



Pitch Deck **METAVERSES**designer

### **Tweet Pitch**

METAVERSESdesigner.com 4 años in MetaVerse MV, con 50.000 users, Solve Content HW y FinTECH in MV, offer VR, AI y Sci Cognitiv in MV. Sales2023:U\$80M

The Metaverse poses today a disruptive paradigm in all areas of human life like never before he had done it; it is a reality, albeit a virtual one, to which **METAVERSESdesigner** offers innovative solutions to a captive and fertile global market, which it guides and satisfies from the improvement in the experiential and learning processes of human beings...

**Enrique Medina** PhD d.  
CEO

**METAVERSES**designer

El Metaverso plantea hoy un paradigma disruptivo en todas las áreas de la vida humana como nunca antes nada lo había hecho; es una realidad, aunque virtual, a la que **METAVERSESdesigner** ofrece soluciones innovadoras a un mercado global cautivo y fecundo, al cual guiar y satisfacer a partir de la mejora en los procesos experienciales y de aprendizaje profundo de los seres humanos...

**Enrique Medina** PhD d.  
CEO

**METAVERSES**designer



## 1. Purpose / Vision / Intro:

### Purpose:

Proporcionar alternativas efectivas y agradables para mejorar la calidad de vida de los usuarios en áreas de educación, entretenimiento, y vida social, mediante la aceleración de procesos de aprendizaje profundo, y la oferta de nuevas experiencias en el METAVERSO.

### Vision:

**METAVERSESdesigner** Se consolida como la empresa global líder en todo tipo de soluciones para el METAVERSO, a partir de la mejora en los procesos experienciales y de aprendizaje de los seres humanos.

### Intro

**METAVERSESdesigner** actualmente está en la misma grilla de partida de las BigTech en el desarrollo de soluciones METAVERSE, y les superamos en líneas como educación, lo que nos asegura un futuro sorprendente en innovación, users, crecimiento técnico y financiero. En el mediano plazo, aspiramos a un 0.0001% (U\$200Mill) de participación de los U\$2Trillones que moverá este mercado en los próximos 5 años. (Gartner). Nuestras soluciones intensivas en innovación i3+D vinculando Inteligencia Artificial IA, Realidad Virtual RV, y Ciencias Cognitivas CC ofrecen un potencial único de marketshare.

Nuestras 3 Business Lines comprenden: 1. **Contenido de Aprendizaje Profundo Deep Learning Content DLC**: el cual consta de 1a. **Entertainment**, 1.b **Education** y 1.c **Corporate**, 2. **Hardware**: que involucra 2a. **Cascos Virtuales** y 2b. **Accesorios** y 3. **FinTech Metaverse**, un mercado por desarrollar en una fase final.

Con el desarrollo de nuestras patentes en Metaverso en nuestras 3 Business Lines: y las nuevas que a partir de nacientes subsistemas de producto, que en el mediano plazo serian mas de 30 patentes, evidencian un crecimiento en la oferta de nuevos productos y servicios que implican un crecimiento sustancial de la compañía en todos sus componentes. En cuanto a la tercera Business Line relacionada con FinTech para METAVERSE, encontramos un potencial de crecimiento exponencial



### Pitch Deck **METAVERSE**designer

del 500% anual, con un potencial de ingresos adicional no calculado aun dentro de los ingresos de mediano plazo. Aspiramos la implementación de esta Tercera Business Line de FinTECH para el Segundo año de operaciones. Nuestra meta en usuarios bajo un pronostico conservador supera los 5.000.000 de users al mediano plazo, con un potencial de generar ingresos complementarios y monetización por datamining, en función de los usuarios vinculados a **METAVERSE**designer.

## 2. Problem

Planteamos el problema dentro de cada una de nuestras Business Lines:

### 1. Content:

**1.a) Entertainment:** Teniendo en cuenta la alta demanda del SubSector, se requiere resolver, mediante nuestra tecnología, la baja usabilidad de los sistemas actuales de METAVERSO y RV que incluyen altos delays, bajo procesamiento, y poca interacción y user experience UX en lenguaje natural con el usuario.

**1.b) Education:** Resolvemos los problemas básico de la educación tradicional relacionados con mejora en cobertura y calidad. A nivel macro se requiere mejorar la calidad de la educación en todos los niveles desde primaria hasta universitario, asi como llevar educación de calidad a zonas apartadas mejorando la cobertura hacia cualquier territorio. Se requiere mejorar los tiempos de aprendizaje asegurando un aprendizaje profundo en el menor tiempo posible.

