



BINARYBOX.STUDIOS

# Proyecto BEAGLE

MEJORANDO LAS COMUNICACIONES ONLINE



## NUESTRA HISTORIA | BINARYBOX STUDIOS

- ▶ **Empresa fundada en 2017**
- ▶ **Misión**
  - ▷ Usar la tecnología de realidad virtual para mejorar procesos productivos de las empresas de nuestro entorno.
- ▶ **Visión**
  - ▷ Gracias a la realidad virtual las personas podemos estar mejor conectadas y trabajemos más productivamente.

## EQUIPO



**Francisco Calatayud**

FUNDADOR & DIRECTOR



**Daniel Sánchez**

ARTISTA 3D



**Francisco Puerto**

PROGRAMADOR



**Ignacio Fernández**

ARTISTA 3D

## CASOS DE ÉXITO

- ▶ **+ 25 de proyectos en múltiples industrias**
- ▶ **Proyectos destacados**
  - ▷ Valdecilla VR
  - ▷ Salesianos VR
  - ▷ Oran Visor VR
  - ▷ MUVA | Museo Virtual de Arte

## CASOS DE ÉXITO | Valdecilla VR

### **Gabinete virtual**

Visionado de órganos

Mejora en diagnósticos

Uso en quirófano

Multi usuario



## CASOS DE ÉXITO | ORAN Visor VR

### **Visionado de modelos**

Mejor percepción

Mayor control de calidad

Multi usuario



## CASOS DE ÉXITO | Salesianos VR

### **Máquina virtual**

Aprendizaje seguro

Gran aceptación

Potencia el aprendizaje



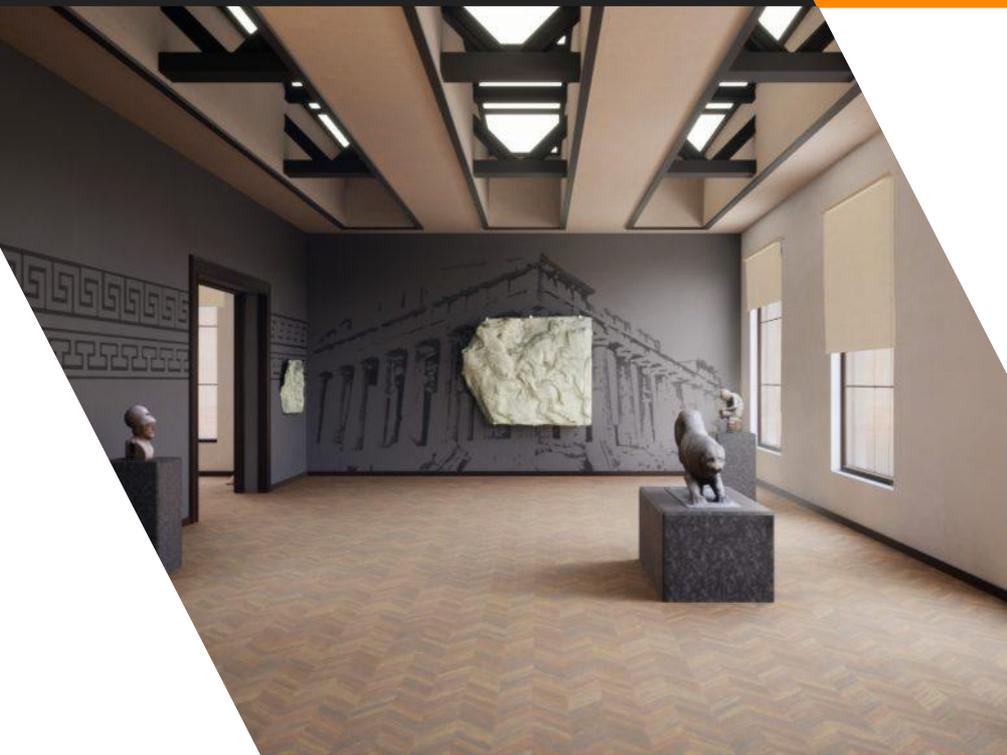
## CASOS DE ÉXITO | MUVA Museo Virtual de Arte

### **Museo único**

Totalmente inmersivo

Gran naturalidad

Obras de todo el mundo



# BEAGLE | Un espacio virtual único



## ¿Qué es BEAGLE?

- ▶ **Un espacio para que las personas se reúnan presencialmente de una forma virtual**
  - ▷ Gafas de realidad virtual
  - ▷ Ordenadores de escritorio tradicionales

## ¿Por qué surge Beagle?

- ▶ **¿Porque Beagle?**
  - ▷ Nace en pleno confinamiento durante el mes de marzo
  - ▷ Fue el barco que llevó a Darwin a las Islas Galápagos y que dio origen a la teoría de la evolución

