



Problemática
 Contenido poco inmersivo,
 monótono y aburrido.
 Inaccesibilidad a la Realidad
 Virtual.
 Nula libertad de movimiento.
**Escasa competencia de
 desarrollo tecnológico en
 México.**

Mercado
 16 a 35 años
 A/B C+
 Hombres y Mujeres
**Mercado de Videojuegos MX:
 \$20,167 millones (2015)**
TAM-VR | dimension: 1.5 millones
 Pachuca, CDMX, Querétaro, San
 Luis Potosí, Puebla, Guadalajara,
 Monterrey.

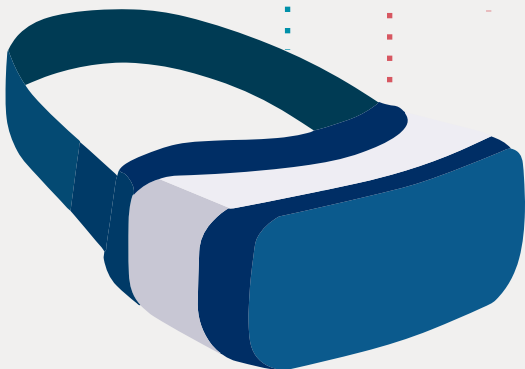
Monetización
 Ticket por evento: **\$499**
 Video experiencia: **\$250**
 Souvenirs: **\$50 - \$300**
**Gran oportunidad de desarro-
 llo a nivel América Latina y
 Canadá**

Financiero
Inversión: \$2,3 mdp
 - Desarrollo de contenido
 - Infraestructura tecnológica
 - Marketing
 - Capital Humano
**ROI (Retorno de Inversión):
 2.9 años**

Solución
*** Realidad Virtual ***
 1. Junta a 6 amigos
 2. Reserva y personaliza el juego
 3. Ponte el visor, equipate de
 acuerdo a la experiencia.
 4. Completa las misiones y no
 olvides usar tus pies.
Vive la Experiencia inmersiva

Descripción Servicio
 Juego de **1 hora**
 Espacio de **130 m²**
6 amigos
Equipo interactivo de
 Realidad Virtual
Total libertad de movimiento
 e interacción

Equipo
Raúl Uruga: Licenciado en MKT
Oscar Yáñez: Ingeniero en
 Tecnologías de la Información
Rodrigo Uruga: Ingeniero
 Industrial y de Sistemas & Project
 Mangement
David Mauricio: Licenciado en
 Arte Digital



x 2 ROI **2.73 años**
x 3 ROI **2.56 años**
x 4 ROI **2.44 años**

- Replicar la instalación en
 cualquier ciudad cuesta \$517 mil
 pesos

Better than life.