

OBSEVATORIO CT+i

OPORTUNIDADES Y TENDENCIAS TECNOLÓGICAS
PARA LOS NEGOCIOS DEL FUTURO



Licencia

Informe: Realidad Virtual y Realidad Aumentada por Corporación Ruta N se distribuye bajo una Licencia Creative commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Referencia bibliográfica

Sugerimos se referencie el documento de la siguiente forma:

Corporación Ruta N (2018). Observatorio CT+i: Informe No. 1. Realidad Aumentada y Realidad Virtual

Recuperado desde www.rutanmedellin.org



**ÁREA DE OPORTUNIDAD:
REALIDAD AUMENTADA Y
VIRTUAL**

Lidera:

n
ruta
MEDELLÍN
CENTRO DE INNOVACIÓN Y NEGOCIOS

Ejecuta

INN Ruta

RED DE INTELIGENCIA COMPETITIVA

 <p>tecnova Conectamos Universidad Empresa Estado</p>	 <p>UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA</p>	 <p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA</p>	 <p>UNIVERSIDAD EAFIT</p>
 <p>Universidad Pontificia Bolivariana</p>	 <p>UNIVERSIDAD EIA Ser, Saber y Servir Con Acreditación Institucional</p>	 <p>UNIVERSIDAD DE MEDELLIN</p>	 <p>ITM Institución Universitaria Acreditada en Alta Calidad</p>

Desarrolla el estudio



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

ASESOR

José David Ospina

CEO Nedar



Participantes

El estudio de vigilancia tecnológica e inteligencia competitiva denominado REALIDAD AUMENTADA Y REALIDAD VIRTUAL fue desarrollado por la Universidad de Medellín en el cual los participantes asumieron los siguientes roles:

Metodólogo: Asesora con la metodología de vigilancia tecnológica e inteligencia competitiva diseñada para el proyecto Observatorio CT+i y definida por INN Ruta - Red de Inteligencia competitiva. Adicionalmente coordina dentro de cada institución los ejercicios realizados.

Vigía: Encargado de recopilar de fuentes primarias y secundarias los datos e información relacionada con el área de oportunidad estudiada. Adicionalmente, realiza con expertos temáticos y asesores el análisis de la información recopilada y la consolidación de los informes del estudio de inteligencia competitiva.

El estudio contó con la participación de José David Ospina quien desempeñó el papel de asesor temático con las siguientes actividades.

Asesor temático: Participa en las etapas de análisis y validación de la información recopilada por el vigía. Orienta y da lineamientos del estudio de inteligencia competitiva realizado.

Se contó con la participación de un grupo de actores con conocimientos en relación a la temática, quienes contribuyeron en la validación y priorización de oportunidades.

PARTICIPANTES



DIRECTOR DEL PROYECTO:

Elkin Echeverri

COORDINADORES DEL PROYECTO:

María Isabel Palomino Ángel
Carlos Andrés Franco Pachón

EXPERTA TIC

Ana María Salazar



DIRECTOR DEL PROYECTO:

Camilo Andrés García Giraldo

COORDINADORA DEL PROYECTO:

Diana María Aguilar Valencia

METODÓLOGA:

Diana María Aguilar Valencia
Paola Vargas González



UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN

VIGÍAS:

César Augusto Zambrano Osorio
Alejandro Crespo Jaramillo

Contenido

LIENZO DEL MODELO DE NEGOCIO CONSIDERADO	13
EDUCACIÓN.....	14
RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA EDUCACIÓN.....	15
NEARPOD	16
ZPACE	19
LITHODOMOS VR	21
WOOFBERT	23
UNIMERSIV.....	25
PLATAFORMAS DE CONTENIDO.....	27
RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA PLATAFORMAS DE CONTENIDO.....	28
NEXTVR	29
JAUNT.....	31
SPACE VR.....	33
WITHIN.....	35
LITLLSTAR	37
SVRF	39
SKETCHFAB.....	41
SLIVER.TV	43
PRODUCCIÓN DE JUEGOS Y CONTENIDOS.....	45

RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA PRODUCCIÓN DE JUEGOS Y CONTENIDOS..... 46

OWLCHEMY LABS..... 47

FIRST CONTACT ENTERTAINMENT..... 49

ROQOVAN STUDIO..... 51

FELIX & PAUL STUDIOS 53

WEVR 55

SURVIOS..... 57

PENROSE STUDIOS..... 59

CCP GAMES..... 61

BAOBAB STUDIOS 63

NIANTIC..... 65

RESOLUTION 67

INDUSTRIA PESADA..... 69

RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA INDUSTRIA PESADA..... 70

DAQRI..... 71

ATHEER 73

UPSKILL (previamente APX LABS) 75

FIELDBIT 77

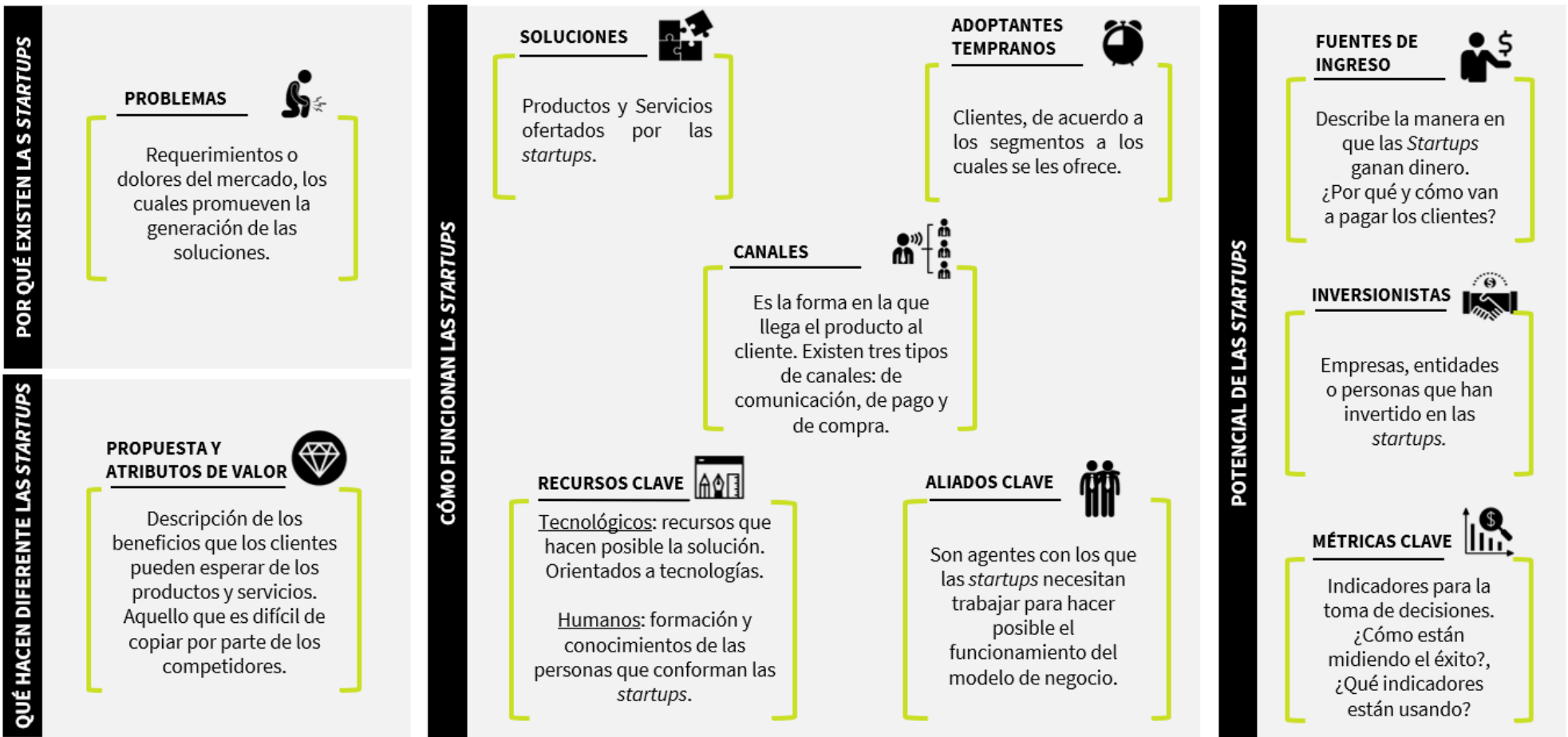
SCOPE AR 79

HUMAN CONDITION SAFETY 81

FEO AR	83
UBIMAX GMBH	85
CUIDADO DE LA SALUD	87
RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA CUIDADO DE LA SALUD	88
MINDMAZE	89
PSIOUS	91
SURGICAL THEATER	93
STRIVR	96
VICARIOUS SURGICAL	98
RETAIL Y COMERCIAL	99
RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA RETAIL Y COMERCIAL	100
INCONTEXT SOLUTIONS	101
MATTERPORT	104
BLIPPAR	106
VIVID WORKS	109
AUGMENT	111
IRIS	113
SPACE VIEW	115
MARXENT	117
TOTAL IMMERSION	119



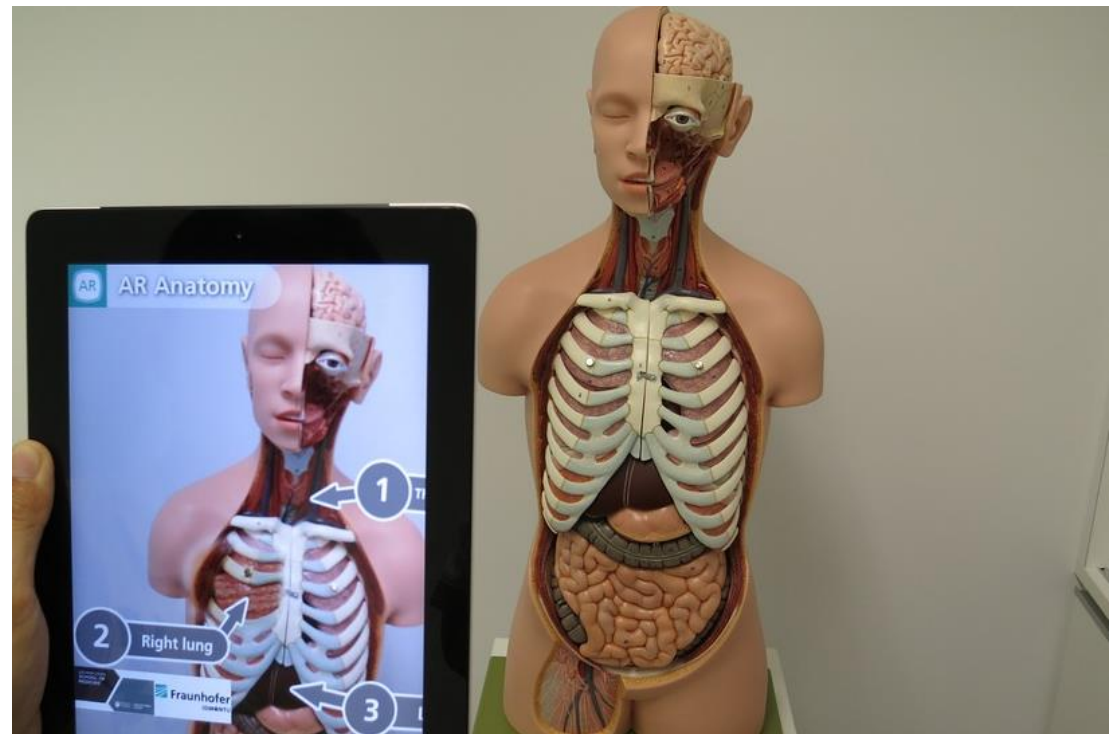
LIENZO DEL MODELO DE NEGOCIO CONSIDERADO



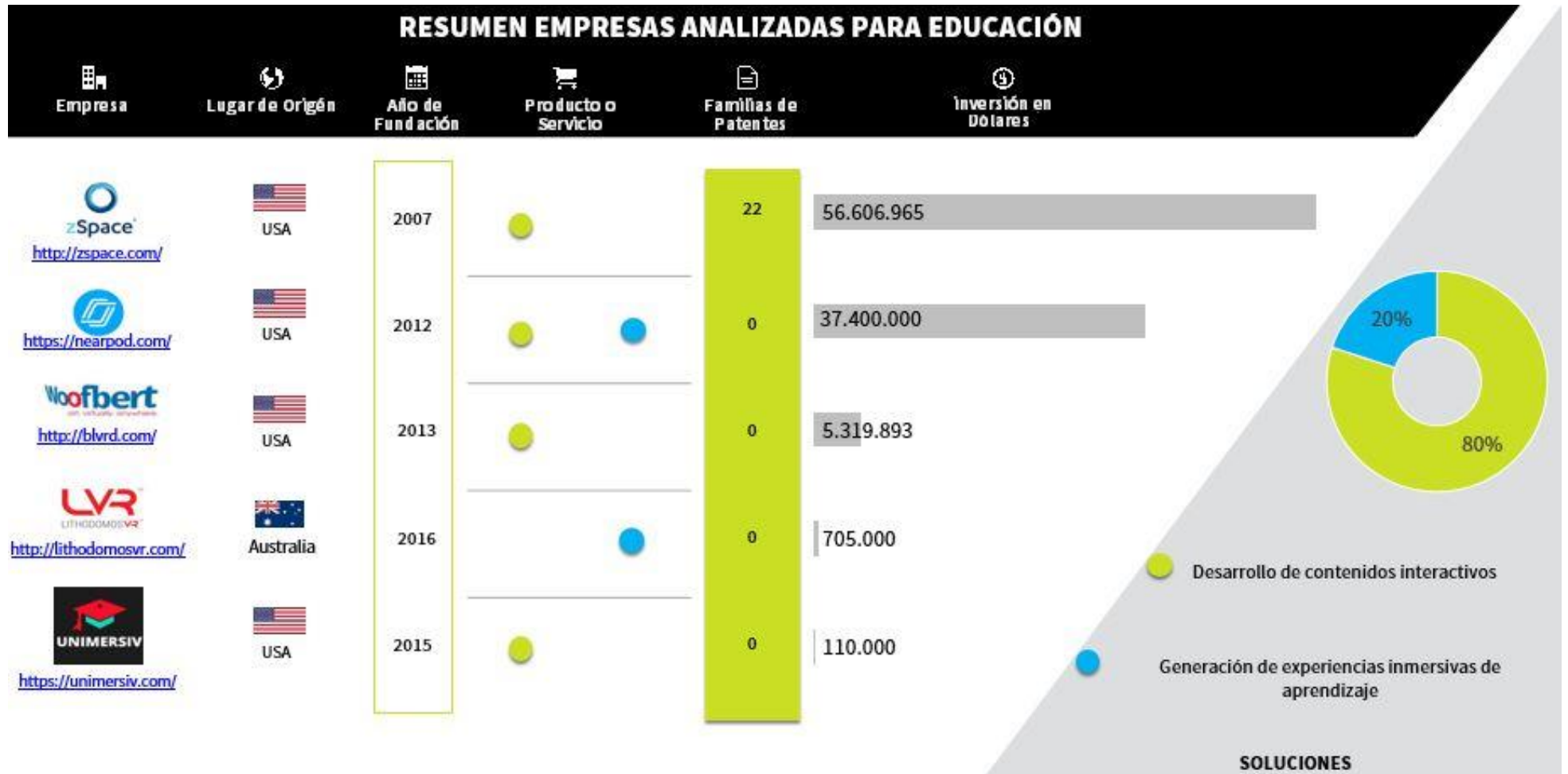
EDUCACIÓN



La RV ofrece una manera práctica de transmitir enseñanzas y su naturaleza inmersiva proporciona experiencias enriquecedoras, favoreciendo la apropiación del conocimiento. Las tecnologías de RV y RA permiten interactuar con variedad de escenarios y entornos para mejorar la interacción de los estudiantes.



RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA EDUCACIÓN



NEARPOD



URL: <https://nearpod.com/>

Año de fundación: 2012

Ubicación Florida, USA

Cobertura: mundial, al contar con app

Empleados: 11-50

Funding: 37.400.000 USD

Patentes: No tiene

Perfil: *Nearpod* es una aplicación móvil, la cual permite a los profesores crear y compartir presentaciones multimedia interactivas con sus alumnos.

Problemas:

- Dificultades en procesos de enseñanza.
- Falta de herramientas para la enseñanza.
- Mejorar la participación activa de los estudiantes.
- Gran cantidad de tiempo empleado en la preparación de las lecciones.

Soluciones: *Nearpod* permite a los educadores, usar fácilmente sus presentaciones existentes, convertirlas en contenido amigable e interactivo, usando excursiones virtuales, objetos 3D, cuestionarios, encuestas y preguntas abiertas para involucrar a todos los estudiantes y convertirlos en participantes activos en el aula.

- Los profesores pueden entregar su contenido existente, a través de dispositivos móviles (*iOS o Android*) y obtener comentarios instantáneos de los estudiantes, a través de funciones interactivas, tales como encuestas, concursos, actividades de dibujo y otros. Adicionalmente, se pueden evaluar las respuestas de los estudiantes en tiempo real o con informes posteriores a la sesión.

Adoptantes tempranos:

- Jardines infantiles.
- Colegios (primaria y secundaria) - *New Tech High*, Napa, California.
- Universidades - *California State University, Fullerton*.
- Distritos de educación - *San Francisco Unified School District (SFUSD)*.
- Centros de formación - *English Language Learners (ELL)*.
- Consultores.
- Profesores.

Canales:

- Asistencia física o asistencia técnica virtual.
- Pago y compra virtual.

Recursos claves:

Recurso tecnológico: sistema en la nube, plataforma tecnológica con contenido interactivo, recorridos virtuales, lecciones de realidad virtual y elementos 3D.

-Soporte técnico constante.

Recurso humano:

- Felipe Sommer: CO CEO, BA en economía de la Universidad de Buenos Aires, Argentina, y un MBA de la Escuela de Negocios Berkeley Haas de la Universidad de California.
- Guido Kovalskys: co-Founder & CEO, metodologías de pensamiento de diseño, MBA.
- Emiliano Abramzon: Co-Founder and Country Manager.
- Especialidades: marketing estratégico, finanzas, relaciones con los clientes

Aliados claves: *Common sense education, Flocabulary.*

Propuesta y atributos de valor:

- Capacidad de adaptarse a cualquier tipo de contenido.
- Contenido actual y relevante.
- Propuesta que integra múltiple soluciones, de acuerdo a las necesidades del cliente.

- *Nearpod*, es una solución todo en uno para el uso sincronizado de iPads en el aula, lo cual permite que las conferencias sean más atractivas a través de presentaciones multimedia interactivas.
- Con *Nearpod*, los profesores pueden crear presentaciones móviles, involucrar a los alumnos en clase y evaluarlos en tiempo real.

Aliviadores de dolores:

- Nearpod Lesson Library*: transforma archivos PPT, PDF y presentaciones de Google existentes, en interesantes lecciones de *Nearpod*, agregando actividades interactivas.
 - *Digital Citizenship*: acceder al programa de ciudadanía digital líder del país desde *Common Sense Education*, combinado con actividades interactivas, evaluaciones y comentarios en tiempo real de *Nearpod*.
 - *Nearpod VR*: *Nearpod VR**, cuenta con acceso a 100 lecciones de realidad virtual, para transportar a sus estudiantes a cualquier parte del mundo desde su clase.
 - *Nearpod 3D*: biblioteca de 100 objetos 3D, los cuales se pueden agregar fácilmente a las lecciones. *Nearpod 3D* agrega una nueva dimensión al aprendizaje digital, el cual alienta a los estudiantes a participar en las lecciones de una manera más significativa.
 - *Nearpod Collaborate*: compartir texto e imágenes en tiempo real con los alumnos.
 - Nearpod EL*: capacitar a todos los educadores y millones de estudiantes de inglés en todo el país, haciendo que el aprendizaje del idioma sea atractivo y efectivo.
- Otras soluciones:
- *Ready to Run PD*
 - *iPhone Teacher App*

- LMS Integrations

Fuentes de ingreso:

- Cuenta con una versión gratis y tiene otras opciones de acuerdo a las *necesidades y soluciones que se requieran.*

- *Silver:* Gratis

- *Gold:* \$120USD por año por profesor.

- *Platinum:* \$349USD por año por profesor.

- *School and district:* depende del servicio que se requiera.

Inversionistas:

Insight Venture Partners, StartX, Storm Ventures, Marc Benioff, Rothenberg Ventures, Knight Foundation, NewSchools Venture Fund, GSV Acceleration, Reach Capital, co.lab, Arsenal, AGP Miami, Emerson Collective, Krillion Ventures, Cito Ventures, Reach Ventures, Sina Shekou, Clarence So.

Métricas claves:

- Nuevos usuarios en la aplicación y servicios.

- Número contenidos desarrollados.

ZPACE



URL: <http://zspace.com/>

Año de fundación: 2007

Ubicación Sunnyvale, California, Estados Unidos

Cobertura: USA, Australia, Oman, Canadá, Dubai, Turquía, India, Europa, Nueva Zelanda, Costa Rica, Chile, Italia, Arabia Saudí, Baharein, México

Empleados: 101,250

Funding: 56.606.965 USD

Patentes: 22

Perfil: zSpace, ofrece una impresionante experiencia interactiva, al integrar la última tecnología de realidad aumentada y realidad virtual en una computadora de escritorio.

Problemas:

- faltan herramientas para facilitar el proceso de aprendizaje.
- Carencia de herramientas que permitan que la comprensión sea más fácil y dinámica.
- Dificultad para acceder a nuevas tecnologías para la enseñanza.

Soluciones: zSpace es un sistema que se integra en la vida normal de los usuarios, con la realidad virtual de escritorio y les permite moverse dentro y fuera de zSpace al mundo real. La experiencia es posible gracias a una combinación de gafas polarizadas con estereopsis de alta definición, sensores de seguimiento de la cabeza integrados a cada lado de la pantalla y un lápiz óptico de precisión.

- El sistema se enfoca en el mercado de aprendizaje, específicamente educación STEM, instrucción médica, capacitación corporativa, investigación y diseño.

Adoptantes tempranos: colegios (primaria y secundaria), educación técnica profesional, mecánica automotriz, soldadura, aprendizaje, médico, universidades.

Canales: cuenta con canal virtual propio. Igualmente tienen un canal por medio de socios estratégicos para la comercialización (<http://zspace.com/partners>).

Recursos claves:

Recurso tecnológico:

- *Hardware:* zSpace AIO, zSpace AIO PRO, gafas zSpace, stylus zSpace, Follower Glasses.