**1.c Corporate:** Se requieren proveedores de contenido como **METAVERSE**designer ya que las empresas tradicionales y digitales requieren soluciones de METAVERSO con valores diferenciales como el aprendizaje profundo y las ciencias cognitivas para la mejora de experiencia de sus productos y servicios, cuando hay una baja oferta de empresas en este campo que ofrezcan este tipo de soluciones.

## 3. Solution:

Con **METAVERSE**designer aseguramos el aprendizaje de cualquier materia en la mitad del tiempo. Resolvemos la forma de aprender en MENOS DE la mitad de tiempo cualquier campo de aprendizaje, asi como la necesidad de hacer mas



## Pitch Deck **METAVERSE**designer

real la experiencia en entretenimiento, y educación mediante el uso de avanzadas técnicas de RV, IA y Ciencias Cognitivas (CC) en ambientes de Metaverso.

Resolvemos la necesidad de aprender en MENOS DE la mitad de tiempo cualquier campo de aprendizaje, así como la necesidad de hacer más real la experiencia en entretenimiento, y educación mediante el uso de avanzadas técnicas de RV, IA y Ciencias Cognitivas (CC) en ambientes de Metaverso. y diseño de ambientes de METAVERSE para miles de empresas, con un enfoque orientado a mejorar el User Experience, a partir del uso de métodos novedosos como IA, RV y Ciencias Cognitivas.

2. Hardware: 2a. Cascos Virtuales. 2b. Accesorios.

2. METAVERSE Hardware: Mediante el diseño de cascos virtuales y de accesorios para METAVERSO, mejorar los precios de acceso a esta tecnología con mejores diseños y bajos costos de producción, tanto para cascos virtuales como accesorios.

3. FinTech Metaverse: Desarrollar nuevos productos financieros acordes a las necesidades en METAVERSO, debido a la ausencia de modelos de pago efectivos y a wallets de poca usabilidad para estos actuales modelos cuyos problemas pueden ser resueltos con la tecnología de METAVERSEdesigners.

Como factor diferenciador ofrecemos una tecnología que incluye al METAVERSO modelos no usados en el mercado relacionados con Inteligencia Artificial vinculados a las Ciencias Cognitivas, y RV los cuales, solucionan los graves problemas de usabilidad y user experience actuales que padecen los usuarios y que impiden un uso efectivo de esta tecnología enfocados especialmente a Entertainment y Education, donde podemos asegurar aprendizajes en menos de la mitad del tiempo promedio; Soluciones estas que son inéditas en el mercado y que aún grupos avanzados de investigación de las BigTech no han vinculado, generándonos inmensas oportunidades de patentes, nuevos subproductos y ventajas competitivas y de innovación frente a la carencia de inclusión de estas tecnologías en los actuales modelos comerciales y del roadmap de las BigTech, Esto nos permite un potencial de crecimiento acelerado de más de 5.000.000 (Escenario conservador) de users en el mediano plazo, y una participación de mercado por cerca de U\$200Mill en 5 años. Dentro de nuestra propuesta de valor está el uso intensivo de Investigación, Innovación, Invención, más Desarrollo (i3+D) para MT sobre RV, IA y Ciencias Cognitivas a partir de las investigaciones realizadas sobre la materia en la tesis Doctoral del CEO, quien soporta las bases de investigación, diseño y desarrollo (i3+D) de esta StartUp, en sólidas investigaciones de campo, estado del arte y mejoras sobre el campo del METAVERSO a nivel mundial.

**METAVERSE**designer está en el mismo punto de partida de las BigTech (Google, Facebook, Sony...) en el desarrollo de soluciones METAVERSE, y les



### Pitch Deck **METAVERSES**designer

superamos en líneas como educación, pues en esta nuestra solución acelera procesos de aprendizaje profundo en menos de la mitad del tiempo promedio en cualquier disciplina, lo que nos asegura un futuro sorprendente en innovación, i3+D, users, crecimiento técnico y financiero. En el mediano plazo, aspiramos a un 0,0001% (U\$200Mill) de participación de los U\$2Trillones que moverá el mercado del METAVERSO en el mediano plazo.

## **4. Market Size: TAM, SAM y SOM.**

Frente a una oportunidad de mercado global en METAVERSO de U\$800 Billones, en el próximo año aspiramos como unicornio en el METAVERSO en LATAM una participación global del 0,0001% equivalentes a U\$ 80Mill, Resolviendo las siguientes problemáticas en nuestras siguientes 3 Business Lines: 1. Content: 1a. Entertainment . 1.b Education. 1.c Corporate: 2. Hardware: 2a. Cascos Virtuales. 2b. Accesorios. 3. FinTech Metaverse.

