

# THE IMMERSIVE CREATIVE COMPANY

**We immerse your audience in meaningful virtual experiences.**

**We craft your presence in a new augmented reality.**

**We are your sherpas in the Metaverse.**

**Founded in Barcelona in 2011, VISYON creates immersive experiences that connect brands and companies with people through meaningful and breakthrough virtual content. We explore new realities using cutting-edge technology and creativity.**

# OUR BACKGROUND

Over the last decade VISYON has been at the forefront of innovation pioneering solutions and projects that have later become industry standards.

Our business model has evolved according to the needs of this dynamic market, creating new monetisation streams and maximising our business value proposition.

2012  
First Virtual Tour (Royal Caribbean)

2013  
First Automotive VR Experience (SEAT)

2014  
First International VR LiveStreaming (WB)

2015  
First Neuroscience Project in VR (UCL)

2016  
First 2-Way live VR - Proprietary tech. (MWC)

2017  
First 8K VR Movie (Cornerstone)

2020  
First immersive web platform with social avatars (CUPRA)

# WE ARE PART OF MEDIAPRO

---

Since 2019 VISYON has been part of the Mediapro Group, one of the leaders in the European audiovisual industry, with 7000 employees offices in 50 countries. Mediapro has studios, sets in which to make virtual productions and programs, in addition to being an Oscar-winning film production company.



Over the last years, we have created more than 400 immersive experiences for over 200 international clients across multiple industry sectors and collecting 25 awards and nominations along this amazing journey.



# METAVERSO

BBVA

visyon MEDIA PRO

El termino aparece por primera vez en la novela SNOW CRASH de Neal Stephenson publicada en 1992.





Acrónimo de Meta - Mas allá y Universo.  
Es un concepto que denota la siguiente generación de internet que describe un experiencia inmersiva y multisensorial aplicada a diversos dispositivos.

A person wearing VR goggles is shown in a futuristic, digital environment. The background is filled with various data visualizations, including a wireframe sphere, a line graph, and a circular interface. The overall color scheme is dark blue and purple, with glowing white and yellow elements. The person is wearing a dark blue t-shirt with the BBVA logo on it.

Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta, Web,  
Mobile son diferentes puertas de acceso al metaverso.

A large crowd of diverse avatars in a virtual world, with a tall, blue, conical structure in the background. The avatars are dressed in various styles of clothing, including jackets, dresses, and suits. Many are raising their hands in a celebratory gesture. The background features a large, blue, conical structure with a white logo at the top, and a dark, mountainous landscape under a twilight sky.

