



# EMPRENDIMIENTO EN BELLAS ARTES.

Teoría y práctica de una *startup* de servicios de animación:

---

# PTERODACTIVE

# EMPRENDIMIENTO EN BELLAS ARTES. TEORÍA Y PRÁCTICA DE UNA *STARTUP* DE SERVICIOS DE ANIMACIÓN: PTERODACTIVE.

TIPOLOGÍA 4

**Presentado por: Julia Cruz Barceló**  
**Tutora: M. Ángeles López Izquierdo**

**Máster en Producción Artística**  
**Fecha de presentación: 21/07/2017**



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES





*"If you can dream it, you can do it."*  
Walt Disney





## RESUMEN

El objetivo principal de este trabajo final de máster consiste en la dirección y realización de una *startup*<sup>1</sup> de servicios de animación y desarrollo visual, proyecto conjunto realizado por Julia Cruz y Marta Gil, estudiantes del Máster en Producción Artística de la Universitat Politècnica de València. Este TFM recopila el trabajo realizado desde 2015 hasta la actualidad en torno a la elaboración del proyecto, los orígenes de la idea de negocio y las primeras fases de creación, hasta la actualidad.

Se trata de un proyecto conjunto englobado dentro de la rama artística de animación y enfocado a la creación de empresas, nacido de la corriente de emprendimiento universitario promovido por el Instituto Ideas y StartUPV. Este trabajo contiene vocabulario específico y referencias externas que se han ido recopilando en un glosario final que se espera resulte de ayuda durante la lectura del mismo.

Al tratarse de un proyecto de empresa, ha sido necesaria la adquisición de una serie de conocimientos complementarios al Grado de Bellas Artes y al Master de Producción Artística para la realización de este trabajo. Estos conocimientos se centran en la rama empresarial y administrativa, desde la realización de estudios de mercado, planes de comunicación y *marketing*, la gestión de equipo o temas legales.

## PALABRAS CLAVE

Animación, emprendimiento, startup, empresa.

---

<sup>1</sup> Tipo de compañía comercial que por ser neófita o complemente nueva en el mercado, es considerada emergente o incipiente en lo que a la comercialización de su producto se refiere, como por ejemplo, se llaman startups aquellos proyectos emprendedores que han evolucionado de la fase de "idea" para convertirse en negocio, apoyada en la tecnología principalmente.

Instituto Internacional Español de Marketing Digital <<https://iiemd.com/startup/que-es-startup>>

## ABSTRACT

The main objective of this master's final work is the direction and realization of an animation and visual development services startup, a joint project carried out by Julia Cruz and Marta Gil, students of the Master in Artistic Production of the Polytechnic University of Valencia. This TFM compiles the work from 2015 to the present time around the elaboration of the project, the origins of the business idea and the first stages of creation, until the present time.

This is a common project included within the artistic branch of animation and focused on business creation, born at the current university entrepreneurship ecosystem and promoted by the Instituto Ideas and Startupv. This work contains specific vocabulary and external references that have been compiled in a final glossary that is expected to be helpful through the reading.

As a business project, it has been necessary to acquire a series of complementary knowledge to the Fine Arts Degree and the Artistic Production Master to carry out this work. This knowledge focuses on the business and administrative branch, from conducting market studies, communication and marketing plans, team management or legal issues.

## KEYWORDS

Animation, entrepreneurship, startup, company.

# AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no habría sido posible sin el apoyo y el trabajo incansable de ambas, dedicándole por igual todo el tiempo del que disponíamos y del que no disponíamos, para que el sueño de crear un estudio propio cada día sea más real.

Agradecer al equipo original del proyecto por decir que sí y ayudar en las primeras etapas de esta locura que es PTERODACTIVE, porque sin su apoyo en los inicios no se hubiera llegado donde estamos actualmente; Amparo Sanchez, Maria Pi y Sara Ruiz. También al equipo actual Vicente Puig y Desiré Díaz que trabajan codo con codo diariamente dando lo mejor de sí para sacar adelante los proyectos y encargos.

Por supuesto a nuestros familiares y amigos que nos han apoyado todos los días dándonos ánimos y fuerza para esta tarea que no tiene fin, aconsejándonos sabiamente y guiándonos cuando hemos perdido el rumbo.

A la vicedecana de emprendimiento Eva Marín por ayudar en todas las fases del proyecto dentro del espacio emprendedor en todo lo que le es posible. A nuestro primer mentor dentro del Instituto Ideas Pablo Penadés que nos enseñó a tener las ideas claras. A Paco Soriano jubilado asesor en SECOT<sup>2</sup>, antiguo profesor de la Universitat de València y tutor del proyecto durante el curso YUZZ, que nos enseñó tantas cosas que es difícil quedarse con una. A la tutora del trabajo Ángeles López, por estar siempre ahí y no dudar en decirnos cuando algo no funciona para que podamos mejorarlo.

Y por último a todos aquellos que han intervenido en alguna parte del proyecto y que no aparecen con nombre propio pero que están presentes en PTERODACTIVE de forma indirecta con sus consejos y apoyo.

---

<sup>2</sup> Asociación sin Ánimo de Lucro apolítica, independiente y no confesional, declarada de Utilidad Pública en 1995. Sus voluntarios son los Seniors, profesionales, directivos y empresarios que habiendo finalizado su actividad laboral o que encontrándose en activo deseen, con espíritu altruista, ofrecer su experiencia y conocimientos en gestión empresarial o académica a quienes lo necesitan.

Seniors españoles para la cooperación técnica. <[http://www.secot.org/secot\\_quees.htm](http://www.secot.org/secot_quees.htm)>

# ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS

METODOLOGÍA

## INVESTIGACIÓN

1. REFERENTES DE LA OBRA

2. CONTEXTO

## PRODUCCIÓN

3. CREACIÓN DE PTERODACTIVE

3.1 Historia del proyecto

3.2 Marca y logo

3.3 Evolución del equipo

3.4 Página web y Redes Sociales

3.5 Formación específica paralela a la universidad

3.5.1 Curso YUZZ para jóvenes con ideas

3.5.2 Programa Factory Startup

3.5.3 Otros

4. UNIDADES ESTRATÉGICAS DE NEGOCIO

4.1 Empresas e institutos de investigación

4.2 Productoras de animación y empresas de videojuegos

5. PLAN DE EMPRESA

5.1 Identificación del proyecto

5.1.1 Modelo de negocio y propuesta de valor

5.2 Objeto de la empresa

5.2.1 Cultura corporativa

5.2.2 Visión, misión y valores

5.2.3 Objetivos

5.3 Plan estratégico

5.3.1 Entorno global: Análisis Pestel

5.3.2 Análisis Porter

5.3.3 Análisis DAFO

5.3.4 Análisis de recursos y capacidades

5.4 El mercado

5.4.1 Identificación del servicio

5.4.2 Tamaño del mercado. Número y tipología de empresas

5.4.3 Segmentación del mercado

5.4.4 Propuesta de valor

5.5 Plan de marketing

5.5.1 Canales de comunicación: Online y Offline

- 5.5.2 Empresas e institutos de investigación
- 5.5.3 Productoras de animación y empresas de videojuegos
- 5.5.4 Evaluación y situación actual de los planes de marketing
- 5.6 Organización y recursos humanos
  - 5.6.1 Equipo y funciones
  - 5.6.2 Organización funcional
  - 5.6.3 Política de personal
  - 5.6.4 Política de contratación
- 5.7 Plan financiero
  - 5.7.1 Proceso productivo
  - 5.7.2 Estados Contables
  - 5.7.3 Balance de situación
  - 5.7.4 Cuenta de Pérdidas y Ganancias operativa
- 5.8 Estructura legal

## 6. ENCARGOS REALIZADOS

- 6.1 Empresas e institutos de investigación
- 6.2 Productoras de animación y empresas de videojuegos
- 6.3 Eventos y talleres impartidos
- 6.4 Proyectos propios y autopromoción

## CONCLUSIONES

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

## ÍNDICE DE IMÁGENES

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

## ANEXOS

- Anexo 1: Catálogo de productos para la UEN: Empresas e institutos de investigación
- Anexo 2: Currículums Equipo
- Anexo 3: Plan de marketing: Empresas e institutos de investigación
- Anexo 4: Plan de marketing: Productoras y empresas de videojuegos
- Anexo 5: Currículum PTERODACTIVE
- Anexo 6: Artículos



# ÍNDICE PARTE I.

INTRODUCCIÓN.....	1
OBJETIVOS.....	3
METODOLOGÍA.....	4
<b>INVESTIGACIÓN</b>	
1. REFERENTES DE LA OBRA.....	5
2. CONTEXTO.....	11
<b>PRODUCCIÓN</b>	
3. CREACIÓN DE PTERODACTIVE.....	16
3.1 Historia del proyecto.....	16
3.2 Marca y logo.....	19
3.3 Evolución del equipo.....	21
3.4 Página web y Redes Sociales.....	22
3.5 Formación específica paralela a la universidad.....	25
3.5.1 Curso YUZZ para jóvenes con ideas.....	26
3.5.2 Programa Factory Startup.....	29
3.5.3 Otros.....	32
4. UNIDADES ESTRATÉGICAS DE NEGOCIO.....	33
4.1 Empresas e institutos de investigación.....	34
4.2 Productoras de animación y empresas de videojuegos.....	34
CONCLUSIONES.....	36
BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS.....	39
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	45
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	49
ANEXOS.....	52
Anexo 1: Catálogo de productos para la UEN: Empresas e institutos de investigación.....	53
Anexo 2: Currículums Equipo.....	59
Anexo 3: Plan de marketing: Empresas e institutos de investigación.....	66
Anexo 4: Plan de marketing: Productoras y empresas de videojuegos.....	70
Anexo 5: Currículum PTERODACTIVE.....	74
Anexo 6: Artículos.....	77

# INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Final de Máster se engloba dentro de la rama de ‘Arte y tecnología’ del Máster de Producción Artística y se trata de un proyecto dentro de Bellas Artes que combina arte y emprendimiento; además ha sido realizado conjuntamente por las autoras que lo presentan. Se conoce el caso previo de un trabajo de emprendimiento realizado en 2015 por Javier Mínguez denominado *ARTERIA: Proposal of an online tool to foment, broadcasting, communication, cooperation and research between artists*<sup>3</sup>; y un caso previo de trabajo conjunto realizado en 2008 por las hermanas Mònica y Gema del Rey dividido en dos partes *Projecte expositiu retrat de família: part materna y part paterna*. Además las autoras del presente trabajo presentaron y defendieron su TFG de forma conjunta en 2015, sobre un proyecto de cortometraje de animación stop-motion realizado desde la idea inicial hasta la postproducción final y la distribución por festivales llamado *Rocket. Cortometraje de animación stop-motion*.

La rama del emprendimiento en Bellas Artes, se encuentra en auge desde el curso 2014-2015, año académico en el que los espacios emprendedores se ocuparon por completo y, actualmente, incluso hay proyectos de empresa en espera para entrar. Desde la red social para artistas propuesta por Mínguez en 2015 hasta la actualidad, donde encontramos proyectos como: Fractals, un colectivo social de educación artística o Loopy Teller, un estudio de cómic. Estos son algunos de los proyectos de empresa que se promueven desde Bellas Artes y comparten espacio con PTERODACTIVE en los despachos de emprendimiento.

Este trabajo se encuentra dentro de la tipología 4, “Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica”, y ha sido dividido en dos partes por las autoras (Parte I y Parte II). En la primera parte, encontraremos la evolución del proyecto, los primeros pasos que se siguieron para desarrollar el proyecto como la idea de negocio, marca y logo y la evolución del equipo, además se desglosan los conocimientos adquiridos y las unidades estratégicas de negocio. En la segunda parte, se desglosa el plan de empresa y la viabilidad del proyecto, así como algunos de los encargos realizados. Ambos documentos contienen un índice conjunto en el que se estructura todo el trabajo y un índice interno de la parte que se va a desarrollar. El contenido del documento total ha sido realizado por ambas autoras, redactando cada apartado de forma colectiva contando con una introducción, metodología de trabajo, objetivos y conclusiones conjuntas que se repiten en los dos documentos. Además cuentan con una introducción y unas conclusiones personales de cada una de las autoras en la parte del documento que presenta, en el que se reflexiona sobre el proceso de trabajo y la obra realizada de forma independiente.

Mencionar también que el trabajo está lleno de hipervínculos que llevan a páginas web donde se puede ver el material audiovisual del que se habla. Los pies de página o las imágenes que hagan referencia a trabajos realizados por el equipo de PTERODACTIVE y que se encuentren de manera abierta en internet, contienen un *link* al video para que se pueda ver. Por último, dentro del perfil de la *startup* en Vimeo se encuentra recopilado todo el material audiovisual que se ha

---

<sup>3</sup>. *ARTERIA: Proposal of an online tool to foment, broadcasting, communication, cooperation and research between artists*. Mínguez Muñoz, F.J. (2015).

hecho, al que también se puede acceder para ser consultado.

En este proyecto se ha intentado trabajar los objetivos prioritarios del máster como es la adaptación a los sectores profesionales relacionados con las artes visuales así como las competencias curriculares. Se ha realizado una contextualización de la propia práctica artística en la cultura contemporánea en el estudio de mercado, se ha trabajado la comunicación y el posicionamiento ético en los proyectos propios para autopromoción, se ha estudiado el entorno empresarial y las estrategias de marketing y se ha hecho hincapié en comprender y analizar de manera crítica la propia producción artística a través de este trabajo que engloba todo el proyecto. Por otro lado, también se han desarrollado competencias transversales de la UPV como son: la innovación, la creatividad y el emprendimiento, el diseño de un proyecto, el trabajo en equipo y el liderazgo, la planificación y la gestión del tiempo, así como el aprendizaje permanente.

Por último hacer hincapié en la posibilidad de realizar este tipo de iniciativas durante los estudios, ya que este proyecto comenzó durante el último curso del Grado en Bellas Artes, se consolidó durante la realización del Máster de Producción Artística, complementando las clases con los cursos y los encargos realizados, aplicando todos los conocimientos adquiridos directamente en el proyecto; y continuará el año que viene como egresados de la UPV.

## INTRODUCCIÓN PERSONAL

Este TFM supone un reto personal que ha concluido en la creación de un trabajo de esta envergadura, ya que engloba parte teórica y realización práctica de los objetivos propuestos. La realización de este trabajo ha durado dos años y no uno, como fue propuesto en el primer año académico del MPA, ya que ha sido necesario más tiempo del previsto para obtener datos reales y poder contrastarlos. Esto hubiera sido mucho más costoso de realizar de manera individual y se hubiera alargado más en el tiempo.

La parte de creación artística propuesta en este proyecto, realizado a través de la *startup* de animación PTERODACTIVE, muestra diferentes proyectos que engloba varias disciplinas. Estos proyectos, creados a través de diferentes técnicas de animación y que plasman diferentes temas, han permitido recopilar una memoria variada y que muestra las posibilidades del proyecto de empresa de una manera práctica y visual.

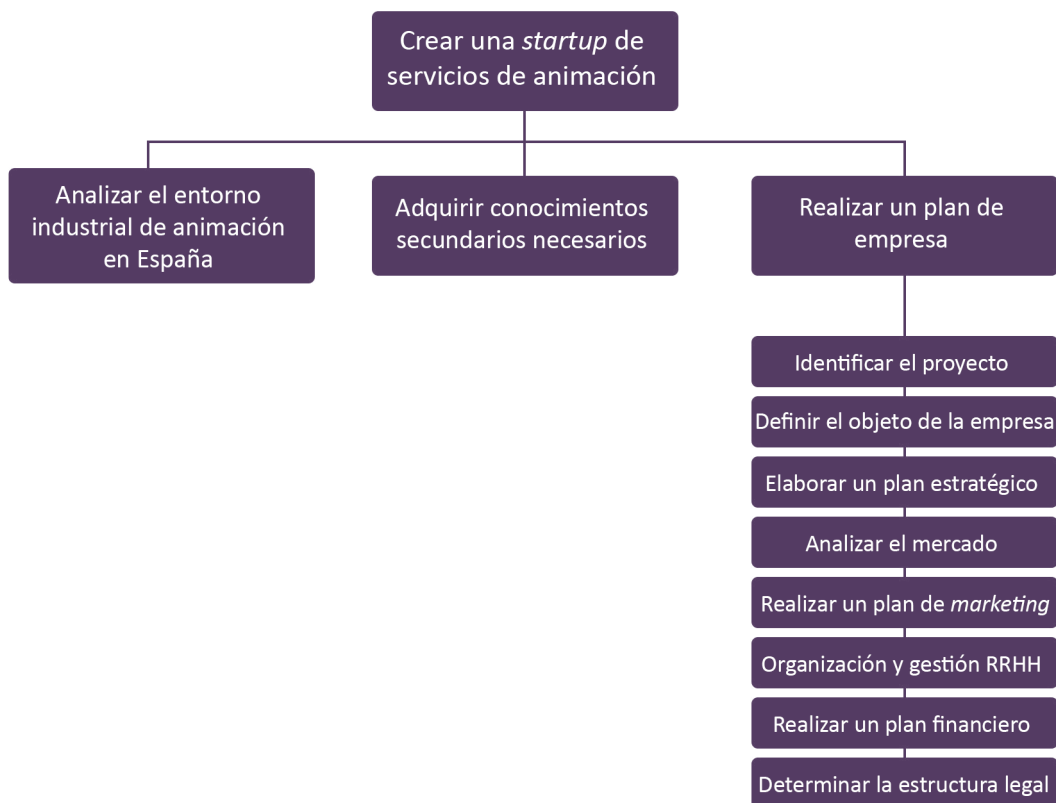
## OBJETIVOS

El objetivo principal de este Trabajo Final de Máster conjunto es:

- Crear una *startup* de servicios de animación.

Para llevarlo a cabo se han desarrollado una serie de objetivos secundarios:

- Analizar el entorno industrial de animación en España para situar PTERODACTIVE en el contexto actual.
- Adquirir conocimientos secundarios necesarios para la realización del proyecto mediante cursos y talleres externos a la universidad.
- Realizar un plan de empresa:
  - Identificar el proyecto.
  - Definir el objeto de la empresa.
  - Elaborar un plan estratégico.
  - Analizar el mercado.
  - Desarrollar un plan de *marketing* para cada unidad estratégica de negocio.
  - Establecer una organización y gestión de recursos humanos.
  - Realizar de un plan financiero.
  - Determinar la estructura legal de la empresa.



## METODOLOGÍA

Para analizar el entorno industrial de animación en España se ha recurrido a la información obtenida en libros o internet, en páginas del sector, así como a datos obtenidos de las asociaciones de productores y animación valenciana como AEPA<sup>4</sup> y ANIMAT<sup>5</sup>. Para adquirir los conocimientos necesarios hemos optado por ir buscando aquellos cursos que permitían al equipo compaginarlo con el horario, contenido y duración al resto de actividades que realizamos. Y para crear un plan de empresa sólido, basado en datos reales obtenidos del proyecto se ha realizado la empresa y se ha utilizado la metodología *lean startup* para llevarla a cabo.

La metodología de trabajo para desarrollar la *startup* se denomina *Lean Startup* y toma su nombre de la revolución Lean Manufacturing desarrollada en Toyota por Taiichi Ohno y Shigeo Shingo. *“El pensamiento Lean altera radicalmente la forma de organizar las cadenas de oferta y los sistemas de producción. Entre sus principios están el diseño del conocimiento y la creatividad de los trabajadores, la reducción de las dimensiones de los lotes, la producción just-in-time y el control de inventarios, y la <aceleración del tiempo del ciclo>.”*<sup>6</sup>

El método *Lean Startup* se basa en la creación de empresas a través de la innovación continua proporcionando un método basado en medir el progreso en un contexto de incertidumbre extrema. *“En lugar de hacer planes complejos basados en muchas asunciones, se pueden hacer ajustes constantes con un volante llamado circuito de feedback de Crear-Medir-Aprender.”*<sup>7</sup> Al zambullirse en una área de conocimiento como la empresarial, desconocida hasta el momento, este método de trabajo permite ir probando y aprendiendo constantemente para sacar adelante el proyecto de empresa.

*“El método Lean Startup no sólo trata sobre como crear un negocio exitoso; trata sobre qué podemos **aprender de esos negocios** para mejorar prácticamente todo lo que hacemos.”*<sup>8</sup> Tim O’Reilly, director ejecutivo de O’Reilly Media.

---

<sup>4</sup>. Asociación española de productores de animación.

<sup>5</sup>. Asociación de estudios de animación valencianos.

<sup>6</sup>. RIES, Eric. *El método LEAN STARTUP. Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua*, p.30

<sup>7</sup>. *Íbid*, p.34

<sup>8</sup>. *Íbid*, p.5

## 1. REFERENTES DE LA OBRA

A continuación se explicarán brevemente los referentes escogidos para la elaboración de este trabajo final de máster. Como el trabajo se estructura en dos ámbitos: el empresarial y la animación; en este apartado primero se desarrollarán aquellos que pertenecen al ámbito del emprendimiento y posteriormente los relacionados con el mundo del dibujo animado.

### Referentes de emprendimiento:

Dentro del emprendimiento valenciano uno de los referentes es Juan Roig, director de Mercadona y creador de la aceleradora<sup>9</sup> e incubadora<sup>10</sup> Lanzadera, *“Establecemos un programa personalizado ajustado a las necesidades de cada uno de los proyectos basado en nuestra experiencia en un modelo de éxito empresarial contrastado.”*<sup>11</sup> Su iniciativa en este sentido viene de una primera tienda cárnica familiar, que posteriormente sería un ultramarino y la primera sucursal de Mercadona. Roig empezó desde un pequeño local y mediante *“la cultura del esfuerzo”*, que tanto defiende, llegó a convertir un negocio local en una red de supermercados a nivel nacional, es hoy un referente dentro del sector de la distribución en España.

Durante la week[EMPRENDE]<sup>12</sup> conocimos la convocatoria anual de Lanzadera, y el equipo fundador de la *startup* se presentó a la convocatoria con la idea inicial de empresa y un modelo de negocio en el que se necesitaba financiación. Aunque el proyecto no fue seleccionado, este momento supuso el inicio de la inmersión en el mundo del emprendimiento, las aceleradoras, incubadoras, planes de empresa, etc. A partir de aquí se descubrió la figura de Juan



1. Juan Roig CEO de Mercadona.

<sup>9</sup>. Una aceleradora es una empresa, que puede ser pública o privada, que se dedica a acelerar proyectos de emprendedores que se encuentran en fase de inicio (semilla o pre-semilla), proveyéndoles de un espacio de trabajo (generalmente un coworking) para que durante un periodo de tiempo que puede variar entre tres y seis meses, validen su idea y su modelo de negocio con una inversión mínima. <<https://noticias.infocif.es/noticia/que-es-una-aceleradora-y-para-que-sirve>>

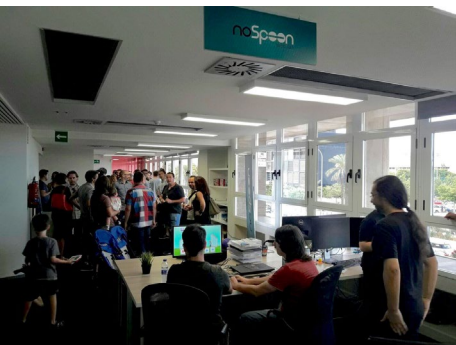
<sup>10</sup>. Incubadoras de empresas o incubadoras de negocios son programas designados para acelerar el desarrollo exitoso de nuevas empresas. La incubadora facilita a sus empresas incubadas acceso a servicios y recursos de negocios, y libera tiempo y recursos de los emprendedores para que se dediquen al proceso productivo de su compañía. <<http://www.capitalprivado.com.mx>>

<sup>11</sup>. <<http://lanzadera.es/>>

<sup>12</sup>. Curso intensivo y gratuito dirigido a todas aquellas personas con espíritu emprendedor que quieran aprender cómo llevar a la realidad ideas de negocio. <<http://www.ideas.upv.es/formacion/weekemprende/>>



Roig, ya no sólo como CEO<sup>13</sup> de Mercadona, sino como impulsor del ecosistema emprendedor valenciano.



