

ELEMENTOS ELEVATOR PITCH

Logo: FO

Nombre de la empresa: INFINITY SOLUTIONS

Somos una compañía que atiende decenas de clientes a nivel nacional e internacional, conformada por profesionales con más de veinte (20) años de experiencia en la gestión de proyectos basados en tecnologías emergentes y colaborativas **(INCLUIR IMAGEN DE EQUIPO DE TRABAJO).**

Oferta: (Identifica: cuál es tu oferta, a quién ayudas, qué estás resolviendo)

Nuestra solución SMART LEGACY VR impulsa la transformación digital por medio de procesos de capacitación en temas relacionados a liderazgo, trabajo en equipo, comunicación y atención al cliente utilizando ecosistemas de tecnologías emergentes basados en Realidad Virtual, lo cual promueve la competitividad de grandes industrias del sector privado en el Ecuador.

Utilizar imágenes o captura de video de CR de este link

<https://www.youtube.com/watch?v=lesvZ2GGSyg>

Slogan (FINAL):

"Innovación Virtual, Transformación Real"

Problema:

¿Sabías que la falta de acceso a tecnologías avanzadas para la capacitación de empleados limita la competitividad de muchas empresas en el mercado global?

¿Estás al tanto que la comunicación, el trabajo en equipo y el liderazgo son esenciales para el funcionamiento armonioso de cualquier empresa y que su ausencia fomenta un ambiente de trabajo negativo y con poca sinergia?

SABÍAS QUE:

En el Ecuador existe un Código de Trabajo y una Ley de Capacitación y Formación Profesional que establece a la capacitación como un derecho de los trabajadores.

Cumplimos con el Código de Trabajo ecuatoriano, resaltando la capacitación como un derecho del trabajador.

Entiendes que el METAVERSO es la evolución de la tecnología y se convertirá en la próxima generación de Internet.

Solución:

SMART LEGACY VR resulta de la necesidad de una adecuada CAPACITACIÓN LABORAL de calidad, sin barreras geográficas ni de precio y a través de una tecnología lo suficiente

inmersiva e interactiva como la REALIDAD VIRTUAL, que está proyectada para preparar a las futuras generaciones en todos los sectores y en todas las funciones.

Tenemos 3 fases de nuestro proyecto definidas:

- 1) Identificamos una locación adecuada para construir nuestra sala de capacitación de Realidad Virtual, la cual estará libre de obstáculos, garantizará normas de seguridad industrial y protegerá los equipos de la luz solar para su efectivo funcionamiento.

Fase 1 - Locación

Componentes:

- MUEBLES PARA SALA
RECEPCION
- ORDENADOR REGISTRO SALA
RECEPCION
- TV (2)
- CAMARA (4)
- CASILLEROS (2)
- BRANDEO E ILUMINACION



- 2) Conectamos los equipos de última generación y con marcas reconocidas a nivel mundial en un ecosistema multijugador para que los participantes puedan encontrarse en sus capacitaciones dentro del Metaverso.

Fase 2 - Equipos

Componentes:

- Headset Oculus Quest 2 128Gb
- Powerbank
- Quest 2 Fit Pack
- Panasonic BK-3HCCA12FA eneloop pro AA
- Charger for AA batteries
- HAWEEEL 1m USB-C / Type-C to USB 2.0 Data & Charging Cable
- Powerbank straps
- Double-sided tape for fixing wires (velcro)
- Laptop*
- Wi-Fi Router TP-Link Archer AX73



- 3) Finalmente, creamos los programas de capacitación de Realidad Virtual a través de contenidos relacionados a liderazgo, trabajo en equipo, comunicación y atención al cliente en periodos de tiempo que durarán de 40 minutos cada vez.

Fase 3 - Contenidos



Misión:

Nuestra misión está enfocada en facilitar experiencias de capacitación innovadoras y accesibles a través de soluciones de Realidad Virtual de vanguardia, capacitando a individuos de organizaciones para alcanzar su máximo potencial.

Visión:

Nuestro hito principal es convertirnos en una solución pionera en Ecuador en la realización de capacitaciones a través de la tecnología emergente de Realidad Virtual, redefiniendo el futuro de la formación y desarrollo profesional.

Mercado:

Nuestro mercado está enfocado en personas económicamente activas y sin riesgos de salud elevados, por tanto nuestros esfuerzos comerciales se centrarán en:

9,000 empresas medianas de Quito cuya facturación anual está en el rango entre \$1,000,001 y \$5,000,000, con una cantidad de empleados entre 50 y 199, los cuales deben encontrarse en un rango de edad de 18 a 50 años.

