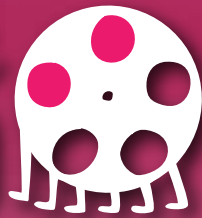




*anima*  
*Tropo*





Animatropo es una productora y post productora de contenido para la infancia y adolescencia de eduentretenimiento.  
Creada en 2014.

Tenemos un enfoque social en todos nuestros proyectos para hacer de este mundo un mejor lugar, especialmente en Colombia que es un país en desarrollo con muchas oportunidades de crecimiento. Así que queremos poner nuestro granito de arena en ese crecimiento a través de la puerta de la creatividad que Animatropo como empresa del sector creativo y cultural.





Animatropo es el lugar donde la sabiduría, la compasión y el coraje son nuestra cultura. Donde lo ordinario se convierte en extraordinario.





# Nuestros proyectos



SERIE DE TV



inmersiva

DE 7 A 9 AÑOS

EN INGLÉS



• TEACHING ENGLISH •



**Donkeybook**, esta basado en una historia real, donde un profesor en el departamento del magdalena. Cada día, visita a niños que viven muy lejos de la escuela y que no acceden a una educación, a través de sus burros carga libros donde él les enseña a leer y a escribir entre otras materias.



Donkeybook, teaching English ganó el premio a mejor propuesta de tv en el Japan Prize in 2015 (NHK festival internacional de tv educativa. NHK es una de las más importantes cadenas de tv pública al rededor del mundo tanto como lo es la BBC del Reino Unido). Coincidiendo eso año con el 50 aniversario de dicho festival.



<https://www.nhk.or.jp/jp-prize/english/more/2015.html>

[http://www.hbf.or.jp/eng/awards/article/jpp\\_report2015\\_en](http://www.hbf.or.jp/eng/awards/article/jpp_report2015_en)

El jurado del Japan Prize estaba formado por expertos en televisión educativa al rededor del mundo. Los comentarios del jurado respecto a Donkeybook se pueden leer en:

<https://www.nhk.or.jp/jp-prize/more/pdf/japanprize2015.pdf>

El director dle jurado, Lawrence Mirkin (<http://www.mirkincreative.com/biography>), quien tiene una larga experiencia en hacer televisión para niños fue quien supervisó la narrativa del piloto.



Durante el Japan Prize 2016. Dicho piloto fue mostrado en la sesión de "pitch" de los nuevos participantes en la misma categoría. El secreatriado de dicho festival estuvo muy-contento debido a la innovación del mismo.





Donkeybook, teaching English, es una serie de tv para la infancia sobre todo para niños del campo Colombiano. Enter los 6 a 8 años. Su principal objetivo: es reforzar la inmersión al universo del idioma Inglés para estos niños que no tienen las mismas oportunidades que otros con mejores recursos en las ciudades. Contamos con el apoyo del instituto de lenguas extranjeras de la Universidad de los Andes.

**Link delo pilot:**

<https://vimeo.com/186291269>

**Contraseña:** D3c3mber29-Pepe

On 2017, Donkeybook ganó Apps.co, programa del MINTIC (Ministerio de tecnología y telecomunicaciones). En cuatro meses, el proyecto se volvió un app con un juego de detectives para dispositivos, que invita a los niños a jugar afuera y sentirse como verdaderos detectives mientras aprenden Inglés(primer nivel prposiciones de lugar).Diseñamos un prototipo:

<https://drive.google.com/file/d/1WaxxcLtr-IIWSB1hRQDbkLdsgGYsGN/view?usp=sharing>

Al mismo tiempo hicimos un taller con niños para mostrarles el piloto animado mientras ellos aprendían las preposiciones de lugar. Siendo este el tema del primer episodio y el primer nivel del juego de dispositivos móviles.