## ¿Por qué surge Beagle?

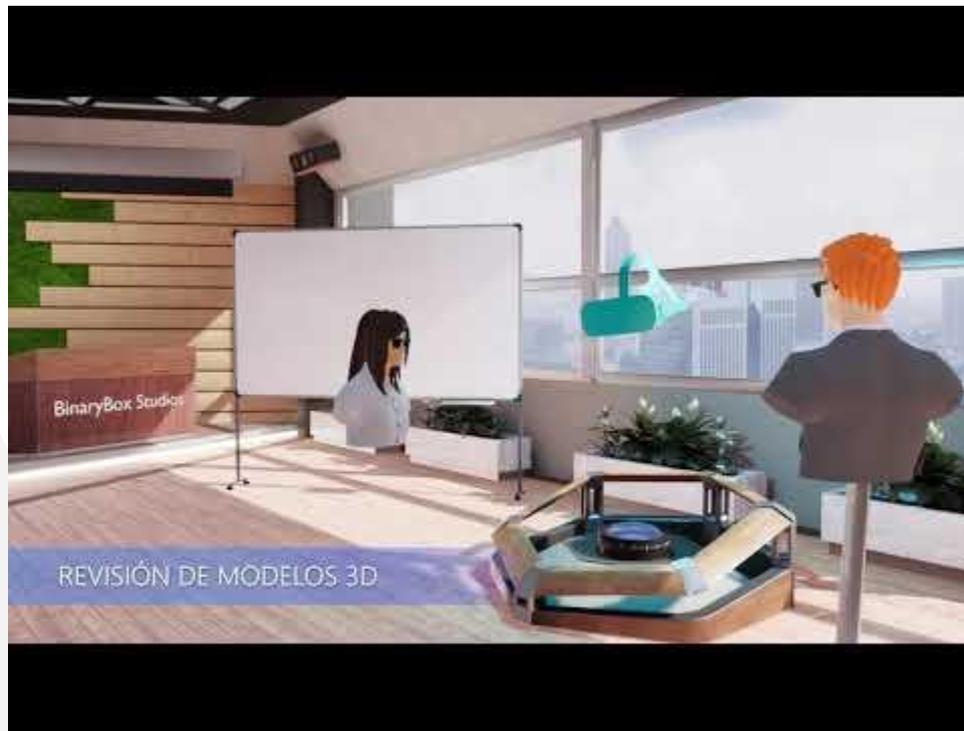
- ▶ **Las herramientas de teletrabajo recién acaban de masificarse**
  - ▷ Presentan muchas carencias inherentes al formato y hardware en los que se utilizan
  - ▷ Distracciones constantes, fatiga de zoom, problemas de comunicación....
- ▶ **El parque de dispositivos de VR está comenzando a crecer de manera exponencial**

## ¿Qué se puede hacer en BEAGLE?

- ▶ **Revisar contenido multimedia**
- ▶ **Modelos 3D**
- ▶ **Presentaciones**
- ▶ **Debatir ideas**
- ▶ **Navegar por internet**
- ▶ **Generar notas de la reunión**
- ▶ **Realizar ejercicio de oficina**
- ▶ **Relajarse con actividades de ocio ligeras**

## Valor añadido

- ▶ **Las sesiones conjuntas se vuelven muy naturales**
- ▶ **La presentación de contenido y su revisión se vuelve muy efectiva**
- ▶ **Se recupera la productividad en las comunicaciones online al encontrarse los usuarios en un mismo lugar**
  - ▷ Los usuarios no tienen distracciones
  - ▷ Elimina el problema de “fatiga de zoom”



## Desarrollo dividido en 2 fases

- ▶ **Fase 1 | Núcleo funcional**
  - ▷ Todas las funcionalidades descritas anteriormente
- ▶ **Fase 2 | Extras**
  - ▷ Voz a texto y texto a voz
  - ▷ Sistema de avatares de Oculus
  - ▷ Sistema de usuarios público
  - ▷ Acceso a visión exterior
  - ▷ Extras que mejoren la productividad

## Datos de interés | Mercado de realidad virtual

- ▶ **Más de 13 millones de dispositivos vendidos hasta agosto de 2020**
- ▶ **Se esperan + 76 millones de dispositivos activos en 2024**
  - ▷ + de 30 millones en 2022
- ▶ **Amplia implantación en industria, sector cultura y educación**

## Datos de interés | COVID19

- ▶ **Ha acelerado el desarrollo y la adopción de la tecnología**
  - ▷ Sin stock desde mayo (Oculus Quest y Rift S)
- ▶ **Adelanto del lanzamiento de Oculus Quest 2**
  - ▷ Por primera vez en tiendas físicas
  - ▷ No necesitan un PC
  - ▷ Cuestan menos que una PlayStation
- ▶ **Las implantación del hardware ya está en marcha**

## Datos de interés | Principales sectores

- ▶ **Sector industrial**
  - ▷ Ingenierías
  - ▷ Arquitectura
- ▶ **Educación**
  - ▷ Aula virtual

- ▶ **Suscripción por uso**
  - ▷ 449,99 € anuales (permanencia anual)
    - ▷ *Hasta 10 usuarios*
      - ▷ *3.33 €/mes usuario*
  - ▷ 3,99 €/mes
    - ▷ *Pago mensual por usuario sin permanencia*
- ▶ **Renting de equipos de VR**
  - ▷ Variable según equipo (50€ beneficio/equipo)

## Modelo de negocio [ prelanzamiento de Quest 2 ]

- ▶ **Primer año**
  - ▷ 195 licencias | 87.750 €
- ▶ **Segundo año**
  - ▷ 380 licencias | 171.000 €
- ▶ **Tercer año**
  - ▷ 570 licencias | 256.500 €

**No se incluye en estos datos la venta/renting de equipos**

## Qué se desea

- ▶ **Se necesitan 60.000 € para**
  - ▶ **Finalizar el desarrollo**
    - ▶ Finalizar Fase 1 (adaptación a Oculus Quest 2)
    - ▶ Fase 2
  - ▶ **Salida a mercado**
    - ▶ Búsqueda de un inversor que se involucre activamente



BINARYBOX.STUDIOS

# Proyecto BEAGLE

MEJORANDO LAS COMUNICACIONES ONLINE