2. Inauguración del espacio Non Spoon Tech Lab, Valencia 2017.

Este referente es interesante por varios factores que le distancia de las empresas tradicionales, en Mercadona se considera “*el jefe*” al cliente en todo momento, la máxima consiste en reinvertir los beneficios en la ampliación y expansión de la empresa, su estrategia de calidad se basa en SPB (Siempre precios bajos) con el lema “*la calidad no tiene que ser más cara*”.

Daniel G. Blázquez, licenciado en Arte y Diseño, cuenta con quince años de experiencia en el sector de los juegos *online* como *development* y diseñador. Como emprendedor, actualmente es co-fundador de Non Spoon Tech Lab, “*un startup studio especializado en desarrollo de producto y fundado por emprendedores de éxito, cuyo objetivo es desarrollar nuevas ideas de negocio y crear empresas rentables.*”<sup>14</sup> Además es co-fundador de Akamon Entertainment, empresa en la que invirtió casi cinco años de trabajo y que fue vendida por 23,7 millones de euros en 2015 a una empresa canadiense, también fundó Exelweiss Entertainment S.L. y ha sido mentor en aceleradoras como Demium Startup o Conector Startup Accelerator.



3. Oficinal de Akamon Entertainment, Barcelona.

Durante el evento *DigitAll* (2015) Daniel se interesó por PTERODACTIVE y entró en contacto con la *startup*, al poco tiempo volvió a formar parte del ecosistema StartUPV, donde germinaría su nuevo proyecto Non Spoon co-fundado junto a, su anterior partner en Akamon, Carles Pons. Es un referente, no por su éxito empresarial, sino porque tras haber vendido su *startup*, decidió continuar emprendiendo junto a su compañero Carles, buscando nuevos retos y modelos de negocio que les hicieran alcanzar metas mayores. Volvieron al ecosistema universitario del que nacieron para continuar aprendiendo y desarrollando proyectos interesantes y rentables, porque son unos emprendedores natos su ejemplo es un referente para todo el equipo.

*“No hemos nacido emprendedores. Nos hemos hecho emprendedores.”*

<sup>13</sup>. Chief Executive Officer o Director ejecutivo. Persona tiene la máxima responsabilidad dentro de una empresa. Es la cara visible hacia el exterior y el que, a nivel interno, ayuda a los directivos a decidir políticas en la empresa, así como también organizar el trabajo y a los empleado.

Diccionario Actual <<https://diccionarioactual.com/ceo/>>

<sup>14</sup>. <<http://nospoonlab.com/>>

*Por lo que sí es posible hacer emprendedores.*

*No tanto en las escuelas de negocio, como en las escuelas, desde que los niños son pequeños. Y por supuesto en las familias”<sup>15</sup>*

Javier Megias es CEO y co-fundador de STARTUPXPLORE, la mayor comunidad de *startups* e inversores de España, y una de las más activas de Europa. Además de ser consejero de varias *startups* y fondos de inversión, ha trabajado asesorando a decenas de empresas y organismos, como la Comisión Europea, lo que compagina con su labor de *business angel*<sup>16</sup> y miembro de la junta de BigBAN Angels. Javier también escribe un *blog* que ha ganado diversos premios de ámbito internacional relacionados con los negocios y las *startups*, entre ellos el galardón al mejor *blog* de negocios en castellano de 2011.

Dentro del ecosistema de animación valenciano Megias es un referente para todos, en el *blog* comparte sus conocimientos y da a conocer muchas *startups* de éxito. Además le conocimos en el curso de Factory Startup que se realizó en Las Naves y ayudó al equipo a ver el alcance del significado de una *startup* y a abrir la mente en cuanto al emprendimiento. De él se quiere destacar su labor por crear ecosistema valenciano y la cantidad de conocimientos que transmite semanalmente en su *blog*.

Por último, esta cita ayuda a introducir como referentes a nuestras familias y la herencia emprendedora que han dejado en ambas. Tanto Julia Cruz como Marta Gil proceden de familias en las que se han desarrollado negocios de diferente naturalezas en sus respectivas ciudades y esto las ha afectado a la hora de lanzarse a crear un proyecto de esta índole.

Por un lado Marta Gil nació en la ciudad de Orihuela, también situada en la provincia de Alicante, en una familia de tradición empresarial. Sus abuelos Francisco y Lola decidieron abrir su propio negocio: una carnicería. Tras fallecer Francisco a temprana edad, sus trece hijos se

<sup>15</sup> ORTIZ, Paco y ROBLES, Miguel Ángel. *EXITOCINA. La hormona del emprendimiento*, pag 147

<sup>16</sup> *Los Business Angels ayudan a cubrir la falta de financiación con que se encuentran los emprendedores en las etapas iniciales del ciclo de vida de sus empresas (equity gap). La inversión en estas etapas iniciales lleva asociados unos elevados niveles de riesgo y una falta de liquidez.*

Asociación Española de Business Angels. <<http://www.aeban.es/sector>>



4. Fotografía de Francisco Gil en su carnicería.



5. Javier Megias hablando sobre emprendimiento.

hicieron cargo de la empresa familiar. El padre de Marta, Fernando Gil, junto a su hermano Alejandro continuó expandiendo el negocio familiar hasta formar una red de carnicerías dentro del pueblo mientras. Desde los inicios, en la familia Gil se ha valorado la iniciativa, el esfuerzo y el crecimiento personal lo que se ha traducido en un apoyo total a la iniciativa de crear el estudio de animación.

Por otro lado Julia Cruz ha crecido en Banyeres de Mariola, un pueblo de Alicante con gran presencia industrial, dentro de una familia en la que su abuelo Rafael Barceló, fundó su primera empresa junto con su hermano a los dieciséis años y que animó a sus hijos a que hicieran lo mismo que él. Su madre M<sup>a</sup> Julia Barceló fundó una empresa de fabricación de plásticos en 1992 con la financiación de su padre a la edad de 28 años, llamada MJB Plastics. Desde pequeña Julia se ha rodeado en casa de un ambiente de trabajo duro y esfuerzo, por ese motivo al plantear PTERODACTIVE siempre a tenido el apoyo de su familia.

### Referentes de animación:

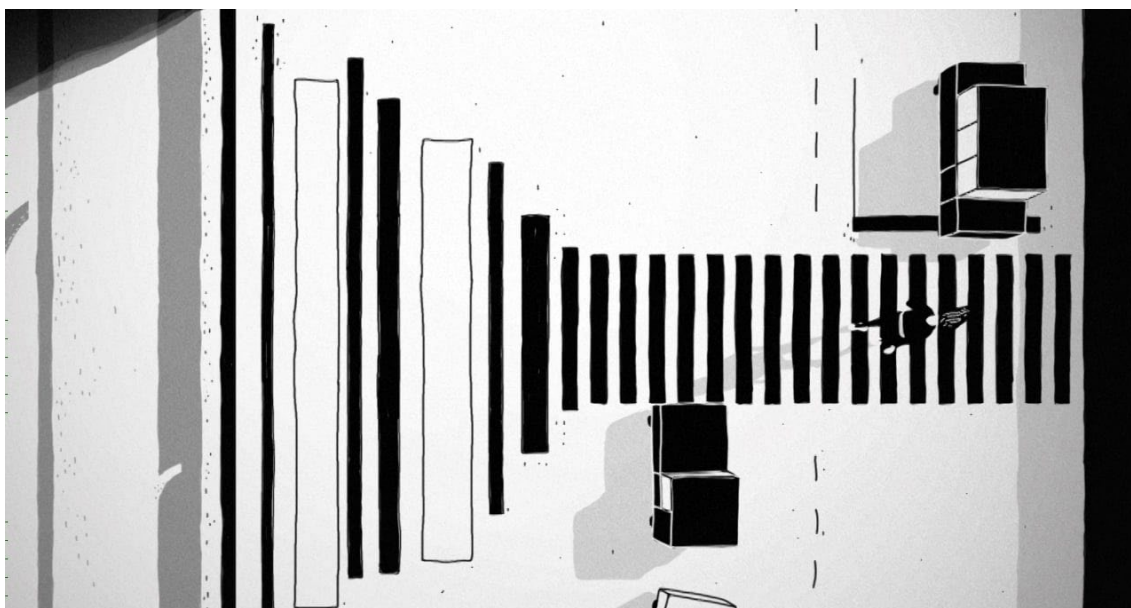
Dentro del campo de la animación un referente es Walt Disney (1901-1966), se quiere recalcar su faceta empresarial ya que fue un emprendedor nato, la compañía Walt Disney Studio fue su tercera empresa tras dos fracasos anteriores de crear un estudio de animación. Walt montó en 1921, mucho antes que Steve Jobs y Mark Zuckerberg nacieran (fundadores de Apple y Facebook), su primera empresa en el garaje de su casa antes de cumplir veintiún años.

6. Walter Elias Disney (1901-1966).



Sobre todo se destaca su capacidad para avanzar paso a paso y arriesgarse probando cosas diferente o innovaciones tecnológicas, comenzó con las tiras cómicas y los breves films de un único personaje, se atrevió a incorporar el sonido tras la aparición de la primera película de cine sonoro y, cuando ya se había hecho un nombre en Hollywood, lejos de conformarse con ello, emprendió una iniciativa arriesgada y sin precedentes: producir el primer largometraje de dibujos animados de la historia del cine.

Otro de los referentes de este trabajo es N9ve Studio, fundado en 2012 por el italiano Alessandro Novelli en la ciudad de Barcelona, este estudio compagina la realización de proyectos propios con los servicios publicitarios para clientes. Han trabajado para marcas conocidas como: Nestlé, McDonald, Moleskine o Solvia. Tienen un estilo muy personal y un dibujo que se aleja bastante de lo convencional y, son un referente por su capacidad para realizar proyectos para otras empresas y, al mismo tiempo, no perder la esencia que les caracteriza. Por otro lado dentro del sector de la animación su cortometraje *The guardian* fue estrenado en el festival de Annecy 2015 y su nuevo proyecto *Contac* podrá verse en las muestras de 2017.



7. Fotograma del cortometraje *The Guardian* (2015).

En PTERODACTIVE se quiere conseguir ese equilibrio entre creación de proyectos propios y servicios a clientes y, por ello, son un referente y modelo de análisis y estudio.

Por otro lado, se debe mencionar también, a Jose Luis Farias, director y creador del festival 3D Wire, co-creador y co-director en BTG (Bridging the Gap Animation Lab) y CEO de Paramotion Films. Farias comenzó en 2003 fundando la empresa Paramotion Films, empresa de servicios de publicidad, cortometrajes, postproducción y animación. Con los beneficios que obtuvo de esta empresa, en 2008 fundó el festival de animación, videojuegos y New Media 3D Wire que tiene



lugar en la ciudad de Segovia. Y, en 2014 co-creó el taller intensivo BTG<sup>17</sup>, en el que participan una selección de jóvenes profesionales y estudiantes.

Es un referente como profesional, empresario y director. Se destaca sobre todo la creación de una empresa de servicios, no sólo con la finalidad de trabajar en el sector de la animación, sino también con la de crear encuentros, formación y ecosistema.



8. Participantes de BTG edición 2016.

9. Jose Luis Farias en el festival 3D WIRE edición 2016.

---

<sup>17</sup> *Bridging The Gap* es un taller intensivo en el que jóvenes profesionales y estudiantes con talento tienen la oportunidad de conocer y crear sinergias con profesionales influyentes y responsables en el trabajo de toma de decisiones en el ámbito de la animación. <<http://bthegap.com/es/que-es/>>

## 2. CONTEXTO

A continuación se expone el contexto en el que se encuentra este TFM sobre la realización práctica de un estudio de animación. Se ha desarrollado el marco contextual en dos ámbitos diferentes, uno relacionado con el emprendimiento en la Universitat Politècnica de València y en la ciudad de València, y otro con la rama de animación, a través de las empresas y estudios valencianos. Se ha dividido el contexto en dos apartados diferentes, con la pretensión de aportar una visión más clara de los dos entornos de trabajo en los que se desarrolla este proyecto.

En primer lugar se expone el contexto en relación al ecosistema emprendedor en la Universitat Politècnica de València, enmarcado dentro del movimiento empresarial tecnológico valenciano desarrollado en los últimos años.

En la Universitat Politècnica de València se encuentra el ecosistema emprendedor StartUPV que, según su página web *“engloba un conjunto de espacios de trabajo ubicados en la UPV orientados a alumnos y titulados de esta universidad con una iniciativa emprendedora.”* Esta iniciativa se encuentra dentro de *“El Instituto IDEAS para la Creación y Desarrollo de Empresas de la Universitat Politècnica de València, integrado en la Dirección Delegada de Empleo es el órgano impulsor y gestor de cuantas iniciativas empresariales nazcan de la UPV. IDEAS nació como programa en 1992 convirtiéndose en 2001 en Instituto para la Creación y Desarrollo de Empresas.”*<sup>18</sup>

Estas dos iniciativas ofrecen servicios de información, asesoramiento, formación y financiación, y tienen como objetivo la orientación de los estudiantes para la creación de proyectos empresariales. StartUPV y el Instituto Ideas llevan a cabo esta labor a través de una serie de programas internos como la week[EMPRENDE], la Cátedra de cultura directiva y empresarial o junto con *partners* externos como el curso YUZZ para jóvenes con ideas del Banco Santander y talleres producidos por Google y Microsoft.



10. Logo de Ideas UPV.



11. Logo de StartUPV.

<sup>18</sup>. *Memoria Bianual de actividades del Instituto Ideas 2008-2009*, <<http://www.ideas.upv.es/conocenos/memorias-de-actividades/>>





12. Logo de InnDea Valencia.

Existe además dentro de la ciudad una serie de viveros con este mismo propósito, cabe destacar la Fundación InnDEA Valencia, entidad promovida por el Ayuntamiento de Valencia con el objeto de apoyar e incentivar en la ciudad el desarrollo mediante la innovación en sus diversas vertientes. Se definen en su web como un organismo que *“actúa sobre el sistema empresarial, donde promueve la innovación en los sectores productivos de la ciudad de Valencia; sobre la administración local, impulsando aplicaciones de innovación urbana para modernizar los servicios municipales y ofrecer una respuesta más ágil y eficaz a los ciudadanos; y sobre la ciudad, convirtiéndola en un lugar habitable, sostenible y referente internacional. Todas las acciones que se desarrollan desde la Fundación persiguen impulsar el desarrollo y la innovación urbana en beneficio de los ciudadanos para mejorar su calidad de vida.”*



13. Logo de VIT Emprende.

Esta fundación está en sinergia con las redes VIT. *“Las redes VIT son comunidades alrededor de los sectores estratégicos de Valencia y en las que sus miembros tienen la posibilidad de intercambiar conocimiento, colaborar en actividades de I+D+i, transferir tecnología y establecer sinergias a través del networking. Estos networks, además ahora, impulsan el trabajo en red y las buenas prácticas con otras regiones europeas, promoviendo la Economía del Conocimiento y el concepto de Innovación dentro y fuera de nuestras fronteras.”*<sup>19</sup> Actualmente existen varias comunidades de trabajo: VIT Salud, VIT Fallas, VIT Energía, VIT Agroalimentación y VIT Emprende, en la que se encuentra el estudio PTERODACTIVE. Se ha interactuado y formado parte de programas que ofrecen como Factory Startup (2016) o *meetings* mensuales como NoMoreSuitsVite.

<sup>19</sup>. <<http://vitemprende.es/vl/>>



En segundo lugar se expone el contexto en el marco de la animación, considerando la situación del sector audiovisual local y nacional; por último, se sitúa la startup PTERODACTIVE en este contexto y se analiza su proyección.

El sector de la animación en Valencia, cuenta con un largo recorrido de empresas dentro de este sector, sobre todo en la técnica de animación *stop-motion*<sup>20</sup> y 3D. Cuenta además, con numerosas escuelas, másters y títulos propios desarrollados en esta técnica audiovisual, lo que contribuye a crear cada año un conjunto de futuros profesionales de este sector.

Como principales centros docentes cabe destacar la Escuela Superior de Arte y Tecnología (ESAT), el Centro oficial de estudios superiores Barreira Arte+Diseño y la Facultat de Belles Arts de la Universitat Politècnica de València. Cada año reciben un elevado número de estudiantes interesados en estudiar y profesionalizarse en el campo de la animación. Esto repercute anualmente de una forma positiva obteniendo una representación considerable en los palmarés de festivales tanto nacionales como internacionales.

Entre los principales estudios valencianos de animación se encuentran: BlueDreams o Hampa Studio que se encuentran en plena producción, Clay Animation, Conflictivos Productions, Potens Plastanimation o Keytoons que ya han finalizado la producción y se dedican a labores de distribución y venta. Valencia, aunque cuenta con un número significativo de empresas de animación no tiene una industria consolidada. Se ha dado el caso de estudios que, entre un proyecto y otro, se ven obligados a cerrar temporalmente. Actualmente, algunos de estos estudios están desarrollando grandes producciones como: *Memorias de un hombre en pijama*<sup>21</sup> caso del que se hablará más adelante, *Animal Crackers*<sup>22</sup> proyecto realizado con participación estadounidense o *Bikes*<sup>23</sup> que cuenta con financiación China.



15. Fotograma de *Memorias de un hombre en pijama*, 2017.

16. Fotograma de *Animal Crackers*, 2017.

17. Cartel de *Bikes*, 2017.

<sup>20</sup>. *Stop Motion o cuadro por cuadro, es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías.* EcuRed, *Conocimientos con todos y para todos.* <[https://www.ecured.cu/Stop\\_Motion](https://www.ecured.cu/Stop_Motion)>

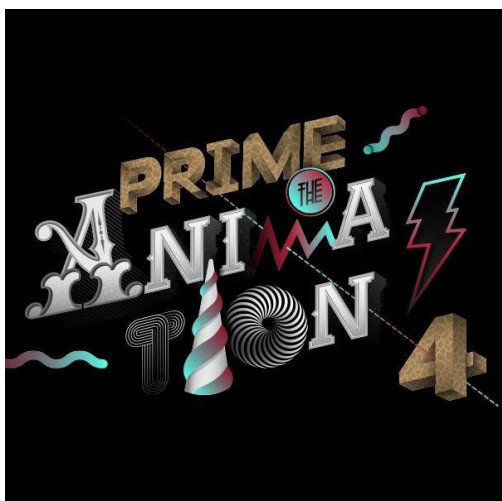
<sup>21</sup>. FERNANDEZ DE VIGO, Carlos. *Memorias de un hombre en pijama*. 2017

<sup>22</sup>. VVAA. *Animal Crackers*. 2017

<sup>23</sup>. GARCÍA, Manuel. *Bikes*. 2017

También se realizan cortometrajes independientes, la mayoría subvencionados por la Generalitat Valenciana mediante las ayudas para la producción audiovisual CulturArts, convocatoria anual que financia parte de la producción de estos proyectos. Con ello se promueve la creación audiovisual valenciana lo que da pie a una reactivación anual de la industria de la animación. En la convocatoria del año 2016, se premiaron proyectos que se encuentran actualmente en fase de producción, como son: *El naufrago* de Pasozebra Producciones, *Tututú* de Rosa y Mercedes Peris, *Makun* (no llores) de Emilio Martí, *Impromptu* de Enrique Millán, *Hero Dad* de Blue Dreams Studio, entre otros.

Dentro del ecosistema de animación, se realizan multitud de eventos donde poder conocer e intercambiar impresiones y mantenerse al corriente de la actualidad. Algunos ejemplos de ello son: la muestra internacional de cortometrajes de estudiantes Prime the Animation! amparada por la UPV y el Máster en Animación (UPV), que cuenta con cuatro años de trayectoria; la semana de la animación de la escuela Barreira o diversas proyecciones y pases de cortometrajes a lo largo del año en lugares como la SGAE, cines independientes como los Babel o los Aragón o la Fílmoteca Valenciana.



18. Logo de Prime the Animation!4.



19. Mesa redonda de emprendimiento durante Prime the Animation!4.

Contextualizando ahora el panorama nacional, podríamos decir que es un sector en crecimiento cuyos principales focos de producción se sitúan en Madrid, Barcelona, Valencia y Galicia, El País Vasco y más recientemente las islas Canarias ya forman parte de este grupo, tras la implementación de beneficios fiscales para la producción audiovisual en las islas y la creación de espacios de *coworking*<sup>24</sup>.

<sup>24</sup>. El *coworking* (cotrabajo) es una forma de trabajo que permite a profesionales independientes, emprendedores y pymes de diferentes sectores compartir un mismo espacio de trabajo, tanto físico como virtual, para desarrollar sus proyectos profesionales de manera independiente, a la vez que fomentan proyectos conjuntos.  
<<http://www.zonacoworking.es/que-es-coworking/>>

Algunos de los estudios o creadores consolidados de nuestro país, que mantienen un ritmo constante de producción y que han conseguido reconocimientos a nivel internacional destacamos, entre otros: Spa Studio (*Futbolín*, 2013), Enrique Gato y la productora Litghbox (*Tadeo Jones*, 2012 o *Atrapa la bandera*, 2015), la productora audiovisual Uniko (*Psiconautas*, 2017), Ilion Animation Studio (*Planet 51*, 2009), La casa animada (proyecto ludoeducativo *Cleo*, 2013), Hampa Studio (anuncios para Tosta Rica o Actimel) o Headless Productions (parte animada para *Un monstruo viene a verme*, 2016). También podemos ver proyectos de corte más independiente y con una estética más personal como es el caso del *film* basado en el cómic de Fermín Solís y realizado por The Glow Animation llamado *Buñuel en el laberinto de las tortugas* o *Unicorn Wars* el nuevo proyecto del doblemente ganador de la edición de los Goya 2017, Alberto Vázquez por sus obras *Psiconautas*, 2016 (película) y *Decorado*, 2016 (cortometraje). Actualmente, ante el aumento de pequeños estudios, se está realizando un mayor número de proyectos y se está descentralizando la producción de los focos tradicionales, aumentando de este modo la subcontratación de las diferentes partes de la producción.

Si este sistema de trabajo por fases, demuestra que funciona, la industria de la animación en España sufrirá un cambio muy positivo que le permitirá tener un flujo más constante de producción y una situación económica más estable.



### 3. PTERODACTIVE

A continuación se explica el inicio y la evolución del estudio de animación y desarrollo visual, PTERODACTIVE. En este apartado se habla sobre la idea inicial realizada a partir de un proyecto grupal durante el Grado en Bellas Artes, y se explicará los primeros pasos seguidos para realizar un proyecto de empresa: idea de negocio, marca y logo, equipo, redes sociales y formación.