- **Software:** aplicaciones *zSpace* y contenido educativo.
- Cuenta con 22 patentes.
- Canales de distribución, a través de socios en todo Estados Unidos y en otros países del mundo.

Recurso humano

- **Ned Hooper:** socio fundador con amplia trayectoria en el sector tecnológico y en inversiones.
- **David Orton:** consejo de administración de start up en etapa temprana.
- **Chris Sherman:** experiencia en desarrollo de productos / *software* y la administración de TI de programas educativos.
- **Ron Rheinheimer:** experiencia en ventas y asociaciones estratégicas.

Aliados claves: *Infinite Z*.

- Aliados nacionales e internacionales para la comercialización: <https://zspace.com/partners/>.

Propuesta y atributos de valor:

- Posibilidad de combinar elementos de realidad virtual y AR para crear experiencias realistas en las computadoras que son inmersivas e interactivas.
- *zSpace*, alienta a los estudiantes a preguntar, tomar riesgos, resolver problemas y aplicar su aprendizaje. Igualmente fomenta la confianza y aumenta el interés.

Aliviadores de dolores: - Computadora de realidad virtual todo en uno: la tecnología *zSpace* combina elementos de realidad virtual y realidad aumentada para crear experiencias realistas en las computadoras que son inmersivas e interactivas. Estas soluciones son: *zSpace AIO*, *zSpace AIO PRO*.

- Gafas y lapicero óptico: *zSpace* usa los sentidos para crear nuevas experiencias, por ello, los lentes de seguimiento brindan una mejor completa (gafas *zSpace*) y el lápiz óptico está diseñado con 6 grados de libertad (*stylus zSpace*).
- *Zview:* con *zView* se pueden compartir experiencias no solo con un compañero, sino también con un público.
- *App y software:* *zSpace App*, *zSpace Studio*, *zSpace Newton's Park*, *zSpace Franklin's Lab*, *Leopoly 3D*, *VIVED Science*, *zSpace zView*, *Human Anatomy Atlas for zSpace*, *zSpace Euclid's Shapes*, *GeoGebra*, *zSpace Curie's Elements*, *zSpace Aquarium*, *zSpace Tennis*, *zSpace Planet Attack*, *VIVED Anatomy*, *Virtual ECG*, *Virtual Automotive Expert*, *Virtual Automotive Mechanic*.
- Adicionalmente cuenta con una línea de ropa.

Fuentes de ingreso:

- Venta de productos y servicios.
- Equipo de enseñanza *ZSPACE*: \$205 euros.

Inversionistas: Artiman Ventures

Métricas claves: nuevos desarrollos y nuevos clientes y usuario.

LITHODOMOS VR



URL: <http://lithodomosvr.com/>

Año de fundación: 2016

Ubicación Melbourne, Victoria, Australia

Cobertura: Europa, Australia

Empleados: 1- 10

Funding: 900.000 dólares australianos

Patentes: no tiene

21

Perfil: *Lithodomos VR* es una startup australiana de arqueología, la cual a través de realidad virtual, recrea el mundo antiguo para el turismo, la educación y el entretenimiento.

Problemas:

- Desconocimiento de información de sitios de interés.
- Pérdida de información valiosa de lugares antiguos.
- Imposibilidad de visitar sitios arqueológicos y museos.

Soluciones: el equipo *Lithodomos VR*, crea experiencias inmersivas de realidad virtual del mundo antiguo para una variedad de plataformas, incluyendo *Oculus Rift*, *Samsung Gear VR* y *Google Cardboard*.

Adoptantes tempranos:

- Museos: *Living Computers*.
- Gobiernos: Ministerio de Economía y Competitividad de España.

- Educación: *Hale School*, Universidad D Cordoba, Universidad de Melbourne, Universidad de Sidney.
- Operadoras de turismo: *rent a guide*, *Scooterise*, *Krug Travel*.

Canales:

- Venta online del dispositivo.
- Venta personalizada.
- Vena a través de App store.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: contenidos virtuales de sitios arqueológicos.

Recursos humanos:

- **Simon Young:** Co,founder & CEO, licenciado en letras. Estudios clásicos y antiguos del Mediterráneo y Cercano Oriente y arqueología.
- **Tony Simmons:** Co,Founder and COO.
- **M. Hamdi Kan:** Co,founder, Doctor en Filosofía.

- El equipo cuenta con artistas, modeladores 3D y doctores en arqueología.

Aliados claves: sin información.

Propuesta y atributos de valor: *Lithodomos VR* realiza recreaciones increíbles, precisas y realistas de sitios antiguos. Las experiencias de *Lithodomos VR* en dispositivos de realidad virtual, proporcionan experiencias no destructivas, inmersivas e inspiradoras para visitantes de sitios arqueológicos y museos, al igual que para investigadores y educadores.

- El costo de implementación se puede integrar a otras soluciones.

- Hace mas enriquecedora la experiencia con museos y espacios exteriores.

Aliviadores de dolores: reconstrucciones de *Lithodomos VR*, las cuales son producto de años de investigación y conocimiento de primera mano, los cuales reflejan las mejores prácticas académicas para garantizar que

el producto final sea tan preciso, informativo y agradable para el espectador como sea posible.

- *Lithodomos VR Google Cardboard*

- App

* Athenas

* Croacia

*Jerusalén

Fuentes de ingreso: venta de *Lithodomos VR Google Cardboard*: \$15 Euros.

App:

*Athenas: \$9500 pesos.

*Croacia: \$11.500 pesos.

*Jerusalén: \$7.000 pesos.

*Desarrollos a la medida.

Inversionistas: desconocido.

Métricas claves: número de descargas.

WOOFBERT



URL: <http://blvrd.com/>

Año de fundación: 2013

Ubicación Nueva York, , Estados Unidos

Cobertura: Estados Unidos, Inglaterra

Empleados: 1,10

Funding: \$5.319.893 USD

Patentes: no tiene

23

Perfil: *Woofbert* combina la tecnología y la creatividad para dar vida al arte, la arquitectura y la cultura, a través del desarrollo de plataformas que permitan experiencias interactivas en centros culturales y museos.

Problemas:

falta de interactividad en los museos.

Soluciones: contenidos interactivos para museos e instituciones de educación para ser utilizados en sistemas como *Oculus*, *Samsung*, *Sony*, *HTC*, *Google*, *Microsoft*.

Adoptantes tempranos:

- Museos , *National Portrait Gallery*.
- Instituciones de educación , *Western Reserve University*

Canales: venta directa y contacto vía correo electrónico.

Recursos claves

Recursos tecnológicos: contenidos virtuales.

Recursos humanos:

- **Christos Cotsakos:** fundador, presidente y CEO de Pennington Ventures, LLC, asesor principal de New Mountain Capital, ex presidente y CEO, E*TRADE, doctor en economía.
- **Elizabeth Reede:** Co,Founder/CEO, finanzas y políticas de gestión.
- **Robert A. Hamwee:** finanzas y contabilidad.

Aliados claves: Stanford University, Jeremy Bailenson, WorldViz , Andy Beall, IPG, Elmer Bol, Tatjana Dzambazova, Lakana , Ping Chao, Studio Roqovan, Inc.

Propuesta y atributos de valor: posibilidad de ver el arte y la cultura de otra manera, acercándolo a las nuevas tendencias y la tecnología.

Aliviadores de dolores: *WoofbertVR* se asocia con los principales museos del mundo para compartir sus colecciones a través de la tecnología VR de vanguardia.

- Cada experiencia de WbVR, involucra a los usuarios, a través del plan de estudios original y la narración dinámica de historias para acercar el arte y la cultura al público de todo el mundo. Igualmente permite dar vida a la historia con la innovación del siglo XXI y a través de WbVR se

remodela el paisaje y revoluciona la manera en que el mundo mira el arte.

Fuentes de ingreso: venta de desarrollo.

Inversionistas: Kevin Spacey

Métricas claves: nuevos clientes.

UNIMERSIV



URL: <https://unimersiv.com/>

Año de fundación: 2015

Ubicación: San Mateo, California, Estados Unidos

Cobertura: Estados Unidos, Inglaterra, Oriente medio

Empleados: sin información

Funding: 110.000 USD

Patentes: no tiene

Perfil: *Unimersiv* es una plataforma en línea, la cual ofrece educación mediante el uso de la realidad virtual, a través de experiencias de capacitación y formación.

Problemas:

- Falta de capacitación corporativa, con el fin de ayudar a las empresas a ahorrar dinero, tiempo y eliminar riesgos.
- Altos costos de educación experiencial y en algunos casos dificultad para hacerlo. Los mundos virtuales en 3D permiten a los estudiantes y profesores visitar lugares que de otro modo serían imposibles de visitar sin él.

Soluciones:

- Soluciones profesionales de formación de realidad virtual que ayudarán a la empresa a ahorrar dinero, tiempo y eliminar riesgos.
- Plataforma de contenido educativo de realidad virtual, disponible en los principales auriculares VR, *Samsung Gear VR* y *Oculus Rift*.

Adoptantes tempranos: instituciones educativas, empresas.

Canales: primer contacto a través de internet.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: contenidos virtuales y App.

Recursos humanos:

Baptiste Greve: fundador de 2 organizaciones, estudios en marketing y emprendimiento.

Aliados claves: *Aquila Education*, *Redbox VR*, *VRX One*.

Propuesta y atributos de valor:

- *Unimersiv*, es la biblioteca más grande de experiencias educativas de realidad virtual.

- La misión de *Unimersiv* es ayudar a los estudiantes de todas las edades a aprender más rápido, usando la realidad virtual.
- Entre los clientes se encuentran: Titanic, dinosaurios, Roma, viaje al cerebro humano, Acrópolis.
- Capacitación corporativa que ayudará a las empresas a ahorrar dinero, tiempo y a eliminar riesgos.
- Entrenamiento de carretillas innovadoras.

Aliviadores de dolores:

- La aplicación *Unimersiv* está disponible de forma gratuita en *Rift*, *Gear VR*, *Daydream* y *Cardboard* en *Android*.
- VR para escuelas, con el propósito de facilitar los procesos de aprendizaje.

- Mediante este tipo de tecnologías se mejoran procesos de aprendizaje, bajo el principio que el ser humano tiende a recordar el 90% de lo que hace o simula hacer.

26

Fuentes de ingreso:

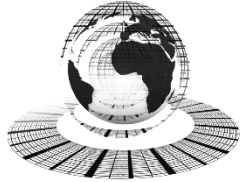
- Hardware utilizado para proveer soluciones de capacitación de realidad virtual: menos de \$2,000 USD.
- Precios para las escuelas: \$49USD. Un pago único para un uso ilimitado y acceso a futuras actualizaciones, por equipo o auricular.

Inversionistas: Boost VC

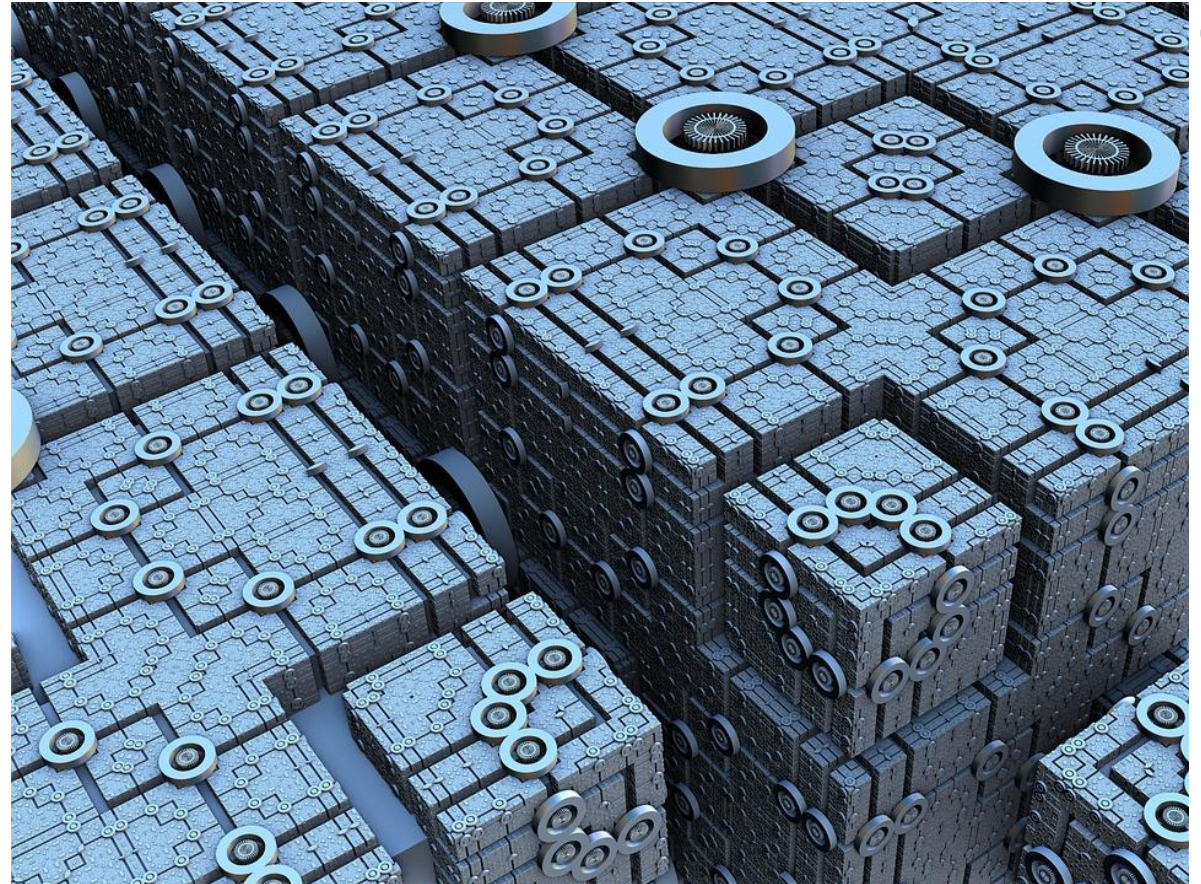
Métricas claves: nuevos clientes y nuevos contenidos desarrollados.



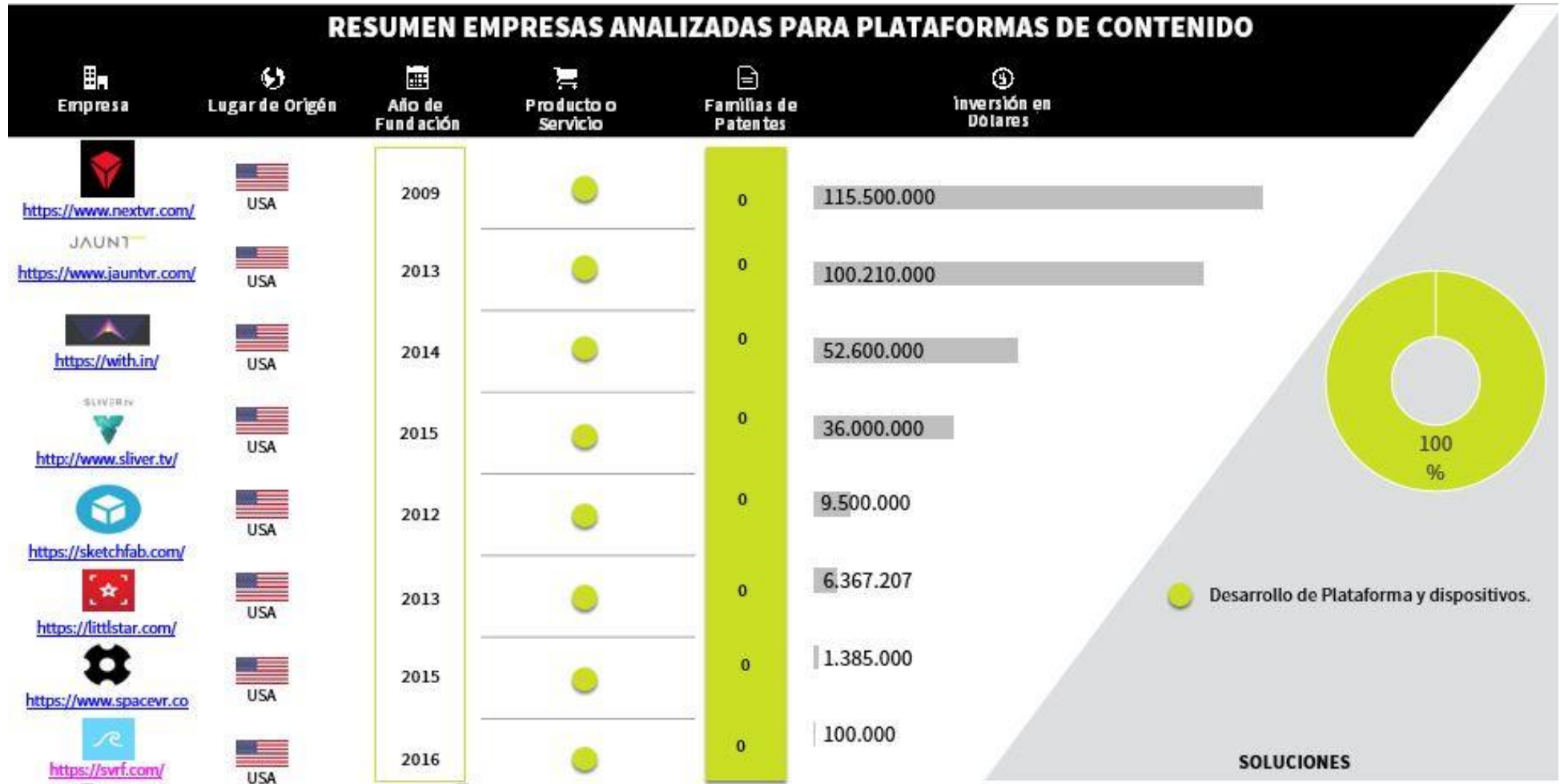
PLATAFORMAS DE CONTENIDO



Empresas que ofrecen contenidos en la industria de televisión, cinematográfica, documental, entre otros; con el fin de generar espacios de esparcimiento y acercar a los usuarios a la realidad y estar cerca de donde sucede la acción.



RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA PLATAFORMAS DE CONTENIDO



NEXTVR



URL: <https://www.nextvr.com/>

Año de fundación: 2009

Ubicación: California, Estados Unidos, North America

Cobertura: Estados Unidos e Inglaterra

Su contenido puede ser visto en cualquier parte

Empleados: 51,100

Funding: 115.500.000 USD

Patentes: 22

29

Perfil: NextVR es una compañía de tecnología que captura y ofrece experiencias de realidad virtual en vivo y bajo demanda.

Problemas:

dificultades para que las personas estén cerca de la acción y perderse momentos importantes.

Soluciones: NextVR permite la transmisión de contenido de realidad virtual, en tiempo real y con buena calidad, lo que abre el camino para que la realidad virtual a demanda y en vivo, se convierta en una experiencia principal para eventos deportivos, conciertos, producciones cinematográficas y más.

Adoptantes tempranos:

- Entretenimiento: deportes y espectáculos (bandas musicales).
- Cadenas deportivas.

Canales: Web, descargar contenidos app.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

- 22 patentes.
- *Software* de distribución multiplataforma de contenido inmersivo.
- NextVR requiere un dispositivo compatible con VR para VR Gear, Google Daydream, Windows Mixed Reality o PlayStation®VR.
- App.
- Infraestructura basada en la nube.

Recursos humanos:

- **Kent Ho:** co fundador e inversionista, MBA de la Stanford Graduate School of Business, BA en Economía de la Universidad de Duke.
- **Alan Chan:** capital de riesgo y capital privado.
- Duke University

- *NextVR* fue fundado por veteranos en tecnologías de imágenes estereoscópicas, un desarrollador de *software* y un cineasta galardonado.

Aliados claves: boxeo , Fox sport, *International Champions Cup*, futbol, NBA, NFL, Wimbledon, *World of dance* , NBC, *Live nation*, música.

Propuesta y atributos de valor: la plataforma de *NextVR*, permite que el contenido totalmente inmersivo, se transmita en streaming con una excelente calidad, utilizando las conexiones a Internet domésticas y móviles actuales.

Aliviadores de dolores:

- Ayudar a los espectadores a vivir una nueva experiencia desde ángulos a los que no tienen acceso.

- Canales con contenidos para: boxeo, *International Champions Cup*, fútbol, NBA, NFL, Wimbledon, *World of dance* , NBC, *Live nation*, música.

Fuentes de ingreso: grabación y producción de contenidos.

Inversionistas: *China Assets Holdings, CITIC Guoan, CMC Holdings, Comcast Ventures, Dick Clark Productions, Formation Group, Founder H Fund, Madison Square Garden Company, NetEase Capital, Peter Guber, RSE Ventures, SoftBank Group, Spectrum 28, Time Warner Investments, VMS Investment Group, Formation 8, ronfire Ventures.*

Métricas claves: inversiones de \$80.000.000USD en 2016.

JAUNT



URL: <https://www.jauntvr.com/>

Año de fundación: 2013

Ubicación Palo Alto, California, Estados Unidos

Cobertura: Estado Unidos, Europa, China

Empleados: 51,100

Funding: \$100.210.000 USD

Patentes: 13

31

Perfil: *Jaunt*, es un proveedor de experiencias de realidad virtual cinemáticas Premium.

Problemas:

- Elevados costos de los equipos para grabar videos 3D y falta de empresas que alquilen equipos.
- Falta de espacio para que los creadores de contenidos den a conocer sus trabajos.

Soluciones: *Jaunt* desarrolla el *hardware*, el *software*, las herramientas y aplicaciones para habilitar la realidad virtual cinemática y poner el poder de la realidad virtual, en las manos de los mejores creadores de contenido de la actualidad.

- Cuenta con algoritmos patentados para la fotografía computacional compleja, lo cual permite a los productores de contenido crear experiencias cinematográficas inmersivas, utilizando el *software* de producción existente.

Adoptantes tempranos: creadores de contenidos, compañías de la industria fílmica – Lucasfilm, cadenas deportivas tales como FOX, NFL, ESPN.

Canales: distribuidores autorizados y página web.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

- 13 patentes.
- Compatible con *iOS*, *Android*, *Gear VR*, *Oculus Rift*, *Vive*, *PlayStation VR* y web 360.
- Cámara cinematográfica estereográfica profesional.

Recursos humanos:

- **Tom Annau:** fundador de 4 compañías, doctorado en Neurociencia Computacional de Caltech y una Licenciatura en Ingeniería Eléctrica y Biología de la Universidad de Stanford.

- **Arthur van Hoff:** fundador y asesor de 7 compañías. M. Phil. en Ciencias de la Computación de la Universidad de Strathclyde en Glasgow, Escocia y un postgrado en Informática de Hogere Informatica Opleiding en Enschede, Holanda.