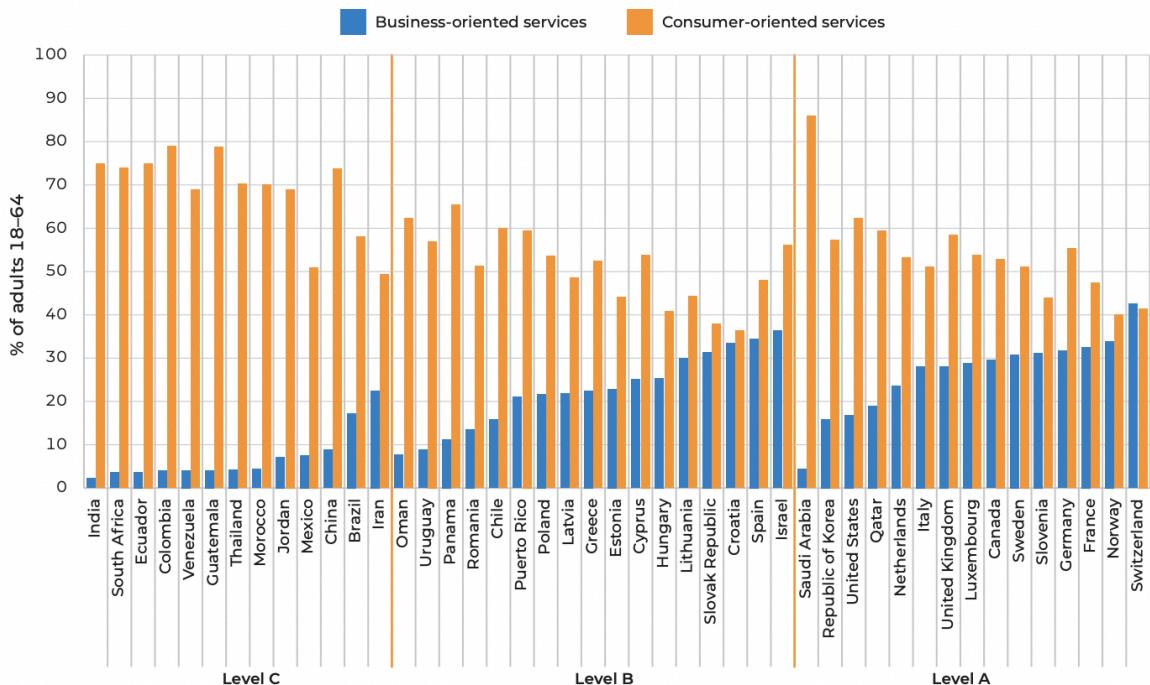
1,500 empresas grandes de Quito cuya facturación anual es superior a \$5,000,000, con una cantidad de empleados mayor a 199, los cuales deben encontrarse en un rango de edad de 18 a 50 años.

El 39% de la población del Ecuador tienen más de **18 años y menos de 50 años**, si asumimos este porcentaje y el rango mínimo de empleados por tipo de empresa, tenemos un universo de posibles clientes de **292,000 trabajadores** de medianas y grandes empresas.

Crecimiento del mercado:

De acuerdo al Reporte Global GEM 2023/2024 los productos y servicios que requieren especialistas, insumos o habilidades altamente desarrolladas como la Inteligencia Artificial y la Realidad Virtual tendrán mayores márgenes de utilidad en el futuro que los servicios orientados al consumo de productos.

Para el caso del Ecuador si bien **menos de 5% de los emprendimientos** se dedican a servicios empresariales, esta brecha está creciendo en dirección hacia donde apunta la tendencia mundial de los niveles A y B, lo cual representa un momento importante para los nuevos prestadores de servicios tecnológicos.



De acuerdo a META los inversores han gastado más de \$120 USD billones de dólares en la financiación del Metaverso y para el 2030 se espera que dicho Metaverso podría valer \$5 USD trillones de dólares.

Factor Diferenciador

Nuestro factor diferenciador se basa en que nuestra solución no se orienta a juegos o entretenimiento, como las demás opciones en Ecuador, sino al aprendizaje en el Metaverso. Además, nuestra experiencia permite la participación de hasta 12 personas conectadas simultáneamente en la misma sesión, fomentando el aprendizaje colaborativo y una mayor interacción entre los participantes.

En comparación con los métodos de capacitación tradicionales, la Realidad Virtual tiene un aumento del 75% en la calidad y retención del aprendizaje.

La fuente de ingresos de SMART LEGACY se fundamenta en el acceso a los contenidos de capacitación del Metaverso utilizando equipamiento VR especializado durante sesiones multi-participante que durarán 60 minutos cada vez.

Nuestro precio de 12 USD por sesión resulta sumamente competitivo comparado con otras soluciones que prestan experiencias de VR en Ecuador y considera todos los costos relacionados a contenidos, equipamiento especializado, uso de la locación y soporte funcional y técnico.

FACTOR DIFERENCIADOR

JUEGOVERSO

Ubicación: Quito
Precio: 12 USD / persona
Tiempo: 60 min
Contenidos: Fiestas de cumpleaños, juegos diversos (Nintendo Switch, Karaoke, VR)

PLAYZONE

Ubicación: Playzones de Centros Comerciales
Precio: 10 USD / Tarjeta
Tiempo: Duración Tarjeta
Contenidos: Multijuegos

SMART LEGACY VR

Ubicación: Quito
Precio: 12 USD / persona
Tiempo: 60 min (20 min de preparación y readaptación)
Contenidos: Capacitación (Liderazgo, trabajo en equipo, comunicación y atención al cliente)

VR ZONE EC

Ubicación: Guayaquil/Quito
Precio: 15 USD / persona
Tiempo: 60 min
Contenidos: Juegos (Fiestas infantiles, eventos corporativos)

Monetizar el Negocio

Nuestras estrategias de monetización están orientadas a ofrecer niveles de suscripción adaptados al cliente y anuncios periódicos de estrategias comerciales en los canales de distribución como redes sociales (LinkedIn, Youtube, Facebook), envío masivo de mensajes whatsapp o correos electrónicos y a través de nuestro sitio WEB.