#### 3.1 HISTORIA DEL PROYECTO

A partir del proyecto de animación “*El triángulo de las Bermudas*” realizado en la asignatura Producción de Animación I, impartida por las doctoras Sara Álvarez y Susana García en cuarto curso de grado, se gestó la idea de desarrollar un proyecto emprendedor propio.

En este proyecto de serie de animación 2D participó parte del actual equipo de PTERODACTIVE, realizando la preproducción, *concept art*, el guión, los diseños de personajes y fondos. “*El triángulo de las Bermudas*” fue seleccionado en el festival de animación Animac-Lleida 2015 dentro de la sección PORTFOLIO SESSION. Jose Luis Farias, director del festival 3D wire y CEO de Paramotion Films, fue el encargado de revisar el proyecto. Destacó el potencial de la serie en base a la originalidad del argumento, lo que provocó que el equipo apostara por este proyecto. Como consecuencia, el propósito inicial del equipo residía en la realización de la producción de un capítulo piloto de esta serie de animación, con la intención de obtener inversión de productoras, de empresas tecnológicas o una coproducción con otros países para financiar la serie completa.

Tras la búsqueda de vías de crédito para el *teaser* inicial, se apostó por la creación de un proyecto de empresa que diera acceso a diferentes ayudas y subvenciones a la producción. Con la finalidad de adquirir la formación necesaria, se iniciaron las reuniones con el ecosistema emprendedor de la UPV a través de la asistencia a la week[EMPRENDE], jornada enfocada a realizar un primer contacto con el mundo empresarial, planteando un primer esbozo o una idea inicial de empresa con la ayuda del método *lean canvas*<sup>25</sup>.



20-21. Fotogramas del *Triángulo de las Bermudas*.

22. Fotografía tomada durante Animac 2015.

23. Portada del catálogo de Animac 2015.

<sup>25</sup>. El Lean Canvas es una herramienta estratégica empresarial, que permite analizar de manera visual nuestro modelo de negocio para aumentar sus probabilidades de éxito. <<http://www.cecarm.com/emprendedor/estrategia/consultas-y-faqs/que-es-el-lean-canvas-3801>>

Como resultado de este curso, y gracias a la implicación de uno de los profesores perteneciente al Instituto Ideas, se pivotó la idea de empresa, se planteó el modelo de negocio y los diferentes parámetros o bases sobre las que se construiría la empresa. Una vez finalizada la Week[EMPRENDE] dicho asesor, Pablo Penadés se convirtió en mentor del proyecto y avaló la solicitud de un espacio emprendedor dentro de la Facultat de Belles Arts para la realización de la producción.



24-34. Diapositivas de la presentación final del equipo en la week[EMPRENDE].

El último curso de grado fue fundamental para la gestación de la idea de negocio, las líneas de trabajo y el análisis de la situación actual del mercado. El concepto original pivotó de la creación de una serie narrativa de animación a la producción de una serie de animación interactiva en la que el cliente podía escoger el devenir de la narración. Este modelo implica un MVP<sup>26</sup> y una inversión inicial muy elevada por lo que, la propuesta se presentó en la convocatoria Lanzadera de la aceleradora valenciana homónima. El proyecto no fué seleccionado y el modelo de negocio propuesto no era viable sin financiación externa, por lo que se replantearon las bases.



35-36. Fotogramas del video realizado por el equipo para la convocatoria de Lanzadera 2015.

<sup>26</sup>. Minimum viable product o producto mínimo viable.



En este momento se optó por la creación de una *startup* de servicio como medio para obtener la financiación necesaria para el futuro poder realizar producción propia, desembocando en la creación del estudio PTERODACTIVE. Este cambio radical nos hizo seguir en contacto con el mundo del emprendimiento, el significado de la palabra *startup* y las metodologías de trabajo lean.

A partir de este punto, se inició una investigación, la realización de un plan de empresa y un estudio de mercado. Se analizó la evolución de los estudios de animación creados dentro de la Universitat Politècnica de València desde Somnis Animació, constituida en el año 2000, hasta Silly Walks Studio en 2015. Como resultado de este desarrollo empresarial el estudio PTERODACTIVE fue finalista con su primer plan de empresa de los premios Ideas UPV 2015.



37. Imágen de la convocatoria de la IX Premios Instituto Ideas UPV 2015.

### 3.2 MARCA Y LOGO

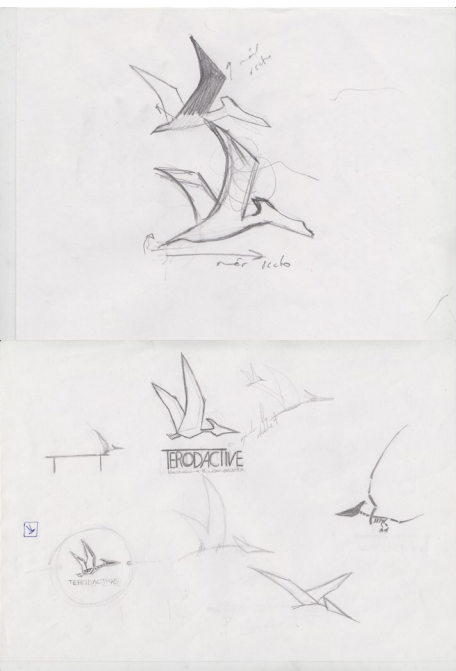
Uno de los elementos más importantes en una empresa o estudio de animación, es la imagen o marca por la que se le reconoce, de ella se debe intuir la personalidad o carácter de la empresa y qué trabajo realizan. La marca de una empresa puede llegar a convertirse en la imagen o ideal en la mente del cliente y exceder las características específicas del producto. Además es un elemento clave que permite diferenciarse del resto de competidores, crear identidad de la marca y reflejar las cualidades tanto del producto como de la empresa.

Para desarrollar la imagen corporativa de PTERODACTIVE, se decidió acompañar el logotipo de la *startup* de un isotipo, este modo permite combinar la tipografía con el icono o signo visual identificativo.

La idea que se quería plasmar y transmitir, se reflexionó en torno a la idea del proyecto y los miembros, queriendo reflejar lo arriesgado que suponía emprender un proyecto de esta envergadura para personas recién graduadas. La juventud del equipo tenía que ir equilibrada con la seriedad que requiere un proyecto de empresa, por este motivo se pensó en un logo que pudiera ser animado y en conjunto con el isotipo fuera sobrio, transmitiera seriedad y compromiso.

La figura del pterodáctilo es un personaje exótico y atractivo que se usa en la difusión de la marca y da juego para animarlo en pequeños *spots* o *gags* en redes sociales. Con él se transmite el pasado, lo analógico, relacionándolo con las técnicas tradicionales de animación como la acuarela o el 2D y el sufijo *-active* transmite connotaciones modernas y actuales vinculadas con técnicas más digitales.

A través de la marca también se quería transmitir elegancia y actualidad, haciendo hincapié en la necesidad de estar al corriente e interesarse en favorecer el ecosistema actual valenciano. Una vez se marcó todo lo que queríamos expresar se investigó a cerca de la mejor forma de dejarlo reflejado en la marca. La tipografía debía ser estilizada y fina, pero a su vez, clara, de fácil lectura. Tanto en la fuente como en el logo se optó por formato vectorial muy limpio, que no recordara ni simulara *handmade*, puesto que lo tradicional ya quedaba implícito en la figura del pterodáctilo.



PTERODACTIVE

38-39. Bocetos iniciales del logo.  
30-41. Pruebas de color del logo.

En cuanto al color se escogió el morado debido a su fuerte relación con asociaciones y colectivos de mujeres, según fuentes consultadas sobre la psicología del color, está asociado a la creatividad y elegancia. En un inicio se optó por dos tintas, para dar una mayor profundidad a la imagen pero, tras varias pruebas se optó por seguir la filosofía *KISS*<sup>27</sup>, con la que el equipo se identifica. Se actúa siguiendo esta filosofía de forma que si hay una manera más sencilla y efectiva de resolver los problemas se intentará llegar a ella. Por lo tanto el logo quedó finalmente de esta forma, un pterodáctilo en pleno vuelo dibujado de forma vectorial y con una línea muy suave, estilizando al máximo su figura a través de las curvas y en un único color, el morado.



42. Logo final de PTERODACTIVE.

---

<sup>27</sup> Keep it simple o hazlo simple. Se creativo. Trata de aunar en la menor materia o mensaje posible, el mayor de los contenidos. Ve directamente al concepto que quieres transmitir con tu marca en sí, tratando ser lo más versátil posible. Ejemplos: Nespresso , Google o Starbucks. Marketing Directo. <<https://www.marketingdirecto.com>>

### 3.3 EVOLUCIÓN DEL EQUIPO

La creación que un estudio de animación implica necesariamente labores de selección, coordinación y gestión de un equipo de trabajo, para obtener un mejor rendimiento y organización, ya que no se realizan los proyectos de forma individual sino colectiva.

Una empresa se sustenta bajo la multidisciplinariedad del personal, tanto los perfiles de CEO y CMO<sup>28</sup> como los responsables de las distintas áreas de producción son indispensables para la creación de la *startup*. Según profesionales del emprendimiento valenciano como es el caso de Toño Huerta (CMO de BeRoomers) o de Chaume Sánchez (CEO GeekHubs), la preselección del equipo es una parte sustancial de la empresa que marcará el rendimiento futuro de ésta. Ha de primar la actitud en contraposición a la aptitud, apostando por un perfil con vocación dispuesto a adquirir los conocimientos necesarios y aplicarlos.

*“Para mí emprender con amigos es la mejor opción. La más emocional pero también la más racional. La más inteligente.*

*Porque con quien mejor que con ellos vas a crear, y vas a sentirte lo suficientemente inspirado y relajado como para dejar volar la imaginación y pensar cosas nuevas y ser creativo y dejar que tus ideas vayan más allá de cualquier límite.”<sup>29</sup>*

En PTERODACTIVE, se incluyó a compañeros de grado suprimiendo una selección inicial de personal y, bajo esta premisa se asignaron los cargos correspondientes a cada miembro del equipo. Estos perfiles asignados sin una vocación real en ellos, desembocó en una necesidad de formación empresarial y emprendedora y, en una pérdida del interés en el proyecto inicial, a partir del cual se construyó el estudio. El equipo evolucionó hacia un objetivo diferente al ser consciente de lo que se podía conseguir como empresa.

Tras analizar las implicaciones que tenía la creación de la *startup*, los siete miembros iniciales el equipo quedaron reducidos a cinco y, posteriormente se incorporó un perfil del campo financiero y otro enfocado al concept art. Tras un período de prueba, no se pudo crear una dinámica de equipo que respondiera con solvencia a los proyectos iniciados, por lo que el personal de PTERODACTIVE se redujo a los cuatro miembros actuales.



43-47. Evolución del equipo desde 2015 hasta la actualidad.

<sup>28</sup>. Chief Marketing Officer o director de Marketing.

<sup>29</sup>. ORTIZ, Paco y ROBLES, Miguel Ángel. EXITOCINA. La hormona del emprendimiento, p. 26





48. Equipo septiembre de 2016.

*“Recomiendo firmemente que los equipos de una startup sean multifuncionales, es decir, que estén representados en todos los departamentos funcionales de la empresa involucrados en la creación o en el lanzamiento de sus primeros productos.”<sup>30</sup>*

Añadir que, con la finalidad de solventar los problemas de comunicación inherentes a cualquier estudio y mejorar la gestión del equipo, se invierte tiempo y esfuerzo en la adquisición e implementación de técnicas que puedan agilizar y optimizar la producción, a través de la mejora continua de la relación laboral.

Para ver las funciones concretas de cada miembro del equipo ver el apartado 5.6.1 Equipo y funciones.

### 3.4 PÁGINA WEB Y REDES SOCIALES

*“Si su negocio no está en internet, no existe”*

Como dijo Bill Gates en esta cita, hoy en día no basta con ser buen profesional, tener un trabajo de calidad o un producto con alto potencial ya que, si el consumidor no puede encontrarlo en internet difícilmente llegará a consumirlo.

Por ello, uno de los primeros pasos fue la creación de una página web y la selección de las redes sociales que se ajustan más al objetivo de la empresa y los clientes potenciales, basándose en la accesibilidad que se tiene al tener un portfolio y una *ree/* online. De esta forma cualquier productora, empresa o estudio que lo desee puede ver cómo se trabaja en PTERODACTIVE y comprobar la calidad de los proyectos.

Tanto la página web como los perfiles en redes sociales han sufrido numerosos cambios a lo largo de los primeros años de trabajo, pero su esencia y finalidad sigue siendo la misma: mostrar

---

<sup>30</sup> RIES, Eric. El método LEAN STARTUP. Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua, p.275

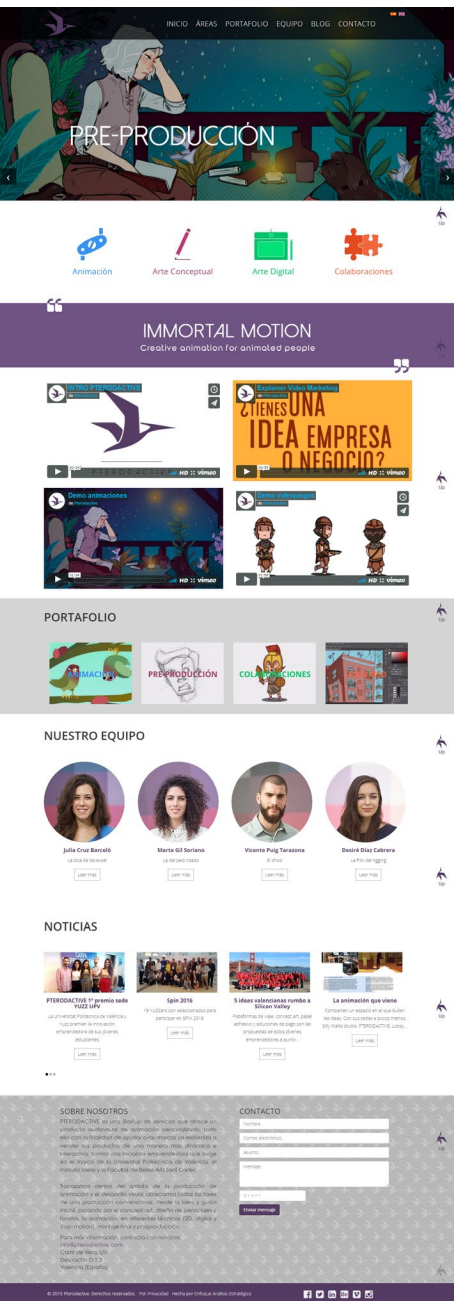
qué se hace y cómo se hace; siempre desde una perspectiva cercana pero profesional. La web es muy visual, ya que prima la imagen en todo momento, y sencilla a la hora de navegar, desde el principio el cliente potencial debe apreciar, a simple vista, cuál es nuestro estilo y qué servicios ofrecemos.

En este apartado se hablará sobre los primeros pasos seguidos en el plan de *marketing* (Ver 5.6 Plan de *marketing*) para posicionarnos en internet como marca propia, gracias a las primeras decisiones tomadas.

Los cimientos de la web de PTERODACTIVE se construyeron bajo dos principios: *La regla de los 3 clicks* y un diseño con *scroll*<sup>31</sup> infinito. Estos principios se utilizan por empresas actuales que pretenden mejorar su SEO<sup>32</sup>, para la construcción de una web sencilla y de fácil acceso. *La regla de los 3 clicks* implica una distancia máxima de tres clicks entre la página actual y a la que se quiere acceder y contiene la información que el cliente busca. Se optó por seguir esta norma para no perder a potenciales clientes por la web, si no se encuentra fácilmente aquello que buscan. Por otro lado, el *scroll* infinito nos permite no tener que recargar la página cada vez que accedemos a un apartado, esto facilita la navegación evitando esperas innecesarias cada vez que se hace *click* en un contenido. Esta solución ayuda a reducir el porcentaje de rebote en una página y también suele aumentar el tiempo de estancia del usuario en el sitio web.

La web tiene únicamente apartados básicos y necesarios, sin entrar en un exceso de contenido que pueda confundir al usuario. Las áreas con las que contamos son: Inicio, Áreas, Portafolio, Equipo, Blog y Contacto.

Tras investigar las tendencias actuales del diseño web, apreciamos la propensión a utilizar ilustraciones y vídeos en la página de inicio, en lugar de usar fotografías. Se decidió potenciar esta inclinación con contenido propio. Se aprovechó el *Slider*<sup>33</sup> de la página de 'Inicio' para centrar el contenido de vídeos, ilustraciones y



49. [Scroll de la página web de PTERODACTIVE.](#)

31. Desplazamiento, rollo o voluta del movimiento en 2D de los contenidos que conforman el escenario de la ventana que se muestra en una aplicación informática, por ejemplo, una página web visualizada en un navegador web.  
<<https://iiemd.com/scroll/que-es-scroll>>

32. Search Engine Optimization u optimización de motores de búsqueda.  
<<http://www.ite.educacion.es>>

33. Sliders son la nueva tendencia en diseño web, una forma espectacular de transición y animación en las imágenes de su sitio web.  
<<https://www.entraenlared.com/que-es-un-slider/>>

animación, dejando en los apartados 'Equipo' y 'Blog' el contenido fotográfico y de texto.

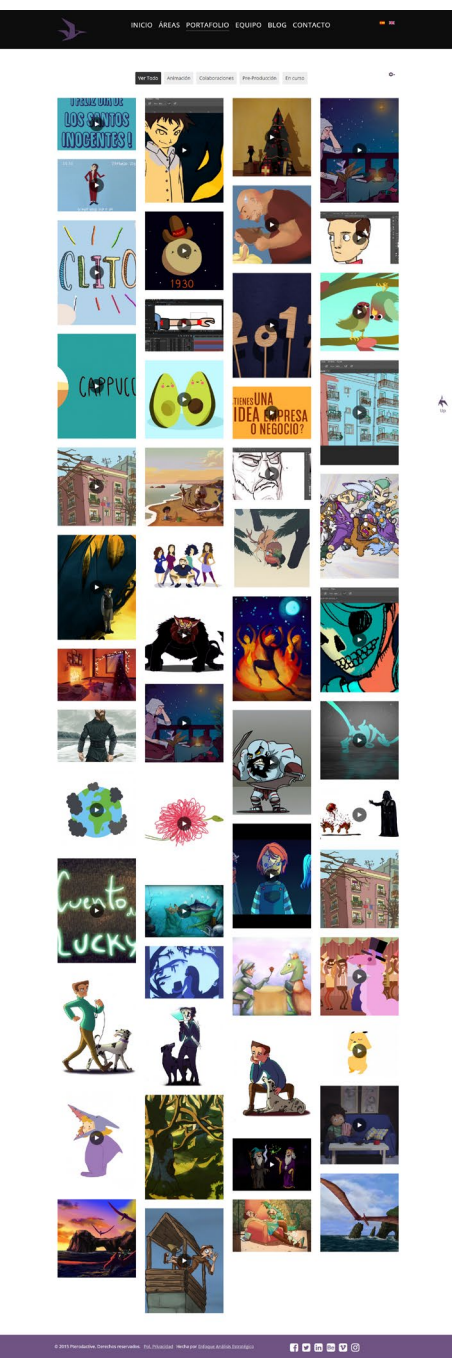
Se observó también que el uso de animaciones secundarias en las páginas web también era un recurso muy utilizado. Concretamente las animaciones de logos, que entran en movimiento al situar el puntero del ratón sobre un elemento de la página, a la hora de hacer scroll o bien animaciones de carga. Se advirtió que este tipo de recursos están presentes, a día de hoy, en un buen diseño web, por lo que se añadieron en los títulos de las *slides* y en los isotipos del apartado 'Áreas': Animación, Arte Conceptual, Arte Digital y Colaboraciones.

En cuanto a la accesibilidad de la web se utilizó un diseño *responsive*, que permite visualizar el contenido con fluidez desde cualquier dispositivo (móvil, tablet, ordenador, etc.). Por último, cabe destacar que, se optó por hacer la web bilingüe, tanto en castellano como en inglés ya que actualmente se dan muchas coproducciones gracias a la comunicación *online* y es más sencillo realizar proyectos a distancia.

Decidir el uso de las redes sociales (RRSS) supuso, desde el inicio, un punto importante de debate en el proyecto. No sólo por el hecho de si era necesario realmente crearlas o qué redes eran las más convenientes sino, también por el tiempo que supone su constante actualización, planificación y creación del contenido, actualización, interacción, análisis, etc.

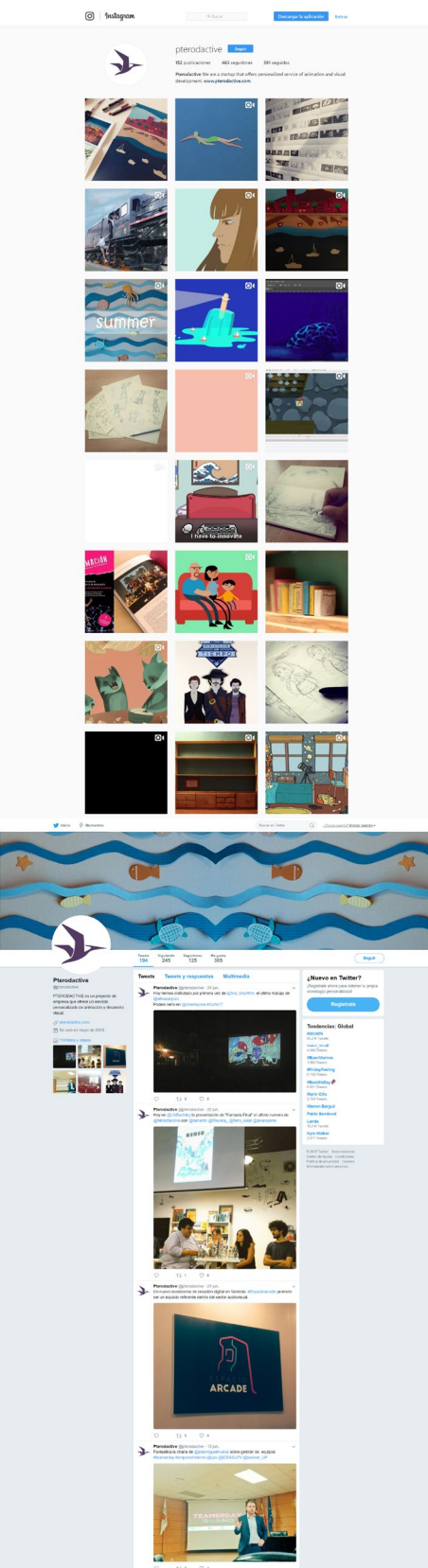
No debemos dejar de lado el hecho de que todo el tiempo que se invierte en redes sociales o página web son horas que no se emplean en proyectos. Por ello, al comienzo de nuestro proyecto de empresa establecimos un mínimo de perfiles en redes sociales que se debían crear para luego, si era necesario, ampliar.

Comenzamos con un página de Facebook y la web. Como apuntamos anteriormente utilizamos cada una de una forma diferente para que se complementaran entre sí. Por un lado, Facebook se utiliza a modo de *blog* para contar, de forma más cercana, cómo trabajamos. La web, por otro lado, resulta necesaria para dar un aspecto profesional y mostrar información sobre el estudio, además de recopilar nuestros trabajos. Cabe destacar también el uso de otras dos plataformas complementarias que son: Vimeo y Behance; en estos casos no las tratamos como redes sociales al uso, sino como *portafolio online*. Ambas son plataformas especializadas en contenido audiovisual e imagen donde se puede subir el trabajo



50. Sección del portafolio de la página web de PTERODACTIVE.





51-52. Capturas de pantalla de las RRSS [Instagram](#) y [Twitter](#) de PTERODACTIVE.

y recibir *feed-back* del resto de usuarios y visualizaciones. Además, es una buena forma de no sobrecargar el contenido de la web con demasiados datos y al mismo tiempo se alberga contenido extra de los proyectos que realizamos.

Al empezar el camino en la profesionalización en este sector, en todas las RRSS que se han abierto, el sistema de trabajo ha sido el de prueba-error. Desde subir contenido a diferentes horas para ver en qué franja horaria tenía mayor repercusión o comprobar qué forma de subir el contenido es más efectiva para cada tipo de post. Un vídeo por ejemplo, se puede subir directamente a Facebook o enlazarlo desde Youtube o Vimeo, la experiencia adquirida indica que al subir directamente el contenido, éste se reproducirá automáticamente sin que el usuario tenga que darle al *play*, lo que se traduce en un mayor alcance e interacción del *post*.

Este tipo de información se ha ido aprendiendo con el tiempo y el trabajo, lo que se ha traducido en una mejora progresiva. Las conclusiones más importantes obtenidas en cuanto a manejo eficiente de redes sociales apunta que es necesaria una buena organización y programación para conseguir éxitos y no malgastar trabajo y tiempo. A partir de la experiencia adquirida en estas primeras plataformas, se optó por abrir otras que aportan nuevos retos y mayor alcance del contenido creado en RRSS como: Instagram, Twitter y LinkedIn.

Cada una de ellas tiene de nuevo una función concreta, un tipo de público y de contenido apropiado. Con la experiencia previa, antes de abrirlas se ha hecho un estudio anterior para conocer las diferencias, recursos y horarios más eficaces. Ya que hay material que funciona perfectamente en Facebook pero no tiene repercusión en LinkedIn o muy poca en Instagram.

Para poder organizar la gestión de todas las plataformas, planificar y gestionar el tiempo que empleamos en ellas y, el tipo de publicaciones que realizamos creamos un Plan de *Marketing* del que hablaremos más adelante en el apartado 5.5.

### 3.5 FORMACIÓN ESPECÍFICA PARALELA AL MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

La creación de una empresa de animación solvente necesita competencias en los ámbitos empresarial, económico, financiero, social y artístico. Para adquirir conocimientos en aquellos campos



que no son competencias adquiridas durante nuestros años de formación previa en el grado, se asistió a cursos de formación paralelos a los estudios universitarios.

### 3.5.1 CUSO YUZZ PARA JÓVENES CON IDEAS

El programa YUZZ para jóvenes con ideas, financiado por el Banco Santander, promovido por Santander Universidades y coordinado por el Centro Internacional Santander Emprendimiento (CISE) brinda asesoramiento, espacios de *coworking* y formación a jóvenes emprendedores que quieran desarrollar una idea innovadora. Según su web: *“El proyecto arrancó en 2009 con dos centros, uno en Barcelona y otro en Madrid, como un vivero tecnológico de grandes ideas. Desde entonces ha crecido de forma exponencial y gracias a la colaboración de más de 60 entidades locales el programa se desarrolla actualmente en todo el territorio nacional y va camino de la internacionalización con un programa piloto en Argentina.”*

En la actualidad existen más de cincuenta centros YUZZ en todo el territorio nacional que dan cabida a más de 700 proyectos anuales. El curso de formación consiste en 200 horas lectivas a lo largo de siete meses, que se componen de ponencias, documentación teórica y ejercicios prácticos enfocados a cada proyecto de negocio.

En PTERODACTIVE se decidió realizar el programa YUZZ en la sede establecida en la Universitat Politècnica de València. Se solicitó la inscripción y, tras una evaluación y entrevista inicial, el comité organizador seleccionó el proyecto como uno de los 25 participantes. Se pudo realizar paralelamente al máster en producción artística gracias a la proximidad de las aulas de formación y la posibilidad de escoger un horario compatible. El estudio resultó ganador de la sede UPV pasando a competir con otros ganadores en la final nacional.

Previamente al curso ya se habían realizado tareas de incursión en redes sociales y creación de una marca y página web. Por lo que se orientó el curso directamente a la realización práctica de las lecciones teóricas, desembocando en la creación de un plan de empresa y una previsión económico-financiera, además de la revisión y mejora de la marca, las plataformas digitales y la gestión del equipo.

La formación abarcaba semanalmente un campo indispensable en el emprendimiento, las finanzas, el *marketing digital*, el *branding*<sup>34</sup>, la gestión del equipo, modelos de negocio, análisis económico, *pitch* profesional o la metodología *lean* son ejemplos de ello.

El programa también ofrece un asesor de la asociación SECOT para el desarrollo del proyecto de empresa. Se trata de seniors, profesionales, directivos y empresarios que, habiendo finalizado su actividad laboral o que encontrándose en activo, de forma altruista, ofrecen su experiencia y conocimientos en gestión empresarial o académica a quienes lo necesitan.

<sup>34</sup>. El branding de marca o de empresa es el proceso mediante el cual se construye una marca, comprendiendo este como el desarrollo y mantenimiento de un conjunto de atributos y valores inherentes a la marca y por la que esta será identificada por su público.  
<<https://mglobalmarketing.es>>

Con el fin de complementar la formación, el curso YUZZ organiza una serie de eventos y actividades a nivel nacional, promoviendo la creación de un ecosistema emprendedor joven. Entre ellos destacamos el YUZZ Day como evento anual que reúne a todos los seleccionados de las distintas sedes en, tres jornadas de ponencias, *networking* y congreso. PTERODACTIVE estuvo presente en estos eventos mediante la asistencia de sus co-fundadoras Marta Gil y Julia Cruz.



53. *Fast Dating* durante el YUZZ Day en Santander 2016.



54. Congreso YUZZ Day Santander 2016.

El programa YUZZ incentiva la competición entre los miembros de las diferentes sedes otorgando premios de hasta 30.000€ y la oportunidad de conocer el tejido emprendedor estadounidense en Silicon Valley. Se clasifica un proyecto por sede para la final nacional y, dos menciones en las subcategorías Fintech (proyecto de innovación tecnológica) y YUZZ-mujer (iniciativa con paridad en el equipo o liderada por una mujer). Los ganadores de cada sede viajan a Silicon Valley y, a su regreso, se unen a los seleccionados en las categorías Fintech y YUZZ-mujer para competir en la final nacional por los premios económicos.

Se defendió el proyecto PTERODACTIVE ante el jurado de la Universitat Politècnica de València y fue galardonado con el primer premio de la sede UPV. El tribunal destacó la realización de una previsión a tres años, el detallado plan de empresa y la fase de desarrollo de la *startup*. Haber sobrepasado la fase de idea, presentar una empresa en funcionamiento con facturación real y un proyecto sólido de crecimiento, fueron elementos clave para obtener el premio.

55. [Fotografía de PTERODACTIVE antes de la presentación de YUZZ UPV.](#)



56. [Fotografía de los ganadores YUZZ sede UPV 2016.](#)







57-58. Imágenes del viaje a Silicon Valley.

Se viajó, junto a los seleccionados de cada sede a “Silicon Valley”, cuna del emprendimiento en San Francisco, California. Allí se analizó el funcionamiento de la primera potencia mundial en innovación y sus métodos de trabajo. La selección en la final YUZZ también brindó al estudio PTERODACTIVE la oportunidad de asistir a Spin 2016 en Santiago de Compostela, un evento sobre emprendimiento universitario iberoamericano dirigido a emprendedores, estudiantes, investigadores, académicos, empresas e inversores. A través de un *pitch* y un *stand* patrocinado por la red emprendia, el estudio de animación se dió a conocer en este ecosistema.

59. Gala de entrega de los premios YUZZ en Madrid 2016.



### 3.5.2 FACTORY STARTUP

Se descubrió el programa Factory Startup al conocer Vit Emprende e InnDea Valencia en el evento de creación digital, ilustración y videojuegos, Digitalall que se realizó en Valencia en diciembre del año 2015.

*“Factory Startup es un programa presencial de aprendizaje digital para desarrollar aptitudes, habilidades y herramientas para perfiles con intereses en la transformación digital en el sector de la innovación y las nuevas tecnologías. El programa está configurado e impartido por emprendedores y emprendedoras de Startups consolidadas”*

Así se describe el curso en la página web de Vit emprende. El estudio se interesó desde un inicio los contenidos y los profesionales que lo impartían. Además contaba con un horario perfecto para emprendedores: los viernes por la tarde y sábados por la mañana. De esta forma no coincidía con el trabajo diario. El curso consistía en un total de 130 horas de teoría y práctica impartida por emprendedores con trayectoria consagrada dentro del mundo del emprendimiento valenciano y nacional, realizado en Las Naves y en las sedes de las startups que participaban. Así que, no sólo se seguía aprendiendo conocimientos acerca de las empresas, sino que también se fomentaba la creación de una red de contactos con emprendedores locales.



60. Imágen de la web del programa Factory Startup.



61. Mentores que dieron clase en el programa Factory Startup.

El curso comenzó con una jornada sobre la visión del ecosistema *startup*, presentando la comunidad creada en Valencia y hablando sobre los principales factores que intervienen, cuáles son y cómo operan. Además se habló sobre ¿Qué es una *startup*? y se desmitificó el concepto, hablando sobre la idea de “unicornios”<sup>35</sup>, financiación, curva de éxito o primeros pasos. Este primer acercamiento desde una perspectiva real y cercana la impartió Javier Megías el fundador de StartupXplore, un portal que ayuda a la financiación de *startups* que une varios inversores en los mismos proyectos para que la aportación y el riesgo sea menor.

<sup>35</sup> Compañía tecnológica que alcanza un valor de mil millones de dólares en alguna de las etapas de su proceso de levantamiento de capital. Ejemplos: Facebook (\$122B), LinkedIn (\$25B), Airbnb (\$13B). Término introducido por Aileen Lee, fundadora de Cowboy Ventures en noviembre de 2013.





62-66. Imágenes del curso Factory Startup 2016.

El curso continuó con 'Emprender con impacto social'. Quizás, a priori, dé la sensación de no tener relación práctica con el proyecto PTERODACTIVE pero enseñaron cómo, desde una empresa, se puede ayudar a la sociedad sólo con los principios y valores que se fomentan desde dentro. También se habló sobre la posibilidad de hacer proyectos con conciencia social o de dedicar una parte del trabajo o los beneficios a causas sociales.

En la tercera jornada repasamos las bases del *marketing* aplicado a las *startups*, los estilos, que canales de comunicación eran necesarios en cada caso, etc. Todo ello siempre desde la perspectiva del *learn by doing* realizando ejercicios prácticos de todos los conocimientos a través de los proyectos que participaban. Este es uno de los puntos más importantes que se quieren destacar del curso de formación, lo interesante fue que se habló de casos de éxito y ejemplos de fracasos, además de la adaptación práctica de poder aplicar los conocimientos adquiridos, directamente al proyecto de empresa.

Se estudiaron todas las herramientas para la realización, difusión y venta del producto, desde el *Growth Hacking*<sup>36</sup>, al SEO, SEM, ASO<sup>37</sup>, viralidad, hasta *social media*<sup>38</sup> o *partnership*<sup>39</sup>. En las jornadas siguientes se creó un MVP, se repasaron las claves para la gestión del equipo y se habló sobre aquello conocido como 'talento'.

Se participó también en una jornada de 'técnicas de venta', en las que se practicó un *pitch* de los proyectos, sintetizando al máximo, haciendo hincapié en las claves y los puntos fuertes de cada una de las empresas. Se ensayó la gramática y el lenguaje empleado, la postura y la expresión corporal, la entonación y la comunicación visual.

El curso acabó con un '*Hackaton*'<sup>40</sup> final donde, por grupos, se

<sup>30</sup>. Combinación de analítica, creatividad y curiosidad para hacer crecer el número de usuarios de una startup en forma de curva de palo de hockey. Marketing de guerrilla en la web 2.0 <<http://www.marketingguerrilla.es/que-es-el-growth-hacking/>>

<sup>31</sup>. App Store Optimization o optimización de la ficha de una aplicación.

<sup>32</sup>. Social Media es un conjunto de soportes que permiten enlazar información a través de Internet y que conforman redes sociales y comunidades virtuales. Blog de Santiago Rivas Digital Media Planner en SAGE <<http://www.rivassanti.net>>

<sup>33</sup>. Tipo de sociedad mercantil propia del common law que no tiene una equivalencia exacta en la mayoría de los sistemas jurídicos continentales. Traducción Jurídica <<https://traduccionjuridica.es/4-claves-para-entender-la-partnership/>>

<sup>34</sup>. Evento en el que programadores, diseñadores y entusiastas de la tecnología se reúnen en una jornada maratónica para solucionar un problema específico. Diccionario popular <<https://www.diccionariopopular.net/>>

elaboró un proyecto de empresa en un único fin de semana. Se realizó un simulacro de cómo trabajar bajo presión poniendo en práctica todo lo aprendido, desde la gestión del equipo hasta la creación de los modelos empresa y la página web. Supuso 48 horas seguidas de duro trabajo y adrenalina para sacar adelante un proyecto y presentarlo al resto de compañeros.



67-79. Diapositivas de la presentación de HomeBox, proyecto desarrollado en el Hackaton de Factory Startup.

El curso fue una dosis de realidad, se vió el trabajo que hay detrás de cada proyecto y lo que realmente implica. Tras el curso de formación se realizó una reunión interna en PTERODACTIVE, decidiendo qué metodología, técnicas y estrategias aprendidas eran viables en nuestro proyecto y cuáles se podrían adaptar y aplicar para mejorar la empresa.



80-81. Imágenes del Hackaton durante Factory Startup 2016.

### 3.5.3 OTROS

#### Planifica y presupuesta tu proyecto de animación (Mr. Cohl):

“A goal without a plan is just a wish” Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944)

Se asistió al curso de dieciséis horas de formación, entre presenciales y de trabajo y estudio en casa, con la finalidad de adquirir conocimientos en el campo de la producción de animación. La necesidad de estimar el coste de los proyectos para evitar pérdidas económicas en la empresa, desembocó en una investigación sobre planificación y presupuesto para proyectos de animación.

Finalmente se optó por el taller de iniciación impartido por Belli Ramírez, jefa de producción de *Pocoyó* y directora de la escuela MrChol que tuvo lugar en el mes de mayo de 2016, en Valencia. Después de la realización de este curso, donde se estudió el proceso de producción, desglosando cada una de sus fases y se aplicaron los conocimientos adquiridos en ejercicios y casos prácticos. Se implementó esta actividad a los siguientes proyectos realizados dentro de PTERODACTIVE.

#### Taller de marketing digital para empresas (Google Social Marketing Tools):

El Taller de *marketing* digital para empresas está ofrecido por Google de forma gratuita e impartido en la Cámara de Comercio de Valencia, cuenta con una duración total de cuatro horas. Resultó ser muy interesante para analizar según el tipo de proyecto, qué vías de comunicación eran las más apropiadas y qué tipo de archivos mejoran el posicionamiento de tu web, así como las herramientas para gestionar la productividad empleada en *marketing*, el SEO, SEM y Google Ads. Se partió de un análisis de la situación actual de la empresa o proyecto de *startup* para poder, después, realizar una estrategia basada en la captación de clientes, la conversión de la web y la posterior fidelización.

Dada la necesidad real de crear un perfil de estas características dentro de PTERODACTIVE este curso se realizó como punto de partida para ampliar competencias en esta materia. Aunque no se necesite contar con una persona dedicada únicamente al *marketing* digital siempre se intenta invertir tiempo en esta material para ir mejorando progresivamente.

#### Taller de creación de empresas (Cámara de Comercio Valencia):

Llegados a cierto punto se sigue intentando aprender sobre formas jurídicas para poder ir evolucionando y facturar los encargos de la manera más ventajosa posible en nuestro sector. La Cámara de Comercio de Valencia, realiza talleres de formación mensuales gratuitos de una duración de dos horas, sobre ‘Taller de creación de empresas’. Donde se revisan formas jurídicas como: autónomos, sociedad limitada o sociedad civil; repasando las implicaciones, derechos y deberes de cada una.

Fue una buena forma de refrescar conocimientos y consultar dudas generales pero, como siempre, estos cursos son genéricos y quedan sin atender necesidades concretas y específicas de nuestro sector.

## 4. UNIDADES ESTRATÉGICAS DE NEGOCIO

*“Se entiende por unidad **estratégica de negocio (UEN)** (“strategic business unit” [SBU]) un conjunto homogéneo de actividades o negocios, desde el punto de vista estratégico, es decir, para el cual es posible formular una estrategia común y a su vez diferente de la estrategia adecuada para otras actividades y/o unidades estratégicas.”<sup>41</sup>*

Las líneas de trabajo o unidades estratégicas de negocio (conocidas por las siglas UEN) están condicionadas por el tipo de público o cliente al que te diriges. Para poder analizar el comportamiento del público objetivo al que se dirige la *startup*, se han diferenciado dos categorías: por un lado está el público especializado, aquellas productoras o estudios que trabajan en animación o en producción audiovisual, siendo sus proyectos de gran envergadura (como es el caso de los pilotos de serie, cortometrajes o largometrajes) y pueden necesitar subcontratar un estudio/profesionales para una parte de la producción.

Por otro lado está el público no especializado que necesita un producto completo y acabado para su negocio. Este es el caso de empresas que pueden necesitar animación de logos, videos corporativos de animación, videos animados de divulgación científica, etc. En cuyo caso necesitan que se lleve a cabo todo el proceso de producción desde la idea inicial hasta el producto audiovisual final.

Determinamos dos unidades estratégicas de negocio: empresas e Institutos de Investigación por un lado y productoras de animación y empresas de videojuegos por otro.



Empresas e institutos de investigación



Productoras de animación y empresas de videojuegos

82. UEN de la *startup* PTERODACTIVE.

<sup>41</sup>. <<http://admindeempresas.blogspot.com.es>>



## 4.1 EMPRESAS E INSTITUTOS DE INVESTIGACIÓN

Esta unidad estratégica de negocio está enfocada a empresas; entendiendo como empresa *startups*, negocios y compañías de cualquier envergadura que, posean presencia digital y necesiten contenido audiovisual para potenciar el *marketing* de su marca.

Con la fuerte presencia de las Redes Sociales (RRSS) en la difusión *online* y la preferencia del cliente por el contenido audiovisual, las empresas tienden a implementar este tipo de publicidad para lograr un mayor impacto. En esta UEN el estudio PTERODACTIVE se dirige a un segmento de mercado que, no dispone de las capacidades audiovisuales para autoproducir este tipo de publicidad y necesita de subcontratación. Actualmente este tipo de público no especializado en este sector, con frecuencia recurre a plataformas *online* en busca de un profesional particular o una plantilla que les permita obtener el contenido audiovisual deseado.

El principal problema que presentan estos dos sistemas es la falta de conocimientos de los realizadores sobre herramientas de edición, generan una serie de videos económicos pero lentos y de contenido disperso que carecen de identidad propia.

PTERODACTIVE ofrece un trabajo completo realizando todas las fases del proceso de producción, donde el nivel audiovisual del contenido depende del presupuesto establecido. Pudiendo llegar a personalizar cada detalles a gusto del cliente con la finalidad hacer un video único y dinámico que transmita un mensaje claro. Ejemplos de ello son los vídeos de autopromoción, tutoriales para aplicaciones y páginas web o *spots* publicitarios.

En esta Unidad Estratégica de Negocio también encontramos los Institutos de Investigación que requieran de material audiovisual para divulgar sus estudios. A través del video explicativo de animación se busca una forma dinámica e interactiva de transmitir la esencia de la investigación realizada, mediante una técnica y un lenguaje más adaptado a la sociedad y menos especializado.

## 4.2 PRODUCTORAS DE ANIMACIÓN Y EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS

Esta unidad estratégica de negocio contempla las empresas de videojuegos y productoras de animación que crean contenido propio, pero no tienen capacidades o recursos para poder llevar a cabo todas las fases del proceso de producción.

Tal y como se verá más adelante en el estudio de mercado (Ver 5.4 El mercado), por norma general cuando una productora española inicia un proyecto de gran envergadura, no suele tener el equipo suficiente para llevarlo a cabo; necesita subcontratar un equipo de profesionales. En muchas ocasiones se encuentran con problemas para encontrar personal dentro del sector que realice el trabajo, debido a la fuga de talento que se da cada año en España. Se cree que aquí hay una línea de trabajo que puede resultar muy efectiva ya que la idea es ofrecer un equipo de profesionales completo y capacitado, que pueda desarrollar esta parte de la producción. Este sistema se está viendo actualmente en nuestro país en el largometraje de *Memorias de un*

*hombre en pijama* (Ladybug Films, Dream Team Concept, Hampa Studios), que ha optado por la subcontratación de varios pequeños estudios de animación españoles, descentralizando la producción.

Por otro lado, las empresas de videojuegos suelen contar con profesionales de diseño y concept art, modelado y animación 3D, así como de programación. Pero es más difícil encontrar animadores 2D que formen parte de la plantilla de la empresa. La mayoría de estos juegos en dos dimensiones suelen ser catalogados como indie ya que suponen un “experimento” por parte de la empresa. Este es uno de los motivos por lo que creemos factible la idea de la subcontratación de personal externo para realizar esta fase de la producción, en lugar de incorporar gente nueva a la plantilla.

## CONCLUSIONES GENERALES

Se consideran alcanzados los objetivos planteados en el inicio de este TFM, ya que la *startup* se encuentra actualmente en funcionamiento y empieza tener una facturación constante que, era el objetivo principal.

Los objetivos secundarios planteados para este trabajo se basaban en necesidades reales para llevar a cabo el proyecto de empresa, eso ha permitido aprender mucho durante el proceso. Por un lado, el análisis del entorno industrial de animación en España nos ha enseñado mucho acerca de la industria en la que se quería trabajar y sobre todo lo que queda por hacer.

Los cursos que se han ido haciendo han ayudado a mantener un aprendizaje permanente del equipo para poder ir evolucionando y desarrollando la *startup*, lo que ha repercutido en la mejora del estudio. Como explican en el libro de Lean Startup *“El aprendizaje, en cambio, es frustrantemente infatigable.”*, y tiene muchas recompensas. Actualmente hay programadas unas prácticas durante el mes de agosto en una empresa de animación valenciana para poder aprender de alguien con más experiencia para después, poder aplicarlo a la *startup*. Además, para el próximo año se están buscando nuevos cursos que aporten conocimientos más profundos sobre temas que ya se han visto, para seguir implementando mejoras en el proyecto.

Finalmente, el objetivo de desarrollar un plan de empresa que ayude a la viabilidad del proyecto se ha llevado a cabo y está recopilado en este trabajo. Con la información obtenida se aplicarán los cambios necesarios el próximo año y se seguirá validando ya que *“Para mejorar los resultados empresariales y contabilizar la innovación es necesario centrarse en los aspectos aburridos: como medimos el progreso, cómo establecemos hitos, como priorizamos tareas.”*

El futuro de PTERODACTIVE como empresa de servicios se mueve en unos parámetros de incertidumbre, debido a su naturaleza de *startup*, el trabajo está dando sus frutos y se puede decir que actualmente hay varios encargos de gran envergadura a la vista. Por un lado, próximamente se empezarán a hacer las pruebas de animación para un proyecto de serie aprobado para la futura televisión valenciana con una productora de la ciudad. Y por otro lado, gracias al plan de *marketing* se ha conseguido un encargo procedente de uno de los proyectos con subvención de la generalitat.

El espacio emprendedor desde el que está trabajando el equipo actualmente ha sido renovado para el próximo curso académico, lo que mantiene la estabilidad del equipo y permite empezar a realizar proyecciones para el año próximo. Además el estudio tiene entre manos la realización de varios proyectos, por un lado la exposición de cortometrajes de animación en Las Naves durante el mes de octubre, que coincidirá con el festival de animación Prime the Animation. Se trata de la primera vez que el equipo comisaría una exposición y se está trabajando para

<sup>68</sup>. RIES, Eric. El método LEAN STARTUP. Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua, p.32

<sup>69</sup>. *ibid*, p.21



233. Fotografía del final de rodaje de *Rocket*, cortometraje de animación *stop-motion* realizado por Marta Gil y Julia Cruz como TFG en 2015.

que el resultado sea satisfactorio. Y por otro, terminar el video de divulgación científica para poder seguir con el plan de *marketing* y los dos capítulos de la web-serie de animación digital *Clito*.

El trabajo en equipo de las autoras ha sido indispensable para completar este TFM, se ha validado la posibilidad de realizar proyectos colectivos, tan importantes y necesarios en la producción artística y el emprendimiento. Desde el cortometraje de animación *stop-motion* realizado como TFG en 2015 hasta el proyecto de TFM actual, pasando por la *startup* PTERODACTIVE. Todo ello ha servido para aprender diariamente la una de la otra y defender que, el trabajo en equipo es posible con una buena comunicación y respeto.

A nivel personal, el próximo año supone un paso más en las carreras profesionales y, el interés por el ecosistema valenciano de animación y emprendimiento, ha llevado a plantear las autoras la realización de un doctorado que permita seguir trabajando en esta línea.



## CONCLUSIONES PERSONALES

Para finalizar esta parte del trabajo mencionar que, personalmente el proyecto ha dado pie a desarrollar una opinión crítica sobre el ecosistema de emprendimiento valenciano y la industria de animación, basado en los conocimientos adquiridos y la experiencia del corto tiempo que se lleva trabajando. El plan de empresa ha sido uno de los apartados más importantes del proyecto, ya que supone registrar y analizar conceptos muy variados que después tienen una aplicación práctica en el día a día de la *startup*. Algunos apartados como el plan de recursos humanos o el plan de *marketing* son los que más tiempo han necesitado al ser los que van vinculados a las personas y por lo tanto son los menos constantes.

Artísticamente la realización de una *startup* ha permitido aprender y desarrollar obra en diferentes ámbitos de creación, experimentando con técnicas de animación y temas que suscitan interés. Al mismo tiempo, a dado pie a poder plantear proyectos de mayor envergadura ya que se contaba con un equipo que apoyaba las propuesta y hacía viable la resolución; un cortometraje de animación *stop-motion* o una exposición colectiva de proyectos de animación, ambos en proceso actualmente.

La realización del MPA ha proporcionado una visión general de conocimientos sobre el ámbito artístico que no se hubiera conseguido en la realización de un máster más especializado. Al mismo tiempo la realización del trabajo teórico y práctico ha permitido compaginarlo con otras actividades como los cursos o la realización de actividades vinculadas a la rama de investigación como es la publicación de artículos en revistas del sector. Dentro de la *startup*, el plan de *marketing offline* en el que se plantea acudir a ferias y festivales ha permitido conocer mucha obra de otros artistas y adquirir conocimientos sobre técnicas y formas de ver la realidad que nos rodea.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### CATÁLOGOS

ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS CINEMATográfICAS DE ESPAÑA., *Gala de la 31 edición de los premios Goya*. Madrid, Academia de las artes y las ciencias cinematográficas, 2017.

ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS CINEMATográfICAS DE ESPAÑA., *Gala de la 30 edición de los premios Goya*. Madrid, Academia de las artes y las ciencias cinematográficas, 2016.

VV.AA., *Animac'15. Mostra Internacional de Cinema D'Animació. La mà de l'artista*. Lleida, Regidoria de Cultura de l'Ajuntament de Lleida, 2015.

VV.AA., *Animac'16. Mostra Internacional de Cinema D'Animació. Futurs femenins*. Lleida, Regidoria de Cultura de l'Ajuntament de Lleida, 2016.

VV.AA., *Animac'17. Mostra Internacional de Cinema D'Animació. Against the wind*. Lleida, Regidoria de Cultura de l'Ajuntament de Lleida, 2017.

VV.AA., *Audiovisuales de animación en la Comunidad Valenciana.*, Valencia, Generalitat Valenciana Conselleria de Cultura, Educació i Ciència. Direcció general de promoció cultural, museus i belles arts, 1999.

PONER EL CATÁLOGO DE 3D WIRE

### REVISTAS

ACADEMIA. *Revista del cine español. La animación española*. Madrid: Academia, 2016, nº219, ISSN 2174-0097.

*Con A de Animación. Animación Stop-motion*. Valencia: UPV Editorial, 2014, nº4, ISSN 2173-6049.

*Con A de Animación. Animación: Punto de encuentro*. Valencia: UPV Editorial, 2015, nº5, ISSN 2173-6049.

*Con A de Animación. Especial Motion Graphics*. Valencia: UPV Editorial, 2016, nº6, ISSN 2173-6049.

*Con A de Animación. La animación a escena*. Valencia: UPV Editorial, 2017, nº7, ISSN 2173-6049.

*Puppets & Clay*. Salamanca: autoedición, 2015. Num. I, II, III, IV, V.



## CORTOMETRAJES

CARPIZO, Silvia (dir.). *The Neverending Wall*. España: Ábano Producciones, 2017.

LORENZO, María (dir.), *La nit de l'oceà*. España: Enrique Millán, 2015.

LORENZO, María (dir.), *Impromptu*. España: Enrique Millán, 2017.

MANERO, María (dir.). *Patchwork*. España: Ábano Producciones, 2017.

NOVELLI, Alessandro (dir.), *The Guardian*. España: N8ve, 2015.

NOVELLI, Alessandro (dir.), *Contact*. España: N8ve, 2017.

VAZQUEZ, Alberto (dir.), *Decorado*. España: Uniko, 2016.

## PELÍCULAS

BAYONA, J.A. (dir.). *Un monstuo vienea verme*. UK/Spain/USA: Apaches Entertainment, Monster Calls, A., Participant Media, Peliculas la Trini, River Road Entertainment, 2016.

BLANCO, Jorge, ABAD, Javier y MARTÍNEZ, Marcos (dir.). *Planet 51*. España/UK/USA: Ilion Animation, Lolafilms, Nickelodeon Animation Studios, Worldwide Biggies, 2009.

CAMPANELLA, Juan J. (dir.). *Futbolín*. Argentina/España: Plural-Jemspa, 100Bares, Catmandú Entertainment, Antena 3 Films, Canal +, 2013.

GARCÍA, Manuel J. (dir.). *Bikes the movie*. España: Animation Bikes, CVC Group, Aleph Media, 2017.

GATO, Enrique (dir.). *Atrapa la bandera*. España: 4 Cats Pictures, Ikiru Films, Lightbox Animation Studios, Telecinco Cinema, Telefónica Studios, 2015.

GATO, Enrique (dir.). *Tadeo Jones*. España: El Toto Pictures, Ikiru Films, Lightbox Entertainment, Telecinco Cinema, Telefónica Producciones, 2012.

MAESTRO, Jaime, SAVA, Scott y BANCROFT, Tony (dir.). *Animal Crackers*. España: Blue Dream Studio, Chinal Film Group, Blue Dream Studio Spain, Animal Crackers itd., 2017.

ROCA, Paco y FERNÁNDEZ, Carlos (dir.). *Memorias de un hombre en pijama*. España: Ladybug Films, Dream Team Concept, Hampa Studios, 2017.

VÁZQUEZ, Alberto (dir.). *Psiconautas*. España: Zircozine Animation, Basque Films y Abrakam Estudio, 2016.

## LIBROS

CHRISTENSEN, Clayton M. (1997), *The innovator's dilemma: when new technologies cause*

*great firms to fail*, Boston, Massachusetts, USA: Harvard Business School Press, ISBN 978-0-87584-585-2.

CHRISTENSEN, Clayton M.; RAYNOR, Michael E. (2003), *The innovator's solution: creating and sustaining successful growth*, Boston, Massachusetts, USA: Harvard Business School Press, ISBN: 978-1-57851-852-4.

DEMING, W. Edwards (1989), *Calidad, productividad y competitividad: la salida de la crisis*, Ediciones Díaz de Santos, ISBN: 9788487189227

DRUCKER, Peter F. (2013), *Sobre la profesión del management*, Apostrofe, ISBN: 9788445501702

Equipo de Rooter. (2012), *Libro Blanco del sector de la animación en España 2012*. Diboos, Barcelona.

ICEX Spain Trade and Investment. (2016), *Who is Who 2016*. Animation from Spain.

LIKER, K. Jeffrey (2006), *Las claves del éxito de Toyota. 14 principios de gestión del fabricante más grande del mundo*. Barcelona; Ediciones Gestión 2000, 2006. (TRAD. Lluís Cuatrecasas) ISBN-13: 978-84-96612-34-1

## PÁGINAS WEB

CHEN, Andrew. *@Andrewchen*.  
<<http://andrewchen.co/>>

DICCIONARIO ACTUAL. *Economía: ¿Qué es CEO?*  
<<https://diccionarioactual.com/ceo/>>

ELLIS, Sean. *Startup Marketing*.  
<<http://www.startup-marketing.com/>>

INSTITUTO LEAN MANAGEMENT. *Lean event*.  
<<http://www.leanevent.org/index.php/es/>>

KISSMETRICS. *Kissmetrics blog - A blog about analytics, marketing and testing*.  
<<https://blog.kissmetrics.com/>>

LANZADERA. *Juan Roig*  
<<http://lanzadera.es/juan-roig/>>

LEAN ENTERPRISE INSTITUTE. *Lean Summits & Conferences*.  
<<https://www.lean.org/Events/SummitsAndConferences.cfm>>

LEAN GLOBAL NETWORK. *Instituto Lean Management*  
<<http://www.institutolean.org/index.php/es/>>

LINKEDIN. *N9ve studio*.  
<<https://www.linkedin.com/company/n9ve>>

MCCLURE, Dave. *500 Startups*.  
<<http://500.co/blog/posts/>>

NIVI, Babak. *AngelList - Where the world meets startups*  
<<https://angel.co/>>

NIVI, Babak. *Venture Hacks - Good advice for startups*  
<<http://venturehacks.com/>>

RIES, ERIC. *Startup lessons learned*.  
<<http://www.startuplessonslearned.com/>>

RIES, ERIC. *The lean startup*.  
<<http://theleanstartup.com/>>

VIMEO. *N9ve studio*  
<<https://vimeo.com/tag:n9ve+studio>>

## ARTÍCULOS EN PÁGINAS WEB

3D WIRE, *La animación española en el mapa europeo*.  
<<http://3dwire.es/mapping-animation-industry/>> [Consulta: 8 de marzo de 2016].

AEVI, Asociación Española de Videojuegos. *El videojuego en el mundo*.  
<<http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/>> [Consulta: 21 de abril de 2017].

AUDIOVISUAL 451 (2016). *Ya disponible el informe del Observatorio Audiovisual Europeo sobre la industria de la animación*.  
<<http://www.audiovisual451.com/ya-disponible-el-informe-del-observatorio-audiovisual-europeo-sobre-la-industria-de-la-animacion/>> [Consulta: 6 de diciembre de 2016].

BARCIELA, FERNANDO (2016). *La animación llega al 'prime time'*.  
<[http://economia.elpais.com/economia/2016/04/14/actualidad/1460634072\\_612821.html](http://economia.elpais.com/economia/2016/04/14/actualidad/1460634072_612821.html)> [Consulta: 6 de diciembre de 2016].

BIOGRAFÍAS Y VIDAS. *Walt Disney*.  
<<https://www.biografiasyvidas.com/monografia/disney/>> [Consulta: 13 de junio de 2017].

CASTRO, Julio. *Como hacer un balance general paso a paso*  
<<http://blog.corponet.com.mx/como-hacer-un-balance-general-paso-a-paso>> [Consulta: 5 de marzo de 2016].

IGLESIAS, ALBERTO (2015). *La animación en España cotiza al alza en todo el mundo*.  
<<http://blogthinkbig.com/la-animacion-en-espana-cotiza-al-alza-en-todo-el-mundo/>> [Consulta: 4 de marzo de 2016].

JAUREGUI, Macarena. *Los principales estados contables*.  
<<http://aprendiendoadministracion.com/los-principales-estados-contables/>> [Consulta: 6 de

diciembre de 2016].

LABORAL, Kutxa (2014). *TAM, SAM, SON o cómo calcular el tamaño de tu negocio*.

<<http://www.bancaparaempresas.com/gestion-financiera/tam-sam-som-o-como-calcular-el-tamano-de-tu-negocio/>> [Consulta: 25 de junio de 2017].

NEWZOO (2016). *The global games market reaches \$99.6 billion in 2016, mobile generating 37%*. <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>> [Consulta: 9 de marzo de 2017].

NEWZOO (2017). *The global games market will reach \$108.9 billion in 2017 with mobile taking 42%*. <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>> [Consulta: 9 de marzo de 2017].

PASTOR, Estefanía. *Akamon, Una venta millonaria con tinte valenciano*.

<<http://valenciaplaza.com/akamon-una-venta-millonaria-con-tinte-valenciano>> [Consulta: 13 de junio de 2017].

REGALADO, Godofredo. *El significado y la psicología del color morado*.

<<https://www.lifeder.com/significado-color-morado/>> [Consulta: 25 de junio de 2017].

## WEB SERIES

SÁNCHEZ, Ana (dir.). *Cleo*. España: La casa animada, La Mirada Producciones, 2015.

## SERIES

ESTALAYO, Puri (dir.). *Jelly Jamm*. España: 737 Shaker, Vodka Capital, 2011.

GARCÍA, Guillermo y CANTOLLA, David (creadores). *Pocoyó*. España/UK: Granada International, Zinkia Entertainment, 2005.

WEINER, Matthew (creador). *Mad Men*. EEUU: AMC, Lionsgate Television, 2007.

JUDGE, Mike (creador). *Silicon Valley*. EEUU: HBO, 3 Arts Entertainment, Judgemental Films Inc., 2014.

CUMMINGS, Whitney y KING, Michael P. (creadores). *2 Broke Girls*. EEUU: CBS Television Network, 2011.

## TRABAJOS FINAL DE MÁSTER

MINGUEZ, Francisco Javier. *ARTERIA: Proposal of an online tool to foment, broadcasting, communication, cooperation and research between artists*. (TFM) Universitat Politècnica de València. 2015.

DEL REY, Gema. *Proyecte expositiu Retrat de família: part paterna*. (Tesis de Máster) Universitat

Politécnica de València. 2008.

DEL REY, Mònica. v (Tesis de Máster) Universitat Politècnica de València. 2008.

MORÓN, Guillermo A. *Aplicación de animaciones al marketing online* (TFM) Universitat Politècnica de València. Campus de Gandía. 2014.



## ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Juan Roig CEO de Mercadona
2. Inauguración del espacio Non Spoon Tech Lab, Valencia 2017.
3. Oficinal de Akamon Entertainment en Barcelona.
4. Fotografía de Francisco Gil en su carnicería.
5. Javier Megias hablando sobre emprendimiento.
6. Walter Elias Disney (1901-1966)
7. Fotograma del cortometraje *The Guardian* (2015)
8. Participantes de BTG edición 2016.
9. Jose Luis Farias en el festival 3D WIRE edición 2016.
10. Logo de Ideas UPV.
- 11 Logo de StartUPV.
12. Logo de InnDea Valencia.
13. Logo de VIT Emprende.
14. Mapa de redes VIT
15. Fotograma de *Memorias de un hombre en pijama*. 2017
16. Fotograma de *Animal Crackers*. 2017
17. Cartel de *Bikes*. 2017
18. Logo de Prime the Animation! '4
19. Mesa redonda de emprendimiento durante Prime the Animation! '4
- 20-21. Fotogramas del *Triángulo de las Bermudas*.
22. Fotografía tomada durante Animac 2015.
23. Portada del catálogo de Animac 2015.
- 24-34. Diapositivas de la presentación final del equipo en la week[EMPRENDE].
- 35-36. Fotogramas del video realizado por el equipo para la convocatoria de Lanzadera 2015.
37. Imágen de la convocatoria de la IX Premios Instituto Ideas UPV 2015.
- 38-39. Bocetos iniciales del logo.
- 40-41. Pruebas de color del logo.
42. Logo final de PTERODACTIVE.
- 43-47. Evolución del equipo desde 2015 hasta la actualidad.
48. Equipo septiembre de 2016.
49. *Scroll* de la página web de PTERODACTIVE.
50. Sección del portafolio de la página web de PTERODACTIVE.
- 51-52. Capturas de pantalla de las RRSS Instagram y Twitter de PTERODACTIVE.
53. *Fast Dating* durante el YUZZ Day en Santander 2016.
54. Congreso YUZZ Day Santander 2016.
55. Fotografía de PTERODACTIVE antes de la presentación de YUZZ UPV.
56. Fotografía de los ganadores YUZZ sede UPV 2016.
- 57-58. Imágenes del viaje a Silicon Valley.
59. Gala de entrega de los premios YUZZ en Madrid 2016.
60. Imágen de la web del programa Factory Startup.
61. Mentores que dieron clase en el programa Factory Startup.

- 62-66. Imágenes del curso Factory Startup 2016.
- 67-79. Diapositivas de la presentación de HomeBox, proyecto desarrollado en el *Hackaton* de Factory Startup.
- 80-81. Imágenes del *Hackaton* durante Factory Startup 2016.
- 82. UEN de la *startup* PTERODACTIVE.
- 83. Fotograma del video explicativo de PTERODACTIVE.
- 84-85. Gráficos que muestran la evolución del video *marketing* en internet. Fotogramas del video explicativo de PTERODACTIVE
- 86. Imágen del anuncio de la lotería nacional del sorteo de Navidad 2015.
- 87. Imágen del anuncio de Tulipán 2016.
- 88. Ilustración del equipo de PTERODACTIVE.
- 89-92. Imágenes de la animación realizada para el día de la familia 2017.
- 93. *Scroll* de Behance, una de las primeras RRSS que se hizo en PTERODACTIVE.
- 94. Tabla del análisis Pestel de PTERODACTIVE.
- 95. Reunión con Jean Christophe Soulangeon, productor francés, durante el festival de animación Animac-Lleida 2017.
- 96. Tabla DAFO de PTERODACTIVE.
- 97. Tabla de recursos y capacidades de PTERODACTIVE.
- 98. Volumen de negocio en 2011 y estimación de la facturación del sector de la animación en España de 2012 a 2017 (en millones de euros). Extraído del libro blanco de la animación.
- 99. Gráfico izquierda: muestra el mercado de animación español y cómo el 10% son distribuidoras y el 90% productoras. Gráfico derecha: muestra las productoras españolas, un 30% puede autoabastecerse y el 70% restante necesita subcontratar los servicios (30% contratación exterior y 40% contratación nacional)
- 100. Gráfico que muestra donde se sitúa PTERODACTIVE dentro del mercado español.
- 101. Objetivos a corto plazo del plan de *marketing* de PTERODACTIVE con valoración numérica para el *scrum*.
- 102. Imágen del equipo en el *stand* del Digital Summer 2016.
- 103. *Stand* de PTERODACTIVE en la sección de ANIMACREA, de Animac 2016.
- 104. Presentación del proyecto *El ladrón de corazones* en el INCUBATOR, de Animac 2016.
- 105. Presentación de la *startup* PTERODACTIVE en la sección de MARKET PITCH, de Animac 2016.
- 106. Presentación del proyecto de web-serie *Clito* en la sección INCUBATOR, de Animac 2017.
- 107. Equipo de PTERODACTIVE en el *photocall* de Animac 2017. ELEVATOR PITCH, del festival Non-Stop 2016.
- 109-110. Imágenes del *stand* de PTERODACTIVE durante el Digital Summer.
- 111. Fotografía durante las jornadas del YUZZ Day, con el equipo de Weagle YUZZ UPV.
- 112. Fotografía del *stand* de PTERODACTIVE durante la Urano Games Week 2016.
- 113. Equipo de PTERODACTIVE durante Spin 2016.
- 114. Equipo de PTERODACTIVE en Google durante el viaje a Silicon Valley.
- 115. Ponentes de la mesa redonda y equipo de PTERODACTIVE durante AnimaEmprende 2017.
- 116. Parte del artículo de 100 Grados Fanzine donde habla de PTERODACTIVE.
- 117. *Scroll* de la red social LinkedIn de PTERODACTIVE.
- 118-119. Fotogramas del vídeo explicativo de PTERODACTIVE.

120. Fotograma del video explicativo realizado para la *startup* Vitcord.
- 121-126. Diapositivas del plan de *marketing* de PTERODACTIVE.
127. Tabla de relación de personas y entidades beneficiarias de las ayudas de CulturArts 2016.
128. Imágen del equipo en la sesión de *marketing* durante el curso Factory Startup 2016.
129. Dibujo del equipo de PTERODACTIVE.
130. Imágen de los miembros del equipo de PTERODACTIVE y funciones.
131. Calendario de producción del tercer capítulo de la web-serie *Clito*.
132. Entrevista de I-POP al equipo de PTERODACTIVE durante Animac 2017.
133. Ejemplo de uno de los conocimientos adquiridos dentro de la *startup*. En este caso aprendiendo a *riggear* con Adobe After Effects.
134. Ficha de trabajo de uno de los miembros del equipo de PTERODACTIVE.
135. Imágen de la ilustración realizada para el día de la mujer 2017.
136. Imágen de la animación realizada para el día de la lucha contra el cáncer 2017.
137. Fotomontaje realizado de la presentación de la revista *Con A de Animación* nº7.
- 138-139. Fotografías del despacho cedido por la universidad en la Facultat de Belles Arts para el equipo de PTERODACTIVE.
- 140-141. Fotografías con Pol López y Pangur Animation durante la firma de los contratos para los respectivos proyectos.
142. Fotografía del *storyboard* del capítulo tres de la web-serie *Clito* colgado en el despacho de PTERODACTIVE.
143. Animación 2D de uno de los personajes del videojuego *Virtus*.
144. Coloreado de fotogramas de la web-serie *Clito*.
145. Postproducción de la animación para San Valentin 2017 de PTERODACTIVE.
146. Gráfico comparativo de los primeros años contables de PTERODACTIVE.
147. Fotografía de la cena de Navidad 2016 de PTERODACTIVE en agradecimiento a todos los que habían ayudado al equipo durante el primer año.
148. *Stand* en Spin 2016, evento subvencionado por PTERODACTIVE.
149. *Roller* de PTERODACTIVE.
150. Imagen del pterodáctilo del video explicativo.
- 151-154. Fotogramas del video explicativo realizado para Vitcord.
- 155-158. Fotogramas de la cortinilla de animación realizada para la entrega de premios de Climate Launchpad.
159. Fotografía del equipo durante la entrega de los premios Climate Launchpad en Las Navas, Valencia.
- 160-168. Fotogramas del video de divulgación científica realizado para SEIC.
- 169-173. Pliegos del *ArtBook* del proyecto de web-serie *Clito*.
174. Logo de la web-serie *Clito*.
- 175-176. Fondos del escenario exterior de la casa de *Clito*.
- 177-179. Fotogramas del *teaser* promocional de *Clito* para la web de Minoría Absoluta.
180. Fotograma de *Preludi*, introducción del cortometraje *Impromptu*.
181. Logo del cortometraje *Impromptu*.
- 182-184. Fotograma de *Preludi*, introducción del cortometraje *Impromptu*.
- 185-187. Fotografías durante la grabación del *making of* de *Impromptu*.
188. Fotografía de los fenaquistiscopios del cortometraje *Improptu*.
189. Portada del videojuego *Virtus*.

- 190-191. Pantallas del videojuego *Virtus*.
192. Ilustración promocional del videojuego *Virtus*.
- 194-195. *Sprites* de uno de los personajes del videojuego *Tiny Soldiers of War*.
- 196-198. Imágenes de personajes y plataformas del videojuego *Tiny Soldiers of War*.
- 199-201. Fotografías del taller y la gala de Quartmetratges 2016.
- 202-203. Fotografías del taller en Geeks Hubs Academy.
204. Cartel de *AnimaEmprende* 2017.
- 205-207. Fotografías del evento *AnimaEmprende* 2017.
- 208-211. Fotogramas de la intro animada de PTERODACTIVE. Realizada con diferentes técnicas de animación: acuarelas, 2D tradicional, *stop-motion* y *cut-out* digital.
212. *Color script* de la intro animada de PTERODACTIVE.
- 213-216. Fotogramas del video explicativo de PTERODACTIVE.
217. *Color script* del video explicativo de PTERODACTIVE.
- 218-220. Ilustraciones temáticas realizadas por PTERODACTIVE para San Valentín 2017, el día de la animación 2016 y el día de la madre 2017.
- 221-223. Ilustraciones temáticas realizadas por PTERODACTIVE para el día de año nuevo 2016-17, llegada del verano 2017 y el día de Plutón 2017.
- 224-226. Ilustraciones temáticas realizadas por PTERODACTIVE para el día del libro 2017, el día del arte 2017 y Navidad 2016.
- 227-231. Pliegos del *Art Book* del proyecto *Apolo 21*.
232. Logo de el cortometraje *Apolo 21*.
233. Fotografía del final de rodaje de *Rocket*, cortometraje de animación *stop-motion* realizado por Marta Gil y Julia Cruz como TFG en 2015.

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

**ASO (App Store Optimization):** Proceso de optimizar la ficha de una aplicación móvil (como por ejemplo aplicaciones iPhone, iPad, Android o Windows Phone) en una tienda de aplicaciones (como iTunes App Store o Google Play para Android). El ASO está fuertemente relacionado con la optimización de motores de búsqueda.

**Business Angels:** Los Business Angels ayudan a cubrir la falta de financiación con que se encuentran los emprendedores en las etapas iniciales del ciclo de vida de sus empresas (equity gap). La inversión en estas etapas iniciales lleva asociados unos elevados niveles de riesgo y una falta de liquidez.

**CEO (Chief Executive Officer):** Persona tiene la máxima responsabilidad dentro de una empresa. Es la cara visible hacia el exterior y el que, a nivel interno, ayuda a los directivos a decidir políticas en la empresa, así como también organizar el trabajo y a los empleado.

**CMO:** Chief Marketing Officer o director de Marketing.

**Coworking:** es una forma de trabajo que permite a profesionales independientes, emprendedores y pymes de diferentes sectores compartir un mismo espacio de trabajo, tanto físico como virtual, para desarrollar sus proyectos profesionales de manera independiente, a la vez que fomentan proyectos conjuntos.

**Crowdfunding o micromecenazgo:** es un mecanismo de financiación que consiste en el aporte de pequeñas cantidades de dinero por parte de muchas personas.

**Cut-outs:** Animación con recortes, variante de la técnica de animación stop motion que se realiza fotografiando figuras planas.

**Diseño responsive:** El diseño web adaptable (también diseño web adaptativo o responsivo; este último calco del inglés responsive web design), es una filosofía de diseño y desarrollo cuyo objetivo es adaptar la apariencia de las páginas web al dispositivo que se esté utilizando para visitarlas.

**Elevator Pitch:** Discurso que toma su nombre de una supuesta situación en la que, en lo que dura un viaje en ascensor (menos de 2 minutos), debes despertar el interés de tu interlocutor por tu proyecto; ya sea un inversor, un cliente potencial o un posible colaborador.

**Freelance:** Trabajador autónomo o trabajador por cuenta propia que, realiza tareas para terceros sin que ello contraiga obligación de continuar la relación laboral más allá del encargo realizado.

**Fundación InnDea Valencia:** Entidad promovida por el Ayuntamiento de Valencia con el objeto de apoyar e incentivar en la ciudad el desarrollo mediante la innovación en sus diversas vertientes.

**Growth Hacking:** Combinación de analítica, creatividad y curiosidad para hacer crecer el número de usuarios de una startup en forma de curva de palo de hockey.

**Hackaton:** Evento en el que programadores, diseñadores y entusiastas de la tecnología se reú-



nen en una jornada maratónica para solucionar un problema específico.

**KISS:** Keep it simple o hazlo simple. Se creativo. Trata de aunar en la menor materia o mensaje posible, el mayor de los contenidos. Ve directamente al concepto que quieres transmitir con tu marca en sí, tratando ser lo más versátil posible. Ejemplos: Nespresso , Google o Starbucks.

**Know how:** expresión inglesa usada en el mundo de la publicidad y el marketing para indicar que un profesional o una marca tiene experiencia en su campo y sabe realizar una tarea debido a que lleva mucho tiempo haciéndola. Su traducción literal es saber como, aunque sería mejor traducirla como saber hacer o mejor aún, conocimientos prácticos.

**Lean Canvas:** herramienta estratégica empresarial, que permite analizar de manera visual nuestro modelo de negocio para aumentar sus probabilidades de éxito.

**Mailchimp:** Herramienta de email marketing que nos permite enviar mails masivos. Podemos controlar elementos como creación y segmentación de listas de contactos, aportar tu propio diseño o, analizar y optimizar los resultados a través de estadísticas y campañas monitorizadas.

**MVP (Minimum viable product):** Un producto viable mínimo o MVP es la versión de un nuevo producto que permite a un equipo recolectar, con el menor esfuerzo posible, la máxima cantidad de conocimiento validado sobre sus potenciales clientes.

**Partnership:** Tipo de sociedad mercantil propia del common law que no tiene una equivalencia exacta en la mayoría de los sistemas jurídicos continentales.

**Pitch:** presentación verbal (y visual, a veces) concisa de una idea a un productor o ejecutivo, con la esperanza de atraer financiación de desarrollo para costear dicha idea.

**Portfolio:** Carpeta o archivo que reúne el conjunto de los trabajos realizados por un profesional o empresa a lo largo de su trayectoria.

**Props:** Cualquier objeto susceptible de ser animado, utilizado o no por el personaje.

**Reel:** También conocida como Show Reel o Video Reel, es un currículum, portafolio o presentación en video realizado con la finalidad de promocionar tu trabajo, proyectos o servicios, el video pretende mostrar de manera breve las habilidades por ejemplo, diseño, ilustración, animación, post producción, fotografía, arte, entre otros.

**Rigging:** proceso por el que construimos un esqueleto con sus cadenas de huesos para que funcionen según nuestras necesidades.

**SAM (Serviceable Available Market):** Cuantifica el tamaño del mercado al que podemos servir con la tecnología actual que ofrecemos y el modelo de negocio implantado. (Engloba el SON)

**Scroll:** Desplazamiento, rollo o voluta del movimiento en 2D de los contenidos que conforman el escenario de la ventana que se muestra en una aplicación informática, por ejemplo, una página web visualizada en un navegador web.

**Scroll infinito:** El scroll infinito se puede describir como una técnica que permite cargar y visualizar progresivamente más contenido en una página web a medida que se avanza con el scroll, una acción que en teórica no tiene fin: al llegar a la parte de abajo de la web se carga y se visualiza

más contenido, de forma que siempre podemos seguir bajando.

**SECOT:** Asociación sin Ánimo de Lucro apolítica, independiente y no confesional, declarada de Utilidad Pública en 1995. Sus voluntarios son los Seniors, profesionales, directivos y empresarios que habiendo finalizado su actividad laboral o que encontrándose en activo deseen, con espíritu altruista, ofrecer su experiencia y conocimientos en gestión empresarial o académica a quienes lo necesitan.

**SEO (Search Engine Optimization):** Conocido como el posicionamiento en buscadores, optimización en motores de búsqueda u optimización web es el proceso técnico mediante el cual se realizan cambios en la estructura e información de una página web, con el objetivo de mejorar la visibilidad de un sitio web en los resultados orgánicos de los diferentes buscadores.

**Sliders:** son la nueva tendencia en diseño web, una forma espectacular de transición y animación en las imágenes de su sitio web. Entra en la red.

**Social Media:** conjunto de soportes que permiten enlazar información a través de Internet y que conforman redes sociales y comunidades virtuales.

**SON (Serviceable Obtainable Market):** Se trata del porcentaje de mercado que podemos captar a corto y medio plazo.

**Sprint:** Esfuerzo de aceleración que se hace en cualquier actividad. En este caso nos referimos a un esfuerzo semanal que se realiza para cumplir los objetivos del plan de marketing.

**Startup:** Tipo de compañía comercial que por ser neófita o complemente nueva en el mercado, es considerada emergente o incipiente en lo que a la comercialización de su producto se refiere, como por ejemplo, se llaman startups aquellos proyectos emprendedores que han evolucionado de la fase de “idea” para convertirse en negocio, apoyada en la tecnología principalmente.

**Stop Motion:** o cuadro por cuadro, es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías.

**TAM (Total Addressable Market):** Comprende la demanda total del producto o servicio. Se puede determinar a través del volumen total del mercado. (Engloba el SAM y el SON)

**Unidad estratégica de negocio (UEN):** Conjunto de actividades dentro de las desarrolladas por una empresa para las cuales puede establecerse una estrategia común y diferente a las del resto de actividades de la empresa.

**Urnicornio:** Compañía tecnológica que alcanza un valor de mil millones de dólares en alguna de las etapas de su proceso de levantamiento de capital. Ejemplos: Facebook (\$122B), LinkedIn (\$25B), Airbnb (\$13B).

**Vit Emprende:** Red de cooperación desarrollada por el Ayuntamiento de Valencia a través de InnDEA Valencia con el objetivo de ayudar y apoyar a todos aquellos que tienen una idea y quieren convertirla en un negocio rentable. La principal herramienta con la que trabaja esta red es el “networking” local, nacional e internacional.

# ANEXOS



**ANEXO 1: CATÁLOGO DE  
PRODUCTOS PARA LA UEN:  
EMPRESAS E INSTITUTOS DE INVESTIGACIÓN**



---

P T E R O D A C T I V E

Dossier



# Tipos de Vídeos

\*Las imágenes contienen links a nuestros videos.



ANUNCIOS

Videos publicitarios.

DURACIÓN: 2-3min TÉCNICA: a elegir



SPOT

Pequeño vídeo de carácter promocional.

DURACIÓN: 10seg TÉCNICA: a elegir



VÍDEOS EXPLICATIVOS

Videos cuya misión es explicar el funcionamiento de una aplicación, startup, web... De forma breve y dinámica.

DURACIÓN: 30seg-1min TÉCNICA: a elegir



DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

Videos con alto contenido científico-técnico utilizados para la difusión con las masas.

DURACIÓN: variable TÉCNICA: a elegir



CORTINILLAS

Videos de presentación para entregas de premios, galas o eventos.

DURACIÓN: 2min TÉCNICA: a elegir

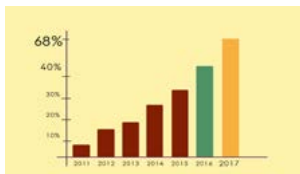


GIF/LOGOS

Pequeñas animaciones de logos, personajes, para utilizar en la web, videos corporativos, entrevistas...

DURACIÓN: 4-5seg TÉCNICA: a elegir

## Técnicas DIGITALES



MOTION GRAPHICS



CUT-OUT DIGITAL



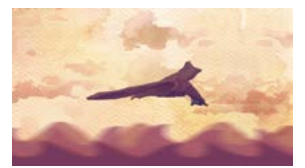
TIPOGRAFÍA MÓVIL



2D TRADICIONAL



CUT-OUT



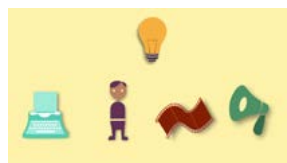
STOP-MOTION



ACUARELA



2D DIGITAL



FLAT

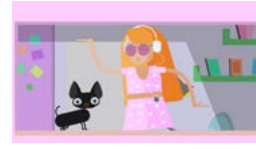


DIBUJO A MANO

## Técnicas TRADICIONALES

“ Nos adaptamos al diseño y estilo de la marca, creando un universo propio para el proyecto ”

“ Trabajamos a partir de packs de diseño cerrados. Pre-seleccionamos algunos y se crea todo lo necesario, adaptándolo al diseño seleccionado ”



## Extras

## Aplicaciones



MÚSICA

Buscamos la mejor melodía para tu proyecto, o si lo prefieres podemos buscar a alguien que componga la banda sonora perfecta.



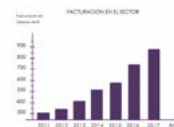
LOCUCIÓN

Trabajamos con profesionales de la fonética para que tus vídeos tengan una voz con personalidad, adaptada al tono del vídeo



SONIDOS

Tenemos un gran banco de sonidos con los que dotar de vida todos los detalles del proyecto.



PRESENTACIONES/PITCH

¿Quieres dotar de personalidad tus presentaciones? Podemos animar partes de tu exposición para convertirla en una presentación más dinámica e interactiva, que llenará de personalidad y originalidad tus intervenciones en público.



TUTORIALES

Porque sabemos que muchas veces nos repetimos demasiado explicándonos, podemos crear un tutorial para que la próxima vez sólo tengas que mandar un enlace. Completamente personalizado y adaptado a tus necesidades.



VÍDEOS CORPORATIVOS

¿Tienes un vídeo corporativo y quieres editarlo? Podemos añadir títulos, transiciones dinámicas entre planos o la animación de tu logo para crear un final único.



ILUSTRACIONES TEMÁTICAS

Las ocasiones especiales hay que celebrárselas, y nosotros pensamos que la mejor manera posible es con un vídeo o animación único para ti.

Estos son algunos de nuestros presupuestos.

Llámanos o envíanos un email para pedir un presupuesto ajustado a tu proyecto con las necesidades que tengas.

Porque nosotros nos ocupamos de todos los detalles.

Concepto	Importe
Guión, storyboard y animática.....	###€
Diseños.....	###€
Animación.....	###€
Sonido	
- Locución (depende de la cantidad de voces)	
1 vídeo de 20-30seg.....	###€
- Música	
1 canción.....	###€
<b>Total base imponible.....</b>	<b>###€</b>

Concepto	Importe
Guión, storyboard y animática.....	###€
Pack de diseños.....	###€
Animación.....	###€
Sonido	
- Locución (depende de la cantidad de voces)	
1 vídeo de 20-30seg.....	###€
- Música	
1 canción.....	###€
<b>Total base imponible.....</b>	<b>###€</b>

#### Condiciones de pago:

El pago se realizará mediante transferencia bancaria al número de cuenta proporcionado por PTERODACTIVE.

Se paga un 30% al cerrar el guión.

El suplemento de la licencia del programa o programas requeridos se pagará aparte.

Sin IVA incluido.

# Vídeo animación

(1-2 MIN)

# Otros

Concepto	Importe
Guión, storyboard y animática.....	###€
Diseño del entorno.....	###€
Animación.....	###€
Sonido	
- Locución (depende de la cantidad de voces)	
1 vídeos de 1-2min.....	###€
- Música	
1 canción.....	###€
<b>Total base imponible.....</b>	<b>###€</b>

Concepto	Importe
Guión, storyboard y animática.....	###€
Pack de diseños.....	###€
Animación.....	###€
Sonido	
- Locución (depende de la cantidad de voces)	
1 vídeos de 1-2min.....	###€
- Música	
1 canción.....	###€
<b>Total base imponible.....</b>	<b>###€</b>

#### Condiciones de pago:

El pago se realizará mediante transferencia bancaria al número de cuenta proporcionado por PTERODACTIVE.

Se paga un 30% al cerrar el guión.

El suplemento de la licencia del programa o programas requeridos se pagará aparte.

Sin IVA incluido.

Concepto	Importe
Técnica	Tradicional Digital
GIF.....	###€...###€
Animación de Logos.....	###€...###€
Ilustraciones temáticas.....	###€...###€
Ilustración con animación.....	###€...###€
Motion Graphics.....	###€
Tipografía móvil.....	###€

\* Todos estos trabajos llevan incluidos la realización del diseño, la animación, el clean-up, el coloreado, el montaje y la exportación final del material.

#### Condiciones de pago:

El pago se realizará mediante transferencia bancaria al número de cuenta proporcionado por PTERODACTIVE.

Se paga un 30% con la entrega del boceto.

El suplemento de la licencia del programa o programas requeridos se pagará aparte.

Sin IVA incluido.



---

PTERODACTIVE

[www.pterodactive.com](http://www.pterodactive.com)  
[info@pterodactive.com](mailto:info@pterodactive.com)  
671317802



## **ANEXO 2 CURRÍCULUMS EQUIPO**



# JULIA CRUZ BARCELÓ



Alicante (España) • 663546788  
JuliaCruz@pterodactive.com

 [julcbar](#)

 [julia-cruz-barceló/a9/](#)

 [julcbar](#)

## SOBRE MI

Animadora, especializándome en la técnica de stop-motion, con gran interés por el emprendimiento y la dirección de empresas. Me encanta la literatura, el arte, el cine y las series.

## HABILIDADES

After Effect	<div style="width: 90%;"></div>
Premiere	<div style="width: 75%;"></div>
Photosop	<div style="width: 95%;"></div>
InDesign	<div style="width: 80%;"></div>
Dragon Frame	<div style="width: 95%;"></div>
Dibujo	<div style="width: 40%;"></div>
Escultura	<div style="width: 70%;"></div>
Stop-motion	<div style="width: 95%;"></div>
Cut-out	<div style="width: 85%;"></div>
Guión	<div style="width: 50%;"></div>
Fotografía	<div style="width: 60%;"></div>

## IDIOMAS

INGLÉS. Nivel B2, First Certificate Exam from Cambridge School.

VALENCIANO. Segunda lengua materna.

## PUBLICACIONES

ANIMANDO SERES DIMINUTOS. Una entrevista a Coke Riobóo. (Junio, 2017)

Entrevista realizada a Coke Riobóo y publicada en el número 6 del fanzine de animación stop-motion Puppets and Clay.

## ESTUDIOS Y FORMACIÓN

MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA  
Universitat Politècnica de València (Actualmente)

OFICINA DE PRÁCTICAS EN EMPRESA  
Trabajo a media jornada en la Oficina de prácticas en empresa de la facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. (Actualmente)

ALFATEC SISTEMAS SL  
Prácticas en empresa dentro de la unidad de negocio de marketing en el departamento de diseño gráfico. (Mayo-Julio, 2017)

IMPROVISACIÓN PREPARADA PARA LA BÚSQUEDA DE EMPLEO  
Taller realizado en el Foro de Empleo y Emprendimiento de la UPV, sede de Valencia. (Abril, 2017)

FACTORY STARTUP  
Programa de aprendizaje digital para desarrollar aptitudes, habilidades y herramientas para perfiles con intereses en la transformación digital en el sector de la innovación y las nuevas tecnologías. (Octubre y Noviembre, 2016)

SUMMER CAMP-SPAIN TECH CENTER  
Curso de dos días en streaming desde Silicon Valley. (Septiembre, 2016)

CURSO YUZZ PARA JÓVENES CON IDEAS-PRIMER PREMIO YUZZ UPV PROYECTO PTERODACTIVE  
Yuzz es un programa de emprendimiento para jóvenes dirigido por CISE bajo el mecenazgo del Banco Santander. (2015-16)

TALLER PLANIFICA Y PRESUPUESTA TU PROYECTO DE ANIMACIÓN  
Curso a distancia y presencial intensivo para planificar y presupuestar un proyecto de animación, impartido por Mr. Cohl. (Mayo 2016)

GRADO EN BELLAS ARTES  
Universitat Politècnica de València (2011-2015)

WEEk[Emprende]  
Curso intensivo y práctico para desarrollar ideas y aprender como llevarlas a cabo, UPV. (2015)

CLAY ANIMATION, empresa de animación valenciana.  
Curso y prácticas de Model Maker y animación stop-motion. (Junio-Octubre 2014)

\* Los títulos con color azul y los iconos contienen hipervínculos web

## EXPOSICIONES

### PAM!'16 (2016)

Muestra de producciones artísticas y multimedia, Valencia.

### Como el perro y la lima, (2016)

Exposición de esculturas en la sala T4 de la facultad de Bellas Artes UPV, Valencia.

### METONIMIA, (2015)

Sala de exposición María Moliner, Valencia.

### NO NEWS, (2014)

Sala de exposición E.I.C. Biblioteca Nova Al-Russafí, Valencia.

## FESTIVALES

### NON-STOP BARCELONA CINEMA D'ANIMACIÓ (2016)

Sección Elevator pitch, presentación del cortometraje de animación stop-motion [Apolo 21](#).

### ANIMAC (2016)

Sección Market Pitch, presentación de la startup PTERODACTIVE.

### PRIME THE ANIMATION (2015)

Proyección del cortometraje [Rocket](#).

## REPERCUSIÓN EN PRENSA

### [SPIN 2016](#) (OCTUBRE-2016)

"19 YUZZers son seleccionados para participar en SPIN". Noticia sobre las startups de YUZZ con estan en el evento de emprendimiento.

### [VALENCIA PLAZA](#) (Julio-2016)

"5 ideas valencianas rumbo a Silicon Valley" reportaje sobre los proyectos ganadores de YUZZ de la Comunidad Valenciana.

### [100 GRADOS FANZINE](#) (Marzo-2016)

"La animación que viene." Reportaje realizado por María Gil sobre los proyectos emprendedores vinculados con la animación hubicados dentro del marco de la Universitat Politècnica de València.

### [LE COOL VALENCIA](#) (Julio-2015)

"Rocket, el cohete de la nueva creación stop motion." Entrevista realizada por Angela Martín sobre la realización del cortometraje de animación stop-motion Rocket.

## PTERODACTIVE

PTERODACTIVE es una startup de servicios que ofrece un producto audiovisual de animación personalizado, todo ello con la finalidad de ayudar a las marcas ya existentes a desarrollar sus proyectos o vender sus productos de una forma más dinámica e interactiva.

### CEO EN PTERODACTIVE

Co-fundadora y directora del proyecto de empresa. Animación Digital y stop-motion. (Actualmente)

### [PROGRAMA YUZZ PARA JÓVENES CON IDEAS-CISE](#) (2015-16)

Primer premio sede Universitat Politècnica de València, viaje a Silicon Valley.  
Seleccionado para los premios nacionales.

### FINALISTAS IX PREMIOS IDEAS UPV (2015)

Clasificado para la final de los premios Ideas UPV con el proyecto de startup PTERODACTIVE.

[www.pterodactive.com](http://www.pterodactive.com)



## EVENTOS

### ANIMAEMPRENDE (Marzo-2017) [Organización]

Primer evento sobre animación y emprendimiento en el marco universitario. Organizado desde PTERODACTIVE y con el apoyo del Ayuntamiento de Valencia y la Universitat Politècnica de València.

### ANIMAC (Febrero-2017) [Presentación]

Selección del proyecto de webserie de animación digital Clito, en el Incubator Pitch.

### 3D WIRE (Octubre-2016) [Catálogo]

Selección del cortometraje de animación stop-motion Apolo 21, en el catálogo anual de proyectos multimedia. Segovia.

### PRIME THE ANIMATION (2016) [Mesa redonda]

Participación en la mesa redonda "Emprender en animación startup", de la muestra de animación internacional de estudiantes. Valencia.

### SPIN 2016 (Octubre-2016) [Stand]

Evento de emprendimiento universitario Iberoamericano. Santiago de Compostela.

### DIGITALL SUMMER (Junio-2016) [Stand]

Evento de videojuegos, animación y efectos especiales. Valencia.

### FORO E2 EMPLEO Y EMPRENDIMIENTO UPV (Abril-2016) [Presentación]

Encuentro entre empresas y estudiantes. Presentación de las startups dentro del ecosistema emprendedor de la UPV. Valencia.

\* Los títulos con color azul y los iconos contienen hipervínculos web

# MARTA GIL SORIANO

Alicante (España) • 671 317 802  
MartaGil@pterodactive.com



 [Marta-Gil](#)

 [martagilsoriano](#)

 [vimeo.com/martagilsoriano](#)

## SOBRE MÍ

Animadora, especializándome en Stop-motion y postproducción digital, con gran interés por aprender en los campos del diseño gráfico y la fotografía.

## ESTUDIOS Y FORMACIÓN

**MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA**  
Universitat Politècnica de València (Actualmente)

**IMPROVISACIÓN PREPARADA PARA LA BÚSQUEDA DE EMPLEO**

Taller realizado en el Foro de Empleo y Emprendimiento de la UPV, sede de Valencia. (Abril, 2017)

**FACTORY STARTUP**

Programa de aprendizaje digital para desarrollar aptitudes, habilidades y herramientas para perfiles con intereses en la transformación digital en el sector de la innovación y las nuevas tecnologías. (Octubre y Noviembre, 2016)

**SUMMER CAMP-SPAIN TECH CENTER**

Curso de dos días en streaming desde Silicon Valley. (Septiembre, 2016)

**CURSO YUZZ PARA JÓVENES CON IDEAS**

Yuzz es un programa de emprendimiento para jóvenes dirigido por CISE bajo el mecenazgo del Banco Santander. (Diciembre - Mayo 2016)

**GRADO EN BELLAS ARTES**

Universitat Politècnica de València (2011-15)

**NORMANDI IRAE**, coloreado de fondos para el cortometraje. (2015)

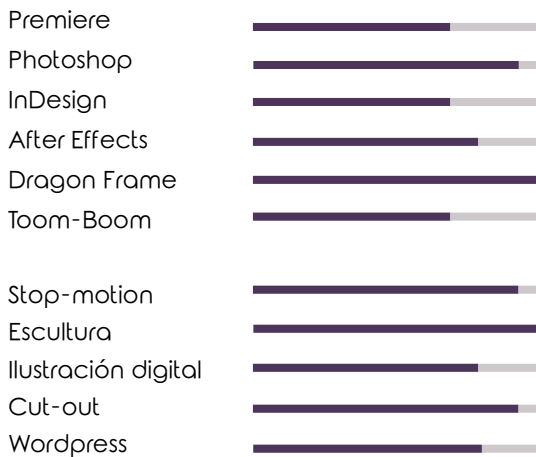
**Week[EMPRENDE]**

Curso intensivo y práctico para desarrollar ideas y aprender como llevarlas a cabo, UPV. (2015)

**CLAY ANIMATION**

Empresa de animación valenciana. Curso y prácticas de Model Maker y animación stop-motion. (Junio - Octubre 2014)

## HABILIDADES



## IDIOMAS

INGLÉS B2, acreditado por la Universitat Politècnica de València.

CURSO INMERSIÓN LINGÜÍSTICA UIMP. (2015)  
Acreditación nivel oral B2

VALENCIANO, Elemental.  
Acreditado por la Junta Qualificadora de Coneixements de València.

## PUBLICACIONES

**ANIMANDO SERES DIMINUTOS.** Una entrevista a Coke Riobóo. (Junio, 2017)

Entrevista realizada a Coke Riobóo y publicada en el número # del fanzine de animación stop-motion Puppets and Clay.

**BARRY PURVES, EL ANIMADOR ESCÉNICO.** (Mayo, 2017)

Entrevista realizada a Barry Purves y publicada en el número 7 de la revista de investigación Con A de Animación.

## EXPOSICIONES

### PAM!'16 (2016)

Muestra de producciones artísticas y multimedia, Valencia.

### Como el perro y la lima, (2016)

Exposición de esculturas en la sala T4 de la facultad de Bellas Artes UPV, Valencia.

### Metonimia, (2015)

Exposición de fotografía en la sala de exposición María Moliner, Valencia.

### No News, (2014)

Exposición de fotografía en la sala de exposición E.I.C. Biblioteca Nova Al-Russafí, Valencia.

### Alter Ego (2013)

Exposición de dibujo en Las Naves, espacio de creación contemporánea, Valencia

## FESTIVALES

### NON-STOP BARCELONA CINEMA

#### D'ANIMACIÓ (2016)

Sección Elevator pitch, presentación del cortometraje de animación stop-motion [Apolo 21](#).

### PRIME THE ANIMATION (2015)

Proyección del cortometraje [Rocket](#).

## BECAS Y CONCURSOS

### BECA DE COLABORACIÓN EN VICEDECANATO DE CULTURA. (2016-17)

Beca para la coordinación de eventos, difusión de actividades culturales, práctica diseño y montaje de exposiciones, difusión y documentación de eventos, monitorización de temas culturales, etc.

### BECA DE COLABORACIÓN DEPARTAMENTO DE DIBUJO. (2015-16)

Beca del ministerio para colaborar en un proyecto de animación en la Facultad de Bellas Artes San Carlos. (UPV)

### QDAT (Octubre-2015)

Seleccionada para el programa que busca unir los mejores talentos universitarios con grandes empresas. (UPV)

### Beca mejor expediente.(curso 2011-12)

Residencia y Manutención en el colegio mayor Galileo Galilei

## PTERODACTIVE

PTERODACTIVE es una startup de servicios que ofrece un producto audiovisual de animación personalizado, todo ello con la finalidad de ayudar a las marcas ya existentes a desarrollar sus proyectos o vender sus productos de una forma más dinámica e interactiva.

### DIRECTORA DE MARKETING EN PTERODACTIVE

Co-fundadora y directora del proyecto de empresa. Animación Digital y stop-motion. (Actualmente)

### [PROGRAMA YUZZ PARA JÓVENES CON IDEAS-CISE \(2015-16\)](#)

Primer premio sede Universitat Politècnica de València, viaje a Silicon Valley.

Seleccionado para los premios nacionales.

### FINALISTAS IX PREMIOS IDEAS UPV (2015)

Clasificado para la final de los premios Ideas UPV con el proyecto de startup PTERODACTIVE.

[www.pterodactive.com](http://www.pterodactive.com)



## EVENTOS

### ANIMAEMPRENDE (Marzo-2017) [Organización]

Primer evento sobre animación y emprendimiento en el marco universitario. Organizado desde PTERODACTIVE y con el apoyo del Ayuntamiento de Valencia y la Universitat Politècnica de València.

### ANIMAC (Febrero-2017) [Presentación]

Selección del proyecto de webserie de animación digital Clito, en el Incubator Pitch.

### 3D WIRE (Octubre-2016) [Catálogo]

Selección del cortometraje de animación stop-motion Apolo 21, en el catálogo anual de proyectos multimedia.

### PRIME THE ANIMATION (2016) [Mesa redonda]

Participación en la mesa redonda "Emprender en animación startup", de la muestra de animación internacional de estudiantes. Valencia.

### SPIN 2016 (Octubre-2016) [Stand]

Evento de emprendimiento universitario Iberoamericano. Santiago de Compostela.

### DIGITALL SUMMER (Junio-2016) [Stand]

Evento de videojuegos, animación y efectos especiales. Valencia

### FORO E2 EMPLEO Y EMPRENDIMIENTO UPV (Abril-2016) [Presentación]

\* Los títulos con color azul y los iconos contienen hipervínculos web

# DESIRÉ DÍAZ CABRERA

Mallorca (España) • 657514685  
dedacab@gmail.es



 [desideside24ee](#)

 [desire-cabrera/a8/182/2](#)

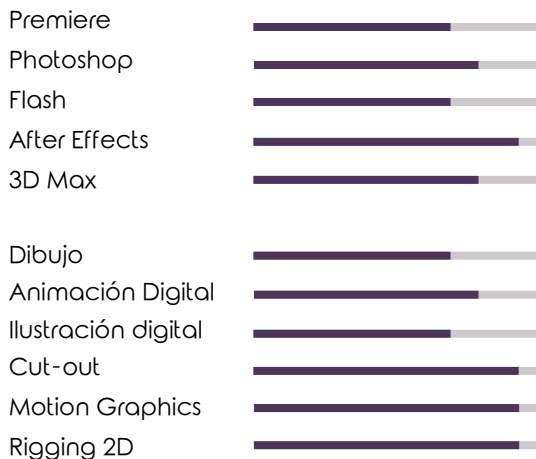
 [dedacab](#)

 [/pterodactive](#)

## SOBRE MI

Animadora, especializándome en motion graphics y riggeado de personajes, con gran interés por los nuevos programas de animación digital. Muy positiva, amante de la lectura y el arte, me encanta aprender cosas constantemente e imaginar nuevos mundos.

## HABILIDADES



## IDIOMAS

INGLÉS B2, acreditado por la Universitat Politècnica de València.

CATALÁN C1, acreditado por el Instituto de Estudios Balearicos.

## ESTUDIOS Y FORMACIÓN

### ANIMACIÓN DIGITAL Y MOTION GRAPHICS EN PTERODACTIVE

Startupv dedicada a la animación y el desarrollo visual, fundada en Septiembre de 2015. (Actualmente)

### MÁSTER DE PROFESOR EN EDUCACIÓN SECUNDARIA.

Especialidad dibujo. Universitat de València. (2016-Actualmente)

### SEMINARIO DE ANIMACIÓN JAPONESA DE VALENCIA.

CoolJapan. (Octubre, 2016)

### ASISTENTE DE FOTOGRAFÍA EN MARINELAND

Fotografía de delfines, papagayos y leones marinos. (junio-septiembre 2016)

### GRADO EN BELLAS ARTES (2011-2015)

Universitat Politècnica de València.

### BAR CAPRICO DEL PUERTO

Ayudante de decoración para un bar mallorquín.

### STOP-MOTION DON'T STOP

Participación en el cadaver exquisito del MUVIM, con motivo de la exposición.

## EXPOSICIONES

### SIN TÍTULO (2012)

Exposición de pintura de la Universitat Politècnica de València, Espacio T4.

### ANIMALES (2012)

Exposición de dibujo de la Universitat Politècnica de València, Espai Vitrina.



# VICENTE PUIG TARAZONA

VALENCIA (España) • 636870036  
vicentepuigtarazona@gmail.com



 [flickr.com/photos/127077553@N04/](https://www.flickr.com/photos/127077553@N04/)

 [/pterodactive](https://vimeo.com/pterodactive)

## SOBRE MI

Animador, especializándome en animación tradicional o 2D y en Storyboards, con gran interés por los nuevos programas de animación digital. Me apasiona el arte, la música y la historia. Soy trabajador y muy activo.

## ESTUDIOS Y FORMACIÓN

**STORYBOARD Y ANIMACIÓN 2D EN PTERODACTIVE**  
Startupv dedicada a la animación y el desarrollo visual, fundada en Septiembre de 2015. (Actualmente)

**GRADO EN BELLAS ARTES**  
Universitat Politècnica de València (2011-2015)

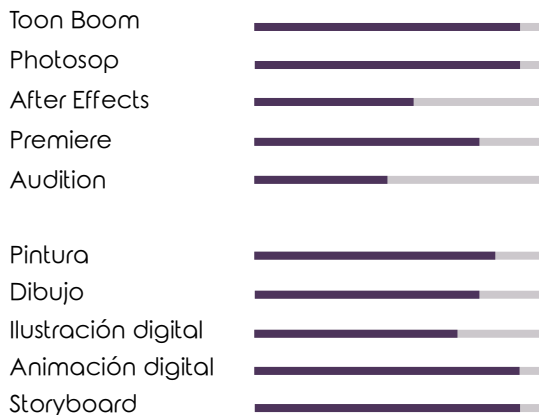
**GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN INGENIERÍA CIVIL**  
Diseño y maquetación del catálogo para el departamento de Infraestructuras y Transporte de la Universitat Politècnica de València.

**CLUB DEL CÓMIC DE BELLAS ARTES.**  
Cómic para la tercera entrega del fanzine en el año 2013  
Cómic para la cuarta entrega del fanzine en el año 2014

**BELICE.**  
Cómic para la primera entrega del fanzine en el año 2014.  
Cómic para la segunda entrega del fanzine en el año 2015.

**TOWARDS THE REALM OF NOTHINGNESS.**  
Diseño y maquetación del album, para el grupo de melodic Death Aethyr.

## HABILIDADES



## IDIOMAS

INGLES B2, acreditado por la Universitat Politècnica de València.

VALENCIANO, segunda lengua materna.

## EXPOSICIONES

**PELL DE PEDRA. (2014)**  
Exposición de escultura en el ayuntamiento de Sumacàr- cer, Valencia



**ANEXO 3: PLAN DE MARKETING:  
EMPRESAS E INSTITUTOS DE INVESTIGACIÓN**

# PLAN DE MARKETING EMPRESAS:

## Estrategia y acciones

### Análisis:

#### **Externo** (Mercado y competencia)

Competencia directa:

Plataformas donde puedes hacer tu propio video

Empresas o estudios de Animación de España

#### **Interno** (Métricas, redes sociales, clientes, etc)

Clientes: Aceleradoras, Startups pertenecientes a ecosistemas

### Objetivos:

#### **Corto plazo:** Para 15 febrero

Tener realizada la horquilla - 4

Completar bases de datos - 5

Café o correo a BeRoomers: conseguir el vídeo como hacer mailchimp - 3

Preparar correo: general startups y personalizado para las aceleradoras 2

Enviar listado de correos - 1

Revisar y actualizar todos los LinkedIn - 2

Recordar a la gente que está pendiente de hacer encargo - 2

Investigación de las comunidades y foros - 5

Estar activos en 4 comunidades - 5

Incluir la horquilla en la web - 2

Preparar correo Div.Científica

#### **Largo plazo:** Para el 12 de Marzo (Fallas)

Conseguir 2 encargos de videos explicativos

### Target:

Personas con un criterio visual: Encargadas de diseño, marketing, etc.

Directores de Aceleradoras o incubadoras

## Estrategia:

Tarea no completada

Tarea completada

Tareas completadas antes de la realización del sprint correspondiente

**1º Sprint:** Del 16 al 20 enero (10 puntos>Fracaso)

Acabar Horquilla

Julia Completa el contenido

Marta prepara una maquetación base

Completar la base de datos > Julia

Revisar el contenido del Excel que se hizo

Completar startups de la UPV

Completar divulgación científica

Crear una para Las Naves> NO SE HACE

Crear una de Aceleradoras e Incubadoras de vlc

Crear un página de pequeña y mediana empresa de vlc>mailchimp

Listado de empresas de marketing o diseño

Correo a BeRoomers > Marta

**2º Sprint:** Del 25 al 31 enero (6 puntos) al 6 de febrero

Acabar la horquilla

Correo a BeRomers > Marta Gil

Completar base de datos

Completar divulgación científica

Crear una de Aceleradoras e Incubadoras de vlc

Crear un página de pequeña y mediana empresa de vlc>mailchimp

Listado de empresas de marketing o diseño

Vicente se hace linkedin

Recordar posibles encargos Lladró

Aplicar los conocimientos BeRoomers a mailchimp

**3º Sprint:** Del 7 de febrero al 13 de febrero (5 puntos)

Acabar la horquilla

Completar la base de datos

Divulgación científica

Listado de empresas de marketing o diseño

Preparar correo: general startups

**4º Sprint:** Del 20 febrero al 1 de Marzo (4 puntos)

Acabar la horquilla

Marta exporta el video explicativo

Julia sustituye el archivo

Preparar correo: opción 2 startups

Preparar correos: aceleradoras (no genérico)

**5º Sprint:** Del 6 al 10 de Marzo (4 puntos)

Acabar la horquilla

Marta exporta el video explicativo

Julia sustituye el archivo

Preparar correo: opción 2 startups

Preparar correos: aceleradoras (no genérico)

**6º Sprint:** Del 13 al 20 de marzo

Preparar correo: opción 2 startups

Preparar correos: aceleradoras (no genérico)

**7º Sprint:** Del 21 al 30 de Marzo

Revisar todos los LinkedIn (Julia)

-Conseguir entrevista I-pop fm (Julia/Desi)

-Conseguir entrevista Radio UPV(Julia)

**8º Sprint:** Del 31 de Marzo al 7 de Abril (6 puntos)

Actualizar todos los LinkedIn (Julia)

-Conseguir entrevista I-pop fm (Julia/Desi)

-Conseguir entrevista Radio UPV(Julia)

## Canales:

E-mail marketing

Comunidades: ecosistemas, aceleradoras, grupos de startups

## Mercado:

**TAM:** Mercado total al que nos dirigimos

Startups, pequeña, mediana y gran empresa a nivel nacional

**SAM:** Mercado que podríamos servir

Startups a nivel España

**SON:** Mercado que podemos conseguir

Startups de Valencia





## **ANEXO 4: PLAN DE MARKETING: PRODUCTORAS Y EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS**

# PLAN DE MARKETING PRODUCTORAS:

## Estrategia y acciones

### Análisis:

#### **Externo** (Mercado y competencia)

Competencia directa:

Empresas o estudios de Animación de España

Freelance

#### **Interno** (Métricas, redes sociales, clientes, etc)

Clientes: Productoras de animación, Empresas de Videojuegos

### Objetivos:

#### **Corto plazo:** Para 15 febrero

Preguntar a ML si podemos tener una reel privada donde aparezca la intro 1

Preguntar a Pol si podemos tener una reel privada donde aparezca clito 1

Realizar una Reel MUY CHACHI PISTACHI: metiendo cosas más artísticas 4

Realizar una lista de los proyectos con subvención de la comunidad valenciana 4

Ponerse en contacto con los directores de los proyectos de forma individual

(En orden de cercanía) 5

Lista de empresas de videojuegos de Barcelona 4

Lista de empresas de videojuegos Indie 2

Preparar y enviar correo para las empresas 3

#### **Largo plazo:** Para el 12 de Marzo (Fallas)

Un encargo en un proyecto de cortometraje o largometraje

Un encargo en un proyecto de videojuegos

### Target:

Director de proyecto

Director creativo (En el caso que no haya director de la empresa)

## Estrategia:

Tarea no completada

Tarea completada

Tareas completadas antes de la realización del sprint correspondiente

### **1º Sprint:** Del 26 al 2 febrero (6 puntos)

Preguntar ML> Marta Gil

Preguntar Pol> Desi

Realizar Reel artística

Guión y recopilar material>Marta Gil

Montaje>Julia

Sonido>Vicente

### **2º Sprint:** del 6 al 13 de febrero (5 puntos)

Realizar reel artística

Recopilar material>Marta

Montaje>Julia

Sonido> Vicente

Realizar lista de proyectos con subvención de la comunidad Valenciana

### **3º Sprint:** Del 20 de febrero a 1 de marzo (4 puntos)

Realizar la reel artística

Vicente exporta el plano > Calle Clito

Montaje>Julia

Sonido> Vicente

Buscar el contacto y los datos de los proyectos con subvención

### **4º Sprint:** Del 6 de marzo al 10 marzo (4 puntos)

Realizar la reel artística

Vicente exporta el plano > Calle Clito

Montaje>Julia

Sonido> Vicente

Subir a Vimeo con contraseña>Julia

### **5º Sprint:** Del 13 al 20 de marzo (4 puntos)

Ponerse en contacto con los directores de los proyectos de forma individual

Lista de empresas de videojuegos de Barcelona

### **6º Sprint:** Del 21 al 30 de Marzo (6 puntos)

Ponerse en contacto con los directores de los proyectos de forma individual

Lista de empresas de videojuegos Indie

Preparar y enviar correo para las empresas

### **7º Sprint:** Del 31 de Marzo al 7 de Abril (6 puntos)

Ponerse en contacto con los directores de los proyectos de forma individual

Lista de empresas de videojuegos Indie  
Preparar y enviar correo para las empresas

## Canales:

Comunicación personalizada (mensajes, teléfono, etc)  
Recomendaciones o 'padrinos'

E-mail marketing

## Mercado:

**TAM:** Mercado total al que nos dirigimos

Productoras de animación Francesas e Inglesas

Empresas de videojuegos en los países que más ingresan en el sector de Europa

**SAM:** Mercado que podríamos servir

Productoras de animación y empresas de videojuegos a nivel nacional, España

**SON:** Mercado que podemos conseguir

Productoras Valencianas (o con sede en la comunidad) que tengan presupuesto o subvención.

Empresas de videojuego 2D (Cataluña)

## **ANEXO 5: CURRÍCULUM PTERODACTIVE**



# PTERODACTIVE STUDIO



Valencia (España) • 671317802  
Info@pterodactive.com

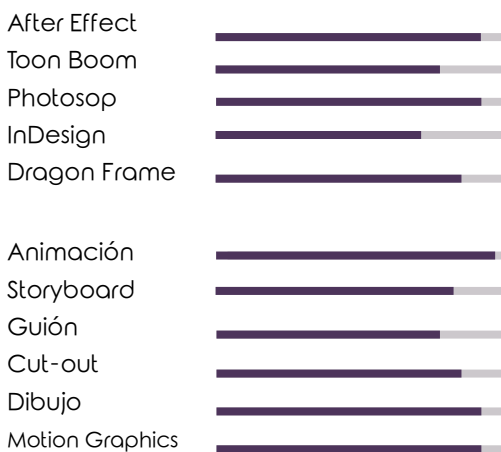


[www.pterodactive.com](http://www.pterodactive.com)

## SOBRE NOSOTROS

Pterodactive es una startup que ofrece un servicio audiovisual de animación y desarrollo visual personalizado.

## HABILIDADES



## PREMIOS

### PROGRAMA YUZZ PARA JÓVENES CON IDEAS-CISE (2015-16)

Primer premio sede Universitat Politècnica de València, viaje a Silicon Valley. Seleccionado para los premios nacionales.

### FINALISTAS IX PREMIOS IDEAS UPV (2015)

Clasificado para la final de los premios Ideas UPV con el proyecto de startup PTERODACTIVE.

## PROYECTOS

### IMPROMTU

Cortometraje de animación 2D dirigido por María Lorenzo. Realización de Clean Up, coloreado, intercalado y montaje de escenas para la intro del cortometraje.

Realización de dos making of para el cortometraje uno sobre "Preludi" y el otro sobre el contenido.

### INNOMERICS SL

Realización de logos 2D específicos para una aplicación móvil.

### TALLER DE INICIACIÓN AL STOP-MOTION

Realización de un taller sobre la técnica de animación stop-motion durante el Festival de animación Quartmetratges.

### VITCORD

Realización de un vídeo explicativo para la aplicación móvil.

### ICTION GAMES

Realización de las animaciones de los personajes, plataformas y vehículos para dos de sus videojuegos.

## FESTIVALES

### ANIMAC (2017)

Presentación de la web serie de animación Clito en el Incubator.

### 3D WIRE MERCADO PROFESIONAL DE ANIMACIÓN, VIDEOJUEGOS Y NEW MEDIA (2016)

Selección del cortometraje stop-motion Apolo 21 para el catálogo anual de proyectos.

### NON-STOP BARCELONA CINEMA D'ANIMACIÓ (2016)

Sección Elevator pitch, presentación del cortometraje de animación stop-motion Apolo 21.

### ANIMAC (2016)

Sección Market Pitch, presentación de la startup PTERODACTIVE.

## EQUIPO



Julia Cruz

Co-Founder y CEO



Marta Gil

Co-Founder y Marketing



Desi Díaz

Animación digital y Motion graphics



Vicente Puig

Storyboard y Animación 2D

## E/VENTOS

**ANIMAEMPRENDE** (Marzo-2017) [Organización y Mesa redonda]

Organización de un evento de animación y emprendimiento en el marco universitario. Valencia

**PRIME THE ANIMATION** (2016) [Mesa redonda]

Participación en la mesa redonda "Emprender en animación startup", de la muestra de animación internacional de estudiantes. Valencia.

**SPIN 2016** (Octubre-2016) [Stand]

Evento de emprendimiento universitario Iberoamericano. Santiago de Compostela.

**DIGITALL SUMMER** (Junio-2016) [Stand]

Evento de videojuegos, animación y efectos especiales. Valencia.

**FORO E2 EMPLEO Y EMPRENDIMIENTO UPV** (Abril-2016) [Presentación]

Encuentro entre empresas y estudiantes. Presentación de las startups dentro del ecosistema emprendedor de la UPV. Valencia.

**URANO GAMES WEEK** (Abril-2016) [Stand]

Festival de videojuegos. Zaragoza.

**ANIMAC** (Febrero-2016) [Stand]

Festival de animación. Lleida.

**DAY [EMPRENDE]** (Febrero-2016) [Presentación]

Evento para conocer la cultura startup y descubrir el ecosistema StartUPV. Valencia.

**DIGITALL** (Diciembre-2015) [Stand]

## REPERCUSIÓN EN PRENSA

**SPIN 2016** (OCTUBRE-2016)

"19 YUZZers son seleccionados para participar en SPIN". Noticia sobre las startups de YUZZ con están en el evento de emprendimiento.

**VALENCIA PLAZA** (Julio-2016)

"5 ideas valencianas rumbo a Silicon Valley" reportaje sobre los proyectos ganadores de YUZZ de la Comunidad Valenciana.

**100 GRADOS FANZINE** (Marzo-2016)

"La animación que viene." Reportaje realizado por María Gil sobre los proyectos emprendedores vinculados con la animación hubicados dentro del marco de la Universitat Politècnica de València.

## **ANEXO 6: ARTÍCULOS**



# AnimaEmprende: Haciendo piña

CATEGORÍA: NOTICIAS / PUBLICADO: 31 MARZO 2017 / VISTO: 214



## Un encuentro de animación y emprendimiento en el marco universitario.

El pasado miércoles 29 de marzo fue una tarde muy especial para nosotros, ya que tuvo lugar en la facultad de Belles Arts de la UPV, nuestro primer evento, AnimaEmprende. Organizamos una jornada dedicada a los proyectos que se están desarrollando dentro del Espacio de Emprendimiento de la facultad, con la intención de hacer llegar los conocimientos que tenemos sobre animación y emprendimiento. Por este motivo, reunimos diferentes perfiles para que cualquier interesado en emprender dentro del marco de la animación, pudiera nutrirse de la experiencia de gente con proyectos actuales.

Esta jornada surgió a partir de la mesa redonda de Prime the Animation! 4 en la que participamos, desde entonces habíamos comentado entre nosotros la idea de retomar este formato para hacer un nuevo encuentro. Así pues contamos con Sara Álvarez, moderadora de la primera mesa redonda y coordinadora de Prime the Animation!4 y con María Lorenzo, directora de la revista *Con A de Animación*, para crear AnimaEmprende: Haciendo Piña!

En este caso, la mesa redonda estuvo moderada María Lorenzo, profesora de la universidad y nominada a un Goya por *La nit de l'oceà* (2016) y contamos con las directoras de los cortometrajes *The neverending wall* que cuenta con subvención del ICAA, *Patchwork* con financiación a través de crowdfunding y *Mecánico* en proceso de distribución por festivales; también nos acompañaron de UNIT Experimental para hablar de su proyecto transmedia, los chicos del webcomic animado creado por Loopy Teller Studio, el estudio de animación Silly Walks y por último nosotros, Pterodactive, para hablar de creación de startups.

Comenzamos comentando cuáles habían sido los primeros pasos para llevar a cabo nuestros proyectos y así, evitar el eterno verano que comienza una vez te graduas y no tienes planes de futuro, haciendo hincapié en que tienes que empezar a moverte mucho antes de que llegue ese momento. Otros temas que se recalcaron mucho fueron, tanto la importancia de un buen equipo de trabajo como los contactos que se crean a partir de los festivales. Los temas que más se desarrollaron fueron las subvenciones y la distribución de cortometrajes por festivales, destacando el uso de las nuevas plataformas digitales habilitadas para ello y que facilitan mucho esta labor. También pudimos ver las diferentes opiniones a cerca de la figura del productor dentro de un proyecto, que papel tiene y en que te puede beneficiar a la hora de pedir una subvención, ya que contamos con la presencia de varios entre el público.

Después de la mesa redonda y la parte de networking, obligatoria en este tipo de acontecimientos, se proyectó un pequeño pase de cortos de exalumnos de nuestra facultad desde 1996 hasta la actualidad.

Lo cierto es que no esperábamos tan buena acogida, acudieron casi un centenar de personas, estudiantes de todas las escuelas valencianas relacionadas con el mundo audiovisual y la animación, además de profesionales del sector, todos "apiñados" en el aula B-0-7 de nuestra facultad.

Damos las gracias de corazón a todos los que acudieron y disfrutaron con nosotros del evento, a todos los apoyos institucionales que recibimos desde Emprendimiento BBAA, el Master de Animación, el grupo de investigación Arte e Industria, StartUPV y el Instituto Ideas hasta Las Naves y el Ayuntamiento de Valencia, la Facultat de Belles Arts y la Universitat Politècnica de València, sin los cuales no hubiera sido posible hacer realidad este pequeño sueño que teníamos. En la primera edición de AnimaEmprende, hemos dado lo mejor de nosotros y sabemos que hay cosas que mejorar, pero no sufráis que ya estamos planeando qué será lo próximo, porque queremos seguir con nuestro objetivo ¡HACER PIÑA!

## Buscar

## Lo más visto

- Destino Silicon Valley  
460 2/11/2016
- PTERODACTIVE 1º premio sede YUZZ UPV  
403 5/10/2016
- Spin 2016  
384 11/10/2016
- Prime the Animation  
382 3/11/2016
- La animación que viene  
361 10/10/2016

## Blogroll

- Los del sótano
- Audiovisual 451
- Las horas perdidas
- AWN Animation World Network
- Arte y Animación



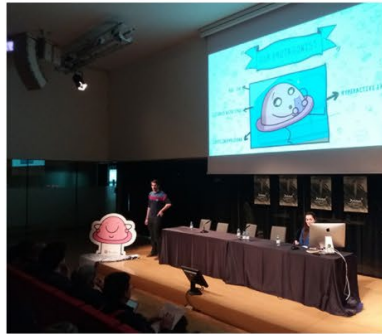
Up





# Animac: Una cita obligatoria con la animación

CATEGORÍA: NOTICIAS / PUBLICADO: 06 MARZO 2017 / VISTO: 263



## PTERODACTIVE presenta *Clito* en INCUBATOR Pitch

Para nuestro equipo, Animac supuso el primer punto de conexión entre la universidad y el mundo profesional, cuando hace dos años nos presentamos con un proyecto de serie de animación mientras cursábamos cuarto de carrera. *El triángulo de las Bermudas*, nombre del proyecto, supuso un gran reto de realización personal, que nos dió el empujón suficiente para presentarnos a nuestro primer festival. Desde entonces, por nuestro equipo han pasado muchos proyectos nuevos y diferentes personas que nos han ayudado a aprender y mejorar en el mundo de la animación y la Mostra Internacional de cinema d'animació de Catalunya/Lleida sigue brindándonos la posibilidad de tener contacto con el mundo profesional.

En el INCUBATOR Pitch de este año, hemos participado con un proyecto que nos hacía mucha ilusión enseñar a la gente, *Clito*. Esta colaboración con dos guionistas catalanes Pol López y Alexis Barroso, surgió en el marco de otro festival, el Non Stop Barcelona Festival d'Animació 2016, desde entonces hemos trabajado mucho para hacer realidad este sueño. Como explicamos en la presentación, el proyecto de serie cuenta las aventuras de una protagonista muy peculiar y sus dos amigos en el barrio del Raval de Barcelona. Mientras esperamos a que se materialicen los capítulos, se puede empezar a conocer a nuestra protagonista a través de sus redes sociales, Instagram o Facebook.

Este año la muestra llevaba el subtítulo "Contra el viento" con cartel y animación de Carles Porta, el nivel de la muestra se ha notado con proyecciones como *La Tortuga roja* o *La vida de calabacín*, nominadas a los Oscars y Master Class como la impartida por Headless Studio y Glasswork sobre cómo hicieron la animación para *Un monstruo viene a verme*, galardonada en los Goya 2017, contenido de actualidad junto con grandes referentes de la animación de todo el mundo como Michaël Dudok de Wit o Igor Kovalyov.

Hemos disfrutado viendo todos los pases de cortometrajes, en especial los de nuestros nuevos amigos, como el de *Roger* de unos chicos de Barcelona o el de *Wurmlock* del colectivo finlandés Turun Anikistit. También tuvimos la oportunidad de ver cortometrajes como *Decorado* o *Made in Spain* nominados a los Goya 2017.

Un año más hemos disfrutado como niños de esta cita obligatoria en nuestro calendario que es l'Animac, queremos dar las gracias a Juan Carlos Concha y todo el equipo que prepara la muestra, a Alberto Vázquez, Paco Rodríguez, Iván Miñambres, Peter Baynton y Belli Ramírez por todo lo que nos aconsejaron, con el fin de que *Clito* a sea mejor. A Jean Christophe Soulangeon y a la interpreté que nos ayudó a hablar con él en Francés durante las sesiones de portafolio. En esta ocasión hemos tenido el placer de estar acompañados por María Lorenzo y además, volver a ver a toda la gente que repite cada año y que comparte con nosotros su amor por la animación.

← ANTERIOR

SIGUIENTE →

Buscar

Lo más visto

- Destino Silicon Valley  
460 2/11/2016
- PTERODACTIVE 1º premio sede YUZZ UPV  
403 5/10/2016
- Spin 2016  
384 11/10/2016
- Prime the Animation  
382 3/11/2016
- La animación que viene  
361 10/10/2016

Blogroll

- Los del sótano
- Audiovisual 451
- Las horas perdidas
- AWN Animation World Network
- Arte y Animación







# PTERODACTIVE en GeeksHubs Academy

CATEGORÍA: NOTICIAS / PUBLICADO: 25 ENERO 2017 / VISTO: 342



## ¡Nuestro equipo acudió al espacio Valenciano a dar una clase muy animada!

El pasado Viernes 20 de Enero visitamos el espacio GeeksHubs para impartir una clase de animación para videojuegos. ¡Nuestros alumnos no podían ser más variados y a la vez tener tanto en común! Dos de ellos tenían tantas ganas de asistir que participaron via Skype. Lo llamativo de la sesión era la edad de los participantes, un grupo de jóvenes de entre 8 y 19 años que están aprendiendo a programar un videojuego.

Comenzamos explicando quiénes éramos así como los proyectos dentro y fuera del campo de videojuegos que habíamos realizado, asimismo enseñamos los pasos para la creación de un *sprite* desde los primeros bocetos hasta la animación final. Muchos habían imaginado que aquello sería una tarea de lo más sencilla, y se asombraron al ver como algo cuya facilidad daban por sentado tenía un proceso tan complejo.

Enseñamos las bases de la animación en cuanto a *keyframes* e intermedios utilizando uno de nuestros personajes y organizamos un ejercicio en papel: debían realizar un sencillo *sprite* con uno de nuestros personajes, para que pudieran probar por ellos mismos esa parte tan esencial en el proceso de los videojuegos. A la mayoría les llamó la atención el hecho de tener que trabajar en papel, pero en seguida empezaron a disfrutar.

Como algunos tenían dudas sobre la animación, les explicamos detalles más concretos del movimiento de los personajes dibujando ejemplos en la pizarra. Por si tenían ganas de trabajar en digital, llevamos nuestras tabletas gráficas que les volvieron locos. ¡Más de uno ya ha pedido una para su cumpleaños!

Aprendieron muy rápido las bases de la animación y, estamos seguros que, si siguen practicando, podrán utilizarlas en sus futuros proyectos.

Esperamos que disfrutaran la experiencia tanto como nosotros y le damos las gracias a Chaume Sánchez por la oportunidad.

Buscar

Lo más visto

- Destino Silicon Valley  
👁️ 460 🕒 2/11/2016
- PTERODACTIVE 1º premio sede YUZZ UPV  
👁️ 403 🕒 5/10/2016
- Spin 2016  
👁️ 384 🕒 11/10/2016
- Prime the Animation  
👁️ 382 🕒 3/11/2016
- La animación que viene  
👁️ 361 🕒 10/10/2016

Blogroll

- Los del sótano
- Audiovisual 451
- Las horas perdidas
- AWN Animation World Network
- Arte y Animación

← ANTERIOR

SIGUIENTE →



## PTERODACTIVE realiza el taller de iniciación al Stop Motion en Quartmetratges 2016

CATEGORÍA: NOTICIAS / PUBLICADO: 09 ENERO 2017 / VISTO: 220



**En la pasada edición del festival valenciano Quartmetratges nuestro equipo impartió un pequeño taller de una jornada sobre la técnica de animación stop motion.**

Comenzamos con los grandes referentes y multitud de ejemplos para que nuestros alumnos pudieran empaparse de todas las posibilidades que da esta técnica y luego, por grupos, realizamos una pequeña animación. Desde la preparación del guión hasta la animación final nuestros alumnos disfrutaron de todo el proceso dejando volar su imaginación.

Nosotros no dudamos en post-producir el resultado final y aquí lo teneis!

Vídeo Quartmetratges: <https://vimeo.com/187996771>

Muchísimas gracias al equipo de CremantMuses y al Ayuntamiento de Quart de Poblet por darnos la oportunidad de acercar la animación a los jóvenes.

◀ ANTERIOR

SIGUIENTE ▶







## Prime the Animation

CATEGORÍA: NOTICIAS / PUBLICADO: 03 NOVIEMBRE 2016 / VISTO: 383



**Los días 27 y 28 de Octubre con motivo del día Mundial de la Animación fue, en la Universitat Politècnica de València, la Muestra internacional de animación de estudiantes: Prime the Animation**

Comenzó el jueves con la inauguración y una interesantísima masterclass de Osbert Parker. Sinovernos del auditorio asistimos al primer pase de cortometrajes realizados por alumnos y, para acabar una mañana redonda, la segunda masterclass impartida por Paco Sáez.

Apenas comimos comenzaron las actividades de la tarde. Cabe que destacar el pase de cortometrajes II, dónde pudimos ver los trabajos de los alumnos de la UPV. Nos encantó poder ver como todo el esfuerzo de nuestros compañeros se reflejaba en la pantalla del auditorio demostrando el gran nivel que tiene esta facultad.

El segundo día del festival asistimos a los pitch de proyectos. Pudimos viajar 'tragando saliva' desde marruecos hasta el internado 'Smooth Tea Lyceum' de Nuevo México. Vivimos una historia de amor entre dos habitantes de un reloj y sufrimos trabajando dentro de una mina. Todo ello nos dejó clarísimo que el futuro de la animación valenciana está en buenas manos y hay proyectos que, sin duda, llegarán muy lejos.

Justo después llegó nuestro turno, la mesa redonda: emprender en animación. Junto a Unit experimental, Loopy Teller Studio, The Neverending Wall, Patchwork y Silly Walks tuvimos la oportunidad de charlar sobre el futuro de la animación, financiación de cortometrajes, gestión y multidisciplinariedad de equipos, encargos de clientes y festivales. Sobre todo quisimos destacar que los proyectos funcionan cuando hay muchísimo esfuerzo detrás, una única persona no puede hacerlo todo, siempre necesitamos rodearnos de un equipo dónde cada miembro tenga un punto fuerte distinto. No sólo vale ser bueno en nuestro estudio, hay que salir, asistir a festivales y conocer a compañeros que puedan ayudarnos, darnos feedback sobre el proyecto y enseñarnos artistas y referentes que no conocíamos. Y, sobre todo, hay que trabajar, trabajar y trabajar, en palabras de Silvia Carpizo: 'Un proyecto que sale adelante es 95% trabajo y 5% de talento'.

Para nosotras fue una gran experiencia y, como dijimos en el auditorio, la puerta de nuestro estudio está abierta para todo aquel que quiera pasarse a charlar con nosotras. Desde aquí queremos animar a todos los que tienen un proyecto en marcha a que se esfuercen al máximo, dándolo todo porque el futuro de animación está en sus manos.






Se cerró el festival de manera insuperable con la masterclass de Alberto Vázquez y la proyección de su laureado cortometraje 'Decorado'. Sin duda una experiencia única el tener un festival así en tu propia facultad, esperemos continúe así los próximos años y nosotros podamos seguir formando parte y ayudando en esta iniciativa.

## Buscar

## Lo más visto

-  Destino Silicon Valley  
👁 460 🕒 2/11/2016
-  PTERODACTIVE 1º premio sede YUZZ UPV  
👁 403 🕒 5/10/2016
-  Spin 2016  
👁 384 🕒 11/10/2016
-  Prime the Animation  
👁 383 🕒 3/11/2016
-  La animación que viene  
👁 361 🕒 10/10/2016

## Blogroll

-  Los del sótano
-  Audiovisual 451
-  Las horas perdidas
-  AWN Animation World Network
-  Arte y Animación





# Destino Silicon Valley

CATEGORÍA: NOTICIAS PUBLICADO: 02 NOVIEMBRE 2016 / VISTO: 461



## Nuestra startup ha tenido el privilegio de viajar a San Francisco para conocer el ecosistema emprendedor de Silicon Valley

Gracias al programa YUZZ para jóvenes con ideas del Banco Santander y CISE, pudimos viajar junto con otros 49 ganadores de toda España a la cuna del emprendimiento. Durante una semana, hemos podido visitar empresas, incubadoras, aceleradoras, asistido a charlas en universidades y hemos acudido a eventos de networking.

En esta intensa semana nos hemos puesto las pilas para poder cumplir con el calendario que nos habían preparado. Empezamos por el principio, visitando el garaje donde se inició el movimiento startup en Palo Alto y donde HP concibió la primera región dedicada a la tecnología conocida como Silicon Valley.

A partir de aquí vimos el ejemplo de de lo más alto que se puede llegar, visitando Google, Facebook y la más reciente LinkedIn. Aprendimos sobre la importancia de la cultura corporativa y las metas, además de visitar sus enormes campus de trabajo. También tuvimos el privilegio de conocer a emprendedores españoles que habían dado el salto a EEUU, hablando con ellos pudimos conocer de primera mano grandes consejos, diferencias y retos de emprender entre España y San Francisco. Además de visitar la universidad de Standford, tuvimos una charla magistral de una de sus profesoras y una ponencia de Steven Hoffman, CEO de la aceleradora Founders Space de la que nos quedamos con la lección: "Busca lo genial porque lo bueno fracasa."

Para poder vivir de primera mano cómo es un evento de networking, al más puro estilo americano, nos llevaron al Live Shark Tank. Ya nos habían avisado que en San Francisco tu pitch es tu tarjeta de presentación, tu perfil de LinkedIn la mejor forma de hacer contactos y, desde el camarero al chico del escenario todos son emprendedores. Para terminar decir que a parte del trabajo también pudimos hacer un poco de turismo, visitamos el Golden Gate Bridge, Fisherman's Wharf y las colinas de Twin Peaks.

San Francisco es una ciudad maravillosa que fluye a un ritmo mucho más ajetreado y nos llevamos muchas cosas aprendidas para poner en práctica en PTERODACTIVE.

A la vuelta del viaje todo el equipo nos reunimos en Madrid para la entrega de premios finales, estamos super contentos con los ganadores; después de todo el proceso hemos podido llegar a conocerlos, saber de sus proyectos y estamos seguros de que van a llegar muy lejos. Lo mejor de esta aventura emprendedora ha sido la gente con la que la hemos compartido y, sabemos que, tanto los tres ganadores como los premios especiales Fintech y Mujer, así como todos los finalistas van a dar que hablar porque son unos luchadores.

← ANTERIOR

SIGUIENTE →

## Buscar

## Lo más visto

- Destino Silicon Valley  
461 2/11/2016
- PTERODACTIVE 1º premio sede YUZZ UPV  
403 5/10/2016
- Spin 2016  
384 11/10/2016
- Prime the Animation  
383 3/11/2016
- La animación que viene  
361 10/10/2016

## Blogroll

- Los del sótano
- Audiovisual 451
- Las horas perdidas
- Awn Animation World Network
- Arte y Animación





## PTERODACTIVE aterriza en 3D Wire

CATEGORÍA: NOTICIAS / PUBLICADO: 12 OCTUBRE 2016 / VISTO: 356



### El proyecto de corto Apolo 21 está presente en el catálogo del Mercado y Festival Internacional de animación, videojuegos y New media

Segovia se convirtió del 6 al 9 de octubre en epicentro de la animación española y escaparate para conocer las propuestas más transgresoras de la animación internacional. La animación 'made in Valencia' no faltó a la cita con numerosos proyectos de historias en pequeño formato como *Apolo 21*, de PTERODACTIVE; *The Neverending Wall*, de Silvia Carpizo; *Patchwork*, de María Manero; *Orión*, de Esteban Henriquez; e *Invisible*, de Paola Tejera. También estuvieron presentes 'los Silly's', como son conocidos los profesionales del estudio de animación *Silly Walks*, que protagonizaron la mesa redonda sobre 'Nuevos talentos del 2D español' junto a otros profesionales.

Desde PTERODACTIVE no perdimos la ocasión de conocer el trabajo de *The Line Animation*, el estudio londinense artífice del juego viral *Leo's red carpet rampage*; escuchar las conferencias de Cecilia Bullwinkel sobre cómo promocionar tu proyecto online; y empaparnos de las nuevas tecnologías que, ayudarán en el futuro a todos los que nos dedicamos a la animación.

Para saber más sobre la animación española en 3D

WIRE: [http://actualidad.academiadecine.com/festivales/detalle.php?id\\_festival=357](http://actualidad.academiadecine.com/festivales/detalle.php?id_festival=357)

← ANTERIOR

SIGUIENTE →