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

We are looking for a partner that helps us





### Objetivo educativo:

El gobierno tiene un plan educativo para enseñar inglés. Saben que la gente que habla inglés como segunda lengua tiene una ventaja y que podrían ser muy competitivos. Lamentablemente, el acceso para aprender inglés se ha limitado a aquellos con un estatus económico más alto. Menos del 1% de los colombianos hablan inglés como segunda lengua. Por supuesto, a los colombianos les gustaría ver a las próximas generaciones bilingües. Hasta ahora, una de las formas más comunes de enseñar inglés a los niños ha sido a través de libros de contenido extranjero o programas de televisión. Pero debido a eso, los niños de todas partes, especialmente del campo, no entienden muy bien. Si el contenido se hubiera adaptado a su entorno y cultura, se les habría enseñado mejor que antes. Este tipo de contenido animado ayuda al proceso de enseñanza.



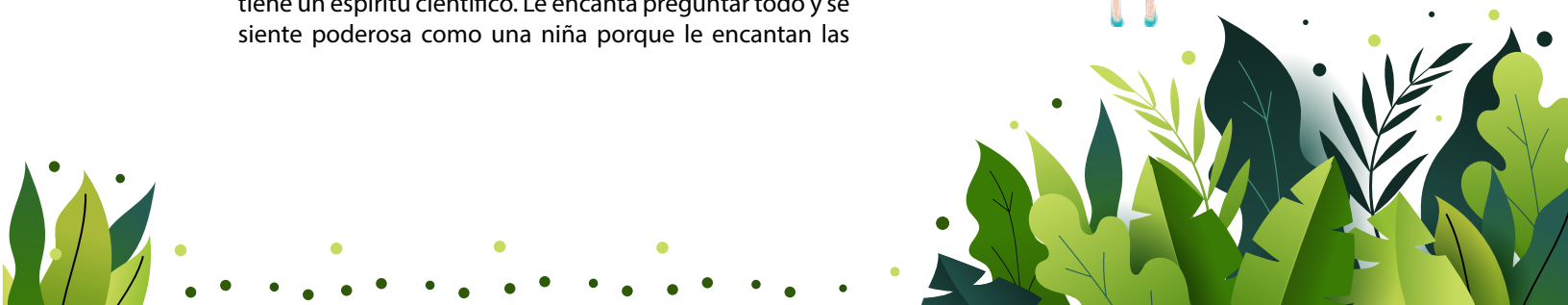
### Sinopsis:

Un profesor, una chica, un chico y dos burros resuelven los misterios y ayudan a su comunidad a través de la biblioteca mágica. Con los personajes que cobran vida para participar en sus aventuras. Los niños aprenden inglés mientras disfrutan de la historia sin darse cuenta.

### Personajes:

**El profesor:** Su objetivo es mostrar a los niños los increíbles mundos que tienen los libros. Le encanta enseñar diferentes tipos de temas. Los valores también. Al mismo tiempo, está enseñando inglés en la cultura colombiana.

**Lucchi:** Nueve años de edad. Es una soñadora y también tiene un espíritu científico. Le encanta preguntar todo y se siente poderosa como una niña porque le encantan las







aventuras. Es una líder natural. Muy positiva e inteligente frente a situaciones difíciles.

**Pipe:** Siete años de edad, es el hermano mejor de Lucci.



**Donkey:** Los burros, llevan algunos libros de la biblioteca común a los niños. La oreja derecha de Donkey es la llave para abrir la puerta holográfica de la biblioteca secreta. Siempre están con el equipo y comparten sus aventuras. El burro tiene miedo por todo.



**Anna:** Lleva libros. Anna corrige la pronunciación del burro cuando escucha algo malo.





**Ratón de Biblioteca:** Es el guardián de "La Biblioteca Secreta". Es muy cuidadoso sobre quién accede a la biblioteca secreta. Cree que sólo los niños inteligentes pueden entrar. Cada vez que Lucchi y Pipe quieren entrar, pregunta algo sobre lo que El profesor les enseñó al principio de cada episodio.

En la aplicación, el Ratón ha desaparecido y la magia de la biblioteca desaparece con él. Los niños tienen que encontrarlo a través del juego de detectives.



### Los personajes del primer episodio

**Pepe la guacamaya:** Es el pájaro que vive en los árboles junto a la casa de los niños. Los traficantes de animales lo secuestran. El equipo sigue las pistas para recuperarlo de las manos de los malos.



