



Ficha Técnica

- **actividad:** Desarrollo de videojuegos serios
- **domicilio:** San Juan 3635 1°
- **cantidad de empleados:** 10
- **contacto:** Augusto Chesini
- **tel:** (011) 3528-0630
- **e-mail:** augusto.chesini@cannedbrains.com
- **website:** www.cannedbrains.com



Visión

Desarrollar tecnología que permita a las empresas argentinas competir utilizando herramientas de uso global.

Historia del emprendimiento:

Uno de los socios, Augusto Chesini, siempre tuvo un carácter creativo, especializándose en la creación y desarrollo de videojuegos.

El Ing. Javier Lenardón, por el contrario, contaba con conocimientos formales de procesos de Software y manejo de equipos. A principios de 2008, los socios y amigos decidieron embarcarse en una empresa propia. Analizando el mercado global y las oportunidades de negocios, encontraron un nicho que permitía a los dos complementarse y aprovechar las capacidades individuales, iniciando a mediados de 2008 el trabajo en "Desarrollo de Videojuegos Serios". Mediante la participación en misiones comerciales y eventos relacionados, pudieron conocer más sobre el mercado mundial en la industria. La empresa cuenta con proyectos de empresas de México y Brasil y han trabajado con clientes de renombre, como Blackberry, Cartoon Network y Telecom Personal.

ENTIDAD PATROCINANTE

Universidad Abierta Interamericana - UAI

Aporte no reembolsable (ANR)

\$ 17.613

Monto total de la inversión

\$ 44.032

Descripción del proyecto:

Debido a la crisis económica internacional de 2008/9, las empresas locales buscaron soluciones de Marketing no tradicional, permitiendo que Canned Brains se posicionara como una de las empresas proveedoras de estas soluciones. En el marco de las actividades que permitirían concretar la visión, se encuentra el desarrollo de juegos propios y simuladores. El proyecto busca realizar dos prototipos de simuladores y un juego propio para completar la cartera de productos de Canned Brains y poder finalizar el 2010 con la posibilidad de abarcar todo el abanico de necesidades de cualquier empresa interesada en la utilización de los videojuegos como herramienta de gestión.