marcas como Disney, Pixar, Marvel, Star Wars, y National Geographic.
- **ESPN+:** Otro servicio de streaming enfocado en deportes, lanzado por Disney para expandir su alcance a otros nichos.
- **Disney Cloud Infrastructure:** Para soportar sus plataformas, Disney ha utilizado infraestructuras en la nube, especialmente en sus iniciativas de contenido digital, transmisiones en vivo y en sus servicios de streaming. Desde su compra de la tecnología de BAMTech (anteriormente MLB Advanced Media), Disney ha invertido fuertemente en la tecnología en la nube.

2.3 Etapas de Desarrollo

1. **Captación de fondos:** Disney ha sido una empresa sólida desde sus inicios, pero en la era moderna, se ha asociado con servicios de infraestructura en la nube como Amazon Web Services (AWS) y Google Cloud, además de lanzar sus propias soluciones de almacenamiento y distribución de contenido.
2. **Estrategias y resultados de captación de usuarios:**
 - **Disney+:** Al ofrecer un contenido exclusivo de alta demanda, especialmente con el universo de Marvel, Star Wars y Pixar, logró atraer rápidamente a millones de suscriptores. Disney+ alcanzó los 86 millones de suscriptores para 2021.

	<p align="center">Investigación de Empresa, Disney Proyecto de Investigación</p>	<p align="center">IES San Juan de la Rambla</p>
---	--	--

- **ESPN+:** A través de contenido exclusivo y la adición de deportes en vivo, creció en usuarios de nicho.

3. Periodo de inicio de rentabilidad:

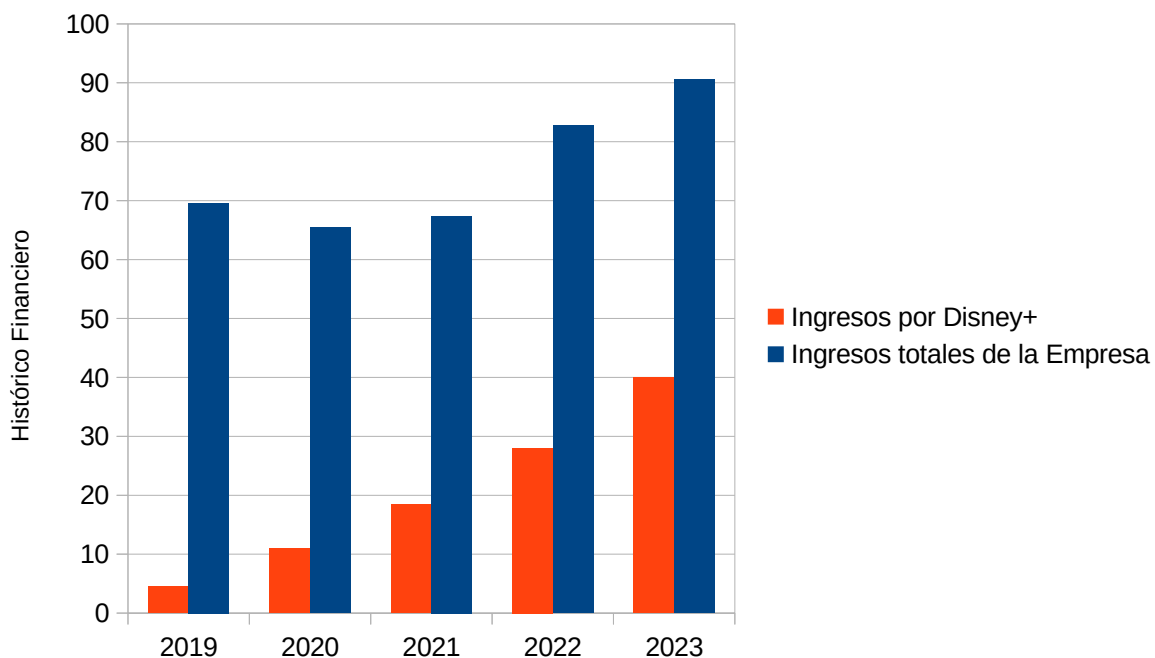
- Disney+ pasó a ser rentable alrededor de 2022, después de un fuerte enfoque en adquirir suscriptores. La compañía invirtió fuertemente en contenido y marketing durante sus primeros años de existencia.
- Los servicios de ESPN+ y otros proyectos relacionados con la nube también comenzaron a generar ingresos sustanciales alrededor de 2021.



2.4 Histórico Financiero

Para realizar este apartado, se debe consultar el informe financiero anual de Disney desde la creación de sus servicios en la nube:

Año Fiscal	Ingresos por Disney+	Ingresos Totales de la Empresa	Rentabilidad/ Pérdidas
2019	\$4.5 millones	\$69.6 mil millones	<i>Pérdidas</i>
2020	\$11 millones	\$65.4 mil millones	<i>Pérdidas</i>
2021	\$18.5 millones	\$67.4 mil millones	<i>Pérdidas</i>
2022	\$28 millones	\$82.7 mil millones	<i>Rentable</i>
2023	\$40 millones	\$90.5 mil millones	<i>Rentable</i>





3 CONCLUSIÓN

Resume los hallazgos clave sobre cómo Disney ha adoptado la tecnología en la nube, los logros en la captación de usuarios y la evolución hacia la rentabilidad de sus soluciones en la nube. La estrategia de **Disney** de diversificar su oferta con **Disney+** y **ESPN+**, utilizando grandes infraestructuras en la nube para entregar contenido, demuestra una exitosa adaptación a las tendencias del mercado y la tecnología moderna.

	<p align="center">Investigación de Empresa, Disney Proyecto de Investigación</p>	<p align="center">IES San Juan de la Rambla</p>
---	--	--

4 BIBLIOGRAFÍA

- I. DALL-E 2 | OpenAI. Último acceso 30 de Septiembre de 2024 - <https://openai.com/index/dall-e-2/>
- II. Disney Plus Revenue and Usage Statistics. Último acceso 13 de Enero de 2025 - <https://www.businessofapps.com/data/disney-plus-statistics/>
- III. History-Making Disney.n Último acceso 13 de Enero de 2025 - <https://unionstation.org/2023/11/01/history-making-disney100-the-exhibition-to-open-may-2024-at-union-station-in-kansas-city-where-the-roots-of-walt-disney-run-deep/>
- IV. Leveraging Cloud Computing in Media and Entertainment Industry. Último acceso 13 de Enero de 2025 - <https://symphony-solutions.com/insights/cloud-computing-in-media-and-entertainment-industry>