Prestaremos servicios adicionales mediante eventos de socialización y retroalimentación de experiencias VR, nos enfocaremos en prestar servicios VR a clientes anteriores y **haremos asociaciones estratégicas con laboratorios como LudoLab de la Escuela Politécnica Nacional para impulsar tecnologías emergentes.**

Nuestro equipo de trabajo:

Equipo de Trabajo



Christian Rivera

Líder Tecnológico y de Operación



Verónica Alvarez

Líder de Mercadotecnia y área Comercial



Angélica Zambrano

Líder de Personal y Gestión Administrativa



Fredy Ortegón

Líder de Capacitación y Tecnologías Emergentes

Recuperación de la Inversión:

Ofrecemos sesiones de capacitación de 60 minutos en el Metaverso a \$12 USD por persona, con capacidad para 12 personas simultáneamente. Atendemos 40 horas a la semana, priorizando los fines de semana, con una capacidad máxima mensual de 2,880 sesiones.

Asumimos una ocupación de lunes a viernes del 62,5% y los fines de semana del 37,5%; a su vez, proyectamos grupos promedio de 8 personas.

Número de sesiones al mes de lunes a viernes: $(8*5*20) = 800$

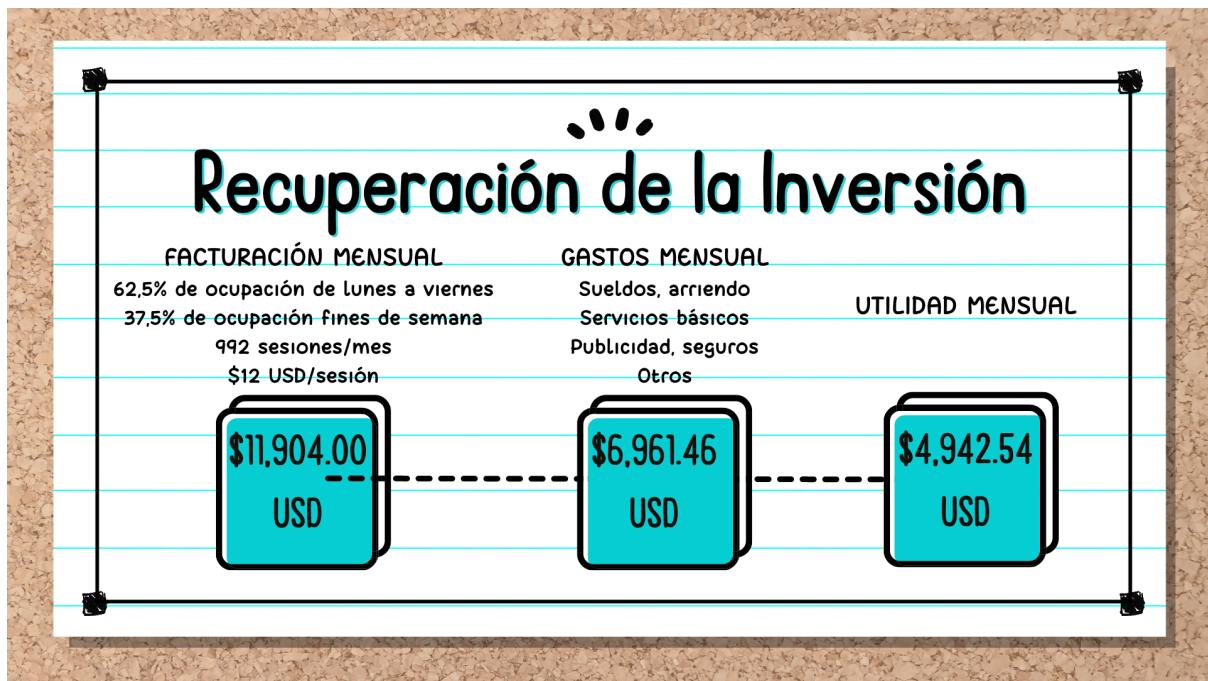
Número de sesiones al mes fines de semana: $(8*3*8) = 192$

Número de sesiones total al mes: 992

Facturación mensual: \$11,904 USD

Gastos mensuales: \$6,961.46 USD

Utilidad mensual: \$4,942.54 USD



FINAL CIERRE CON SLOGAN MÁS EL CONTÁCTENOS

Propuesta de valor:

PRODUCTOS Y SERVICIOS

1. Servicio Premium: Un paquete integral de capacitación utilizando RV diseñado para desarrollar habilidades clave en liderazgo, comunicación y atención al cliente, proporcionando una formación completa y cohesionada.

Incluye:

Programa de Liderazgo y Trabajo en Equipo

Programa de Comunicación Efectiva

Programa de Atención al Cliente

2. Servicio Estándar: Ideal para clientes que desean enfocarse en una área específica de desarrollo.

Incluye:

Selección de un solo programa

3. Servicio Flexible: Una opción personalizable que permite a los clientes diseñar un programa de capacitación utilizando Realidad Virtual a medida, ofreciendo una solución educativa única y personalizada.

Incluye:

Programas ajustados en función de las necesidades y contenidos que requiera el cliente.

