

CASO DE ÉXITO

BRAIN ZOO STUDIOS

adopta la producción en la nube con SimpleCloud

Powered by IBM Silver Business Partner

CineSys.io

*Brain Zoo Studios es un estudio de animación ganador de un Emmy® con sede en Los Ángeles, California, especializada en videojuegos, no solo como creadores de contenido, sino también en producción de animación, creación de modelos y cinemáticas. También producen trailers, anuncios, series de animación para TV y películas de animación.*

Después de trabajar de forma remota durante un año y medio, Brain Zoo Studios decidió que era el momento de trasladar el estudio de forma permanente a la nube. Desde entonces, han pasado 6.077 horas trabajando de forma remota con SimpleCloud disfrutando de la flexibilidad de ampliar o disminuir según los requisitos del proyecto en cada momento dado. Hablamos con **Mo Davoudian**, director ejecutivo y presidente de animación de Brain Zoo Studios, sobre su experiencia.

### ¿A qué desafíos iniciales os enfrentasteis?

De hecho, en 2016, algunos empleados ya trabajaron en remoto, pero debido al Covid, hubo una progresión natural para que todos trabajáramos en la nube. Pero, después de un año y medio, tener una oficina en la que no había nadie y viendo que trabajar de forma remota realmente funcionaba, comenzamos a buscar soluciones que pudieran permitir esto de forma permanente, o que pudieran ser híbridas en un futuro. Definitivamente queríamos una solución que pudiera darnos la capacidad de trabajar de forma remota al 100%.

### ¿Cuáles fueron algunos de sus principales requisitos y objetivos?

Buscábamos una solución eficiente que nos permitiera tener la capacidad de escalar en cualquier momento. Aumentamos y disminuimos en función de nuestras producciones, por lo que tener la capacidad de ampliar el estudio y disponer de múltiples máquinas y recursos a nuestra disposición es muy importante. Cuando estábamos en un edificio, teníamos un montón de máquinas y la infraestructura preparada. Pero, si llegado un momento tuviéramos que ampliar el estudio, tendríamos que comprar un gran número de máquinas nuevas, y dada la situación del Covid y los precios con los problemas de la cadena de suministro que estaba habiendo, lo haría casi imposible. También queríamos tener acceso al software en cualquier momento en cualquier máquina, es decir, no tener que instalar y desinstalar licencias todo el tiempo.



La seguridad también fue un factor importante, ya que todos nuestros clientes son muy exigentes al respecto. La **seguridad de SimpleCloud es muy alta**. Las revisiones que nuestros clientes tienen que hacer de su material están dentro de la interfaz de SimpleCloud, no localmente, así que eso era muy importante para nosotros. Ese tipo de seguridad también es muy, muy importante para nuestros clientes. Tener acceso a máquinas adicionales para el renderizado, si tenemos que trabajar en **Unreal**, o si conseguimos un Artista que utiliza algún software que no hemos utilizado anteriormente, además de poder configurar un servidor de licencias para dar servicio a muchas máquinas.

El aspecto IT era otro requisito. Contar con un socio que ofrezca soluciones informáticas avanzadas en las que, si necesitamos algo relacionado con IT, se pueda gestionar en un plazo muy breve. Algunos de nuestros clientes nos dan un mes de plazo para tener todo listo, pero otros quieren que hagamos las cosas inmediatamente. Es muy importante poder trabajar de forma rápida y eficaz, y poner las cosas en marcha en un periodo de tiempo muy corto, por lo que **SimpleCloud nos ha funcionado muy bien**.

**simplecloud.io**  
Creating · Working · Learning · Together

**BRAIN ZOO STUDIOS**

adopta la producción  
en la nube con SimpleCloud



**CineSys.io**



Además, el equipo de **CineSys** ha sido muy resolutivo, lo que es genial. Cuando surge algo, enviamos inmediatamente un ticket y el equipo resuelve rápidamente cualquier problema.

### ¿Ha probado alguna otra solución similar?

Hemos estudiado Amazon y otras soluciones. Actualmente somos una empresa pequeña y el coste también es un factor importante para nosotros. Las otras soluciones no resolvían nuestra problemática, o no eran eficientes económicamente.

### ¿Cómo fue la implementación inicial de SimpleCloud?

La puesta en marcha fue relativamente sencilla. La configuración del estudio y la incorporación de los artistas fue un juego de niños. La mayoría de las personas a las que incorporamos no pasaron mucho tiempo tratando de entender lo que estaba pasando, la interfaz funciona bien. No hemos tenido ninguna queja sobre el proceso de incorporación, como están trabajando los artistas, o cómo se desenvuelven en el sistema. Es una buena configuración.

### ¿Cómo ha funcionado hasta ahora?

**¡Hasta ahora ha funcionado muy bien!** No hemos perdido el ritmo de trabajo. SimpleCloud nos da la medida en cuanto al grupo de artistas que tiene acceso. Ya no nos limitamos a incorporar artistas de Los Ángeles, o los que hay en todo el país, sino que ahora es global. De hecho, tenemos personas que han estado trabajando por todo el país, ya sea de Florida, Texas, o Nueva Jersey, y ahora estamos ampliando a otras partes del mundo, como la India y Europa.

### ¿Ha habido algún problema al trabajar con personas de diferentes regiones?

Hasta ahora no hemos oído ninguna queja sobre lentitud o retraso. Los únicos problemas con los que nos hemos topado han sido de tipo técnico y han afectado a todo el mundo y no han sido específicos de una región. Esos problemas se resolvieron rápidamente.

Una vez que tuvimos nuestro software, las máquinas y las cuentas en funcionamiento, todo funcionó muy bien. **La interfaz de SimpleCloud para configurar las cuentas e incorporar a los artistas es muy sencilla y eficiente.** No es un proceso difícil y eso nos hace más autosuficientes.

### ¿Utilizáis ShotGrid para la gestión, productos de Autodesk para la animación y Unreal Engine?

Sí, así es, y aún no hemos utilizado ninguno de los productos de Adobe, pero probablemente los tendremos en breve. Hasta ahora hemos estado haciendo la edición localmente, pero queremos hacerla también en la nube.

### ¿Podría describirnos brevemente su flujo de trabajo actual?

Hacemos reuniones diarias por vídeo entre todos los empleados utilizando Teams. Estas son sólo en sus estaciones de trabajo locales. El resto del trabajo se realiza con productos de Autodesk y se gestiona a través de ShotGrid en SimpleCloud. Incluso los productores están en SimpleCloud para gestionar el proceso y el equipo, y para intercambiar archivos con los clientes. Nuestro estudio también se gestiona a través de la interfaz de SimpleCloud.

### ¿Tiene algún consejo para otras empresas que quieren trabajar a distancia?

Mi consejo sería que ya no se trata de una especulación sobre si algo así puede funcionar o no. **Realmente funciona.** Somos la evidencia de que funciona. **Este es el futuro de cómo se van a hacer las cosas, ya sea en el desarrollo de videojuegos, o en la animación.** Permite a las empresas acceder a un mayor número de artistas, a los que no habrían tenido acceso anteriormente, por trabajar en instalaciones físicas. Para nosotros, ahora se trata de poder acceder a un grupo de artistas globalmente frente a uno local.

***“Recomiendo SimpleCloud, porque nos hace las cosas mucho más fáciles y sin estrés. Permite a cualquier empresa tener mayor flexibilidad y crecimiento”***

Mo Davoudian CEO, Brain Zoo Studios



**Nickelodeon All-Star Brawl es uno de los proyectos en los que Brain Zoo Studios trabajó utilizando SimpleCloud.**