**Sherlock Holmes:** El personaje ficticio de Arthur Conan Doyle, cobra vida a partir del libro. Ayuda al equipo a liberar a Pepe de los traficantes. Él hace el plan para ello.

En la aplicación, Sherlock está encerrado en la biblioteca mágica. Él invita y ayuda a los niños a convertirse en un detective para encontrar al Ratón.



NOVELA GRÁFICA

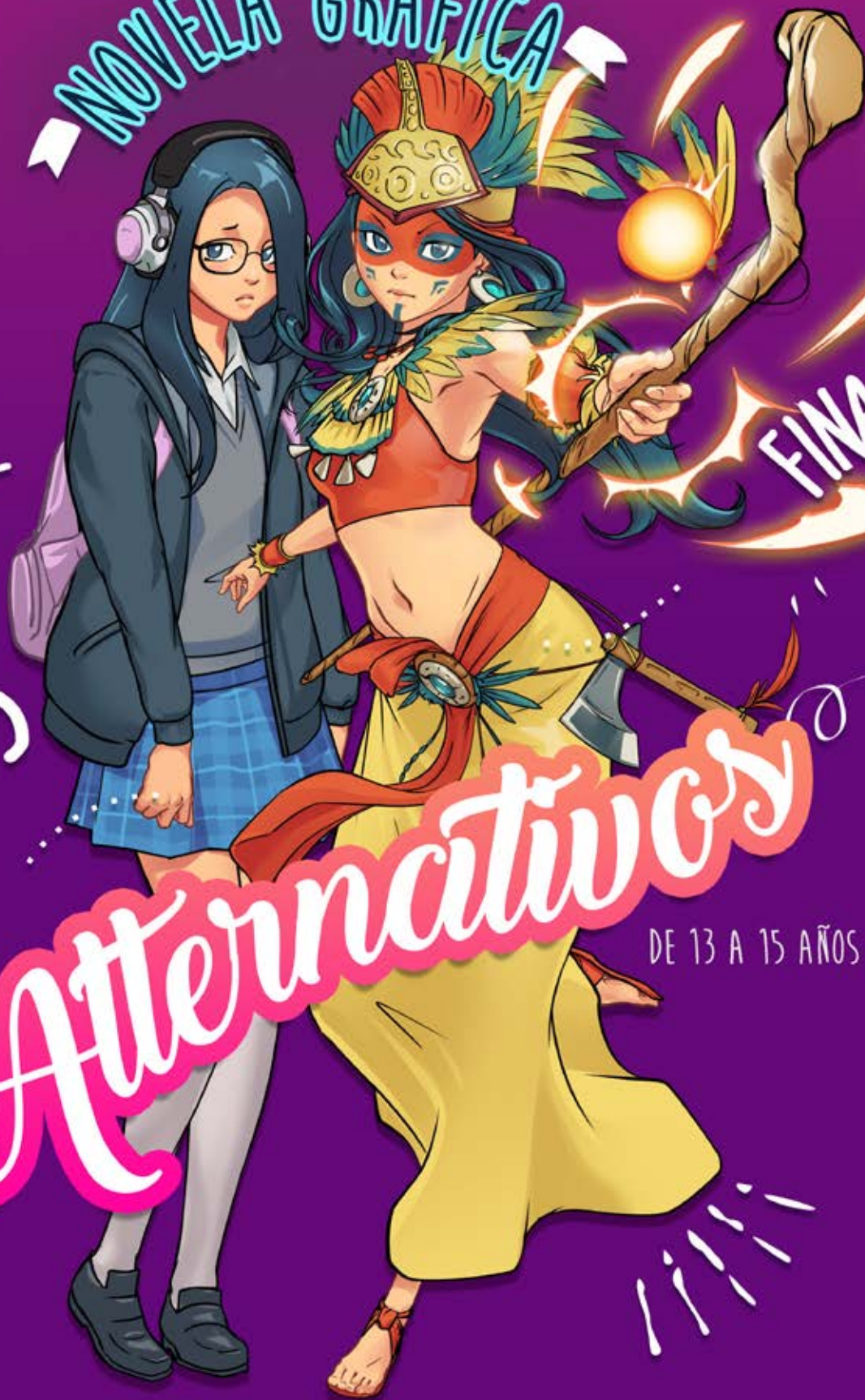
FINALES

CON DOS

# Alternativas

DE 13 A 15 AÑOS

Anahí  
LA GUERRERA DEL CORAZÓN





### **Anahí, la guerrera del corazón**

La historia es sobre una adolescente que sufre acoso escolar porque es diferente a sus compañeros de clase. Ella es muy inteligente y demasiado geek. Un día cansada con su situación pide un deseo hacia la luna mágica roja. Al día siguiente aparece en una realidad paralela en la que debe poder regresar a su mundo y ayudar a la gente desde esta realidad. A través de la magia también. En este lugar ella es una aprendiz de bruja, recibe el conocimiento antiguo de la Gran Hechicera. Superará todas las situaciones en las que se le ponga a prueba. Finalmente se convertirá en la guerrera del corazón.