## **5. Timming:**

1. La Tecnología ya evolucionó en velocidad/procesamiento y 4G/5G y ya soporta nuestros contenidos.
2. Inversionistas y users ya entienden más el METAVERSO, hay mas hardware de usuario disponible, y el hardware de METAVERSO crece de manera exponencial, los users e inversionistas están desquiciados por entrar al mercado cuanto antes asegurándonos grandes ventas, posibilidades de consecución de continuos inversionistas, y venta de productos o soluciones corporativas a otros grandes. (caso Zukemberg). Super!

## **6. Competitors Diferenciation.**

A partir de las investigaciones científicas sobre estado del arte del METAVERSO y sus mas avanzados desarrolladores, en i3+D realizadas como prerequisite en mi Doctorado y etapa previa para la obtención de patentes propias en la materia, podemos asegurar los postulados aquí mencionados sobre el alto nivel de innovación de los productos y su potencial innovador y de mercado aquí presentados, a partir de evaluación comparada de distintas fuentes de papers, vendors, y developers, que nos garantizan su novedad y aplicabilidad teniendo en cuenta las pruebas e implementaciones que ya hemos realizado en mas de 50.000.000 users y en el bench marking de producto realizado en encuentros



### Pitch Deck **METAVERSES**designer

científicos y comerciales de nuestros productos en países como Japon, China y Estados Unidos. En encuentros con gurus y lideres en la materia a nivel mundial, hemos recibido los mejores comentarios sobre los principios científicos y técnicos de nuestras soluciones, sus técnicas de solución de problemas en METAVERSE, y la vinculación de las Ciencias Cognitivas CC en los diseños basados en suministrar una mejor experiencia de usuario a nuestros clientes. Las mejoras en Software también resultan como consecuencia de la aplicación especialmente de las mejores practicas en IA, RV, Data Mining, que nos ha permitido mejorar procesos de diseño y go to market de producto. Hemos mejorado los productos, asi como procesos , user experience, y metodologías de desarrollo a partir de la experiencia real de mas de 50.000 usuarios.

## 7. Business Model:

Monetizamos mediante 3 Business Lines:

1. Content: 1a. Entertainment, Monetizamos por el desarrollo de nuevos contenidos propios para juegos. 1.b Education, Monetizamos por el desarrollo de contenidos para educación acelerando aprendizajes en la mitad del tiempo e ingresos por creación de cursos, programas para instituciones educativas, creación de universidades en METAVERSE y centros de estudio. 1.c Corporate: Diseño de contenido modelos de METAVERSE para Empresas y Gobierno.
2. Hardware: 2a. Cascos Virtuales: Ingreso por venta de sistemas de Cascos Virtuales, y salas virtuales para universidades. 2b. Accesorios: Monetización por diseños y Venta de accesorios para METAVERSO como chalecos, bodies, pistas, controles, Biomédica, y sensores.
3. FinTech Metaverse: Monetización por porcentajes de comisión por diseño y manejo de pasarela de pagos, wallets, NTFs, y criptoactivos.

**8. KPI's. Métricas. Facturación, CAC** (Coste de Adquisición de Clientes), LTV (Life Time Value), Ver Documento anexo.

## 9. TEAM:

1. Científico de Metaverso:

Generador de Conocimiento, y Driver de convergencia entre los subsistemas de Realidad Virtual RV, Inteligencia Artificial IA y Ciencias Cognitivas CC. Con su



### Pitch Deck **METAVERSE**designer

Tesis Doctoral en **METAVERSE**designer, el CEO Dr Enrique Medina ha vinculado con éxito los modelos mas significativos de los 3 componentes estructurales del producto: RV, IA, CC, hacia casos reales de uso. Realizando grandes aportes al METAVERSO en los campos de la Educación y el Entretenimiento desde hace 4 años, marcando investigación de frontera y grandes aportes en el desarrollo de Sistemas en METAVERSO.

2. Arquitecto de Metaverso: Senior Architect, Estructurador de los procesos de Story Board, diseño 2D, 3D y programación bajo los esquemas META en las capas de desarrollo de IA, RV y CC.
3. Diseñador de ambientes: Diseñador de mundos y lógica de multimedia.

## **10. Financials / Road map.**

Se requieren U\$300K de inversión por el 5% de la participación en la empresa.  
Financials / Roadmap anexo.