

NUMERO DE PROYECTO: 178579

EMPRESA BENEFICIADA: CICAINTE S. DE R.L. DE C.V.

TÍTULO DEL PROYECTO: ANIMATION FACTORY SEGUNDA PARTE.





FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



OBJETIVO DEL PROYECTO: Contribuir al desarrollo de la industria de animación en México, a través de la creación de una fábrica de animación, que logre dar un servicio de outsourcing de calidad y a precios competitivos, en los mercados de Canadá y USA.

PRINCIPALES ACTIVIDADES REALIZADAS: Integración de tecnologías de animación 3D usando software AUTODESK MAYA y BLENDER, como herramientas básicas de desarrollo de animaciones. Integración de tecnología de desarrollo de motor de videojuegos, basados en open source. Integración y generación de granja de renderizado para 200 computadoras (render: generación de movimientos continuos tipo película, a través de cuadros fotográficos). Implementación de metodología de proyectos de animación: pre producción- producción y post-producción.

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: Creación de una fabrica de animación, que logre dar un servicio de outsourcing de calidad y a precios competitivos, en los mercados de Canadá y USA. A través de la conformación de un equipo multidisciplinario para la generación de animaciones tridimensionales de alta calidad que permita ser competentes a niveles internacionales.

RESULTADOS DEL PROYECTO: Un demo reel que permita observar los avances de la animación tridimensional que reúne el equipo de animation factory. Además de la automatización de una granja de renderizado de 200 computadoras a distancia.

IMPACTOS DEL PROYECTO:

Generación de empleos directos altamente calificados en el estado de Hidalgo, desarrollando animaciones con estándares internacionales.

Después del tercer año inicio de operaciones comerciales con USA y Canadá.

Incrementar significativamente el desarrollo tecnológico del Estao de Hidalgo, a través de este tipo de proyectos.

Despertar el interés de jóvenes profesionistas de Hidalgo, por carreras de ingeniería, de diseño y artes, en desarrollar proyectos de animación, bajo guiones escritos por ellos y con estándares internacionales.

Influir en las Universidades del estado, para que incorporen en sus planes de estudios, tecnologías de información relacionadas al arte y diseño.