- **Jens Christensen:** 3 compañías, Ph.D. en Ciencias de la Computación de la Universidad de Stanford y un B.A. en Informática de la Universidad de Columbia.

- Los miembros actuales provienen de la Universidad de Stanford, Caltech, Java, Apple, Intel, Lucasfilm, Disney, Hearst, NBC Universal, AOL, Zynga, Condé Nast, News Corp y Hulu.

Aliados claves: comercialización a través *Jaunt Ones, AbelCine, Radiant Imagen, Staples Rentals y The Studio, B & H*

Propuesta y atributos de valor: la tecnología de *Jaunt* proporciona una solución para crear experiencias cinematográficas de realidad virtual. La empresa ha desarrollado un conjunto integrado de herramientas de *hardware* y *software* para producir contenido inmersivo de alta calidad.

Aliviadores de dolores:

- *Jaunt Cloud Services (JCS)*, facilita publicar y distribuir contenido de manera transparente en cada plataforma y dispositivo.
- Compatible a través de dispositivos VR.
- Acceso con un solo clic a través de enlaces profundos.

- Reconocimiento de la industria.

- Soporte de mercadeo.

- Productos: *Jaunt One, Workflow* (edición de videos), *Jaunt One Controller, Jaunt Slate, Jaunt Media Manager, Jaunt Player:* herramienta de reproducción de videos, *Jaunt App*

Fuentes de ingreso:

- Venta o alquiler de productos.

- *Jaunt One* Starter Kit: \$5.000USD.

- *Jaunt One J1, 24G VR Camera:* \$95.000USD.

- *Jaunt One Spare Camera Module (G):* \$3.200USD.

- Precios de venta Abelcine

*Staples Rentals: \$6.500USD por día

- Otros ingresos por grabación de contenidos.

Inversionistas: *Disney Accelerator, Axel Springer, China Media Capital, Evolution Media, Google Ventures, Highland Capital Partners, Madison Square Garden Copmany, Participant Media, ProSiebenSat.1 Media, Redpoint Ventures, Rothenberg Ventures, Sky, The Walt Disney Company, TPG Growth, Blake Krikorian, Peter Gotcher, SV Angel.*

Métricas claves: creciente número de inversiones principalmente en compañías de la industria fílmica.

- Cierre del 2014 con \$27.800.000 y 2015 con \$65.000.000.

SPACE VR



URL: <https://www.spacevr.co>

Año de fundación: 2015

Ubicación: San Francisco, California, Estados Unidos

Cobertura: Mundial

Empleados: 1,10

Funding: \$1.385.000 USD

Patentes: sin información

Perfil: *SpaceVR* es un satélite de realidad virtual (VR), el cual ofrece turismo espacial cinematográfico, en vivo y virtual.

Problemas:

-falta de espacios para tener la experiencia de estar en el espacio y ver lluvias de meteoritos, la aurora boreal y las lunas de otros planetas.

Soluciones: *SpaceVR* es la primera plataforma de realidad virtual del mundo, la cual permite a los usuarios *#BeAnAstronaut* y experimentar el espacio de primera mano, desde cualquier dispositivo móvil, computador de escritorio o de realidad virtual.

Adoptantes tempranos: personas naturales que deseen experimentar el espacio como astronautas.

Canales: Web

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: *Overview 1*: primer satélite de realidad virtual del mundo. Utiliza ocho sensores 4K para capturar videos de 360 ° de alta resolución y extremadamente inmersivos desde el espacio.

Recursos humanos:

Ryan Holmes: fundador y director ejecutivo.

Aliados claves: *NanoRacks*

Propuesta y atributos de valor: *SPACE VR* genera experiencias para que la personas se sientan en el espacio como astronautas, con imágenes exclusivas de las cámaras y del primer satélite de realidad virtual.

Aliviadores de dolores: mediante el uso de cámaras de 360 grados, la tecnología *SpaceVR* alimenta tomas desde la órbita terrestre baja, de regreso a la tierra para que los usuarios puedan experimentar los viajes espaciales en la realidad virtual inmersiva.

Fuentes de ingreso:

- Suscripciones: 1 año: \$35USD.
- Cantidades limitadas: 1.000 suscripciones para la venta.
- Suscripción al tiempo de vida: \$99USD.

Inversionistas: *Shanda Group, Skywood Capital, Kickstarter*

Métricas claves: sin información.

WITHIN



URL: <https://with.in/>

Año de fundación: 2014

Ubicación: Los Angeles, California, Estados Unidos

Cobertura: Mundial

Empleados: 11,50

Funding: \$52.600.000 USD

Patentes: 1

35

Perfil: *Within* es una compañía de medios y tecnología de realidad virtual y realidad aumentada.

Problemas:

- Falta de espacio para que los creadores de contenidos den a conocer sus trabajos.
- Nuevas experiencias de contenidos en VR para los usuarios.

Soluciones:

- *Within* es el principal destino de realidad virtual y aumentada basada en historias innovadoras, entretenidas e informativas.
- Desarrolla y distribuye historias inmersivas *Premium* en múltiples géneros como el animado, el documental, la música y lo experimental.
- Recopila las mejores experiencias de inmersión de los mejores creadores de realidad virtual del mundo, desde emocionantes historias ambientadas en mundos de pura imaginación, hasta documentales que llevan más allá de las noticias.

Adoptantes tempranos:

- Creadores que desean incluir este tipo de contenidos en sus desarrollos.
- Personas naturales que quieran ver contenido.

Canales: Web y *App store*.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

- Plataforma con experiencias inmersivas.
- *Within* admite todos los auriculares principales, incluidos *Oculus Rift*, *Samsung Gear VR*, *HTC Vive*, *Sony PlayStation VR* y *Google Daydream*.

Recursos humanos:

Fundado por el galardonado cineasta Chris Milk y el reconocido tecnólogo Aaron Koblin, con el objetivo de explorar y expandir el potencial de la narración inmersiva.

Aliados claves: *Apple, The New York Times, NBC, Vice, United nations, U2, Annapurna.*

Propuesta y atributos de valor: *Within* ayuda a los creadores de contenidos para que den a conocer sus trabajos.

Aliviadores de dolores:

- Facilitar el acceso a nuevos contenidos, de nuevos creadores de contenido.
- App para *Android* y *IOS*.

- Contenidos web o en dispositivos VR, con cerca de 45 contenidos que van desde documentales, hasta series, historias y relatos.

Fuentes de ingreso: producción de contenidos.

Inversionistas: *Andreessen Horowitz, Temasek Holdings, Marker, Techammer, Raine Ventures, Macro Ventures, WME, WPP, Emerson Collective, WME Ventures, 21st Century Fox, Freeland Ventures, Live, Nation Entertainment, Vice Media, Annapurna Pictures, Tribeca Enterprises.*

Métricas claves: 7.294 descargas en *Google Play*.

LITLLSTAR



URL: <https://littlstar.com/>

Año de fundación: 2013

Ubicación Nueva York, Estados Unidos

Cobertura: Mundial

Empleados: 11,50

Funding: \$6.367.207 USD

Patentes: sin información

37

Perfil: *Littlstar*, es una red global dedicada exclusivamente a la realidad virtual, videos 360 y experiencias inmersivas.

Problemas:

Brindar a los usuarios un lugar para descubrir *RV Premium* de *Disney*, *Discovery Channel*, *Showtime*, *NBC*, *ABC*, *FOX*, *National Geographic* y muchas otras de las principales marcas y creadores de contenido del mundo.

Soluciones:

- *Littlstar* es una red de realidad virtual cinematográfica *premium*, la cual coloca a los espectadores en el centro de las experiencias, utilizando tecnologías inmersivas.
- *Littlstar* posee canales de los mejores creadores de contenido de realidad virtual en el mundo, tales como *ABC*, *Showtime*, *Disney*, *Nat Geo*, *Discovery*, *PBS*, *Red Bull*, *Virgin* y más.

- *Littlstar* tiene aplicaciones en *iOS*, *Android*, *Google Cardboard*, *Gear VR*, *Oculus Rift*, *Sony Playstation VR*, *Apple TV* y la web.

Adoptantes tempranos: personas naturales que les gusta la VR.

Canales: Web, Mobile, *Apple TV* & *Android TV*.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: trabaja con los principales auriculares a nivel mundial: *Windows Mixed Reality*, *Playstation VR*, *Google Daydream*, *Oculus Rift*, *HTC Vive*, y *Gear VR*

Recursos humanos:

- **Matthew Collado:** co fundador, oficial principal de contenido de CCO
- **Tony Mugavero:** fundador y CEO.

- Buscan: ingenieros que conozcan de *OpenGL, Android, iOS, Video Codecs, Video Streaming, Unity, Unreal, C ++, Oculus SDK*, diseño de Interacción 3D, diseño industrial o ingeniería de imágenes digitales

Aliados claves: SYFY, NBC, *National Geographic, A&E, USA Network, Disney, ABC, Showtime, World of tanks, Universal music, Sony music, Viaco, The economis, Technicolor, Discovery VR.*

Propuesta y atributos de valor:

- La plataforma permite a los consumidores descubrir, ver y compartir contenido inmersivo de realidad virtual y aumentada.
- Littlestar permite experimentar el mejor contenido inmersivo en todos los dispositivos.
- La plataforma permite compartir juegos de realidad virtual, experiencias interactivas, video 360 y aplicaciones.

Aliviadores de dolores: descubrir contenido en VR de los principales cadenas de televisión en Estados Unidos, desarrollando contenido en: canales, videos, música, películas, deporte, viajes, noticias, juegos. Adicionalmente, cuenta con prendas de vestir.

Fuentes de ingreso:

- Desarrollo de contenido para sus *partners*.
- Prendas de vestir: \$20USD.

Inversionistas: *Machine Shop Ventures, A+E Networks, Social Starts, Mike Edelhart, The Tornante Company, Tack Ventures, 645 Ventures, Archer Gray, Social Starts, Techstars, Disney Accelerator, Prospect Drive, Sterling Equities, Right Side Capital Management, Vayner/RSE, Sterling.VC*

Métricas claves: 1.080 descargas a través de *Google Play*.

SVRF



URL: <https://svrf.com/>

Año de fundación: 2016

Ubicación: Nueva York, Estados Unidos

Cobertura: Mundial

Empleados: 1,10

Funding: \$100.000 USD

Patentes: sin información

39

Perfil: SVRF es un motor de búsqueda de contenido inmersivo para realidad virtual y realidad aumentada.

Problemas:

- Falta de espacio para contenido inmersivo y para encontrar contenido de una forma más rápida y fácil de compartir con amigos.
- Falta de contenido inmersivo de lugares y de temas de interés o de personajes.

Soluciones: SVRF es una plataforma de búsqueda y descubrimiento para contenido de realidad virtual (VR) en Internet. De forma similar a como funcionan otros motores de búsqueda, la mayoría del contenido proviene de la indexación del mejor y más popular contenido de realidad virtual en la web.

Adoptantes tempranos: personas naturales que les gusta la realidad virtual.

Canales: App y web

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: banco de imágenes y contenidos de VR y #D

Recursos humanos:

- **Brent Chow:** co fundador
- **Sophia Dominguez:** co fundador CEO

Aliados claves: sin información

Propuesta y atributos de valor: organizan todo el contenido inmersivo, con el propósito de poder encontrar el mejor contenido de una forma más rápida y fácil.

Aliviadores de dolores:

- SVRF apps: Chrome y móviles solo a través de *Google play*. Permite buscar y experimentar contenido inmersivo en dispositivos que ya los usuarios tienen.
- Chorme: fotos en VR/360 ° de todo el mundo, cada vez que se abra una nueva pestaña del navegador.

Fuentes de ingreso: desarrollo de contenidos.

Inversionistas: *Rothenberg Ventures, Techstars, Trail Mix Ventures.*

Métricas claves: 10 descargas en *Google Play*.

SKETCHFAB



URL: <https://sketchfab.com/>

Año de fundación: 2012

Ubicación Nueva York, Estados Unidos

Cobertura: Oficinas en Nueva York y Paris

Empleados: 11,50

Funding: \$9.500.000 USD

Patentes: sin información

41

Perfil: *Sketchfab* es la plataforma más grande del mundo para publicar, compartir y descubrir contenido 3D en línea y en realidad virtual.

Problemas:

- Falta de banco de imágenes en 3D, AR y VR.
- Integración de herramientas para crear contenidos de forma más fácil.
- Dar a conocer contenidos en redes sociales.

Soluciones: *Sketchfab* facilita a cualquier persona la publicación, intercambio y descubrimiento de contenido 3D en la web, dispositivos móviles, AR y realidad virtual.

- La tecnología de *Sketchfab* se integra con las principales herramientas de creación 3D y con las plataformas de publicación. Igualmente admite casi todos los formatos 3D directamente, a través del sitio o usando uno de sus exportadores oficiales.
- Utilizando su reproductor universal de 3D y VR, las creaciones en 3D pueden integrarse en cualquier página web y en todas las redes

principales, incluidas *Facebook*, *Tumblr*, *LinkedIn*, *Wordpress*, *Behance*, *DeviantArt* y *Kickstarter*.

Adoptantes tempranos: creadores de contenidos.

Canales: Web

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: Visor 3D / AR / VR universal.

- Más de 1.000.000 de modelos.
- Publicación sin esfuerzo.
- Potente editor.
- API.
- Compatible con todas las tecnologías de realidad virtual VR incluidas: *HTC Vive*, *Oculus Rift* y *Google Cardboard*.

Recursos humanos:

Matt Turck: economía y finanzas.

Eugene Chung: MBA

James Wise: filosofía y economía.

Aliados claves: *Sketchfab* es el socio editorial en 3D de *Adobe Photoshop, Facebook, Microsoft Hololens, Intel RealSense* y más.

Propuesta y atributos de valor: *Sketchfab* cuenta con una comunidad de más de 500.000 creadores que contribuyen con más de 1.000.000 de escenas, para publicar, distribuir y compartir contenidos 3D en línea y en realidad virtual.

Aliviadores de dolores:

- Subir contenido, herramientas de edición, producción, etc.
- Publicación de contenidos en diferentes canales, a través de redes.
- Permite obtener modelos en línea en segundos, con complementos para exportadores.
- No es necesario convertir archivos manualmente.
- Cargas ilimitadas.
- Permite cargar archivos hasta de 50MB por archivo, lo que permite tener más espacio disponible.
- Se admiten más de 30 formatos de archivo, incluidos OBJ, FBX, BLEND, 3DS y STL.
- Permite administrar el contenido.

- Permite organizar modelos con colecciones, etiquetas y categorías.
- Logra que los modelos sean públicos y privados a través de la opción “protéjalos con una contraseña”.
- Compartir e insertar.
- Incrusta modelos en *Facebook, Twitter*, foros y cualquier sitio web que admita iframes.
- APP (*Android* y *IOS*): más 1.000.000 de modelos en 3D, VR y AR en su dispositivo móvil.

Fuentes de ingreso:

- Básico: gratis.
- Pro: \$10USD por mes.
- *Business*: \$29USD por mes.

Inversionistas: *Techstars, Right Side Capital Management, Partech Ventures, Balderton Capital, Techstars Ventures, FirstMark, NUMA, Borealis Ventures, Oleg Tscheltzoff, Jacques, Antoine Granjon, Alive Ideas, Sylvain Zimmer, Nicolas Rosset, Jerry Nieuviarts, Borealis, Andrew Lacy.*

Métricas claves: 1.500.000 de modelos en 3D y VR.

- 1.000.000 de usuarios registrados.
- 6.500.000 de visitantes únicos cada mes.
- Más de 100.000.000 de visitantes únicos desde el lanzamiento.

SLIVER.TV



URL: <http://www.sliver.tv/>

Año de fundación: 2015

Ubicación: Cupertino, California, Estados Unidos

Cobertura: Estados Unidos

Empleados: 11,50

Funding: \$36.000.000 USD

Patentes: 3

43

Perfil: *Sliver.tv* es la primera plataforma 3D de transmisión en vivo para mirar *eSports* en cualquier dispositivo.

Problemas:

falta de plataformas para juegos virtuales de *eSports* con acceso a diferentes eventos a nivel nacional.

Soluciones: *Sliver.tv* es una plataforma para grabar, ver y transmitir los mejores juegos de *eSports* en video y en VR totalmente inmersivo y cinemático.

Adoptantes tempranos: amantes a los *eSports*.

Canales: Web, app.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: funciona con *Gear VR*, *Oculus Rift*, *HTC Vive*, *Cardboard*, *PSVR (Soon)*.

Recursos humanos:

- **Mitch Liu:** cofundador y CEO. Fue cofundador de *Midverse Studios*, quienes desarrollaron los juegos móviles "*Penny Dreadful: Demimonde*" y "*Grimm: Cards of Fate*" en asociación con CBS / Showtime y NBC. En 2010, lanzó *Gameview Studios*.

- **Jieyi Long:** cofundador y director de tecnología. Cofundó *MadSkill Game Studios*, desarrollando un motor de juego multijugador masivo, en tiempo real para plataformas móviles. Recibió un B.S. licenciado en Microelectrónica de la Universidad de Pekín en Beijing, China. Igualmente recibió un Ph.D. Licenciado en Ingeniería Informática de la Universidad Northwestern en Evanston, Illinois.

Aliados claves: ESL, DreamHack

Propuesta y atributos de valor: *Sliver.tv* cuenta con una tecnología, a través de la cual se sumerge al público en el mundo del juego en 3D, el cual les permite ver a los jugadores y a los partidos favoritos de una forma nueva y emocionante nunca antes vista.

Aliviadores de dolores:

- Amplia comunidad de *gamers* fanáticos de los *eSports*.
- Web: compatible para juegos CS:GO y Pubg, los cuales consisten en juegos de disparos en primera persona.
- App (*Android* y *IOS*): todo es gratis, sin costo para jugar, sin costo para ganar.

- Es en vivo, es 24/7, y todo es completamente gratis.

Fuentes de ingreso: convenios para desarrollo de contenidos.

Inversionistas: *DCM Ventures, Greycroft Partners, Sierra Ventures, Wei Guo, BDMI, Advancit Capital, DHVC (Danhua Capital), SamsungNEXT Ventures, CAA Ventures, UpHonest Capital, Sparkland Capital, GREE, Colopl VR Fund, The Venture Reality Fund, COLOPL, Sony Innovation Fund, Heuristic Capital, Zhiping Capital, ZP Capital.*

Métricas claves: 984 descargas en *Google Play*.

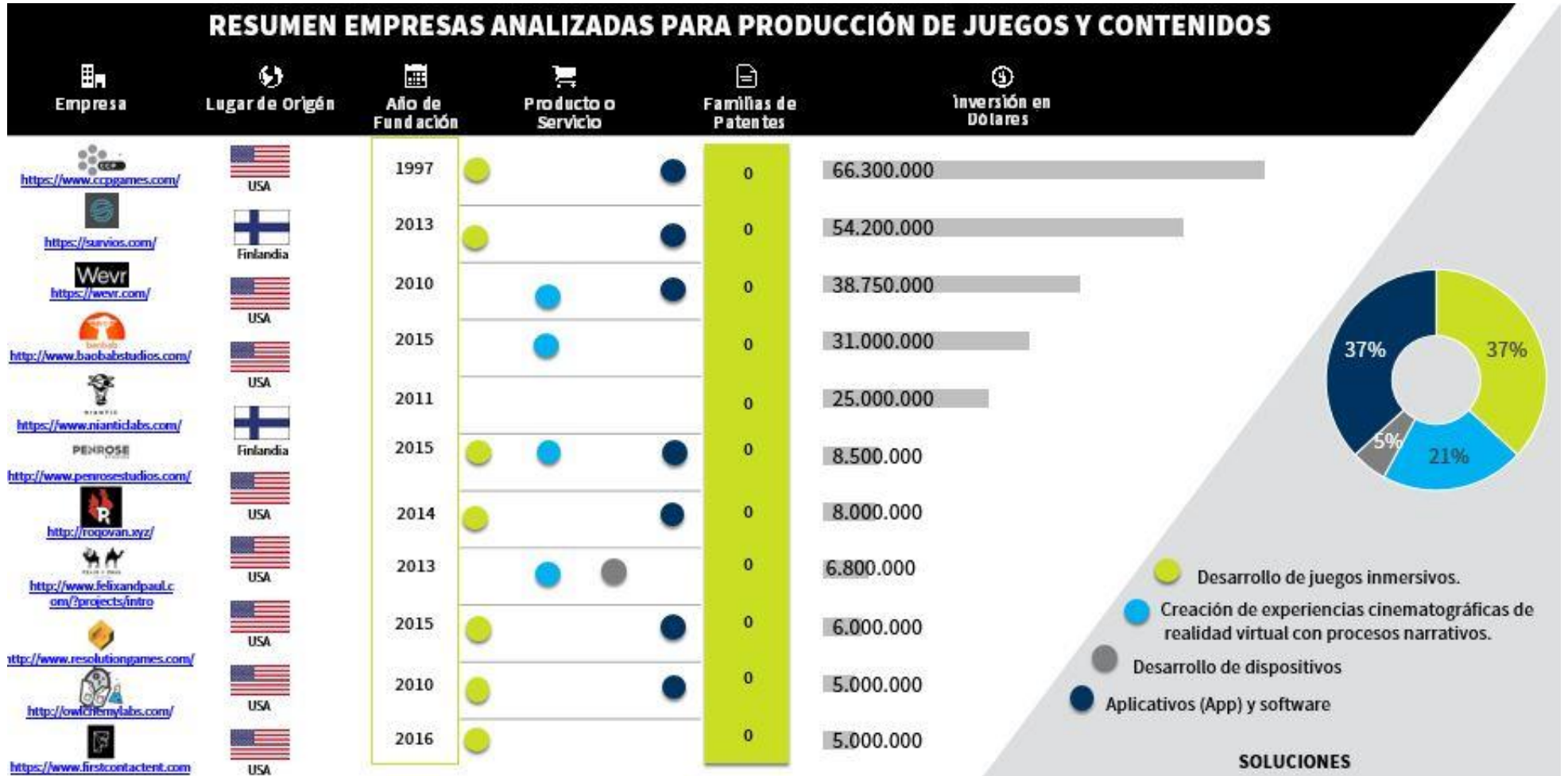
PRODUCCIÓN DE JUEGOS Y CONTENIDOS



Empresas, las cuales en su mayoría están dedicadas a la producción y desarrollo de juegos y cinematográfica en VR o AR, con el fin de generar nuevas experiencias en los usuarios que los vuelva parte activa de la acción, centrando sus desarrollos en la narrativa de los contenidos.



RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA PRODUCCIÓN DE JUEGOS Y CONTENIDOS



OWLCHEMY LABS



URL: <http://owlchemylabs.com/>

Año de fundación: 2010

Ubicación: Austin, Texas, Estados Unidos

Cobertura: Mundial

Empleados: 11,50

Funding: \$5.000.000USD

Patentes: no tiene

47

Perfil: compañía de tecnología para el cuidado de la salud, la cual desarrolla soluciones para transformar el tratamiento de enfermedades crónicas.

Problemas:

- Desinformación.
- Mal manejo de las herramientas para gestionar la diabetes tipo II.
- El diagnóstico de la diabetes, puede ser abrumador.
- Juzgamiento por parte de los médicos.

Soluciones:

- *BlueStar*: plataforma digital para tratar la diabetes tipo II. Asiste a equipos de salud médicos para la toma de decisiones.
- La aplicación proporciona soporte de estilo de vida diario para las personas con diabetes, guiándolos hacia una mejor autogestión, salud y bienestar.

Adoptantes tempranos:

- Pacientes con diabetes tipo II.
- Grupo médico que trata la diabetes tipo II del paciente.

Canales:

- Asistencia médica a través de dispositivos móviles y computador.
- Pago y compra virtual.

Recursos claves:

Recursos físicos: plataforma y aplicación que posee algoritmos clínicos y de comportamiento patentados, los cuales guían al paciente de forma personalizada, contextualizada y en tiempo real.

Recursos humanos: equipo compuesto por médicos.

Aliados claves: *University of Iowa, Duke University, University of Maryland, James Madison University, Asociación Americana de Diabetes, Carleton University, Carnegie Mellon University, Lafayette*

College, Columbia University, Indiana University, Lifescan, Samsung, AADE, Human API, OTN.

Propuesta y atributos de valor:

- Primeros en obtener un certificado FDA.
- Análisis de datos en tiempo real de los pacientes con diabetes tipo II y sus proveedores.
- La gestión de diabetes, usa un enfoque que utiliza una sofisticada lógica y algoritmos precisos.

Aliviadores de dolores:

- Realimentación adaptativa.
- Mejora la experiencia del usuario en el tratamiento de esta enfermedad.
- La aplicación no juzga al paciente.
- Agilidad para el diagnóstico en 3 pasos: obtención de código del equipo de cuidado, descarga de la aplicación y registro y uso de la plataforma.

Fuentes de ingreso: la aplicación puede ser cubierta por el seguro, a través de un copago o si el paciente tiene la capacidad de cubrir esta inversión también lo puede hacer.

48

Inversionistas: *Johnson & Johnson Innovation, Hudson River Capital Partners, Samsung Ventures, TCP Venture Capital, Alexandria Ventur, Adage Capital Management, Excel Venture Management, Merck Global Health Innovation Fund, Asset Management Ventures, Windham Venture Partners.*

Métricas claves:

- Mejora de los resultados clínicos.
- Disminución de costos.
- Reducción media de 1.7, 2.0 puntos del A1C.

FIRST CONTACT ENTERTAINMENT



URL: <https://www.firstcontactent.com/>

Año de fundación: 2016

Ubicación: Santa Monica, California, United States

Cobertura: Mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$5.000.000USD

Patentes: no tiene

Perfil: consiste en un nuevo estudio, enfocado en la creación de juegos y experiencias de realidad virtual, guiados por una narrativa con la más alta calidad de producción.

Problemas:

falta de juegos de inmersión rejugables, al igual que experiencias de realidad narrativa centradas en personajes ultra-realistas.

Soluciones: creación de juegos de inmersión rejugables y experiencias de realidad virtual, con narrativas centradas en personajes.

- Aprovechando la experiencia, construye algunos de los juegos de realidad virtual más innovadores. La misión de la compañía es convertirse en el mejor equipo de desarrollo de juegos independientes de AAA VR en la industria.

Adoptantes tempranos: jugadores.

Canales: Web, Play station store, steam.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: utiliza gafas tales como *Steam, Vive, Oculus, play station*.

- IP internos para alojar los desarrollos.

Recursos humanos:

Hess Barber: creada por veteranos desarrolladores de juegos.

Aliados claves: sin información

Propuesta y atributos de valor: Se centra en 6 pilares:

- Desarrollo del juego de alta calidad .
- Soluciones innovadoras.
- Pequeño equipo de conductores.
- Herramientas propietarias y tecnológicas.

- Socios estratégicos.
- IP interno para alojar los desarrollos.

Aliviadores de dolores:

- Juegos inmersivos.
- Proyecto *“Room Extraction”*: juego de acción para múltiples plataformas.
- Juego enfocado: divertido y atractivo juego de longevidad, rejugabilidad, monetización, multijugador e inmersión.
- Historia conducida: combina el juego con una narrativa envolvente y personajes ultra-realistas.
- Innovación: busca establecer nuevos estándares y lograr cosas nunca antes vistas en realidad virtual. Estas nuevas características también requieren construir nuevas tecnologías y herramientas patentadas.

-Rápido y eficiente: canalización de contenidos rápida y eficiente, gracias a una VR avanzada, a través de un conjunto de herramientas exclusivas y gracias a la experiencia en *Unreal Engine 4*.

-Experimentado: décadas de desarrollo de juegos en títulos como *Call of Duty, World of Warcraft, Overwatch, Halo*, entre otras. Han pasado los últimos 3 años trabajando en múltiples títulos de juegos de realidad virtual.

Fuentes de ingreso:

- *Room: extraction*
- *Play station store*: \$20USD
- *Steam*: \$40.000 pesos

Inversionistas: desconocido.

Métricas claves: número de descargas.

ROQOVAN STUDIO



URL: <http://roqovan.xyz/>

Año de fundación: 2014

Ubicación: Los Angeles, California, Estados Unidos

Cobertura: Mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$8.000.000USD

Patentes: no tiene

51

Perfil: *Roqovan Studios* es un estudio de desarrollo de juegos, centrado en crear juegos y contenido para plataformas emergentes de realidad virtual.

Problemas:

falta de juegos, principalmente en VR/ AR para jóvenes mayores de 10 años.

Soluciones: *Roqovan Studios*, desarrolla juegos independientes, formados por desarrolladores que lideraron la creación y producción de algunos de los videojuegos más vendidos del mundo.

- Desarrolla contenido para entretener a una audiencia en constante expansión, para la realidad virtual emergente y las plataformas de juegos existentes.

Adoptantes tempranos: jugadores 10 +.

Canales: *Play station Store, Oculus.*

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: desarrollo de videojuegos.

Recursos humanos: personas que han trabajado en la industria cinematográfica y de juegos.

- James Chung

- Taehoon Oh: trabajó en *Call of duty.*

Aliados claves: sin información.

Propuesta y atributos de valor: *Roqovan Studios*, se centra en desarrollar juegos, principalmente para consolas de VR/ AR, dispositivos móviles y otras tecnologías de vanguardia, para jóvenes mayores de 10 años; un segmento olvidado por la industria.

Aliviadores de dolores: juegos para jugadores 10+.

- Algunos juegos son:

**World war toons*

**World war toons tank up*

**Stunt corgi*: <http://stuntcorgi.xyz/>: Super perro

Fuentes de ingreso:

- *World war toons*: Próximo a lanzarse.

- *World war toons tank up*

- Oculus: \$5USD

- *Stunt corgi* \$15USD

Inversionistas: *World Innovation Lab (WiL), Barunson E&A, Rothenberg Ventures.*

Métricas claves: número de descargas.

FELIX & PAUL STUDIOS



URL: <http://www.felixandpaul.com/?projects/intro>

Año de fundación: 2013

Ubicación: Montréal, Quebec, Canadá

Cobertura: oficina en Canadá y Estados Unidos su contenido es abierto a todo el mundo

Empleados: 11-50

Funding: \$6.800.000USD

Patentes: no tiene

Perfil: *Felix & Paul Studios*, con sede en Montreal, se centra en la creación de experiencias cinematográficas de realidad virtual.

Problemas:

Pocas experiencias para obras cinematográficas y shows con un tema inmersivo y de experiencias.

Soluciones: *Felix & Paul Studios*, se centra en la creación de experiencias cinematográficas de realidad virtual. Ha desarrollado una plataforma tecnológica para el rodaje de realidad virtual desarrollado con un enfoque único, pionero y profundo del nuevo arte de la narración de realidad virtual.

- Producción de películas 3D estereoscópicas, instalaciones multimedia y comerciales en todo el mundo.
- Han desarrollado una cámara 3D 360° patentada con el *software* correspondiente.

Adoptantes tempranos:

- Empresas cinematográficas, personas naturales o jurídicas interesadas en desarrollo contenido en VR.
- Experiencias cinematográficas originales: MIYUBI, series Nómadas, Extraños.
- Colaboraciones con franquicias existentes: Mundo Jurásico, *Cirque du Soleil*, *Fox Searchlight's Wild*.
- Personalidades y líderes de renombre mundial: expresidente Barack Obama, exprimera Dama Michelle Obama, LeBron James, expresidente Bill Clinton.

Canales: Web

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

- Desarrollo de contenidos y plataforma tecnológica para rodaje de producciones en VR.
- Cámara 3D 360 grados (en proceso de patente).

Recursos humano:

- Dirigido por los directores y artistas visuales Felix Lajeunesse y Paul Raphaël.
- Equipo de artistas, desarrolladores de *software* e ingenieros.

Aliados claves: recientemente, el estudio anunció una sociedad de creación de contenido con Oculus, empresa que dirigió y coprodujo *Jurassic World: Apatosaurus*; *Universal Studios* y *Inside the Box of Kurios* junto con *Cirque du Soleil Media*.

- *Caisse de Depot et Placement du Québec*

Propuesta y atributos de valor: las creaciones de *Felix & Paul Studios*, establecen altos estándares de calidad en el campo y ofrecen a los espectadores una sensación de presencia, tiempo y espacio completamente inmersivos.

- Como productores de contenido original o en colaboración con propiedades intelectuales existentes, las audiencias son invitadas a experiencias cinematográficas íntimas, viscerales y emotivas.

54

Aliviadores de dolores:

- Innovadoras experiencias cinematográficas originales.
- 18 contenidos entre los que se encuentran:
 - **Cirque du soleil*: 5 producciones
 - *Miyubi: Comedia
 - *Documentales: Barack Obama, National geographic, Lebron James, Nómadas.
 - **Jurassic world*.

Fuentes de ingreso: desarrollo de contenidos para sus aliados o clientes nuevos.

Inversionistas: *CRCM Ventures*, *Youku Global Media Fund*, *PHI Group*, *Comcast Ventures*, *LDV Partners*, *Caisse de Depot et Placement du Quebec*.

Metricas claves: nuevos desarrollos, alianzas con franquicias.

WEVR



URL: <https://wevr.com/>

Año de fundación: 2010

Ubicación: Venice, California, Estados Unidos

Cobertura: Mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$38.750.000USD

Patentes: no tiene

55

Perfil: *Wevr* es una comunidad de realidad virtual y un reproductor de medios VR para creativos profesionales y aspirantes.

Problemas:

- Mejorar las experiencias interactivas con los usuarios.
- Falta de una plataforma para que los creativos de realidad virtual muestren su trabajo, hagan crecer su audiencia y alienten el diálogo entre ambos.
- Necesidad de nuevos tipos de narraciones y experiencias.

Soluciones: *Wevr* produce y distribuye material para creadores independientes con un contenido innovador.

- Colabora con líderes en las comunidades creativas y tecnológicas, proporcionando un *software* de reproducción de realidad virtual, el cual posee un alto rendimiento para productores de este sector.

Adoptantes tempranos: creativos profesionales y aspirantes.

Canales: Web

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

- En lugar de trabajar con una configuración única para todos, trabajan con una gama de cámaras que incluyen GoPros, cámaras de visión artificial, RED y nuevos sistemas que provea el mercado.
- App para móviles o PC's. Funciona con HTC Vive, *Gear VR*, *Google daydream*.

Recursos humanos:

- **Anthony Batt:** geofísica, computadoras.
- **Neville Spiteri:** informática, ciencia cognitiva.
- **Scott Yara:** informática.

Aliados claves: desarrolladores de contenido.

Propuesta y atributos de valor: como una plataforma de tecnología VR abierta, *Wevr* permite a los cuentacuentos inmersivos crear, presentar y publicar proyectos en todos los auriculares VR.

Aliviadores de dolores:

Wevr transport: 21 producciones. Red que se dedica a crear simulaciones más inmersivas a la vida, convirtiéndose en una nueva forma de comunicación y narración de historias.

- Las 21 producciones son las siguientes: *Extravaganza, If Not Love, Internet Surfer, Parched, APEX, Old Friend, Finding Your True Self, Waves, theBlu: Season 1, Gnomes & Goblins, Mad God, Irrational Exuberance: Prologue, Run the Jewels : Crown, Virtual Brainload, Hard World for Small Things, Eye for an Eye: A Séance in Virtual Reality, Mangchi live at Viva! Pomona, The Visitor, Fast Ride, theBlu: Whale Encounter, Allegiant.*

Fuentes de ingreso:

- *Wevr transport.*
- Móviles: \$8USD por año.
- PC y móvil: \$20USD por año.

Inversionistas: *AME Cloud Ventures, SamsungNEXT Venture, Boldstart Ventures, Digital Garage, HTC Corp, Orange Digital Ventures, Plus Capital, Evolution Media Partners, Scott McNealy, Victoria Grace, Ross Levinsohn, Palantir Capital, Spiegel Capital Management*

Métrica claves: número de suscriptores y número de creadores independientes,

SURVIOS



URL: <https://survios.com/>

Año de fundación: 2013

Ubicación: Culver City, California, Estados Unidos

Cobertura: Mundial

Empleados: 51-100

Funding: \$54.200.000USD

Patentes: 4

57

Perfil: *Survios* es una empresa dedicada a crear contenido interactivo innovador, impulsado por tecnologías de realidad virtual de vanguardia.

Problemas: falta de nuevas emociones para jugar juegos de batalla.

Soluciones: creación de nuevos juegos en VR, los cuales incorporan tecnología inmersiva que genera nuevas experiencias a los usuarios.

Adoptantes tempranos: jugadores amantes a los juegos de batalla.

Canales: Web: Steam, Oculus, Amazon.

Recursos claves:

Recurso tecnológico: *Active VR*: inmersión, presencia, encarnación, movimiento libre, espacio compartido y expectación dinámica.

Recursos humanos: artistas, técnicos e ingenieros de *software*, diseñadores.

Aliados claves: sin información.

Propuesta y atributos de valor: *Survios* construye entornos de realidad virtual inmersivo que sean intuitivos, atractivos y entretenidos.

Aliviadores de dolores:

- *Active VR*: tecnología que permite sentir la emoción de la batalla, el asombro de la exploración y la emoción de las nuevas experiencias. Lo anterior soportado en seis elementos: inmersión, presencia, encarnación, movimiento libre, espacio compartido, espectador dinámico.

- Dos juegos desarrollados de batalla: *Raw data*, *Sprint vector*.

Fuentes de ingreso:

- *Raw data*.
- Licencia (*Arcade*): \$75USD por mes (15% de descuento si adquiere el año).
- Oculus: \$40USD
- Steam: \$20USD

Inversionistas: *Felicis Ventures, Shasta Ventures, Granite Ventures, Lux Capital, DHVC (Danhua Capital), SamsungNEXT Ventures, World*

Innovation Lab (WiL), Cherry Tree Investments, Dentsu Ventures, MGM, Shanda Holdings.

Métricas claves:

- Algunos socios informaron que *Raw Data* genera entre el 60% y el 80% de los ingresos de la sala de juegos.
- 3 premios recibidos.

PENROSE STUDIOS



URL: <http://www.penrosetudios.com/>

Año de fundación: 2015

Ubicación San Francisco, California, Estados Unidos

Cobertura: Mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$8.500.000USD

Patentes: No tiene

59

Perfil: *Penrose* crea historias de realidad aumentada y realidad virtual.

Problemas:

- Falta de experiencias cautivadoras.
- Rigidez en las producciones, las cuales no permiten al usuario moverse por el entorno.

Soluciones: *Penrose* se centra en la narración de realidad aumentada y virtual. A través del proceso de creación con narradores y tecnólogos de primera clase, *Penrose* trabaja en el cine en tiempo real para AR y VR.

Adoptantes tempranos: personas que les gusta el cine de historias narrativas.

Canales: Web , plataformas VR.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: *Maestro*, es una herramienta de creación de realidad virtual social, la cual permite colaboración dentro de un espacio totalmente virtual.

Recursos humanos: artistas, ingenieros y narradores.

Aliados claves: *Unreal Engine 4*.

Propuesta y atributos de valor: *Penrose* crea mundos que ofrecen una exploración infinita y experiencias narrativas. Es una oportunidad para que el público establezca una conexión emocional, a través de la realidad virtual como medio para contar historias.

Aliviadores de dolores:

- Desarrollo de piezas en VR, extendiendo la experiencia humana más allá de los canales tradicionales de televisión, cine o teatro.

- *Arden's wake: the prologue*: un emocionante viaje de historia familiar y autodescubrimiento. La historia tiene lugar en un mundo postapocalíptico, donde los niveles de agua han subido, y una joven y su padre viven en un faro sobre un mar interminable. Cuando su padre desaparece, ella desciende a un mundo previamente prohibido para ella.
- *Introducing Allumette*: es íntima en una escala emocional, centrándose en el amor entre una madre y su hijo, así como los sacrificios que las personas están dispuestas a hacer por el bien común.
- *The rose and i*: trata sobre la soledad, la amistad, el amor y la pérdida.

- Fuentes de ingreso:** creación de contenidos y producciones.
- Las historias son ofrecidas en diferentes canales de forma gratuita.

Inversionistas: Translink Capital, Sway Ventures, 8 Angel, Suffolk Equity Partners, Tim McLaughlin, Edith Yeung, James Riney, Kelsey Morgan, Victor Young.

Métricas claves: nuevas producciones.

CCP GAMES



URL: <https://www.ccpgames.com/>

Año de fundación: 1997

Ubicación: Reykjavík, Gullbringusysla, Islandia

Cobertura: mundial

Sedes en: Islandia, Estados Unidos, China, Reino Unido

Empleados: 251-500

Funding: \$66.300.000USD

Patentes: no tiene

61

Perfil: *CCP Games*, es un desarrollador independiente de juegos masivos multijugador en línea (MMO). Se estableció como una de las compañías más innovadoras en entretenimiento interactivo.

Problemas: falta de juegos de vanguardia tipo multijugador.

Soluciones: CCP se ha dedicado al desarrollo de juegos de vanguardia. Con el lanzamiento de *EVE Online*, se ha establecido como una de las compañías líderes en el campo, ganando numerosos premios y recibiendo la aclamación de la crítica en todo el mundo.

Adoptantes tempranos: jugadores de videojuegos.

Canales: Web, plataformas VR tales como Oculus, Samsung, Playstation, Steam.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: videojuegos, desarrollo de contenidos.

Recursos humanos: directores y creativos, artistas 3D.

Aliados claves: sin información.

Propuesta y atributos de valor: fomentar el respeto, el diálogo, la interacción y la cooperación entre sus empleados y jugadores, en un nivel más profundo de lo que es común en otras compañías de juegos. A través de esto, CCP mejora la calidad de sus productos y crea un ambiente inspirador y desafiante para que el talento prospere.

Aliviadores de dolores: CCP games ha desarrollado las siguientes aplicaciones:

- *Sparc*: deporte *Virtual vsport*. Competición real.

- *Eve: Valkyrie: Warzone* es un *shooter* en primera persona de naves espaciales que reúne a los jugadores de PC y PlayStation®4 en un combate espacial online, completamente equilibrado y disponible con y sin realidad virtual.

- *Gunjack 2*

- *Gunjack*: es un *shooter arcade*, lleno de acción y construido desde cero para la realidad virtual. Se constituye en un mundo de ciencia ficción de peligro y destrucción visualmente deslumbrante.

- *Eve Online*: el jugador es capaz de pilotear diferentes naves espaciales, recorriendo una parte de una galaxia a través de más de 5.000 sistemas estelares.

Fuentes de ingreso:

- Sparc
- Play station: \$30USD

- Oculus: \$20USD

- *Eve: Valkyrie*

- Play station: \$30USD

- Oculus: \$30USD

- *Gunjack 2*

- *Google play*: \$39.000

- *Gunjack*

- *Samsung Gear VR*: \$4USD

- Oculus: \$10USD

- *Eve Online* : gratis

Inversionistas: *New Enterprise Associates, Novator.*

Métricas claves: 6 premios.

BAOBAB STUDIOS



URL: <http://www.baobabstudios.com/>

Año de fundación: 2015

Ubicación Redwood City, California, Estados Unidos

Cobertura: mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$31.000.000USD

Patentes: no tiene

63

Perfil: *Baobab Studios*, es una compañía de animación VR, la cual crea historias y experiencias cinemáticas impulsadas por personajes.

Problemas:

- Falta de historias cautivadoras.
- Falta de animaciones de alta calidad.

Soluciones: historias y experiencias cinemáticas cautivadoras, personajes creíbles, mundos inmersivos, bellas artes y animaciones de alta calidad.

Adoptantes tempranos: personas naturales a quienes les gusta el cine.

Canales: plataformas VR tales como *Oculus, Playstation, Vive, daydream, Samsung Gear VR, Google play.*

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: películas VR.

Recursos humano: producción y dirección de películas de cine, animadores de videojuegos, ingenieros de *software*, informática, arte y psicología, negocios.

Aliados claves: los asesores de *Baobab* incluyen:

- Innovadora de animación Glen Keane: creadores de "La Sirenita", "Tangled".
- Mireille Soria, copresidenta de DreamWorks Animation.
- David Anderman, director de negocios de Jaunt y ex COO de Lucasfilm.
- Cofundador de Pixar Animation.

Propuesta y atributos de valor: *Baobab Studios*, a través de historias cautivadoras, personajes creíbles, mundos inmersivos, bellas artes y animaciones de alta calidad, inspiran a soñar con sensación de maravilla.

Aliviadores de dolores: *Baobab Studios*, crea animaciones en VR, entre las que se encuentran 3 producciones:

- **Rainbow crow:** los despreocupados animales del bosque imaginan que la primavera durará para siempre, sin embargo, llega el invierno y los animales pronto se dan cuenta de que sus vidas están en peligro. Lo que necesitan es un héroe; lo que necesitan es Rainbow Crow.

- **Asteroids:** historia que narra las aventuras en el espacio exterior de Mac y Cheez con su compañero robot Peas!, los cuales son atacados por insectos espasmódicos que aplastan los dientes y los asteroides.