### **Objetivo educativo**

Capacitar a las adolescentes para que tengan más confianza en sí mismas.

### **Premios:**

Anahí ganó Creadigital 2018 en la categoría de transmedia. Desarrollamos un prototipo de novela gráfica digital con dos finales diferentes.





Personajes:



Melissa



Anahí



Abuela Cayetana



El príncipe Raymi



SERIE DE TV

chicas

HEROÍNAS

DE 9 A 11 AÑOS





### **Gigi5:**

Algo ha sucedido, las mujeres importantes de las ciencias y las artes están desapareciendo y sus inventos también. Este evento comienza en Colombia y luego el resto del mundo. Un grupo de 5 niños viajan a la época para rescatar a cada mujer cuando era niña. El equipo de niños les ayuda a fortalecerse a través de la pasión para seguir sus sueños.

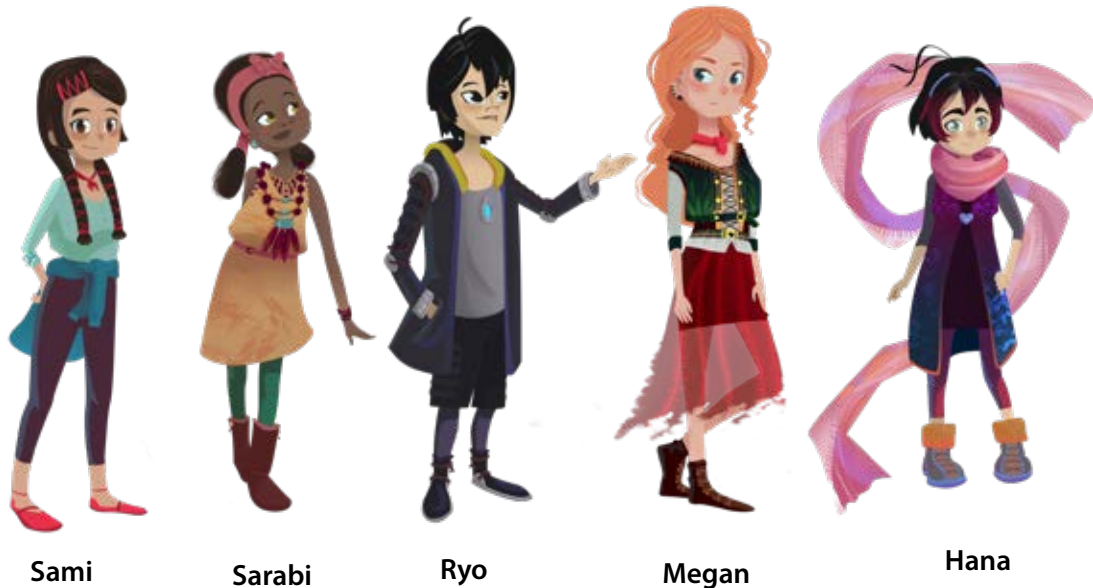
### **Objetivo educativo:**

Capacitar a las niñas de 9 a 11 años para seguir sus sueños sin importar los obstáculos.