En relación a ALEGRÍAS Y BENEFICIOS, la capacitación con Realidad Virtual (RV) ofrece una experiencia de aprendizaje inmersiva que mejora la retención y el compromiso, recrea escenarios prácticos sin altos costos y aumenta la motivación a través de experiencias interactivas. Por otro lado, la capacidad habitual enfrenta FRUSTRACIONES Y DOLORES relacionados a la restricción a la ubicación física y el horario, la falta de elementos visuales y sensoriales, y las distracciones no relacionadas con el contenido.

Los TRABAJOS DEL CLIENTE deben estar orientados a la réplica de programas de capacitación efectivos, la superación de barreras geográficas y económicas, el apoyo de experiencias interactivas, la incorporación de tecnología de RV y entornos de aprendizaje controlados enfocados en el contenido.

Nuestro FACTOR DIFERENCIADOR se basa en que nuestra solución no se orienta a juegos o entretenimiento, como las demás opciones en Ecuador, sino al aprendizaje en el Metaverso. Además, nuestra experiencia permite la participación de hasta 12 personas conectadas simultáneamente en la misma sesión, fomentando el aprendizaje colaborativo y una mayor interacción entre los participantes.

Propuesta de valor:

PRODUCTOS Y SERVICIOS

1. Servicio Premium: Un paquete integral de capacitación utilizando RV diseñado para desarrollar habilidades clave en liderazgo, comunicación y atención al cliente, proporcionando una formación completa y cohesionada.

Incluye:

Programa de Liderazgo y Trabajo en Equipo

Programa de Comunicación Efectiva

Programa de Atención al Cliente

2. Servicio Estándar: Ideal para clientes que desean enfocarse en una área específica de desarrollo.

Incluye:

Selección de un solo programa

3. Servicio Flexible: Una opción personalizable que permite a los clientes diseñar un programa de capacitación utilizando Realidad Virtual a medida, ofreciendo una solución educativa única y personalizada.

Incluye:

Programas ajustados en función de las necesidades y contenidos que requiera el cliente.

ALEGRÍAS Y BENEFICIOS

- La capacitación con RV ofrece una experiencia de aprendizaje inmersiva que mejora la retención de información y el compromiso.
- Posibilidad de recrear escenarios realistas y situaciones prácticas que serían costosas en la vida real, eliminando las barreras geográficas y económicas.
- Aumenta la motivación y el interés de los participantes a través de experiencias interactivas y atractivas.

CREADORES DE ALEGRÍAS Y BENEFICIOS

- Experiencia de Aprendizaje Inmersiva: Utilizamos tecnología de Realidad Virtual de última generación para crear entornos de aprendizaje altamente inmersivos.
- Recreación de Escenarios Costosos: Eliminamos las barreras geográficas y económicas al ofrecer capacitación accesible sin necesidad de infraestructura física costosa.
- Experiencias Interactivas y Atractivas: Diseñamos experiencias interactivas que aumentan la motivación y el interés de los participantes y fomentan su compromiso activo y entusiasmo con el proceso de aprendizaje.

FRUSTRACIONES Y DOLORES

- La capacitación habitual está restringida a la ubicación física y el horario.
- La falta de elementos visuales y sensoriales puede limitar la retención de información y la participación activa.
- La presencia física puede llevar a distracciones no relacionadas con el contenido.

ALIVIADORES DE FRUSTRACIONES Y DOLORES

- Restricciones de Ubicación y Horario: Nuestra plataforma de RV permite a los participantes acceder a la capacitación desde cualquier lugar y en horarios flexibles.
- Elementos Visuales y Sensoriales: Nuestros contenidos al estar en el Metaverso fomentan la participación activa y el compromiso de los clientes.
- Entornos Controlados: Nuestras sesiones de Realidad Virtual se desarrollan en entornos controlados, minimizando las distracciones externas y permitiendo a los participantes concentrarse completamente en el contenido.

TRABAJOS DEL CLIENTE

- Réplica de programas de capacitación efectivos.
- Superación de barreras geográficas y económicas de capacitación.
- Apoyo de experiencias interactivas.
- Incorporación de tecnología de RV en la capacitación.
- Entornos de aprendizaje controlados.
- Enfoque en el contenido minimizando distractores

Descripción de la solución:

Las fases de prestación de nuestro servicio son:

- 1) Recibimos a nuestros clientes en una locación libre de obstáculos y que garantiza las normas de seguridad industrial para iniciar el proceso de capacitación a través de Realidad Virtual.

- 2) Impartimos una breve introducción del uso de la tecnología de Realidad Virtual con sus correspondientes medidas preventivas sanitarias.
- 3) A cada persona se le asigna un equipo de Realidad Virtual de última generación y se conecta por medio de un avatar que será su caracterización dentro del Metaverso.
- 4) Luego, dependiendo del programa de capacitación seleccionado se inicia el proceso de inmersión e interacción a través de contenidos relacionados a liderazgo y trabajo en equipo, comunicación efectiva y atención al cliente en sesiones independientes.
- 5) Finalmente, se realiza el proceso de readaptación y retroalimentación de la experiencia.

Descripción de la solución:

SMART LEGACY VR resulta de la necesidad de una adecuada CAPACITACIÓN LABORAL de calidad, sin barreras geográficas, con flexibilidad de precio y a través de una tecnología lo suficiente inmersiva e interactiva como la REALIDAD VIRTUAL, que está proyectada para preparar a las futuras generaciones en todos los sectores y en todas las funciones.