- **Invasion:** historia de realidad virtual sobre Mac y Cheez, dos extravagantes extranjeros con grandes ambiciones para conquistar el mundo. Sus planes se ven frustrados por dos adorables conejitos.

Fuentes de ingreso: creación de contenidos y producciones (taquillas).

Inversionistas: *Comcast Ventures, Horizons Ventures, Advancit Capital, SamsungNEXT Ventures, Presence Capital, HTC Corp, Youku Global,*

Media Fund, Evolution Media Partners, LDV Partners, Shanghai Media Group, Twentieth Century Fox.

Métricas claves: número de premios recibidos:

- *Rainbow crow:* 1.

- *Asteroids:* 1.

- *Invasion:* 4.

NIANTIC



URL: <https://www.nianticlabs.com/>

Año de fundación: 2011

Ubicación San Francisco, California, Estados Unidos

Cobertura: mundial

Empleados: 101-250

Funding: \$25.000.000USD

Patentes: 9

65

Perfil: *Niantic, Inc.* desarrolla juegos AR, los cuales incluyen Pokémon GO e Ingress.

Problemas: falta de videojuegos de realidad aumentada que estimulen las interacciones sociales.

Soluciones: *Niantic, Inc.* construye experiencias del mundo real, los cuales fomentan la diversión, la exploración, el descubrimiento y la interacción social. Comenzó como un laboratorio dentro de Google, para convertirse en 2015 en *Niantic, Inc.* Los productos incluyen el popular *Pokémon Go*, *Ingress* y *Field Trip*.

Adoptantes tempranos: personas naturales que les gustan los juegos y la AR.

Canales: Web, app store.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: plataforma Niantic, videojuegos.

Recursos humanos: creadores de juegos, ingenieros de *software*, ingenieros, artistas 3D.

Aliados claves: Nintendo, WB.

Propuesta y atributos de valor: plataforma de realidad aumentada de vanguardia para las generaciones actuales y futuras de *hardware* de AR. La plataforma cuenta con un motor escalable de forma masiva para las interacciones de estado y usuario compartidas, las cuales han demostrado que admiten cientos de millones de usuarios.

Los desarrollos de *Niantic, Inc.* buscan reunir a las personas en el mundo real a través de los eventos de jugadores en vivo.

Aliviadores de dolores: videojuegos:

- Pokémon GO.

- **Ingress:** es un juego de rol bélico, táctico y de estrategia *online*, el cual utiliza realidad aumentada y el cual depende de GPS para ubicar al jugador en el mapa.

- **Harry Potter - Wizards unite:** los jugadores aprenderán hechizos, explorarán sus barrios y las ciudades del mundo real, para descubrir y combatir bestias legendarias, uniéndose con otros jugadores para derrotar enemigos poderosos.

Fuentes de ingreso: desarrollo de contenidos para empresas como Nintendo.

Inversionistas: *Alsop Louie Partners, Lucas Nealan, Cyan Banister, Scott Banister, You & Mr Jones Brandtech Ventures, Google, Nintendo, Pokémon.*

Métricas claves: número de descargas.

RESOLUTION



URL: <http://www.resolutiongames.com/>

Año de fundación: 2015

Ubicación: Estocolmo, Suiza

Cobertura: mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$6.000.000 USD

Patentes: No tiene

67

Perfil: *Resolution* es un estudio de juegos de realidad virtual.

Problemas: falta de juegos que generen diferentes emociones.

Soluciones: *Resolution Games* está asociado con la realidad virtual y los juegos accesibles y divertidos para que todos puedan jugar. Como uno de los primeros estudios en el mundo que solo trabaja con realidad virtual, buscan ir más allá en lo que se refiere a la innovación en tecnología y jugabilidad de la misma.

Adoptantes tempranos: personas naturales que gustan de los juegos de VR.

Canales: *Google play* o *Oculus*.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: desarrollo de juegos.

Recursos humanos: equipo formado por veteranos y personas con muchos talentos que dibujan, diseñan, codifican y producen todo con una pasión pura por los juegos.

Aliados claves: sin información.

Propuesta y atributos de valor: *Resolution*, desarrolla juegos que hacen reír, llorar, asustar y olvidar que están realmente dentro de un mundo de realidad virtual.

Aliviadores de dolores: desarrollo de juegos:

- *Wonder Glade*: teletransporta mágicamente a un parque temático de dimensiones infinitas donde puedes divertirte con los juegos clásicos de

los parques de atracciones y vivir experiencias nuevas con amigos y familiares como nunca.

- *Bait*: ayudar al jefe a atrapar un pez raro y así salvar el acuario donde trabaja.

- *Solitaire jester*

Fuentes de ingreso: juegos:

- *Wonder Glade*: gratis en *Google play*, pero dentro del juego se pueden adquirir productos que van desde \$1USD hasta los \$4USD.

- *Bait*: \$23.500 en *Google play*.

Inversionistas: *Creandum, Initial Capital, Presence Capital, Partech Ventures, Bonnier Growth Media, GV.*

Métricas claves: número de descargas.

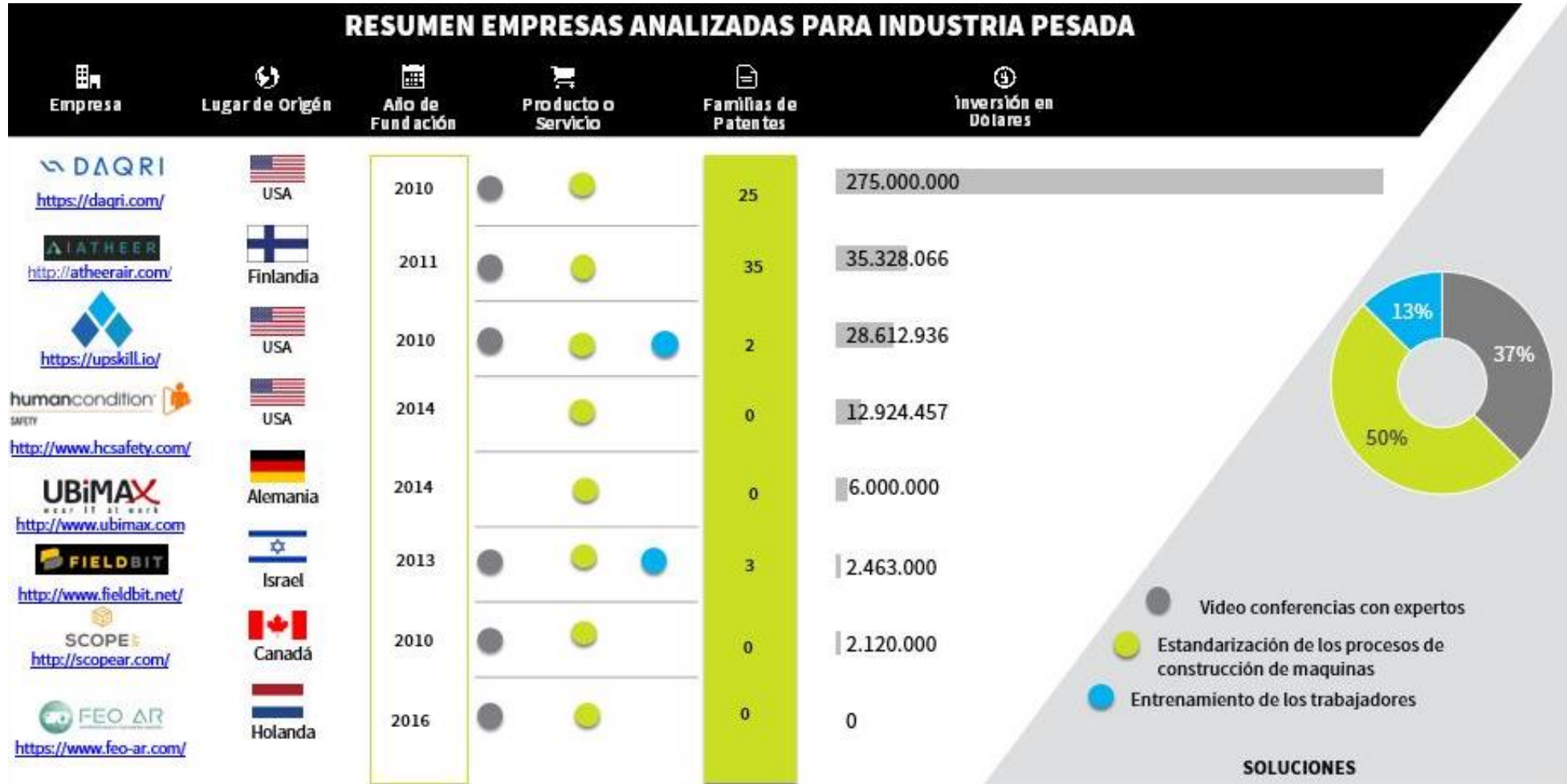
INDUSTRIA PESADA



Las empresas han optado por herramientas innovadoras, tales como la RA/RV y 3D, las cuales están mejorando sus procesos productivos, disminuyendo los costos de producción y capacitando de forma permanente a los trabajadores. Así mismo, permite acceder a información vital a la hora de realizar tareas específicas.



RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA INDUSTRIA PESADA



DAQRI



URL: <https://daqri.com/>

Año de fundación: 2010

Ubicación: Los Angeles, California, Estados Unidos

Cobertura: Los Angeles, Irlanda, Inglaterra y Viena, Austria

Empleados: 251-500

Funding: \$275.000.000 USD

Patentes: 25

71

Perfil: DAQRI, es la compañía de tecnología de realidad aumentada líder en el mundo.

- DAQRI Visual Operating System es una empresa innovadora de vanguardia, donde se potencia un ecosistema de productos, el cual incluye DAQRI Smart Helmet, DAQRI Smart Glasses y DAQRI Smart H.

Problemas:

- Mejorar la eficiencia, aumentar la producción y mejorar la seguridad de los trabajadores y las empresas.

- Con la realidad virtual se mejora el rendimiento de los trabajadores, dado que se tiene la información en tiempo real.

- Captura los datos del medio ambiente, tales como objetos físicos y relaciones espaciales, para permitir realizar un seguimiento y proyectar ricas visualizaciones en 3D.

- Seguridad de los trabajadores en la vigilancia de equipos.

- Mapas 3D de equipos e infraestructura, utilizando las capacidades de mapeo ambiental.

Soluciones: la empresa ofrece varios servicios de realidad virtual y aumentada, los cuales están enfocados en disminuir los tiempos de respuesta de los trabajadores, mejorar los tiempos a la hora de ensamblar productos y tener apoyo de expertos cuando se presente un problema por medio de :

* **Smart glasses:** transmite información en tiempo real a los trabajadores para que realicen tareas asignadas.

* **Smart helmet:** da a los trabajadores información distribuida por segmentos, colores o daños, al igual que el conocimiento de la situación en el campo real. De esta manera, se mejora la eficiencia mediante la reducción de la cantidad de movimiento y la necesidad de una ubicación centralizada.

* **Realidad aumentada en automóviles:** mejora la experiencia de los conductores, al darle información de distancia con los otros carros, en cuanto al tiempo de frenado y cuanto se debe acelerar para pasar al siguiente carril.

* **Plataforma y herramientas Daqri:** en esta plataforma, se puede ingresar toda la información que se desee que los trabajadores tengan en sus dispositivos.

* **Cámaras y sensores:** atraen información del medio, con los cuales se recopila información, la cual después será generada y analizada para mejorar el rendimiento de los trabajadores.

Adoptantes tempranos: empresas de manufactura, empresas del sector automotriz, empresas de mantenimiento y control de equipos, colegios, universidades, sector de la medicina, empresas de entretenimiento digital, deportes e industria Militar.

Canales:

- Canales de pago a través de la compra vía página web .
- Venta directa en las oficinas.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

- Empresa con 76 patentes.
- Posee un producto diferenciador, dado que cuenta con *un software y un hardware* que pueden adecuarse a diferentes industrias.
- Capital intelectual que apoya el desarrollo del producto y se adaptada a las diferentes industrias.

Recursos humanos: ingenieros con experiencia en 4D, ingenieros en ciencias de la computación, ingenieros holográficos.

Aliados claves: sin información.

Propuesta y atributos de valor: posee un *software* y un *hardware* que se adaptan a cualquier industria, los cuales a través de la realidad virtual pueden mejorar los procesos y generar eficiencia en los trabajadores, dado que tienen la información en tiempo real y pueden solucionar los problemas en menor tiempo.

Aliviadores de dolores: los productos de la compañía ayudan al cliente a mejorar el rendimiento y los tiempos de reacción de los empleados, dado que los servicios son personalizables y tienen la capacidad de integrarse con los *software* de muchas empresas, asimismo, se mejoran las tareas y los tiempos de respuesta de los trabajadores.

- Es una herramienta que ayuda a mejorar la productividad de los trabajadores, por medio de las gafas de realidad virtual, las cuales poseen contenidos necesarios para realizar las labores en el momento.

Fuentes de ingreso: por venta de productos:

- *Smart Glasses Daqri*: \$ 4.995USD, las cuales incluyen:

*1 *Daqri*: lentes inteligentes.

*Acceso a las herramientas de desarrollo, a través de extensión de voz.

*Actualizaciones OTA.

*Gestión de dispositivos para las empresas.

Inversionistas: Philip Tolk, Brian Mullins, Gaia Dempsey, *Tarsadia Investments*.

Métricas claves: número de clientes.

ATHEER



URL: <http://atheerair.com/>

Año de fundación: 2011

Ubicación: California, Estados Unidos

Cobertura: mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$35.328.066 USD

Patentes: 35

73

Perfil: *Atheer*, es la empresa pionera de plataforma de gafas inteligentes AiR (Realidad interactiva aumentada), diseñada para mejorar la productividad y la seguridad de los profesionales. La misión de *Atheer* es conectar los espacios de trabajo digitales y físicos.

Problemas:

-Permitirles a los usuarios ver la información de trabajo crítica, directamente en su campo de visión e interactuar con ella usando gestos familiares, comandos de voz y seguimiento de movimiento.

- Con *AiR Enterprise Suite*, los usuarios pueden contar con expertos remotos, los cuales se comunican a través de video llamadas y pueden recibir orientación, a través de anotaciones de imágenes en tiempo real para aumentar la eficiencia, todo sin dejar de centrarse en la tarea en cuestión.

Soluciones: la plataforma *Atheer AiR* consta de los siguientes elementos:

-*AiR Glasses*, gafas inteligentes 3D.

-Sistema operativo AiR basado en *Android*.

-*AiR Enterprise Suite*, basada en la nube y centrada en la colaboración.

Adoptantes tempranos: médicos, diseñadores, empresas de manufactura, músicos, constructores navales, científicos, arquitectos.

Canales: a través de la página Web de la empresa.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

- 5 patentes.

- Diseño a la medida de las gafas de realidad aumentada.

- Producto basado en *software Android*.

- Servicio de apoyo, con asistencia remota las 24 horas al día.

Recursos humano: ingenieros de *software*, ingenieros de desarrollo de *software* en test.

Aliados claves: Android, Epson, ODG, Vuzix, Recon.

Propuesta y atributos de valor:

- Los desarrolladores y empresas de todo el mundo, aprovechan la plataforma *AiR* y su *AiR SDK* abierto (kit de desarrollo de *software*), para crear aplicaciones empresariales y flujos de trabajo para tareas de alto valor en el sector industrial, energía, sanidad, seguros, construcción y logística.

- Permite hacer video llamadas a expertos remotos, ofreciéndoles asistencia en tiempo real.

- *AiR Enterprise*, ofrece documentación altamente contextual, imágenes, videos, modelos 3D, guía de tareas paso a paso, experiencia remota y otros recursos para sus trabajadores industriales móviles, según lo que necesiten, con las gafas inteligentes que elijan.

Aliviadores de dolores:

- Personalización de los contenidos en el *software*, los cuales ayudan a mejorar el desempeño laboral.

- Se adapta a distinta gafas del mercado.

- Las gafas *AiR*, les permiten a los usuarios ver la información crítica del trabajo, directamente en su campo de visión e interactuar con ella, usando gestos familiares, comandos de voz y seguimiento de movimiento.

Fuentes de ingreso: venta de productos como desarrollo de contenidos en plataformas web, el cual puede ser utilizado en *smartglass*.

Inversionistas: *Soulaiman Itani, Signatures Capital, Streamlined Ventures, FundersClub, Sherpa Capital, Signatures Capital, Streamlined Ventures, Flex Lab IX, Shanda Group, RONAHoldings.*

Métricas claves:

- Nuevos desarrollos y aplicaciones en Android.

- Nuevos clientes y usuarios.

UPSKILL (previamente APX LABS)



URL: <https://upskill.io/>

Año de fundación: 2010

Ubicación: Virginia, Estados Unidos

Cobertura: mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$28.612.936 USD

Patentes: 2

Perfil: *Upskill* (anteriormente *APX Labs*), es el líder más confiable de la industria en tecnología portátil, para la empresa global. Su robusta plataforma, *Skylight*, conecta a la fuerza de trabajo industrial con las personas, los procesos, la información y el equipo.

Problemas: existe para que las organizaciones en el mercado global competitivo, aumenten la productividad, mejoren la calidad, reduzcan los costos, capaciten a nuevos trabajadores, conserven el conocimiento de cada trabajador y proporcionen una base sólida para nuevas inversiones.

Soluciones:

- *Software* de realidad aumentada.
- Plataforma *Skylight*: interfaz de *software* simple e intuitiva, disponible directamente en su línea de visión para los trabajadores, a través de gafas inteligentes.

Adoptantes tempranos: algunas de las empresas son: Coca Cola, Boeing, GE Aviación, GE Healthcare, Delta, Jabil, Toyota, General Electric, Bayer, Tesla, Canon.

- También se incluyen empresas automotrices, aeronáuticas, manufactura, medicina.

Canales: por medio de la página web, visitas a la empresa física y vía telefónica.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: 5 patentes.

Recursos humanos: ingenieros de *software*, ingenieros de desarrollo de *software* en test.

Aliados claves:

- Empresas vendedoras de gafas de realidad aumentada: Epson, Glass, Vuzix, ODG, Realwear, Microsoft Hololens, Sony, Androidwear.

- Empresas proveedores de tecnología: Airwatch, Nuance, Intel, Google, PTC, SAP, Dell.

Propuesta y atributos de valor: El producto de *software*, *Skylight* de *Upskill*, se ejecuta en muchos tipos de dispositivos, integrándose con los sistemas comerciales existentes y se utiliza actualmente en una amplia gama de operaciones industriales incluidas la fabricación, la reparación, la capacitación y el cumplimiento.

- Con *Skylight*, los trabajadores realizan el trabajo más rápido y con mayor precisión, al conectarlos con las personas de las cuales requieran información y el equipo que necesitan, mientras permanecen con las manos libres para concentrarse en sus tareas y sus herramientas. Dentro de las funciones se encuentran:

- * Instrucciones de tareas de acceso guiadas.
- * Listas de control de seguridad.
- * Documentar los pasos críticos y crear registros de auditoría.
- * Iniciar llamadas y transmisión en vivo con expertos remotos.
- * Monitorear datos en tiempo real.
- * Recibe alertas en tiempo real y notificaciones de tareas.
- * Trabajar con objetos y herramientas conectadas.
- * Ver y capturar fotos y vídeos.

Aliviadores de dolores:

- Se integra con varios *software*, ya establecidos en las empresas.
- Implementación en la nube.
- Es compatible con la normativas de las empresas de seguridad, gestión de dispositivos móviles (MDM) e inicio de sesión único (SSO).

- Trabaja en conjunto con los sistemas existentes y las inversiones de TI, mediante la sincronización a través de conectores de datos.

- Desarrollar aplicaciones de AR, usando la funcionalidad de arrastrar y soltar sin código, a través del *Upskill Aplicación Builder*.

- Es compatible con gafas inteligentes actuales de las empresas, y con los nuevos dispositivos de medida que entren en el mercado.

Fuentes de ingreso: venta de productos, a través del *Software* de realidad aumentada, enfocados en la plataforma *Skylight*, las cuales están alineados con las *smartglasses*.

Inversionistas: Brian Ballard, Chris Hoyt, Craig Cummings, Jeffrey Jenkins, Sean Lane, *New Enterprise Associates*, *Salesforce Ventures*, *GE Ventures*, *CNF Investments, LLC*, *Work, Bench*, *Stony Lonesome Group*, *First Star Ventures*, *HorizonX Ventures*, *SineWave Ventures*, *The Boeing Company*.

Métricas claves: premios que les han otorgado:

- Inc Best Workplaces.
- *Gartner 2014 cool vendor*.
- *World Economic Forum*.
- Premio IDC
- Empresario del año EY.
- Premio CNBC Disruptor 50.
- 32% mejora media del rendimiento del trabajador de los clientes de *Skyligh*.

FIELDBIT



URL: <http://www.fieldbit.net/>

Año de fundación: 2013

Ubicación HaMerkaz, Israel

Cobertura: mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$2.000.000USD

Patentes: 3

77

Perfil: *Fieldbit* desarrolla, vende y comercializa una innovadora solución de *software*, para la automatización y visualización de servicios de campo, mantenimiento y procesos de reparación.

Problemas:

-El sistema *Fieldbit* es el *software* a nivel empresarial que integra, en conjunto con unas gafas inteligentes, tecnología de realidad aumentada y computación, basada en la nube para proporcionar al personal de la empresa, herramientas innovadoras con el fin de reducir el tiempo de inactividad, busca mejorar la productividad, garantizar el cumplimiento y aumentar la seguridad.

- La solución de la empresa, incluye *hardware* manos libres, plataforma SaaS, aplicaciones móviles y la gestión del conocimiento, permitiendo a los ingenieros de campo recibir, enviar y gestionar la información en tiempo real y con total seguridad.

- *Fieldbit* también equipa a los usuarios finales, con el fin de resolver sus problemas básicos y realizar diagnósticos más precisos, con la

orientación a distancia, reduciendo así la necesidad de visitas a los sitios de campo.

Soluciones:

- *Fieldbit Hero*: plataforma en la nube, diseñada para instalarse fácilmente, sin necesidad de *hardware* o *software*, solo se tiene que descargar la aplicación móvil y queda listo para ser usado.

Es una plataforma de colaboración interactiva para los servicios de campo, lo que permite el intercambio bidireccional de video en vivo, en tiempo real, por medio de realidad aumentada (anotaciones), mensajería y voz, entre los expertos y técnicos en el campo.

- *Fieldbit Cosmic*: es un *software* de nivel empresarial, que permite ampliar la funcionalidad *Fieldbit*, mediante la conexión a otros sistemas dentro de su organización; éstos incluyen los sistemas de base de conocimientos de *back office* como por ejemplo, ERP, CRM y sistemas de control como Scada, PLC, instalados en la planta de producción, u otros equipos.