EL METAVERSO ES SOCIAL



METAVERSO ES INTEROPERABILIDAD

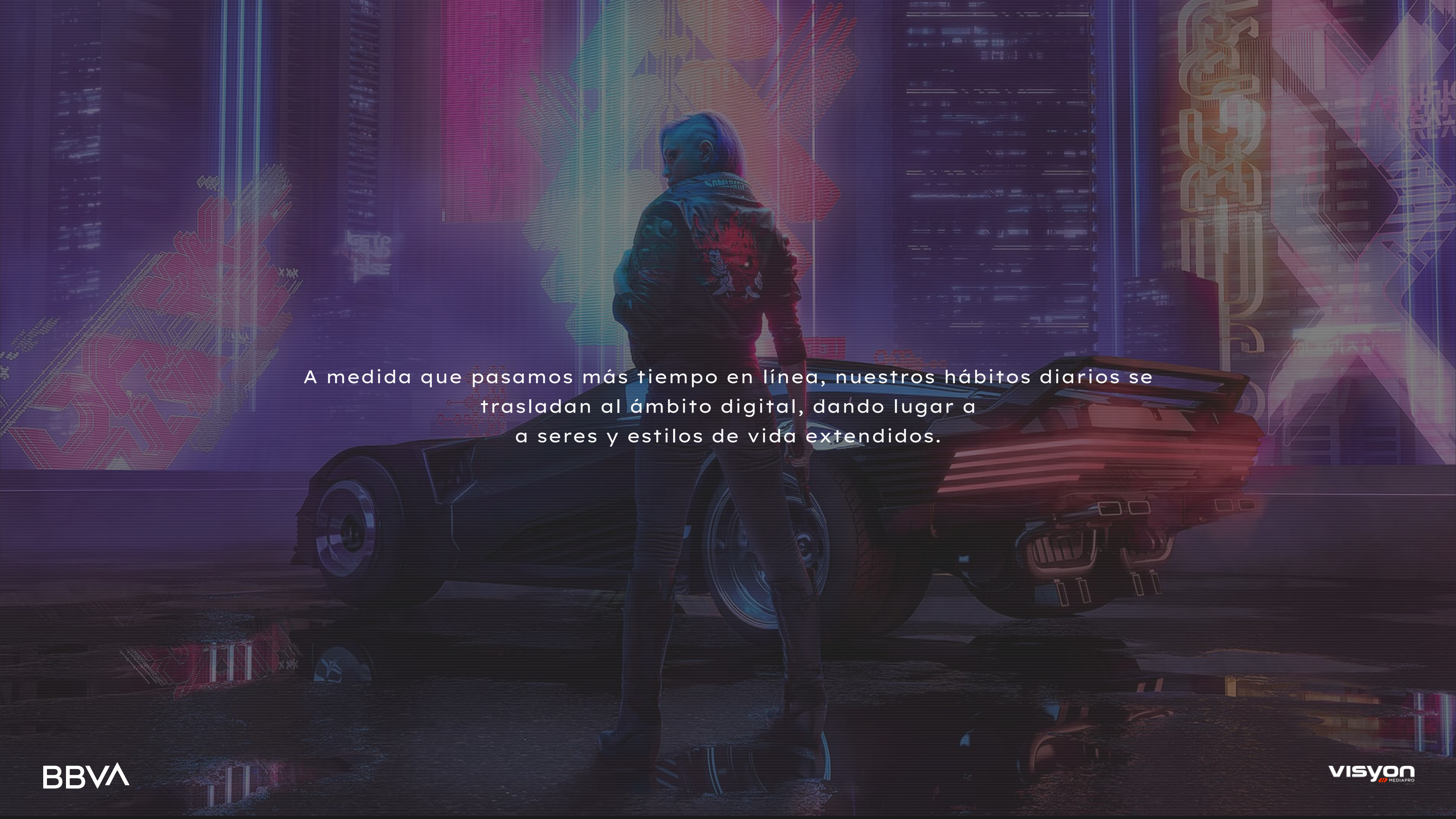


# METAVERSO ES EXPLORACIÓN

Estamos viviendo tiempos sin precedentes



Las generaciones jóvenes no ven televisión,  
no leen revistas y socializan a través de videojuegos en lugar de  
las redes sociales.

A person with short hair, wearing a dark leather jacket with a red and white graphic on the back, stands with their back to the camera. They are positioned next to a classic, dark-colored car. The background is a vibrant, digital cityscape with glowing lines, geometric shapes, and a color palette of purples, blues, and oranges. The overall atmosphere is futuristic and digital.

A medida que pasamos más tiempo en línea, nuestros hábitos diarios se trasladan al ámbito digital, dando lugar a seres y estilos de vida extendidos.