Tenemos 3 fases de nuestro proyecto definidas:

- 1) Identificamos una locación adecuada para construir nuestra sala de capacitación de Realidad Virtual, la cual estará libre de obstáculos, garantizará normas de seguridad industrial y protegerá los equipos de la luz solar para su efectivo funcionamiento.
- 2) Conectamos los equipos de última generación y con marcas reconocidas a nivel mundial en un ecosistema multijugador para que los participantes puedan encontrarse en sus capacitaciones dentro del Metaverso.
- 3) Finalmente, creamos los programas de capacitación de Realidad Virtual a través de contenidos relacionados a liderazgo, trabajo en equipo, comunicación y atención al cliente en periodos de tiempo que durarán de 60 minutos cada vez.

Recuperación de la Inversión:

Nuestro servicio está implementado para hacer sesiones de capacitación de sesenta 60 minutos a un precio de doce \$12 USD por persona; y, con una capacidad de tener 12 personas conectadas simultáneamente viviendo la experiencia conjunta en el Metaverso.

Atenderemos 40 horas a la semana, priorizando los fines de semana, por tanto nuestra capacidad máxima de ocupación en un mes es la siguiente:

$$\text{SESIONES/MES CAPACIDAD MÁXIMA} = (12*8*30) = 2,880 \text{ sesiones}$$

Nuestro modelo financiero asume que la sala podría estar ocupada en un 60% de su totalidad al mes y con grupos de 8 personas en promedio, por tanto las sesiones proyectadas por mes son:

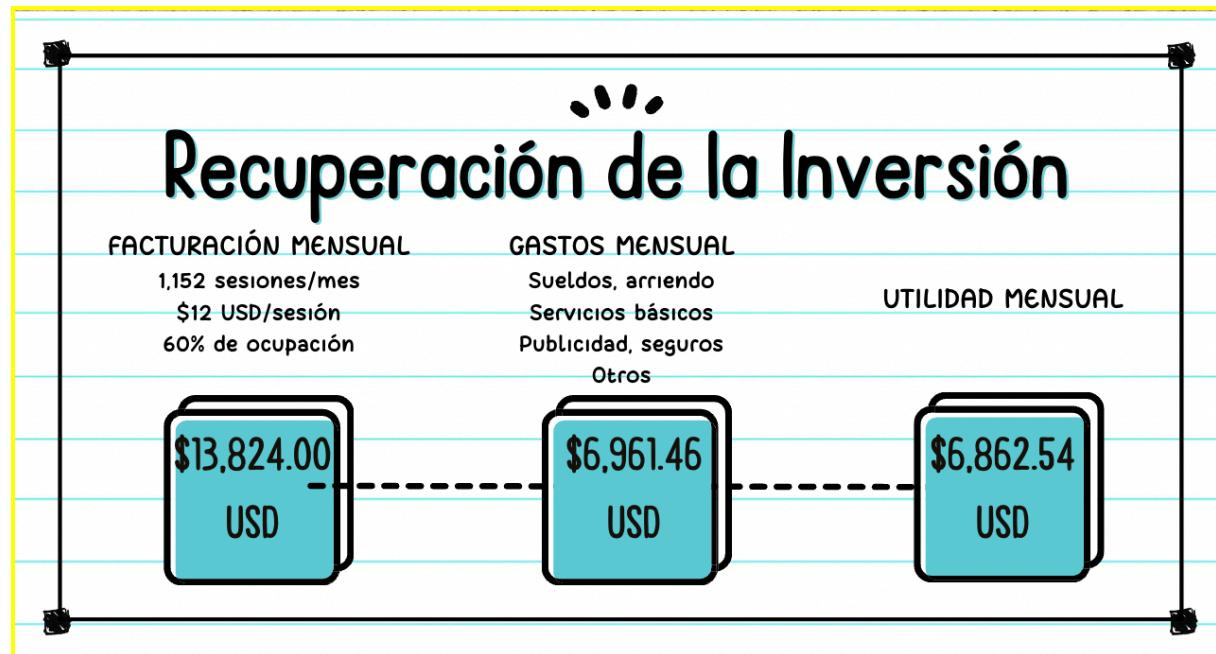
$$\text{SESIONES/MES CAPACIDAD MÁXIMA} = (8*8*30*0.6) = 1,152 \text{ sesiones}$$

Por tanto nuestra facturación mensual es:

$$\text{FACTURACIÓN MENSUAL} = (1,152*12) = \$13,824 \text{ USD}$$

$$\text{TOTAL DE GASTOS MENSUAL} = \$6,961.46 \text{ USD}$$

$$\text{UTILIDAD MENSUAL} = \$6,862.54 \text{ USD}$$



Modelo de Ingresos

El modelo de ingresos se detalla conforme los siguientes componentes:

FUENTES DE INGRESOS: Los ingresos se fundamentan en una prestación de SaaS (Software as a Service) de Realidad Virtual a través de la APP de Meta Quest u otras aplicaciones para poder acceder a los contenidos de capacitación y utilizando equipamiento especializado que consiste en el Headset Oculus Quest que consta de gafas VR y controladores táctiles Oculus (joysticks) conectados en una sala multi-participante, durante sesiones que durarán sesenta 60 minutos cada vez.

ESTRUCTURA DE PRECIOS: Se identifican los costos y se considera una utilidad razonable:

Descarga y uso de contenidos por usuario + Uso y mantenimiento del equipamiento especializado VR + Adecuación y uso de la locación VR + Soporte funcional y administrativo + Soporte técnico + Utilidad

Adicionalmente, se analiza el precio referencial del mercado en el Ecuador:

Nombre de Solución	Tiempo por persona por sesión	Precio	Contenidos
SMART LEGACY VR	60 min	\$12 USD	Capacitación (Liderazgo, trabajo en equipo, comunicación y atención al cliente).
VR ZONE EC	60 min	\$15 USD	Juegos (Fiestas infantiles), eventos corporativos.
JUEGOVERSO	60 min	\$12 USD	Fiestas de cumpleaños, juegos diversos (Nintendo Switch, Karaoke, VR)

SEGMENTACIÓN DE CLIENTES: La diversidad de posibles clientes está enfocada hacia las empresas medianas y grandes de Quito, por tanto los productos y servicios están estructurados para brindarse de forma flexible y en función de la necesidad del cliente y conforme el siguiente detalle:

Clientes Premium: Servicio Premium (Programa de Liderazgo y Trabajo en Equipo + Programa de Comunicación Efectiva + Programa de Atención al Cliente)

Clientes Estándar: Servicio Estándar (Selección de 1 solo Programa del detalle del Servicio Premium)

Clientes Flexibles: Servicio Flexible (Ajustado en función de la necesidad y contenidos que requiera acceder el cliente)

CANALES DE DISTRIBUCIÓN:

En persona visitando cada cliente (puerta a puerta) y a través de referidos
Por redes sociales (LinkedIn, Youtube, Facebook)

Por envío masivo de mensajes whatsapp o correos electrónicos
A través de nuestro sitio WEB

ESTRATEGIAS DE MONETIZACIÓN: La estrategias se basan en la evaluación constante del mercado y las necesidades de los clientes, para garantizar el éxito y la sostenibilidad del negocio a largo plazo; se detallan a continuación:

Modelo de Suscripción: Ofrecer niveles de suscripción adaptados al cliente, con funciones extras para suscriptores premium.

Publicidad Integrada: Anuncios periódicos de estrategias comerciales en los canales de distribución.

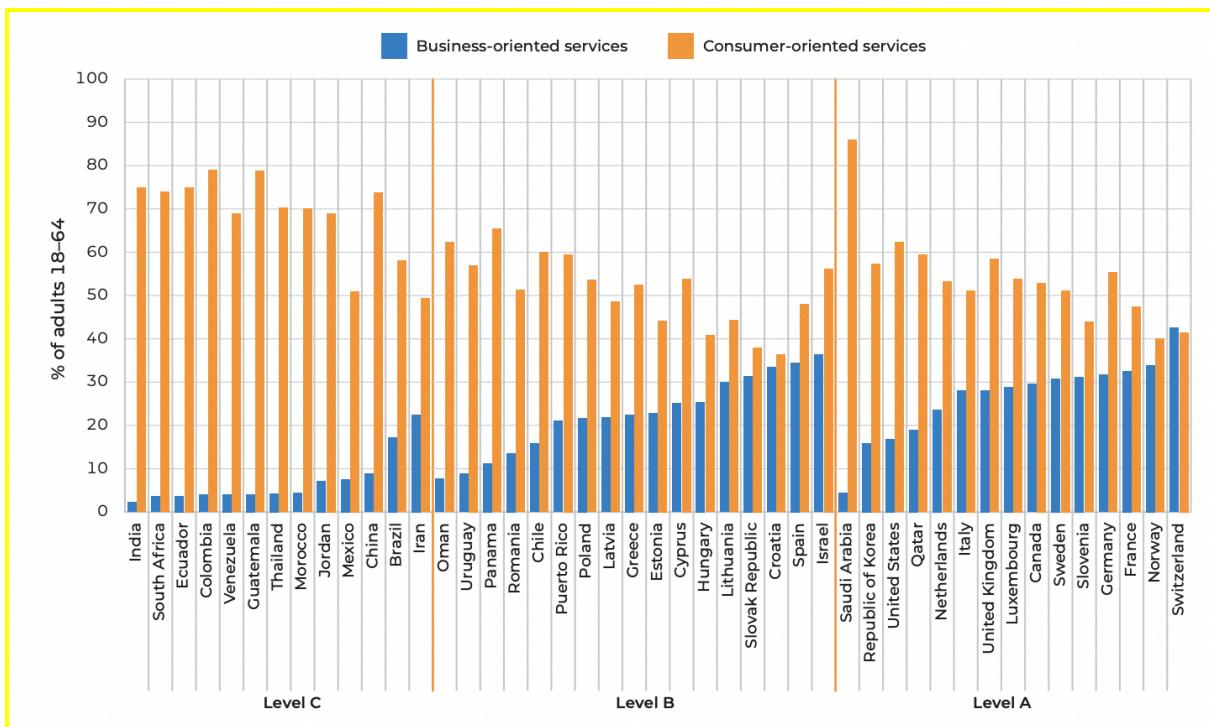
Ventas de Servicios Adicionales: Eventos de socialización y retroalimentación de la experiencia VR.

Ventas Cruzadas y Upselling: Ofrecer servicios adicionales a clientes existentes.

Asociaciones Estratégicas: Colaborar con laboratorios orientados al impulso de tecnologías emergentes como LudoLab de la Escuela Politécnica Nacional.

Crecimiento del mercado:

De acuerdo al GEM 2023/2024 Global Report (25 Years and Growing) los productos y servicios que requieren especialistas, insumos o habilidades altamente desarrolladas tendrán mayores márgenes de utilidad en el futuro. En el caso de los servicios empresariales relacionados a información y tecnología (P.ej: Inteligencia Artificial, Realidad Virtual, Herramientas colaborativas de software, Autenticación Biométrica) tienen un importante crecimiento al estar superando a los servicios orientados al consumo de productos en las economías más fuertes del Nivel A como se muestra en la figura, para el caso del Ecuador si bien menos del 0,5 de cada 10 emprendimientos se dedican a Servicios Empresariales, esta brecha está creciendo en dirección hacia donde apunta la tendencia mundial, lo cual representa un momento importante para los nuevos prestadores de servicios tecnológicos.



En el curso ¿Qué es el Metaverso? dictado por META y disponible en la plataforma COURSERA) se puede apreciar que actualmente los inversores han gastado más de \$120 USD billones de dólares en la financiación del Metaverso y para el 2030 se espera que el Metaverso podría valer \$5 USD trillones de dólares, generando mercado lo suficientemente atractivo para incursionar en soluciones de formación y experiencias de capacitación efectivas.

Análisis de mercado

En Ecuador, la población en 2024 es de 19.1 millones de personas (Fuente: INEC). De esta cifra, 7.4 millones tienen entre 18 y 50 años, representando aproximadamente el 39% de la población. Este grupo es nuestro principal público objetivo, ya que según información de proveedores de salas de realidad virtual, como VR Another World y Vion VR, aproximadamente el 50% de su clientela se encuentra en este rango de edad.

Las empresas se clasifican por su tamaño en función del número de empleados y la facturación anual, conforme el siguiente detalle:

Tipo de empresa	Número de empleados	Facturación anual
Microempresas	Menos de 10	Menor a \$100,000

Pequeñas empresas	Entre 10 y 49	Entre \$100,001 y \$1,000,000
Medianas empresas	Entre 50 y 199	Entre \$1,000,001 y \$5,000,000
Grandes empresas	Mayor de 199	Mayor a \$5,000,001

TIPO DE EMPRESA	NÚMERO DE EMPLEADOS	FACTURACIÓN ANUAL
Microempresas	Menos de 10	Menor a \$100,000
Pequeñas empresas	Entre 10 y 49	Entre \$100,001 y \$1,000,000
Medianas empresas	Entre 50 y 199	Entre \$1,000,001 y \$5,000,000
Grandes empresas	Mayor de 199	Mayor a \$5,000,001

En Quito, constan en el Registro Estadístico de Empresas (REEM), aproximadamente 9,000 empresas medianas y 1,500 empresas grandes.

Por tanto, nuestro mercado está enfocado en:

- a) 9,000 empresas medianas de Quito cuya facturación anual está en el rango entre \$1,000,001 y \$5,000,000, con una cantidad de empleados entre 50 y 199, los cuales deben encontrarse en un rango de edad de 18 a 50 años.
- b) 1,500 empresas grandes de Quito cuya facturación anual es superior a \$5,000,000, con una cantidad de empleados mayor a 199, los cuales deben encontrarse en un rango de edad de 18 a 50 años.

Si asumimos el 39% de rango de edad y el valor mínimo de empleados por tipo de empresa, tenemos un universo de posibles clientes de 292,000 trabajadores de medianas y grandes empresas, calculado en función del siguiente detalle:

UNIVERSO DE POSIBLES CLIENTES: Trabajadores (Mediana + Grande empresa)

$$U = (9,000 * 50 * 0,39) + (1,500 * 200 * 0,39)$$

$$U = 175,500 + 117,000$$

$$U = 292,000 \text{ trabajadores}$$

Fuentes:

La población alcanzará aproximadamente 19.101.943 habitantes para el año 2024, según las proyecciones del Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC (Fuente: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/institucional/home/>)

La cantidad de población en Ecuador que, según las proyecciones poblacionales del INEC para el año 2024, es aproximadamente 7.4 millones de personas. Esta cifra se basa en una población total proyectada de 19.1 millones de habitantes para el año 2024 (Fuente: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/proyecciones-poblacionales/>)

En Ecuador el 45.5% de los hogares tienen acceso a Internet. Este porcentaje refleja una desigualdad significativa entre las áreas urbanas y rurales, siendo las zonas rurales las más afectadas con solo el 21.6% de cobertura (Fuente: <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/ecuador-hogares-acceso-internet-inec/>)

Según datos del INEC aproximadamente el 77.6% de las empresas del país están ubicadas en zonas urbanas, mientras que solo el 22.4% se encuentran en áreas rurales (Fuente: <https://lexlatin.com/entrevistas/puntos-clave-iniciativa-zonas-francas-ecuador>)

En Ecuador, hay un total de 704,556 empresas registradas, según el Directorio de Empresas del INEC. De estas, Quito es la ciudad con el mayor número de empresas, representando el 19% del total nacional, lo que equivale aproximadamente a 133,866 empresas en la capital (Fuente: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/directoriodeempresas/>)