Adoptantes tempranos: empresas de químicos, empresas enfocadas en la medicina, empresas enfocadas en la fotografía, empresas de software, fabricantes de maquinaria para imprimir, fabricantes de maquinaria, fabricantes de dispositivos médicos, empresas Industriales como: *Air liquide*, *Atlantic Zeiser*, *Atlas Copco*, *Autojet*, *BD*, *GROB*, *Intel*, *Kodak*, *Kurtz ersa*, *K. Walter Service Corporation*, *La DWP*, *Mekorot*, *The Linde group*, *Wartsila*, *Xerox*.

Canales: por medio de la página web.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: 2 patentes y la plataforma en la nube para aplicaciones móviles.

Recursos humano: ingenieros de *software* e ingenieros de desarrollo de *Software* en Test.

Aliados claves: *Actemiun*, *ADST co., ltd*, *Amdocs*, *Axians*, *Clicksoftware*, *Epson*, *ODG*, *Rasters products*.

Propuesta y atributos de valor: el innovador *software*, permite a los expertos desde la distancia, enviar instrucciones visuales precisas a los

técnicos de campo, utilizando la realidad aumentada en tiempo real; asimismo, les permite realizar videos en directo y mensajería por voz.

- El soporte para gafas inteligentes, permite a los técnicos colaborar con los expertos, mientras que sus dos manos están libres para trabajar en los arreglos de maquinarias complejas. El sistema también permite a los centros de llamadas y técnicos, guiar de forma remota a sus clientes, evitando así costosas visitas al lugar de la empresa.

Aliviadores de dolores: plataforma de gestión del conocimiento, centrada en expertos que están pendientes y ayudan a resolver los problemas en tiempo real.

Se ha creado una plataforma de *software*, diseñado para hacer frente a los problemas claves de las empresas. *Fieldbit* permite a los trabajadores hacer el trabajo correctamente la primera vez, por lo que será capaz de mejorar, maximizar el tiempo de operación y aumentar la productividad de los técnicos.

Fuentes de ingreso: inversiones privadas, por medio de rondas de inversión y venta de productos.

Inversionistas: *Evyatar Meiron*, *Partam Hightech*, *Atooro fund*, *Actemium*, *Axians*.

Métricas claves: 1.000.000 de descargas, a través de la app.

SCOPE AR



URL: <http://scopear.com/>

Año de fundación: 2010

Ubicación: Alberta, Canadá

Cobertura: Canadá y Estados Unidos

Empleados: 1-10

Funding: \$2.120.000 USD

Patentes: 0

79

Perfil: *Scope AR*, proporciona soluciones de capacitación de realidad aumentada. Se encuentran liderando el camino en este mercado emergente, utilizando lo último en gafas y *software* aumentados, para proporcionar una solución de capacitación en superposición en 3D.

Problemas:

- Para ver: el *software* ayuda a los trabajadores a generar instrucciones en una capa de animación, la cual se encuentra disponible en su equipo y muestra una vista desde cualquier ángulo con *WorkLink*.
- Conecta con expertos en tiempo real, para la orientación en vivo, la cual se apoya en un conjunto de herramientas de realidad aumentada con AR remoto.
- Permite el acceso a herramientas al alcance de AR desde cualquier dispositivo, incluyendo las tabletas y los vasos, por medio de la descarga de una aplicación.

Soluciones:

- *WorkLink*: es la plataforma de creación de contenidos, la cual permite el desarrollo de las instrucciones de trabajo de realidad aumentada, permitiendo utilizar modelos 3D, agregar animaciones atractivas, texto, imágenes, vídeos y listas de control.
- *AR remoto*: permite a la empresa conectarse con los expertos a distancia, al igual que a los trabajadores en tiempo real para colaborar a través de una tarea.
- App pública para realizar recolección de datos.

Adoptantes tempranos: empresas con producciones grandes, o de manufactura, entre las cuales se encuentran: Toyota, *FMC technologies*, NASA, Philips, PACCAR, W21C, Epson, Spartan Control, Tecterra.

Canales: Por medio de la página web.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: tabletas, teléfonos y wearables.

Recursos humanos: ingenieros de *software*, diseñadores 3D.

Aliados claves: Microsoft hololens, Tango, Nestle, Toyota, Boeing.

Propuesta y atributos de valor: los expertos en la materia, proporcionan orientación instantánea y en vivo. Además de esto, la colaboración se puede realizar desde casi cualquier dispositivo u ordenador, permitiendo a las organizaciones mejorar sus procesos o tareas y poder tener una reducción de tiempo.

- Instantáneamente se puede contactar con un experto, lo cual permite mejorar las habilidades del trabajador y se tiene mayor información para resolver la tarea en menor tiempo.

Aliviadores de dolores: el *software* ayuda a los trabajadores a tener una mejor productividad en el trabajo, disminuyendo el tiempo de respuesta. A través del apoyo virtual instantáneo de expertos, se mejora además el trabajo en un 25%.

- Las animaciones en 3D, ayudan a mejorar la visión y las tareas de los trabajadores, ayudando a que éstos entiendan las actividades que se deben realizar y la manera de resolverlas.

Fuentes de ingreso: inversiones privadas por medios de rondas de inversión, *New Stack Ventures*.

Inversionistas: David Nedohin, Graham Melley, Scott Montgomerie, Y Combinator, *Susa Ventures*, *Presence Capital*, *New Stack Ventures*.

Métricas claves: mejora el trabajo en un 25%.

- 500.000 descargas, por medio de la app.

HUMAN CONDITION SAFETY



URL: <http://www.hcsafety.com/>

Año de fundación: 2014

Ubicación Nueva York , Estados Unidos

Cobertura: Nueva York , Estados Unidos

Empleados: 11-50

Funding: \$ 12.924.457 USD

Patentes: 0

81

Perfil: HCS, desarrolla una plataforma de vestibles industriales para evitar lesiones y reducir las muertes en entornos laborales peligrosos.

Problemas: la empresa ayuda a los empleadores y los trabajadores, a mantener los lugares de trabajo más seguros, mediante el uso de la tecnología para reducir las lesiones y las muertes.

Soluciones: plataforma virtual en la nube que ayuda a disminuir los accidentes de trabajo.

- La tecnología de HCS incluye dispositivos portátiles e inteligencia artificial.
- El modelado de información y computación en la nube, crea un ecosistema, el cual mantiene a los trabajadores más seguros en los sectores en donde hay un mayor riesgo de lesiones físicas.

Adoptantes tempranos: empresas de construcción, fabricación, distribución y sectores industriales pesados y clientes de clase mundial, incluyendo TrueBlue, Turner, el DPR, y Bechtel.

Canales: por medio de la página web.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: plataforma virtual con inteligencia artificial, modelado de información y computación en la nube.

Recursos humanos: ingenieros de sistemas.

Aliados claves: AIG, IBM.

Propuesta y atributos de valor: disminuir el nivel de accidentes en las labores cotidianas de los trabajadores.

- La incorporación de dispositivos portátiles, la inteligencia artificial, la construcción de modelado de la información, la computación en la nube y la suite de productos, están diseñados para las industrias que tienen el mayor riesgo para los trabajadores; incluyendo la fabricación, la energía, el almacenamiento, la distribución, y la construcción.

Aliviadores de dolores: la tecnología de HCS crea y mejora la reducción de la frecuencia y la gravedad de las lesiones relacionadas con el trabajo.

- HCS despliega los productos a los líderes de la industria de la construcción, la fabricación, la distribución y el sector industrial pesado.

Fuentes de ingreso: inversiones privadas, por medio de rondas de inversión y la venta de productos.

Inversionistas: sin información.

Métricas claves: sin información.

FEO AR



URL: <https://www.feo-ar.com/>

Año de fundación: 2016

Ubicación: Holanda

Cobertura: Holanda

Empleados: 11-30

Funding: sin información

Patentes: 0

83

Perfil: FEO AR, es una empresa enfocada en soluciones de realidad aumentada, la cual se especializa en la industria marítima. Se encarga de *AR Smartware*, un *software* de soluciones de conectividad y de implementación de productos de realidad aumentada.

Problemas: la empresa busca solucionar la optimización de los procesos de las empresas marítimas.

- El objetivo es impulsar el potencial de la ingeniería marítima de todo tipo, suministrando los conocimientos adecuados en cualquier momento y en cualquier lugar del mundo, sin importar donde se encuentren. De esta manera, se reduce el costo en viajes, se aumenta la precisión de la localización de averías y se optimiza la operación de la embarcación.

Soluciones: la empresa se concentra en *Smartware*, *software* y en soluciones de conectividad para la industria marítima.

- La plataforma apoya con los siguientes componentes:

*Experto en vídeo de apoyo en cualquier parte del mundo.

*Acceso a base de conocimientos instantánea.

*Inteligencia de negocio.

*Administración de tareas.

**Big Data Solutions*.

Adoptantes tempranos: enfocado en realidad aumentada para la industria naval y marítima.

Canales: a través de visitas a las instalaciones y por medio de la página web.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: *software* especializado en empresas marítimas.

Recursos humano: ingenieros de *software*, especialistas en temas marítimos y personal de mantenimiento de maquinaria marítima.

Aliados claves: empresas que desarrollan gafas inteligentes, empresas de celulares y Tablet, empresa de *hardware* para el *Vuzix M300.

Propuesta y atributos de valor: solucionar problemas de la industria marítima, principalmente cuando los barcos no se encuentran en puerto y se tienen que realizar tareas en las que el personal no se encuentra suficientemente capacitado.

Aliviadores de dolores: la principal ventaja de este *software*, es que puede tener un ingeniero, técnico o miembro de la tripulación con

experiencia a bordo del buque y un experto en la costa, lo que da un gran cambio en el costo y la capacidad de su fuerza de trabajo.

- Permite aumentar el conocimiento de los empleados, dado que se tiene una base de datos con mayor información.

Fuentes de ingreso: venta de productos y servicios por medio de la página web.

Inversionistas: PortXL.

Métricas claves: sin información.

UBIMAX GMBH



URL: <http://www.ubimax.com/index.php/en/>

Año de fundación: 2014

Ubicación: Bremen, Alemania

Cobertura: mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$ 6.000.000USD

Patentes: 0

Perfil: *Ubimax* ofrece soluciones informáticas portátiles para trabajadores, con el objetivo de mejorar los procesos comerciales.

- Líderes en *Enterprise Wearable Computing* y soluciones de realidad aumentada.

Problemas: ayudar a los trabajadores de primera línea y los que tienen que realizar tareas manuales, para maximizar su productividad y hacer su trabajo más atractivo.

- La empresa nace para mejorar el rendimiento de los trabajadores, a través de un *software* y un *hardware* que apoyan los procesos de:

*Organización de inventarios.

*Instructivos para ensamblaje.

*Servicio de información y estadísticas para inspectores, y soporte remoto.

Soluciones: *Ubimax Frontline* es el producto estrella, el cual posee un *software*, con los siguientes servicios:

1. Gestión de dispositivos.
2. Gestión de usuarios.
3. Administración de personal.
4. Informes y análisis.
5. Integración de sistema.
6. Motor de flujo de trabajo.
7. Salida de representación.
8. Reconocimiento de entrada.
9. Llamadas de video en vivo.
10. Reconocimiento de imagen.
11. Integración del sensor y la IO.
12. Realidad Aumentada y Seguimiento.
13. Localización y navegación.
14. Tecnología de confirmación.
15. Documentación

- Igualmente, posee un *hardware* con los siguientes elementos: gafas, cascos, smartwatches, dispositivos de confirmación.

- Servicios: consultoría de negocios y tecnología, configuración y desarrollo de software, desarrollo de aplicaciones piloto, asistencia y soporte técnico.

Adoptantes tempranos: BMW, Audi, Volkswagen, Samsung, DHL, Daimler, Succeed, Fendt, Intel, John Deere, Konid, Basf, Ricoh, Vodafone.

Canales: a través de la página web de contacto y visitando las instalaciones en Berlín o Atlanta.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: aliados estratégicos, en los cuales se apoyan para el *hardware* y *software*.

Recursos humanos: administradores de negocios, PHD's en ciencias de la computación, programadores de *Android*, administradores de proyectos, investigadores, ingenieros de *software*.

Aliados claves:

- Aliados de *hardware*: Daqri, Glass, Intel, Koamatc, Meta ,ODG, Optinvent, Proglove, Realwear, Samsung, Soft2tec.
- Aliados de *software*: Abat, Augmate, grupo E & P, Exacta, IBS, PSI, Prisma, SAP.
- Servicios: Computacenter, Wearvision.
- Investigación: Georgia tech, DFKI, Bundesminist.

Propuesta y atributos de valor: la combinación del *software*, el *hardware* y los servicios que ofrecen, son un paquete que ayuda a los

trabajadores que realizan las tareas operativas, logrando de esta manera una mayor rapidez, menos errores, mayor flexibilidad, trabajadores más felices, más seguridad y mayor transparencia.

- Las aplicaciones que tienen el *software* en los diferentes frentes, ayudan a mejorar la logística de los pedidos.

Aliviadores de dolores:

- *xPick*: solución innovadora de preparación de pedidos "pickpor visión", compatible con la preparación de pedidos manuales, llamadas entrantes y salientes, clasificación de las mercancías, gestión de inventarios, manual de preparación de pedidos, mercancías entrantes y salientes, clasificación de las mercancías, inventario y deficiencias.

- *xMake*: mejora el soporte de montaje, posee un seguro de calidad, fabricación y formación.

- *xInspect*: solución innovadora "inspeccionar*por*visión", dirigida a todos los tipos de procesos de servicio y mantenimiento en diversas industrias. Posee además asistencia remota, inspección y formación.

Fuentes de ingreso: venta de productos, Atlantic Bridge, Westcott LLC.

Inversionistas: Westcott LLC, Atlantic Bridge, *German Accelerator Tech*, Hendrik Witt, Jan Junker, Percy Stocker.

Métricas claves:

- 150 empresas de todo el mundo trabajan con Ubimax.
- 30% mayor velocidad.- 20% menos errores.

CUIDADO DE LA SALUD



Las empresas y universidades enfocadas en la medicina, se han visto en la necesidad de utilizar AR y VR para mejorar la modelación de cirugías y tratamientos cerebrovasculares, neuronales y manejo de fobias o miedos. Asimismo, sirve para potencializar las habilidades de aprendizaje de los estudiantes.



RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA CUIDADO DE LA SALUD



MINDMAZE



URL: <http://mindmaze.ch/>

Año de fundación: 2012

Ubicación Suiza

Cobertura: Lausanne, Zurich, Estados Unidos, Francia, Rumania

Empleados: 51-100

Funding: \$108.500.000 USD

Patentes: 4

Perfil: *MindMaze* es una compañía suiza, la cual opera a través de una plataforma en línea para construir interfaces de máquinas humanas intuitivas, combinando realidad virtual (VR), gráficos por computadora, imágenes cerebrales y neurociencia.

Problemas: desarrolla tecnologías que ayudan a los pacientes a recuperarse de lesiones cerebrales. Los productos se basan en juegos y actividades sencillas, con las cuales los pacientes pueden hacer terapias y recibir estímulos positivos para la recuperación de los accidentes.

Soluciones: los productos de la compañía utilizan tecnología de realidad virtual, imágenes cerebrales y juegos para reciclar el cerebro en víctimas de accidentes cerebrovasculares, con soluciones para lesiones de la médula espinal y pacientes con amputación.

- *Mask*: es un *hardware* basado en la realidad virtual para procesar bioseñales, decodificar expresiones faciales de la vida real antes de que aparezcan en la cara del usuario, y replicar éstas en un avatar. Los

impulsos eléctricos de la cara son tomados y analizados con algoritmos patentados, para crear una firma neuronal de las expresiones de un individuo sin entrenamiento o calibración. Permite a los desarrolladores crear personajes jugables que se emocionan en tiempo pre-real.

- *MindMotion™ PRO* es un *software*, que permite llevar la terapia 3D a un entorno virtual para neurorehabilitación a pacientes, de acuerdo a sus necesidades y preferencias, motivándolos a aprovechar al máximo el régimen de entrenamiento terapéutico. Posee una retroalimentación multisensorial en tiempo real, lo que permite que los pacientes puedan controlar su propio rendimiento.

Adoptantes tempranos: clínicas, centros de rehabilitación y pacientes con daños por accidentes cerebrovasculares.

Canales: comunicación virtual y telefónica.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: 2 patentes, *software* y *hardware* propios.

Recursos humanos: ingenieros electrónicos, MBA's en emprendimiento, ingenieros eléctricos, MBA's en marketing, maestría en derecho, Economistas.

Aliados claves: sin información

Propuesta y atributos de valor: utilización de juegos y actividades didácticas, para la realización de terapias que ayudan a la recuperación de pacientes, los cuales han sufrido accidentes cerebrovasculares, en un periodo de tiempo menor que los tratamientos tradicionales.

Aliviadores de dolores: a través de la plataforma, la cual cuenta con herramientas de realidad virtual y aumentada para los pacientes que han

sufrido accidentes cerebrovasculares, los cuales pueden acceder a juegos y actividades terapéuticas, que les posibilitan un tratamiento efectivo y diseñado específicamente por profesionales de la salud para su recuperación.

Fuentes de ingreso: venta de los dos productos: mascarar de realidad virtual y sensores, al igual que el desarrollo de contenidos.

Inversionistas: Tej Tadi, Grupo Hinduja, Leonardo DiCaprio, MedTech Innovator.

Métricas claves: número de empresas que utilizan sus servicios.

PSIOUS



URL: <https://psious.com/>

Año de fundación: 2013

Ubicación: Barcelona, Cataluña, España

Cobertura: mundial

Empleados: 1-10

Funding: sin información

Patentes: 0

91

Perfil: *Psious* ofrece tecnologías de realidad virtual para la psicología. Es una compañía de tecnología de la salud del comportamiento, cuyo producto principal es la plataforma *PsiousToolsuite* de realidad virtual, destinada a brindar valor al tratamiento.

Problemas: los tratamientos psicológicos normales cuentan con diversos escenarios proporcionados por la plataforma, los cuales comprenden una amplia gama de recursos que se emplean para el tratamiento de trastornos de ansiedad, miedos y fobias, así como para la práctica de técnicas de atención y relajación.

Soluciones: la plataforma web y la app de *Psious*, permiten aplicar la realidad virtual mediante un *Smartphone*, unas gafas de RV y un sensor de *biofeedback*. Lo anterior debido a la implicación de cientos de profesionales, los cuales siguen avanzando para ofrecer más y mejores entornos, aplicando así el uso de la RV a un número cada vez mayor de patologías.

Adoptantes tempranos: psicólogos y clínicas de terapia psicológica y psiquiátrica.

Canales: canal de de pago y compra virtuales.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: *Hardware*, *app Psious* y plataforma web.

Recursos humanos: físicos, economistas, abogados, ingeniero eléctricos, diseñadores.

Aliados claves: Sanitas, Hospital del Mar, Clínic Barcelona, Vall d'Hebron Hospital, Universitat de les Illes Balears, TicSalut, UCLA, *Ogilvy Upcelerator*, *Founders Factory*, *TMC Innovation*.

Propuesta y atributos de valor:

- Se observa en tiempo real, aquello que ve el paciente y sucede durante la sesión.
- Controla la experiencia, para adaptarla y personalizarla a las necesidades de cada individuo.
- Monitorea a los pacientes para obtener información gráfica tanto del sensor de *biofeedback*, como de las unidades subjetivas de ansiedad.
- Se obtienen informes automáticos, con el registro detallado de cada sesión, los cuales se guardan en el fichero de pacientes.

Aliviadores de dolores: la plataforma *Psious*, ofrece los beneficios de la realidad virtual de forma rápida y sencilla, a través de su propio teléfono inteligente y gafas VR, sin necesidad de costosas o complejas inversiones en equipos.

- Formación continua con manuales, vídeos formativos y conferencias.
- Nuevos entornos y actualización constante de los recursos.
- Servicio técnico y asesoramiento personalizado.

- Comunidad de profesionales para compartir conocimiento.

Fuentes de ingreso:

- Inversiones privadas, por medio de rondas de inversión.
- Venta del producto, descargas de app y licencias de usuario para la página web.
- Básico: \$39USD al mes.
- Professional: \$99USD al mes.
- Platinum: \$1299USD al año.

Inversionistas: Xavier Palomer, DreamIt Ventures, Caixa Capital Risc, fábrica de fundadores, Rothenberg Venturas, Aviva.

Métricas claves: por medio de testimonios de empresas que han utilizado los productos y les han ayudado a mejorar su rendimiento.

SURGICAL THEATER



URL: <http://www.surgicaltheater.net/>

Año de fundación: 2010

Ubicación: Cleveland, Ohio, Estados Unidos

Cobertura: Estados Unidos

Empleados: 11-50

Funding: \$9.625.000 USD

Patentes: 4

93

Perfil: *Surgical Theatre* se especializa en el desarrollo ágil de aplicaciones médicas para realidad virtual y orientación de imágenes. Los cirujanos han utilizado la tecnología del quirófano en más de 900 casos craneales en todo el país para ayudar a los pacientes.

Problemas: no era fácil que los pacientes pudieran interactuar con los cirujanos en la construcción de un plan de cirugía según las condiciones específicas. Adicionalmente, no se contaban con plataformas que les permitiera a los cirujanos, modelar la intervención quirúrgica, ni capacitar basados en casos de realidad virtual a otros cirujanos y estudiantes.

Soluciones:

- *Telsurmiologica Planner (SRP) SuRgical Planner*, accede a imágenes tradicionales de un paciente, tales como tomografías o resonancias magnéticas, luego procesa la información para crear reconstrucciones de RV específicas, para ayudar al neurocirujano a planificar la cirugía y

educar al paciente sobre su afección neurológica, utilizando una pantalla táctil y auricular VR.

- *Precision VR Viewer*: es una herramienta en la cual participa el paciente y se encuentra disponible en un visor de montaje en pared y en tabletas.
- El visor *Precisión VR*, incluye las reconstrucciones de realidad virtual específicas. Ésta visión interactiva e inmersiva, sirve como un nuevo lenguaje universal entre el médico, el paciente y en algunas ocasiones su familia, para ayudar a educar al paciente sobre su condición médica y su próximo procedimiento.

- *Surgical Navegation Advance Platform (SNAP)*: la plataforma avanzada de navegación quirúrgica o *SNAP*, permite a los cirujanos aplicar planes quirúrgicos específicos del paciente, durante cirugías reales, con la capacidad de ver y saber qué viene después en el campo quirúrgico. Las imágenes detalladas que posibilita *SNAP*, pueden llevar a procedimientos quirúrgicos mucho más precisos que pueden proteger el

cerebro y optimizar los resultados del paciente, al igual que los tiempos de recuperación.

- *VR Studio*: entorno colaborativo en red, multidisciplinario e impulsado por *Precision VR*, el cual permite la revisión, presentación y educación dinámica y específica de cada paciente, permitiendo la interacción entre cirujanos, profesores y estudiantes, a través de la modelación y la revisión de casos clínicos especiales.

Adoptantes tempranos: universidades y clínicas especializadas en neurocirugía.

Canales: comunicación virtual y telefónica y de venta física.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

- 5 patentes.
- *Hardware*: audífonos y gafas de realidad virtual.
- *Software*: *VR Studio*, *Surgical Navigation Advanced Platform (SNAP)* y *Telurmiologica Planer (SRP)*.

Recursos humano: ingenieros, MBA, ciencias matemáticas de la computación, ingenieros de sistemas, ingeniería informática y electrónica.

Aliados claves:

Oculus Rift® y HTC Vive®, *University Hospitals*, *Mayo Clinic*, *Mattel Children Hospital*, *Florida Hospital*, *UCLA*, *NYU Langone*, *Mount Sinai*, *Stanford*, *NorthShore*, *Hoag*.

Propuesta y atributos de valor: permite que el paciente y su familia entienda de mejor manera y en un lenguaje más sencillo, el procedimiento quirúrgico y el tratamiento diseñado para mejorar su calidad de vida. Además, posibilita varios escenarios al momento de realizar los procedimientos en tiempo real, permitiendo que los cirujanos puedan capacitar y enseñar a los estudiantes a través de las plataformas de análisis de casos clínicos particulares.

Aliviadores de dolores: Adicional a los productos que ofrece la empresa, en la que se tiene en cuenta al paciente por medio de una simulación de la cirugía; posee también una plataforma llamada *VR Studio* que es un entorno colaborativo en red, multidisciplinario e impulsado por *Precision VR*, el cual permite la revisión, presentación y educación dinámica y específica de cada paciente.

- Permite a los cirujanos y profesores, guiar a los residentes y estudiantes a través de un caso. Los estudiantes de *VR Studio* se sientan en sillones y se ponen sus auriculares VR, mientras entran en las reconstrucciones de RV específicas del paciente y la patología. Los estudiantes pueden caminar o navegar interactivamente por la reconstrucción, usando un controlador para comprender la anatomía específica del paciente.

- El cirujano o profesor puede controlar la vista del alumno, mientras presenta un caso y posteriormente demuestra técnicas y enfoques quirúrgicos. En el futuro, *VR Studio* se utilizará para mejorar las experiencias de telemedicina, las oportunidades de participación de los pacientes y ampliar los entornos de colaboración.

Fuentes de ingreso: venta de las gafas de realidad virtual y desarrollo de contenidos para monitores, tablet y celulares.

Inversionistas: Alon Geri, Moty Avisar, OurCrowd, HTC Corp, *Innovation Fund America*.

Métricas claves: sin información.

STRIVR



URL: <https://strivr.com/>

Año de fundación: 2015

Ubicación Menlo Park, California, Estados Unidos

Cobertura: Estados Unidos

Empleados: 11-50

Funding: \$5.000.000USD

Patentes: 1

96

Perfil: *STRIVR Labs* usa realidad virtual para ayudar a las personas a aprender y mejorar su rendimiento. La plataforma *STRIVR*, utiliza entornos virtuales inmersivos, para ayudar a las personas a aprender de forma más rápida y efectiva, mejorando el tiempo de reacción.

Problemas:

-*STRIVR*, usa la realidad virtual para mejorar el rendimiento de atletas, marcas y organizaciones de una manera sencilla y permitiendo realizar evaluaciones particulares según las necesidades.

- Su propósito es empoderar a las personas para que rindan al máximo, suministrando las herramientas para experimentar y estar preparados para nuevos desafíos, permitiéndoles ganar confianza en sus habilidades y mejorar diariamente.

- *STRIVR* combina la experiencia y la tecnología del mundo real, para hacer que la práctica no solo sea más efectiva, sino también más placentera.

-También derriba creencias preconcebidas sobre la resistencia al cambio, dado que con este programa, los días de "tener que" se reemplazan por "querer", y los resultados hablan por sí mismos.

Soluciones: *STRIVR*, utiliza la realidad virtual para ofrecer una capacitación para el negocio, la cual va desde empleados de primera línea hasta ejecutivos; distinguiendo a la empresa de los demás, dado que los empleados pueden usar la realidad virtual para entrenarse acerca de cómo realmente quieren trabajar.

- Maneja tiempos y evaluaciones, para obtener información valiosa en tiempo real, lo cual permite evaluar el desempeño de cada situación. Además permite una fácil implementación, para un inicio rápido ya sea para un equipo o para toda la compañía.

Adoptantes tempranos: empresas de varios sectores productivos.

Canales: comunicación virtual y telefónica.



Recursos claves:

Recursos tecnológicos: 1 patente.

- *hardware y software STRIVR.*

Recursos humano: MBA, psicólogos, comunicadores y periodistas, biólogos.

Aliados claves: Google, FOX sports, NFL, Selección Alemana de Fútbol, Selección Americana de Soccer, PEPSI, VISA, Banks Of America, Walmart.

Propuesta y atributos de valor: se desarrollan experiencias inmersivas de entrenamiento de realidad virtual, las cuales inspiran una participación excepcional de los empleados y un mejor rendimiento.

- Al experimentar situaciones de la vida real una y otra vez en la realidad virtual, los empleados dominan las habilidades esenciales para desempeñar sus roles más rápido que nunca.

- *STRIVR* permite resultados empresariales reales, traducidos en reducción de costos y el aumento de la productividad.

Aliviadores de dolores: *STRIVR*, permite que la persona que está utilizando la herramienta pueda practicar en cualquier momento y en

cualquier lugar. En el caso de los jugadores, la realidad virtual permite que se sientan como si estuvieran en el campo, la pista o el hielo.

- La tecnología de *STRIVR* brinda a los atletas, representantes ilimitados en el entorno más realista posible, para que puedan estar preparados cuando realmente lo necesitan.

- A través un entorno inmersivo de realidad virtual, los atletas pueden acelerar su régimen de entrenamiento y nunca perder un latido.

Fuentes de ingreso: producción de contenidos de realidad virtual para diferentes industrias, entre las cuales se encuentran retail, medicina, automotor, transporte y educación.

Inversionistas: Derek Belch, Jeremy Bailenson, Trent Edwards, Signia Venture Partners, BMW i Ventures, Advancit Capital, Presencia Capital, Liga Nacional de Fútbol Americano.

Métricas claves: a nivel deportivo, comparan los resultados iniciales de los equipos que utilizaron la herramienta versus sus marcadores y posiciones finales. Uno de los equipos empezó perdiendo y terminó semifinalista con tres de los mejores juegos de la temporada.

VICARIOUS SURGICAL



URL: <http://www.vicarioussurgical.com/>

Año de fundación: 2015

Ubicación: Massachusetts, Estados Unidos

Cobertura: Estados Unidos

Empleados: sin información

Funding: \$3.200.000 USD

Patentes: sin información

98

Perfil: desarrolla *software* de realidad virtual, para procedimientos de cirugía mínimamente invasivos.

Problemas:

Vicarious Surgical, crea una tecnología que es mejor que las soluciones existentes a un costo significativamente menor.

Soluciones: sin información.

Adoptantes tempranos: clínicas, universidades que tengan carreras médicas.

Canales: sin información.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: sin información.

Recursos humanos: ingeniero mecánico, ingenieros de software.

Aliados claves: sin información.

Propuesta y atributos de valor: *Software* que disminuye el tiempo y los costos en las cirugías invasivas.

Aliviadores de dolores: sin información.

Fuentes de ingreso: inversiones privadas, por medio de rondas de inversión. De resto no hay información en la página.

Inversionistas: Adam Sachs, Sammy Khalifa, Wei Guo, UpHonest Capital.

Métricas claves: sin información.

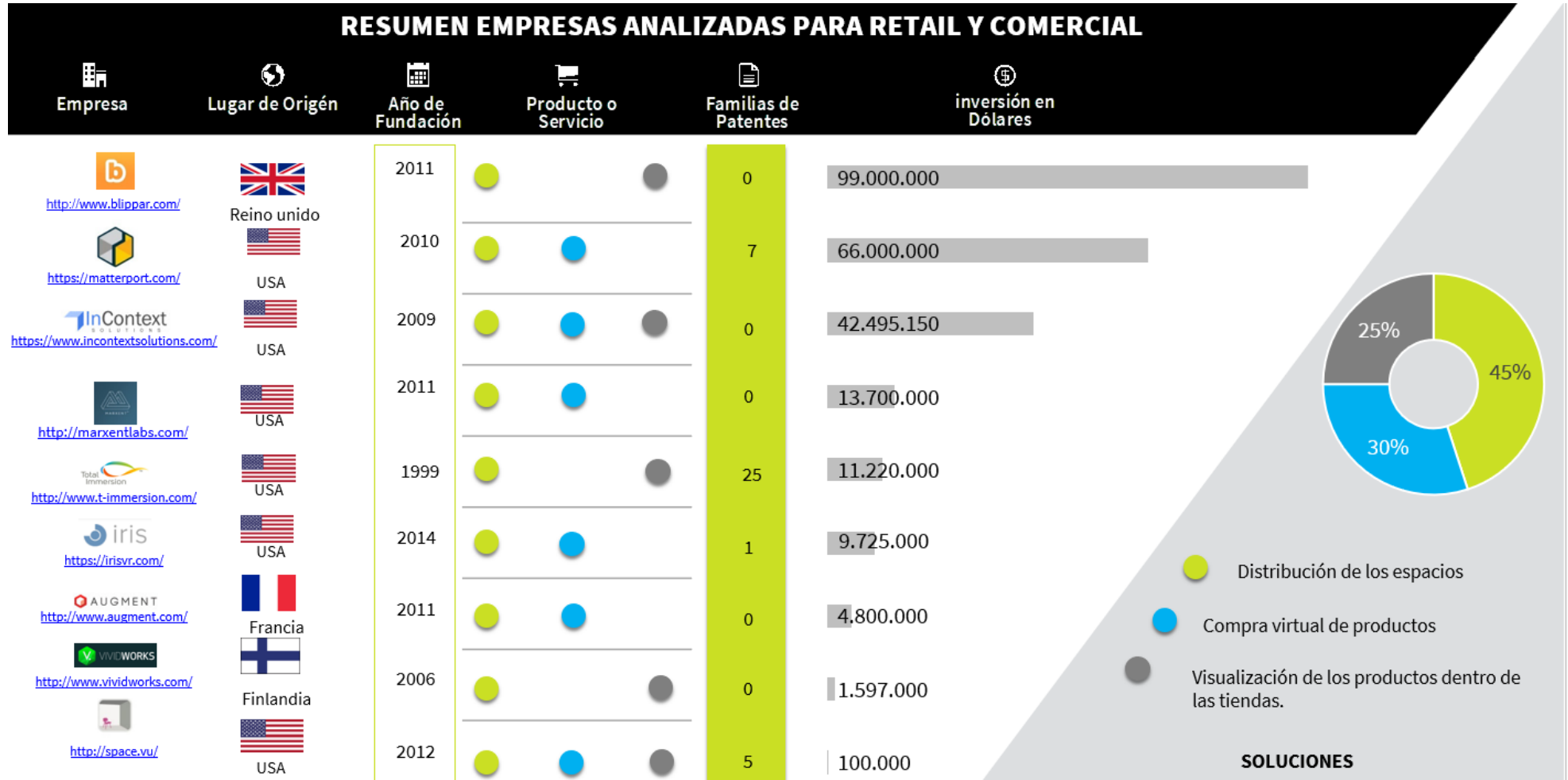
RETAIL Y COMERCIAL



Por medio de simulaciones en RV y RA se busca optimizar la compra ayudando a mejorar las ventas, experiencia de clientes en las tiendas y reduciendo el costo de distribución de espacios.



RESUMEN EMPRESAS ANALIZADAS PARA RETAIL Y COMERCIAL



INCONTEXT SOLUTIONS



URL: <https://www.incontextolutions.com/>

Año de fundación: 2009

Ubicación: Chicago, Illinois, Estados Unidos.

Cobertura: Europa y Estados Unidos

Empleados: 51-100

Funding: \$42.495.150 USD

Patentes: 0

101

Perfil: *InContext Solutions* es una empresa especializada en realidad virtual basado en la web, la cual busca soluciones para las empresas fabricantes de productos que se encuentran en tiendas de pequeñas y grandes superficies.

Problemas: existe para mostrarle a los fabricantes, la manera en que sus productos son vistos en las tiendas, centros comerciales y lugares de venta al por menor, permitiendo a los fabricantes y minoristas simular situaciones reales de compra dentro de la tienda; con el propósito de idear, evaluar y activar todo tipo de merchandising, exhibición y presentación en experiencias de compra, al interior de un ambiente de la tienda.

Soluciones: la empresa realiza las siguientes visualizaciones virtuales:
- Crear y modificar nuevas experiencias en las tiendas, por medio de simulaciones de realidad virtual.

*Prueba planograma: sirve para adquirir conocimientos de los compradores y probar sus conceptos al por menor, en la realidad virtual previo a la inversión.

*Identificar el diseño óptimo para los minoristas y los canales principales.

*Prueba de paquete: saber si los compradores pueden encontrar avisos o ubicar fácilmente su nuevo envase y el impacto del mismo en las ventas.

*Señalización o prueba de pantalla: entender la manera en que los compradores navegan por un pasillo y si una nueva imagen o signo, puede alterar la ruta de acceso y la compra.

*Publicidad copia de prueba: diseñar una prueba de una tienda virtual, en paralelo con una prueba de los anuncios tradicionales, para

determinar si el anuncio tendrá repercusiones positivas para las ventas, y ser capaz de demostrar las razones.

**Árboles de decisión del comprador:* captan la manera como los compradores toman decisiones, por medio de un ejercicio de compra virtual a un nuevo nivel, con el propósito de responder a preguntas estratégicas y tácticas de la cartera.

**Investigación cualitativa:* se utilizan estímulos virtuales en los grupos de interés e *IDIS*, con el fin de calibrar la manera en que reaccionarán los consumidores en el mundo real y de esta manera, evitar gastos innecesarios y poder tener información antes de invertir en productos físicos, marketing y otros cambios de la tienda.

Adoptantes tempranos: empresas de productos que son comercializables en almacenes de grandes, medianas y pequeñas superficies como retail y supermercados.

- Otras empresas: bienes de consumo envasados, venta de electrónicos de consumo, restaurantes, tiendas especializadas.

- Marcas de productos como: Coca Cola, Walgreens, Kellogg's, P&G, Nestle, Walmart, HP, Samsung, Bayer, Wendys, entre otros.

Canales: por medio de las visitas a las instalaciones en Londres, Nueva York, Mineapolis y Milwaukee y asesoría a través de la página web.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: plataforma de realidad virtual, basada en el desarrollo de espacios, y disponible en varios sistemas operativos como *Android*.

Recursos humanos: diseñadores de espacios, desarrolladores de *software*, ingenieros de sistemas, investigadores de mercado, diseñadores industriales, maestría en ciencias estadísticas, maestría en ingenierías de *software*.

Aliados claves: Intel, Microsoft, almacenes de cadena o supermercados.

Propuesta y atributos de valor:

- Análisis de diseño para trabajar de una manera más rápida e inteligente y tomando decisiones que generen más rentabilidad.

- Permite construir nuevas ideas en una tienda virtual, logrando así mitigar problema en el montaje; permitiendo visualizar las ubicaciones que son más estratégicas para los productos, generando la rentabilidad por la recompra de éstos.

- La realidad virtual, da la libertad para entender el comportamiento del comprador, sin moverse de su escritorio.

Aliviadores de dolores: adquirir conocimientos de los compradores, al probar sus conceptos en compras al por menor y antes de invertir.

- Prueba la realidad virtual, elimina las conjeturas y mantiene sus nuevas ideas en secreto hasta que esté listo para el lanzamiento.

Fuentes de ingreso: venta de productos, por medio del desarrollo web de contenidos virtuales.

Inversionistas: Bob Gillespie, Rich Scamehorn, Tracey Wiedmeyer, Intel, Hyde Park Venture Partners, Beringea, Hyde Park Angels, Plymouth Growth Partners, InvestMichigan, AMD, Venture Lending & Leasing V, Ramsthal Investment.

Métricas claves:

- Muestras de experiencias con clientes, las cuales son transmitidas a través de videos. 103
- Los vendedores muestran el trabajo de realidad virtual que se realizó para el cliente y como éste mejoró sus servicios.
- Muestran los premios otorgados.

MATTERPORT



URL: <https://matterport.com/>

Año de fundación: 2010

Ubicación: California, Estados Unidos

Cobertura: Europa y Estados Unidos

Empleados: 101-250

Funding: \$66.000.000 USD

Patentes: 7

104

Perfil: *Matterpor*, es una compañía de tecnología de medios inmersiva, la cual se encuentra revolucionando el mundo 3D / VR. Su equipo ha construido el primer sistema integral para crear, modificar, distribuir y navegar versiones envolventes en 3D y realidad virtual (VR).

Problemas: provee una mejor visión de los espacios, logrando ser más interactivos y con más lugares de interés, gracias a su formato 3D, el cual da la sensación de que uno se encuentra en el lugar y no viendo fotografías o videos.

Soluciones: los productos son:

- *Matterport Pro Camera*: sirve para capturar espacios reales en 3D, recopilando datos visuales y espaciales precisos para mapear áreas enteras en minutos. La nube de *Matterport* sirve para procesar y alojar modelos 3D.

- *Matterport Portal*: es un sistema para ver, editar y gestionar modelos, a través del cual se comparte con otras personas y se genera una colaboración con colegas.

- *Matterport 3D Showcase*: es un reproductor de medios 3D, basado en un navegador que le permite a cualquier persona ver modelos en tercera dimensión en su navegador, sin necesidad de un *software* adicional.

- *Matterport Core VR*: son todos los espacios que se pueden convertir a realidad virtual. Cuentan con experiencia en *Samsung Gear VR* o *Google Cardboard* (en versión beta) y con soporte para dispositivos adicionales.

Adoptantes tempranos: agencias inmobiliarias, restaurantes, almacenes de cadena, arquitectos, empresas de construcción e ingeniería, diseñadores de interiores, turismo y hotelería, museos, universidades, inmobiliaria residencial, alquileres de vacaciones.

Canales: por medio de compra en la página Web y cuenta con un botón de compra del producto.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos cámara *Matterport Pro2 3D*, software especializado para tomar capturas en 3D, servicios de Cloud, aplicaciones en *Android* y *Apple*, 4 patentes.

Recursos humanos: ciencias de la informática, licenciatura en ciencias de la computación, licenciatura en ciencias en ingeniería.

Aliados claves: *Android, Apple, Google, AME Cloud Ventures, AMD Ventures.*

Propuesta y atributos de valor: paquete de servicios en 3D y VR, el cual ayuda a diferentes sectores a modelar espacios en 3D, los cuales pueden ser alojados en diferentes dispositivos, entre los que se encuentran celulares, tablet's, además de poseer un alojamiento en la nube.

- Los servicios benefician a los compradores, puesto que dan un valor agregado a sus bienes y muestran los productos como si la persona estuviera en el lugar, lo que puede dar una idea de la distribución y los espacios.

- Cualquier negocio puede aprovechar la visualización asequible, rápida y de alta fidelidad de los espacios reales, para toma de decisiones antes de hacer una compra o una modificación de espacios, generando una ganancia en términos de eficiencia.

Aliviadores de dolores:

- Ayuda a ser mas ágil la visualización de los espacios.

- Ayuda en la venta de productos inmobiliarios, dado que genera un valor agregado y las personas pueden observar en un formato casi real, el inmueble que van a conseguir.

- Ofrece a los visitantes una sensación real de su experiencia, incluso antes de que lleguen. Cuando se atiende al público a distancia, las experiencias de *Matterport* hacen que los alojamientos destaquen.

- Con el fin de atraer personas de otras partes, se muestran los lugares por medio de contenidos virtuales en 3D.

Fuentes de ingreso:

Basic: \$49USD al mes.

Professional: \$99USD al mes.

Bussiness: \$149USD al mes.

Inversionistas: Dave Gausebeck, Matt Bell, Mike Beebe, Y Combinator, Greylock Partners, DCM Ventures, Felicis Ventures, Qualcomm Ventures, BoxGroup, AME Cloud Ventures, Lux Capital, Rothenberg Ventures, Red Swan Ventures, GIC, Sound Ventures, iGlobe Partners, News Corp., Navitas Capital, Luminari Capital, Blake Krikorian, CBRE Group, Gordon Segal, Ericsson Strategic Ventures, AMD Ventures.

Métricas claves: dentro de la página, se muestran estadísticas para cada uno de los sectores:

- Construcción e ingeniería: un 50% de reducción del tiempo de modelado final conforme a la obra y un 15% de aumento en la capacidad del proyecto.

- Alquiler de vacaciones, a través de una tasa.

BLIPPAR



URL: <http://www.blippar.com/>

Año de fundación: 2011

Ubicación: England, United Kingdom

Cobertura: mundial

Empleados: 251-500

Funding: \$99.000.000 USD

Patentes: 0

106

Perfil: *Blippar*, es una empresa especializada en tecnología de realidad aumentada, inteligencia artificial y visión por ordenador. Su producto estrella, es una aplicación de descubrimiento visual, aprovechamiento de realidad aumentada e inteligencia artificial.

Problemas:

-En el mercado global, no es suficiente tener productos presentados de manera tradicional o a través de imágenes sin movimiento en la web; *Blippar*, ayuda a que las empresas puedan tener publicidad en formato 3D y de realidad virtual, ayudando a tener una visión mundial, un aumento en las ventas y una mejor promoción de la marca, dado que los productos no son solo fotos, sino que tienen contenidos informativos, los cuales ayudan al cliente a tomar mejores decisiones.

- A través de *Blippar*, se puede interactuar con los consumidores por medio de objetos cotidianos, para mejorar las comunicaciones de marca y de servicios públicos, por medio de una experiencia digital, llamada Marketing Visual.

- Permite fomentar las ventas, proporcionando a los consumidores una mejor comprensión de la forma en que un producto se puede mirar en cualquier entorno; por ejemplo, da rienda suelta a mezclar y combinar una variedad de estilos y colores que mejor se adapten ellos.

¿Cómo funciona la Startup?:

1. Realidad aumentada:

**Blippbuilder*: ayuda a que las imágenes en formato tradicional cobren vida, por medio de capas de interactividad a sus materiales impresos.

**Blippbuilder escritura*: sirve para realizar tutoriales y visualizaciones de espacio real con productos que ofrecen las empresas.

**SDK*: ayuda a que las empresas monten dentro de la app, contenidos para que los usuarios cuando la utilicen, puedan conocer las especificaciones y datos que la empresa quiera difundir.

2. Visión por computador:

*Objeto y logotipo de reconocimiento/ API: automatizado de etiquetado de imagen. La aplicación permite ver al mundo, la manera como realizan actividades y monitorear las imágenes de la marca.

*Reconocimiento de API de carros: utiliza el aprendizaje profundo y la visión por ordenador, para reconocer cualquier automóvil de Estados Unidos. Construido desde el año 2000 con un 97,7% de precisión.

- Igualmente es capaz de detectar la marca, el modelo y el año y es ideal para empresas y servicios relacionados con automóviles.

*Reconocimiento del rostro AP: reconocimiento de figuras públicas como deportistas, actores, músicos, políticos y figuras históricas.

Adoptantes tempranos: clientes de marcas de productos, los cuales pueden identificar la información de los productos por medio de fotografías. Se incluyen: Condé Nast, Time Inc., Unilever, Procter & Gamble, PepsiCo, Nestlé, Heinz, Coca-Cola, Anheuser Busch, L'Oréal, Universal Pictures, Jaguar, Heineken, Disney, Lexus, Sony, Walmart, SAP, Epson, World Bank Group.

Canales: por medio de una app, la cual se encuentra disponible en *Android* y en *Appstore*.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: JavaScript, desarrollo de app, *software Android* y IOS.

Recursos humanos: historia antigua y moderna, maestría en mercadeo, ingenieros de *software*, desarrolladores web, administradores de empresas, comunicación y diseño, ciencias de la computación, economista.

Aliados claves: sistemas operativos como *Android* e *IOS*, empresas de cloud, creadores de gafas de realidad aumentada, empresas de dispositivos móviles, empresas de *Smartwatch*.

Propuesta y atributos de valor: ayuda a las empresas de venta de productos, proporcionándoles información adicional al cliente final, generando un valor agregado.

- Por medio de campañas de realidad aumentada, se le suministra a los clientes diferentes opciones y especificaciones del producto, así como información relevante acerca de las maneras de utilizarlo y los beneficios.

- Realiza campañas de mercadeo, a través de medios tecnológicos como la realidad aumentada y virtual, mostrando productos innovadores que facilitan la compra.

Aliviadores de dolores:

La app ayuda en diferentes campos y mitiga los problemas de:

- Aprendizaje: los productos aportan entornos interactivos a las aulas, editores educativos, instituciones culturales y lugares de trabajo. Adicionalmente se crean contenidos entre los estudiantes y los profesores.

- **Marcas de productos:** se puede interactuar con los consumidores a través de objetos cotidianos, para mejorar las comunicaciones de marca y de servicios públicos a través de una experiencia digital.

- **Empresas:** etiquetado de la imagen, formación B2B, visualización de productos, integración de *software* y *hardware*.

Fuentes de ingreso: venta de productos, por medio del desarrollo web de contenidos virtuales, servicios *blippar* y publicidad en la app.

Inversionistas: Ambarish Mitra, Jessica Butcher, Omar Tayeb, Steve Spencer, Khazanah Nasional, Qualcomm Ventures.

Métricas claves:

- Cantidad de descargas de la app: 1.000.000.

- Nivel de satisfacción del usuario.

- Empresas que utilizan la app.

- Historias de empresas que han utilizado los servicios y como éstos los han ayudado.

VIVID WORKS



URL: <http://www.vividworks.com/>

Año de fundación: 2006

Ubicación: Finlandia del sur, Finlandia

Cobertura: Finlandia, Dinamarca, Estados Unidos y Japón

Empleados: 51-100

Funding: €1,300,000 Euros

Patentes: 0

109

Perfil: *VividWorks* ofrece una plataforma en línea en 3D, permitiendo la compra en tiempo real, la verificación visual de cualquier contenido de interiores en cualquier momento, y ayuda a los clientes a realizar una compra en cuestión de minutos.

Problemas:

- Proporciona herramientas accesibles, que permiten la personalización visual de los productos, como parte de la experiencia de compra.
- La realidad virtual ayuda a que el cliente vea, de manera más realista y en un periodo corto de tiempo, el detalle del producto que va adquirir.
- El cerebro humano trabaja con contenidos 3D, por lo que empresa ayuda a que los clientes se sientan más a gusto a la hora de visualizar el producto en realidad virtual.

Soluciones: *Plataforma de ventas visuales: es una plataforma de gestión de configuración y visualización de ventas, basada en la web, en la cual se promueven las decisiones de compra de forma más rápida.

*Configuración visual: sistema basado en la nube, el cual permite acceder a la configuración de los productos modulares, y a la visualización de todas las posibles combinaciones de productos en cuestión de minutos.

*Representación de la alta calidad: se utiliza la prestación del servicio de alta calidad, para la configuración del producto fotorrealista, en donde se crean representaciones visuales del mundo real de los productos en línea.

*Realidad aumentada: visualización de los productos en realidad aumentada, lo que proporciona a sus clientes la flexibilidad para explorar todas las opciones disponibles, logrando ver y comprar exactamente lo que necesitan.

***Realidad virtual:** salas de exhibición de realidad virtual, en donde el cliente puede detallar de forma precisa, la ubicación y los espacios que van a diseñar. Permite que el cliente puede tener una visión que refleje la vida real.

Adoptantes tempranos: restaurantes, almacenes de cadena, arquitectos, diseñadores de interiores, turismo y hotelería, museos, agencias Inmobiliarias.

Canales: por medio de canales físicos en las oficinas de Finlandia, Dinamarca, Estados Unidos y Japón.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: contenidos web especializados en realidad aumentada y 3D.

Recursos humanos: ingenieros de sistemas, diseñadores Web, administradores de empresas, maestría en mercadeo, desarrolladores de *software*.

Aliados claves: sistemas operativos como Andorid e IOS, empresas de cloud, Intel, Microsoft partner.

Propuesta y atributos de valor: herramienta basada en la web y con contenido en la nube, la cual ayuda a que los clientes, desde cualquier

parte del mundo se puedan conectar y ver los contenidos que la empresa ofrece. Estos contenidos, están configurados de manera que el cliente cree que se encuentra en el lugar, lo que ayuda a la compra final.

- Permite realizar todo en un mismo lugar, ya que en la plataforma se pueden subir los contenidos, editarlos, posee ayudas de expertos y personas que le ayudan a organizar los contenidos de la mejor manera.

Aliviadores de dolores: la empresa ayuda a que el cliente observe los productos ofrecidos de manera más fácil, dinámica y en formato real, ya que puede visualizar el tamaño, la profundidad y así observar los atributos del producto.

Fuentes de ingreso: venta de productos por medio de desarrollo web de contenidos virtuales.

Inversionistas: Finnvera, Vendep Startup Fund, Jani Parviaine, Miska Visuri.

Métricas claves: sin información.

AUGMENT



URL: <http://www.augment.com/>

Año de fundación: 2011

Ubicación: Paris, France

Cobertura: mundial

Empleados: 11-50

Funding: \$4.800.000 USD

Patentes: 0

111

Perfil: es una plataforma de realidad aumentada, la cual permite a los usuarios, visualizar cualquier tipo de objeto en cualquier entorno del mundo real, a través de una sencilla aplicación móvil.

Problemas: aumenta y acelera el proceso de aprobación del diseño, reduciendo los costes de creación de prototipos.

- En los equipos de ventas, ayuda a incrementar la producción, mejorando el cumplimiento y la eficiencia de los indicadores.
- Como solución de *marketing*, es una estrategia innovadora, dado que aumenta las comunicaciones físicas y en línea, mejorando la participación de los clientes y facilitando la toma de decisiones.
- En las ventas de productos, elimina las conjeturas de los clientes a la hora de saber los tamaños y texturas, ayudándoles de forma virtual a probar los productos, por medio de la realidad aumentada en el hogar, a través de sus teléfonos inteligentes o tabletas antes de realizar la compra.

Soluciones:

- *Augment SDK:* ofrece a los minoristas y fabricantes, soluciones de comercio electrónico de realidad aumentada SDK, disponible para aplicaciones web y para integraciones móviles. SDK permite a las empresas, integrar la visualización de productos de realidad aumentada, a través de sus plataformas de comercio electrónico existentes.
- *Augment desktop:* permite que sean más fáciles de ver y configurar los modelos 3D para las aplicaciones web.
- *Augment app:* visualiza sus propios modelos en 3D, a través de la realidad aumentada en tiempo, escala y entorno real.
- Permite gestionar fácilmente modelos 3D. Igualmente son los encargados de mostrarlos a clientes públicos o privados.

Adoptantes tempranos: bienes de consumo envasados, empaques y organización de productos, arquitectura y construcción, diseño de interiores, supermercados.

- Empresas como Coca Cola, L'Oreal, Casa Madrona, Federal Signal Corporación, Grupo Invercasa, GDF Suez, Siemens, Fabindia.

Canales: por medio de la página, en la cual se encuentran los diferentes paquetes.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

*App en *Android e IOS*.

* *iCloud* para gestionar aplicaciones.

*Empresas productoras de dispositivos como *Smartphone, tablets y Smartwatch*.

Recursos humanos: mercadeo, ingenieros de sistemas, desarrolladores de web, administrador de empresas, ingeniero en investigación y desarrollo, diseñador 3D.

Aliados claves: sistemas operativos como *Android e IOS*, empresas de cloud, Java.

Propuesta y atributos de valor: mejorar la experiencia de un usuario, en cuanto a la accesibilidad de contenidos virtuales que le ayudan a escoger

la mejor opción del producto, visualizando así el lugar, el tamaño, los atributos, y lograr que el pedido tenga las características que el cliente requiere. Todos estos atributos ayudan a que se concrete la compra.

Aliviadores de dolores: el desarrollo de software, que ofrece la empresa *Augment* a los minoristas, genera la capacidad de personalizar la experiencia de compras de sus clientes, mediante la incorporación de la visualización de productos AR en su comercio electrónico y plataformas de comercio móvil. Al tocar el botón de visualización en un teléfono inteligente o tableta, lanza una alerta al espectador dentro de la AR, y le muestra una representación realista del producto, en el entorno del cliente, en tiempo y a una escala Real.

Fuentes de ingreso: venta de productos por planes, por mes, por año, por visitas, y por tipos de paquetes: Básico, Pro y Empresa.

Inversionistas: Cyril Champier, Olivier Mathiot, Salesforce Ventures, Numa, Georges Saier, Stanislas Cromback, Alain Roubach.

Métricas claves: cantidad de empresas que utilizan los servicios, muestran casos de estudio exitosos y colocan los nombres de las empresas.

IRIS



URL: <https://irisvr.com/>

Año de fundación: 2014

Ubicación: Nueva York, Estados Unidos

Cobertura: Estados Unidos

Empleados: 11-50

Funding: \$9.725.000 USD

Patentes: 1

113

Perfil: *Iris* es una herramienta de diseño y presentación de inmersión, la cual envía modelos 3D a la realidad virtual.

Problemas:

- Reducir costos de creación de productos, mejorar procesos visuales y darle profundidad a los diseños en las áreas de arquitectura, construcción, ingeniería, y educación.
- Los diseños en RV en formato 3D, son más seductores y generar un nivel de confianza por los clientes.

Soluciones: la empresa ofrece 2 productos:

- *Prospect*: explora modelos 3D en realidad virtual de forma instantánea.
- *Scope*: panoramas en 360 grados, en cualquier momento y en cualquier lugar.

Adoptantes tempranos: empresas que trabajen en las áreas de: arquitectura, construcción, ingeniería de productos, educación.

Canales: por medio de la página web y la venta directa en las instalaciones físicas.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

- * 1 patente.
- *Empresas desarrolladoras de Gafas de RV.
- *Funciona con dispositivos *Android e IOS, V, ray*.
- **Autodesk 360*.
- **OctaneRender*.
- **Lumion*.
- **Google cardboard*.

Recursos humanos: diseñador web, ingenieros de sistemas, desarrolladores web, diseñadores en 3D.

Aliados claves: sistemas operativos como *Andorid e IOS*, empresas de cloud, IBM, VCC equipos, Revit, Rhino, SketchUp, HTC Vive, Oculus Rift, Gear VR, Google Daydream.

Propuesta y atributos de valor: Los dos productos que ofrece la empresa son complementarios y ayudan a empresas, universidades y a otros clientes a difundir sus productos en formatos no convencionales, los cuales generan valor agregado a sus posibles clientes, dado que muestran productos interactivos y generan visualizaciones en formato real, con amplitud y distribución de medidas, lo cual ayuda a tomar mejores decisiones a la hora de la compra.

Aliviadores de dolores: los productos que ofrece la compañía mejoran los siguientes aspectos a las empresas:

- *Crear diseños en 3D, asociándolos a la realidad virtual.
- *Tener una comprensión intuitiva de altura y profundidad, en un modelo 3D antes de que se construya algo.
- *Revisar todo el archivo 3D como un modelo a escala. Permite rotar la sección y escalar para seleccionar un lugar y comenzar un tutorial.

*Alternar entre diferentes opciones de diseño, por capas de conmutación de encendido y apagado.

*Guardar y administrar las experiencias de realidad virtual de la biblioteca. Igualmente abre los archivos procesados al instante, sin necesidad de convertirlos de nuevo.

*Los productos de 360, son compatibles con todos los dispositivos de realidad virtual.

*Subir un número ilimitado de imágenes en su biblioteca, gestionando centralmente los datos y tener acceso a ellos en cualquier lugar.

Fuentes de ingreso: venta de productos a través de la página web con diferentes planes de financiación como planes individuales, planes colectivos, planes educativos.

Inversionistas: *Nate Beatty, Shane Scranton, Right Side Capital Management, Pritzker Group Venture Capital, Morningside Group, Emergence Capital Partners, Azure Capital Partners, Valar Ventures, FreshTracks Capital, Indicator Ventures, Bob Pasker, Tectonic Capital, Locke Mountain Ventures.*

Métricas claves: por la cantidad de clientes que tienen.

SPACE VIEW



URL: <http://space.vu/>

Año de fundación: 2012

Ubicación: Oregon, Estados Unidos

Cobertura: Estados Unidos

Empleados: 1-10

Funding: \$100.000 USD

Patentes: 5

Perfil: *Spaceview* es una plataforma de realidad aumentada móvil, la cual visualiza productos del mundo real en los espacios virtuales.

Problemas: *Spaceview* existe para transformar la manera en que los productos físicos son vendidos, mostrando a sus posibles clientes la manera en que los productos se verán en su entorno.

Soluciones: plataforma virtual en la nube, la cual mejora el proceso de visualización para profesionales, optimizando el diseño visual, al ofrecer una solución móvil basada en la nube.

- Permite a los usuarios tomar una foto de un espacio y colocar cualquier objeto virtual en perspectiva y a escala real.

Adoptantes tempranos: empresas que trabajen en las áreas de: mercadeo, gestión de eventos, inmobiliario, diseñadores de interiores, medicina, bienes raíces, arquitectura, señalización audiovisual.

Canales: por medio de la página web.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos:

*5 patentes

*Plataformas con IOS y Android.

*Dispositivos móviles.

Recursos humano: arquitectos, ingenieros de software, mercadeo.

Aliados claves:

*Sistemas operativos como *Andorid e IOS*.

**Techstar*.

**Microsoft HoloLens*.

*Oculus Rift.

*Core Technology Solutions (CTS)

Propuesta y atributos de valor: Los beneficios de utilizar la plataforma de *SpaceView* son:

*Acortar el ciclo de ventas, al permitir que el equipo comercial muestre a los clientes la forma como los productos funcionarán en un espacio.

*Colaborarle a los clientes y establecer una visión clara de lo que va a ser entregado.

*Los productos pueden ser visualizados en cualquier tipo de equipo tanto móvil, como de escritorio.

*Se utilizan los últimos protocolos de seguridad y los datos están a salvo y seguros.

*Visualiza y analiza la eficacia del equipo de trabajo, para probar nuevas estrategias.

**SpaceView* permite a los vendedores, colocar un objeto virtual en un espacio real en cuestión de segundos.

Aliviadores de dolores:

**SpaceView* ayuda a disminuir costos y tiempo, ayudando a concretar soluciones para los clientes, por medio de cualquier dispositivo y con solo tomar una foto del lugar, se pueden realizar modificaciones y dar una solución al problema.

**Spaceview* ofrece una representación casi instantánea de una solución propuesta y como se vería en un espacio o lugar específico.

*Con *Spaceview*, es posible proporcionar una prueba de concepto a todos los clientes, proporcionando un mayor nivel de servicio y una mayor confianza en el proceso de la toma de decisiones.

Fuentes de ingreso: venta de productos por medio del desarrollo web de contenidos virtuales.

Inversionistas: Andrew Silluron, Milos Jovanovic, *Right Side Capital Management*, *Portland Seed Fund*, *Starve Ups*.

Métricas claves: el éxito lo miden por los clientes que consiguen, los cuales están mencionados en su página web. También se pueden encontrar los comentarios que hacen clientes de empresas grandes.

MARXENT



URL: <http://marxentlabs.com/>

Año de fundación: 2011

Ubicación: Dayton, Ohio, Estados Unidos

Cobertura: mundial

Empleados: 11-50

Funding: 13.700.000 USD

Patentes: 0

117

Perfil: *Marxent*, ofrece visualización de productos de realidad virtual y aumentada para minoristas y fabricantes de muebles y decoración para el hogar. *VisualCommerce*, la plataforma de productos virtuales, es una plataforma diseñada para administrar y publicar información.

Problemas: la plataforma y las app's ahorran tiempo a los usuarios y disminuyen el número de devoluciones de los artículos comprados, ahorrando costos para las empresas y generando una alternativa de compra amigable para el comprador.

Soluciones: *View in Room* y *Design in Room™* son las soluciones de realidad aumentada y realidad virtual, comprobadas para ventas directas al consumidor en campo.

- La elección de los principales minoristas de muebles como *Ashley HomeStores*, *View in Room* y *Design in Room™*, incluyen visualización de alta fidelidad, configuración y operación en modo dual para que siempre se pueda obtener la mejor experiencia posible.

Adoptantes tempranos: empresas minoristas y fabricantes de muebles y decoración para el hogar.

Canales: canales de comunicación virtual.

Recursos claves:

Recursos tecnológicos: app y plataforma web.

Recursos humano: ingeniero de sistemas y matemáticas, financieros.

Aliados claves: Macys, Ashley, American Woodmark, Lowe's, Toll Brothers.

Propuesta y atributos de valor: la aplicación utiliza tres tecnologías claves, para combinar el contenido virtual con el mundo real:

1. seguimiento de movimiento: permite a un dispositivo *Android*, rastrear su posición en relación con el mundo.

2. Comprensión ambiental: permite la detección del tamaño y la ubicación de superficies horizontales planas, tales como el suelo o una mesa.

3. Estimación de la luz: permite al dispositivo medir las condiciones de iluminación actuales.

Aliviadores de dolores: visualización del producto en espacios específicos y en tiempo real, para realizar la compra de manera más

asertiva y mucho más cómoda, disminuyendo las posibilidades de devolución

Fuentes de ingreso: venta de las aplicaciones.

Inversionistas: Barry Besecker, Beck Besecker, Detroit Venture Partners, Stage 1 Ventures, Anorak Ventures.

Métricas claves: sin información.

TOTAL IMMERSION



URL: <http://www.t-immersion.com/>

Año de fundación: 1999

Ubicación: Suresnes, Ile-de-France, France

Cobertura: mundial

Empleados: 51-100

Funding: 11.220.000 USD

Patentes: 25

119

Perfil: *Total Immersion* tiene como objetivo, ofrecer soluciones que se pueden utilizar en una variedad de industrias y aplicaciones, incluyendo eventos y *marketing* experiencial, presentaciones en vivo, soporte de ventas, instalaciones permanentes en museos y parques.

Problemas: la plataforma y las app's, ahorran tiempo a los usuarios, permitiendo cerrar la opción de compra desde el lugar favorito, sin necesidad de la presencia del consumidor en las tiendas físicas. No requiere mucho esfuerzo ni dinero, ya que las app son gratuitas para el usuario y vincula la experiencia con la página de la empresa contratante.

Soluciones: *TryLive* es la próxima generación de visualización de productos 3D y soluciones de prueba virtuales, para los sectores minorista y de comercio electrónico.

- Tomando como referencia la década de experiencia en realidad aumentada y tecnologías patentadas únicas, *TryLive*, permite

experiencias de compra mejoradas y sociales tanto en el hogar, en la tienda como en el camino. Es utilizado por una serie de minoristas y marcas con visión de futuro, para mejorar la conversión y adquirir confianza, reducir las tasas de devolución y mejorar la lealtad de los clientes.

Las soluciones *Acep TryLive* son la mejor experiencia de compra digital, utilizando su propio AR SDK, patentado como tecnología de vanguardia de seguimiento de la cara.

Adoptantes tempranos: empresas de sectores minorista multicanal, comercio móvil y de comercio electrónico.

Canales: canales de comunicación, de pago y de compra virtuales.

Recursos claves:

Recurso tecnológico: plataforma *TryLive*.

Recursos humanos: maestría en ciencia informática, ingeniero electrónico, maestría en matemáticas, maestría en finanzas.

Aliados claves: Atol, Happy View, Ebay, Mister Spex, Ray Ban, Smart Buy Glasses.

Propuesta y atributos de valor: la realidad virtual, recrea el uso de la prenda al comprar y muestra como quedaría el cliente que usa la aplicación. Lo anterior genera mayor tráfico de clientes en las páginas web y mejor experiencia de compra, dado que posibilita la visualización del producto en un espacio específico (sea para usar en el cuerpo o en un espacio como el hogar). Adicional a ello, genera mayor retorno de los clientes por medio de la página web o a la app.

Aliviadores de dolores: asesoría en línea al momento de la compra, lo cual permite utilizar la realidad virtual para recrear, por medio de la visualización de uso del producto, cómo quedaría en el cliente. 120

Fuentes de ingreso: venta de app, plataforma y asesorías.

Inversionistas: Bruno Uzzan, Valentin Lefevre, *Partech Ventures*, *Intel Capital*, *Elaia Partners*, *KDDI Corporation*, *iSource Gestion*.

Métricas claves: historias de éxito como con las empresas *SmartBuy Glasses*, *Mister Spex*, *Iristocracy*, *Atol Les Opticiens* y *HappyView*.