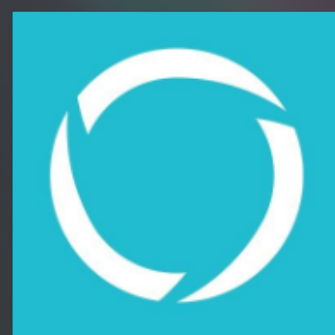
# TENDENCIAS GENERALES DEL METAVERSO

# ECONOMÍA Y GOVERNANZA

## PLATAFORMAS CENTRALIZADAS



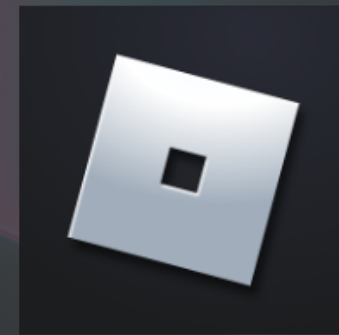
Horizon



SanSar



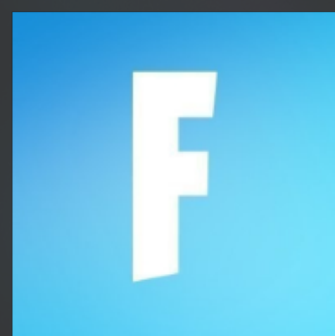
IfLand



Roblox



Core



Fornite



RecRoom

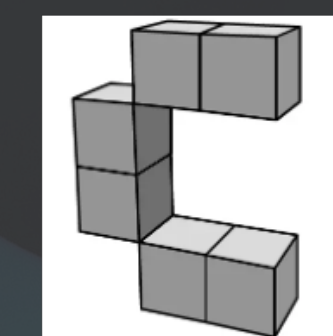
## PLATAFORMAS DESCENTRALIZADAS



Decentreland



The Sandbox



Crypto Boxel



Somnium space

# NATURALEZA

## SOCIAL



Horizon



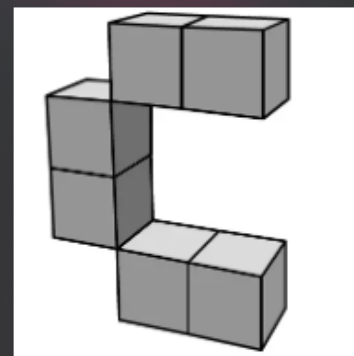
SanSar



IfLand



Decentreland



Crypto Boxel



Somnium space

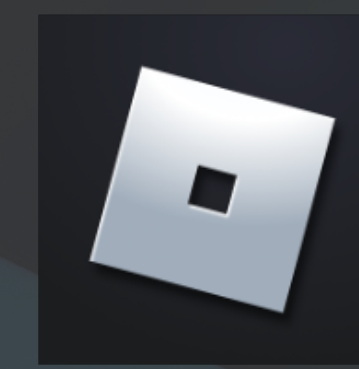
## GAMING



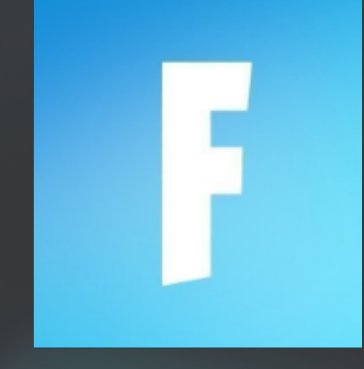
RecRoom



The Sandbox



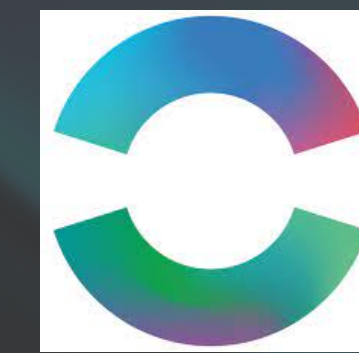
Roblox



Fornite



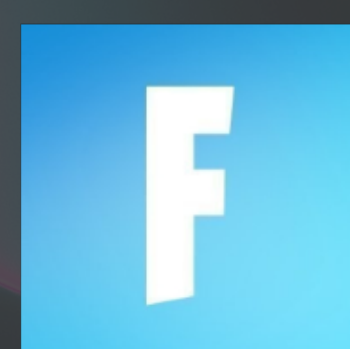
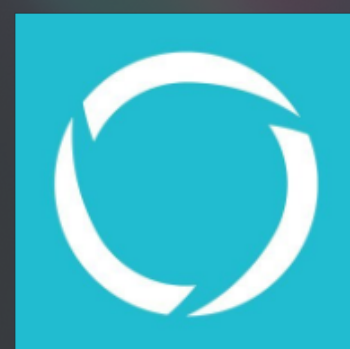
Core



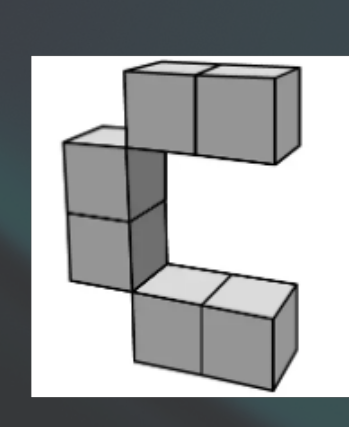
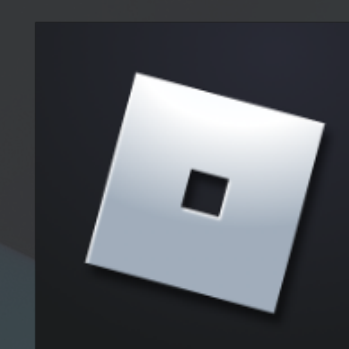
Horizon