En Quito, las empresas se clasifican por su tamaño en micro, pequeñas, medianas y grandes, basándose en el número de empleados y la facturación anual. Las microempresas tienen menos de 10 empleados y facturación menor a \$100,000. Las pequeñas empresas cuentan con entre 10 y 49 empleados y facturan entre \$100,001 y \$1,000,000. Las medianas empresas tienen entre 50 y 199 empleados y facturan entre \$1,000,001 y \$5,000,000. Las grandes empresas superan estas cifras tanto en empleados como en facturación (Cuadro Comparativo) (Profinomics). (Fuente:

<https://cuadros-comparativos.com/clasificacion-de-las-empresas-en-ecuador/>)

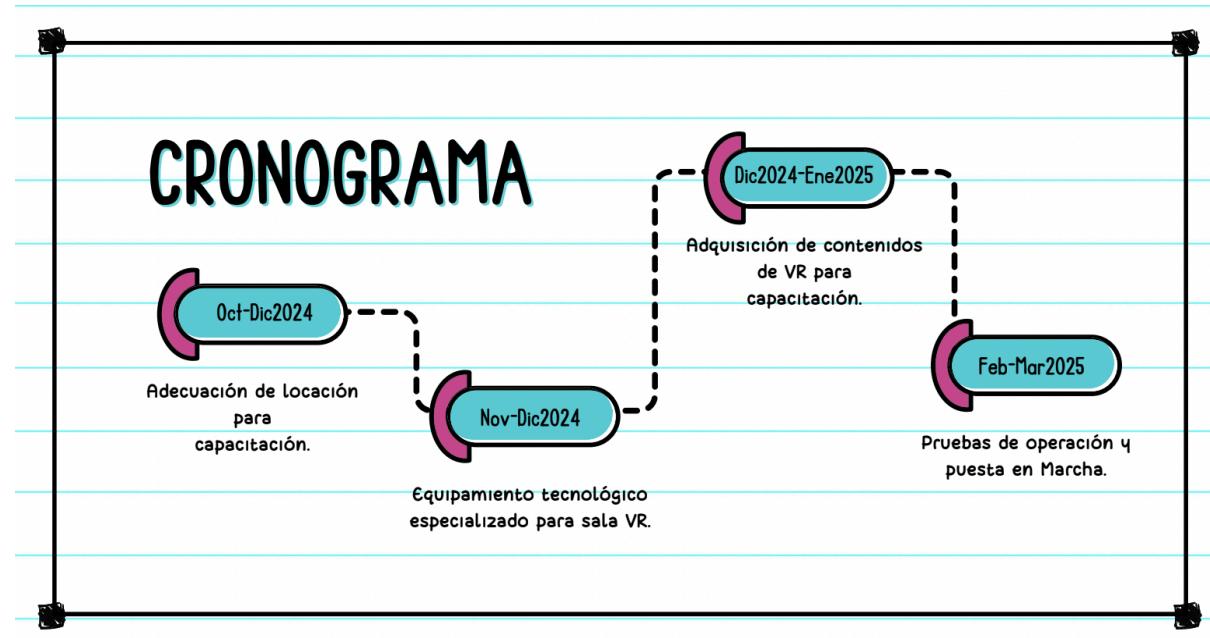
En Quito, la mayoría de las empresas son micro y pequeñas, lo que refleja la estructura económica de la ciudad, donde estas empresas juegan un papel crucial en la generación de empleo y desarrollo económico local. La ciudad alberga también una cantidad significativa de medianas y grandes empresas que contribuyen significativamente a la economía de la región (Quito Como Vamos).

En Quito, según el Registro Estadístico de Empresas (REEM) de 2022, se identificaron un total de 1.246.162 empresas a nivel nacional, de las cuales un porcentaje significativo corresponde a micro y pequeñas empresas. Sin embargo, para el caso específico de Quito, se registraron aproximadamente 9,000 empresas medianas y 1,500 empresas grandes. Estas cifras reflejan una estructura empresarial dominada por unidades económicas de menor tamaño, aunque las medianas y grandes empresas juegan un rol crucial en la economía local, especialmente en términos de generación de empleo y contribución al PIB (Ecuador en Cifras) (Ecuador en Cifras). (Fuente: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/directoriodeempresas/>)

El metaverso es la evolucion de la tecnologia se convertira en la proxima generacion de internet, donde la Realidad Virtual nos permitira co-existir en un ecosistema basado en la interoperabilidad "todo conectado" que permitira inyectar aproximadamente 3 billones de USD a la economia mundial en la proxima decada; y que a su vez, aumentara el acceso a la formación y experiencias educativas que nos permitira capacitar a las futuras generaciones en todos los sectores y funciones.

Ofrece un entorno inmersivo y colaborativo donde individuos y equipos pueden coexistir y aprender en un ecosistema digital "todo conectado". Al integrar tecnologías emergentes con contenidos educativos relevantes, facilitamos un acceso ampliado a formación de alta calidad, fortaleciendo así las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del futuro y maximizar las oportunidades económicas que el metaverso promete.

Las cuales serán implementadas mediante el siguiente CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN:



Fases del proyecto

01

Adecuación de
locación para
capacitación.

02

Equipamiento
tecnológico
especializado para sala
VR.

03

Adquisición de
contenidos de VR para
capacitación.

Muebles para sala de recepción
Ordenador para registro en sala de recepción
Tv (2)
Cámaras (4)
Casilleros (2)
Brandeo e iluminación en sala VR