### **Premios:**

Ganó el programa Alharaca (sección infantil del Ministerio de Cultura) por un taller con especialistas internacionales en transmedia y narración de cuentos, posteriormente ganó de nuevo el paso final para el espacio en BAM (mercado audiovisual de Bogotá 2019) y las horas de asesoría en narración de cuentos para niños del Ministerio de Cultura.

### **Personajes:**



LARGOMETRAJE



3d

DE 7 A 12 AÑOS

"POR LAS  
BARBAS  
DE MI  
GATO"  






### **Por las barbas de mi gato:**

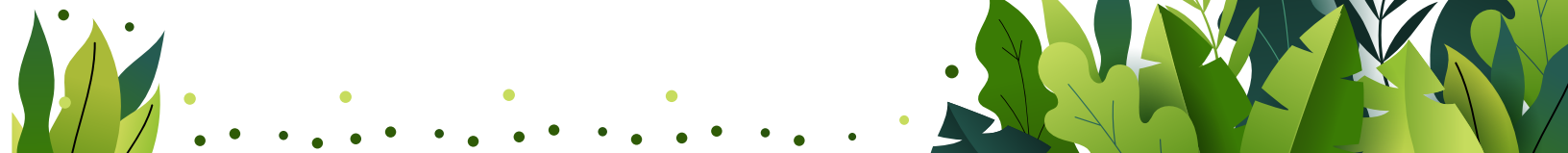
Es una aventura fantástica en la que Daniel, un niño que tiene poco que ver con el mundo exterior ya que todo le causa alergias, especialmente los gatos. Por lo tanto no sale, se pasa limpiándose de gérmenes, etc. Le gustaría ser un niño "normal" algún día y poder dejar el miedo a todo lo que causa sus alergias. Allí Daniel conoce a Zoe, una chica extrovertida, amante de la naturaleza, de los animales y de "embarrarse". Quién tiene un canal de youtube donde plantea el rescate de gatitos recogidos en la calle que luego pone en adopción. Zoe estudia en la misma escuela a la que llega Daniel. Allí, el niño es víctima de acoso por la actitud temerosa que desarrolla a causa de su alergia. Y cuando el matón del salón se da cuenta, se aprovecha de ello para hacer su vida más miserable. Zoe no puede soportarlo, así que defiende a Daniel con tan mal resultado que es blanco de más acoso porque está "defendido por una niña". El primer bazar escolar al que asiste Daniel se hace en compañía de Zoe que va con su gato Matías. Cae una tormenta y un rayo golpea al gato de Zoe y a Daniel. Es cuando ocurre un acontecimiento fantástico: Las almas de Daniel y Matías intercambian cuerpos. El alma de Daniel entra en el cuerpo de Matías pero el alma de Matías no entra en el cuerpo de Daniel, lo que provoca que entre en coma. Para volver a su cuerpo Daniel tendrá que encontrar los ingredientes para hacer una poción mágica y beberla con Matías al amanecer después del eclipse de luna en un mes, si no cumplen con todas estas condiciones ambos morirán. Durante su viaje, aprenderá a dejar sus miedos hacia el contacto con la naturaleza y los gatos. El valor de la amistad que estos seres tienen con los humanos, el valor de la vida de un ser vivo.

### **Objetivo educativo:**

La importancia de la adopción de mascotas en lugar de comprarlos.

### **Premios:**

Finalista en la categoría del FDC (Fondo cinematográfico de Colombia-Proimagenes): Largometraje de animación Desarrollo para Niños 2017.



CORTO



CON



ANIMA  
DO

Realidad  
aumentada

DE 5 A 7 AÑOS

¿Eso...?

i también  
se lo llevó

el duende...!





### Eso? También se lo llevó el duende...!

La historia trata sobre dónde van las cosas perdidas. En la cultura colombiana hay duendes que disfrutan robándolas de los humanos. Entre la magia de una ciudad antigua como Cartagena y el mundo mágico de los duendes, Totó descubrirá los inimaginables personajes que se encuentran allí.

#### Objetivo educativo:

Ser inclusivo para las personas o animales que tienen discapacidades.

#### Personajes:

