



La idea que visualizamos al fundar **QUIMERA Factory™**, fue desarrollar un nuevo formato editorial, el cual se extiende incluso a otras áreas como es la del audio visual. Nos imaginamos una nueva generación de lectores, que con las herramientas que la tecnología de hoy en día nos brinda, tuviera la posibilidad de una “**Lectura Aumentada**”. Para lo cual hemos desarrollado una forma nueva de interactuar con el contenido de una obra cualquiera, ya sea una revista de Comic, un Libro de Ciencias. Este formato innovador implica una reutilización de tecnología, de distintas áreas, lo cual da paso a una nueva, que hemos denominado **dim**, por tratarse de que la misma implica interactuar con objetos virtuales 3D (dimensionales).

El formato **dim** nos permite una lectura en profundidad, que va más allá de un hipertexto, brindando la posibilidad al lector de estar virtualmente adentro de lo que lee. Este concepto no solo puede aplicarse a un Comic que posee un argumento desarrollado en escenarios en los cuales podemos descubrir situaciones alternativas en la historia, sino que también puede aplicarse a distintos formatos. Un ejemplo es un formato editorial del corte libro científico. Imaginemos un manual de biología migrado al formato **dim**. Allí los estudiantes no solo podrán acceder a un único libro para los distintos niveles de estudio y complejidad, sino que tendrán la posibilidad de crear su propia ruta de contenido a modo de hiperlectura. Por ejemplo: Estudiar el cuerpo humano separando sus partes, sus órganos, e incluso en forma virtual moverse de forma dimensional, e ingresar en una célula, estudiar su constitución, seccionar y manipular partes de la misma, incrementando el contenido con videos que ilustren funciones determinadas y con el nivel de lectura que le requiera el curso en el que se encuentre, mientras continua el viaje dimensional hasta transformar la lectura en un texto de química en el que pueda observar los encadenamientos de átomos y moléculas al tiempo de manipularlas y crear nuevas sustancias. También se abre una gama de posibilidades infinitas de hacer lecturas concéntricas y de generar sus propias presentaciones. Por supuesto que un libro digital de estas características, implica ser un compendio de varias obras que abarquen en forma concéntrica su contenido.

Consideramos que debido a la vertiginosa expansión de posibilidades tecnológicas de hoy en día, cada vez son más las personas que desarrollan contenidos con características técnicas casi profesionales, lo cual deja como principal diferencial a la **Idea** propiamente dicha.

En función de ello, es que además de brindar la posibilidad de posicionarnos como facilitadores de migración de contenidos, tenemos la capacidad de desarrollar nuestros productos ya sea en el área de Comics, como en otros formatos audiovisuales.

Por lo tanto, esta condición bicéfala de **QUIMERA Factory** la posiciona en un aspecto, como un emprendimiento que se desarrollará como un facilitador de migración de contenidos convencionales a este nuevo formato para editoriales y/o autores y en otro aspecto como una compañía que desarrolle sus propios contenidos.

Los fundadores somos Sebastián Moreno y Claudio Moreno, ambos provenimos del ámbito de la Publicidad, el Comic y el Audiovisual, y por dicha razón hemos considerado importante que nuestro primer producto en este formato sea un **Comic**, el cual hemos denominado **dimComic**. Y otro aspecto importante a destacar es que dicho dimComic sea una historia conocida en el mercado.

Para ello nos proponemos adaptar DAGO un Comic ambientado en la Edad Media, del fecundo creador Robin Wood, el cual se edita desde hace ya varios años en Europa, especialmente en Italia y es conocido en numerosos países de habla Hispana. Los primeros episodios de Dago ya están en proceso de pre-producción y para ello hemos conformado un equipo el cual cuenta con la colaboración de Diego Miguez de Soto como modelador 3D, Luis Calabria y Carolina Zunino en programación, con la coordinación de Marcelo Castro que ha sido con quienes hemos desarrollado nuestra idea inicial en formato de prototipo.

Dago en dimComic será comercializado para los canales de telefonía celular, Ipad y plataformas PC / Mac, en principio, para todos los países hispanoparlantes e Italia.

Lo que aspiramos es entre otras cosas, llegar a todo tipo de público en forma globalizada, con un formato innovador de lectura, transmitiendo al mismo tiempo valores, e incentivando al lector al descubrimiento, a no conformarse con lo que esta viendo, y principalmente a cumplir su deseo de ser parte de lo que lee, involucrándose con cada historia de una manera nunca antes experimentada.

El desarrollo de esta idea surge como consecuencia de la dinámica del mundo actual, y específicamente del sector del Comic, en el cual hay una clara tendencia de ser **parte de...** reflejada en los Juegos de Rol y la movida Cosplay. Consideramos posible que lo tradicional se adapte a las tendencias actuales conservando su esencia básica, en nuestro caso, la lectura de un Comic.

## EMPRENDEDORES EN LA MIRA



La primer puerta que se nos abrió fue la de Programa Emprender, cuando nos presentamos al “3er Concurso de Ideas para Emprender” en Noviembre de 2009, donde recibimos una mención especial por “Innovación y Nuevas Tecnologías”. A partir de ese momento hemos comenzado a recibir el apoyo de varias instituciones: La pre-Incubadora Nexo, con dos

excelentes tutores Catherine krauss y Simón Fuhrman, DINAPYME y el programa CARPE a través de una capacitación de Desarrollo Empresarial con excelentes docentes y tutores, y más recientemente la incubadora INGENIO del LATU donde hemos sido incubados en el mes de agosto. Agradecemos a todas las instituciones que nos están apoyando en la labor de convertir nuestra idea en concreción material.

En cuanto a lo que representa para nosotros el haber obtenido el **1er. Premio** del llamado “**Emprendedores en la mira**” ha sido, además de la posibilidad de obtener un reconocimiento y un premio destacado, la de hacer crecer nuestra idea en muchísimos aspectos, tales como en nuestro Plan de Negocios, como del producto en sí. La capacitación recibida nos ha brindado la oportunidad de superar muchos aspectos en cuanto a la estructura de comercialización y desarrollo del producto, sin dejar de mencionar el empuje y la dosis de energía que representa para nuestro equipo, haber obtenido el primer puesto en un conjunto de proyectos que nos consta, todos tienen un alto potencial dinámico e innovador.

El simple hecho de ser seleccionados entre los finalistas de Emprendedores en la Mira debemos decir que es la posibilidad de llevar a cabo este desafío desde otra perspectiva muy distinta. Por supuesto que cuando se compite se hace con la idea de obtener el máximo reconocimiento, y en nuestro caso fue de este modo, pero también estamos convencidos que el simple hecho de haber sido seleccionados ya representaba un valor agregado a nuestro proyecto.

Agradecemos especialmente a:

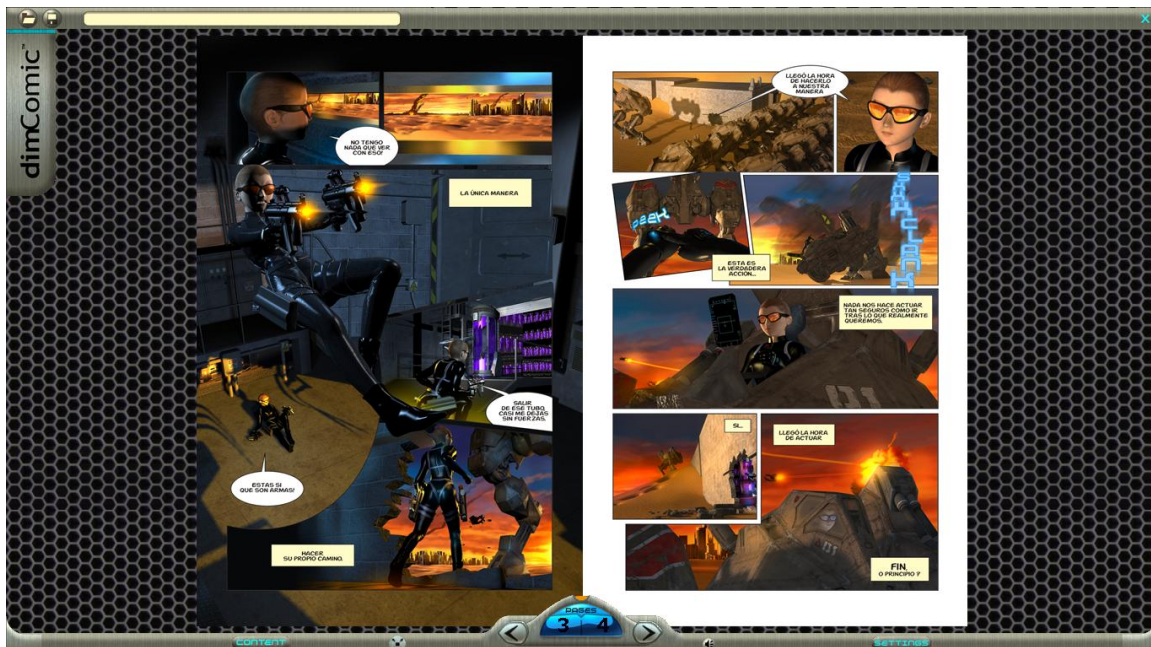
Programa Emprender  
Pre-Incubadora NEXO  
Fondo Emprender  
MIEMDINAPYME (Programa CARPE)  
Incubadora INGENIO

## IMÁGENES DEL PROTOTIPO

Las imágenes desarrolladas para este prototipo no son para comercialización, las mismas son para uso demostrativo exclusivamente.



TAPA



Ejemplo de páginas