# ROL DE USUARIO

## EXPLORACIÓN / PARTICIPACIÓN

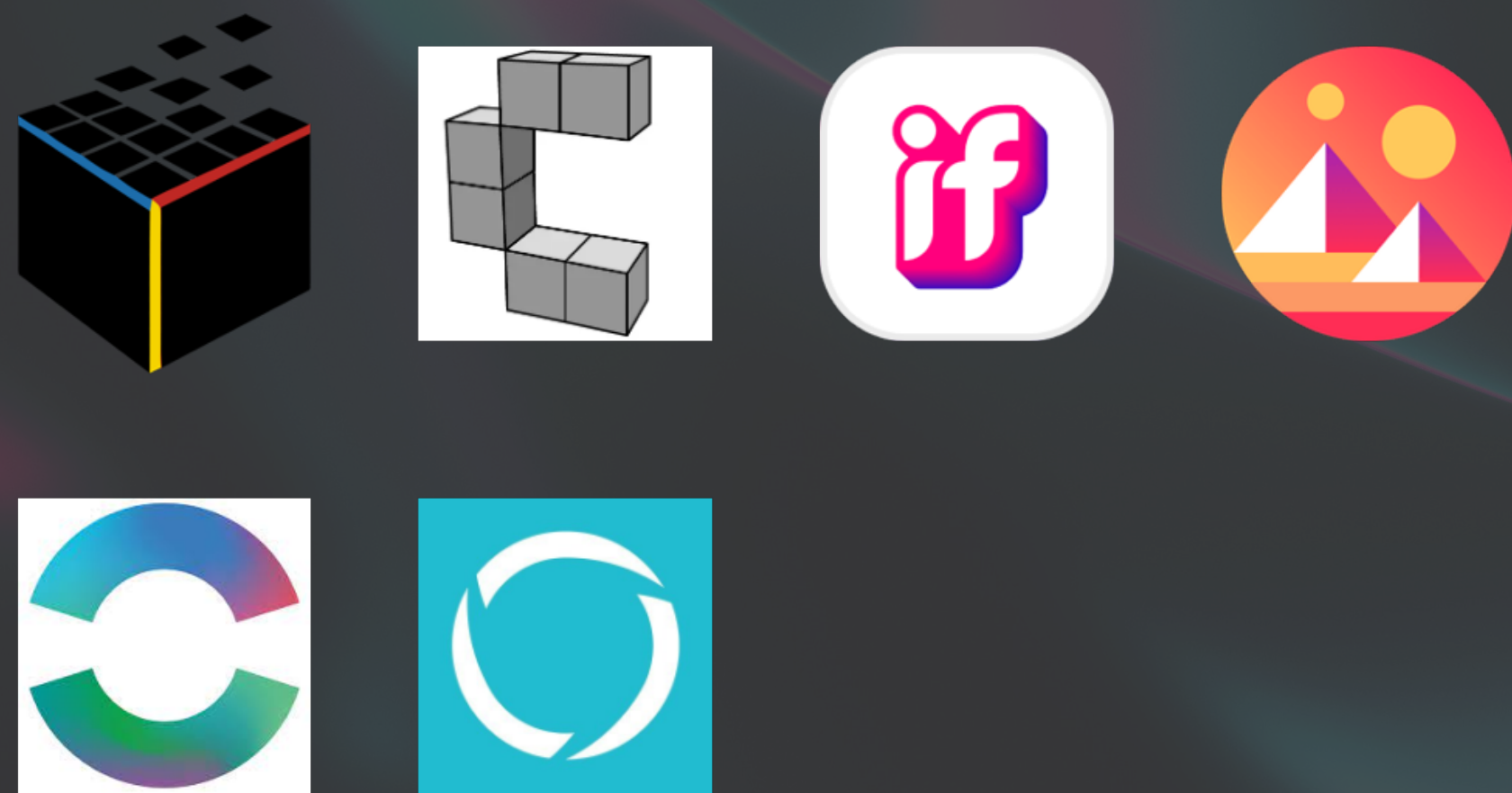


## CREACIÓN

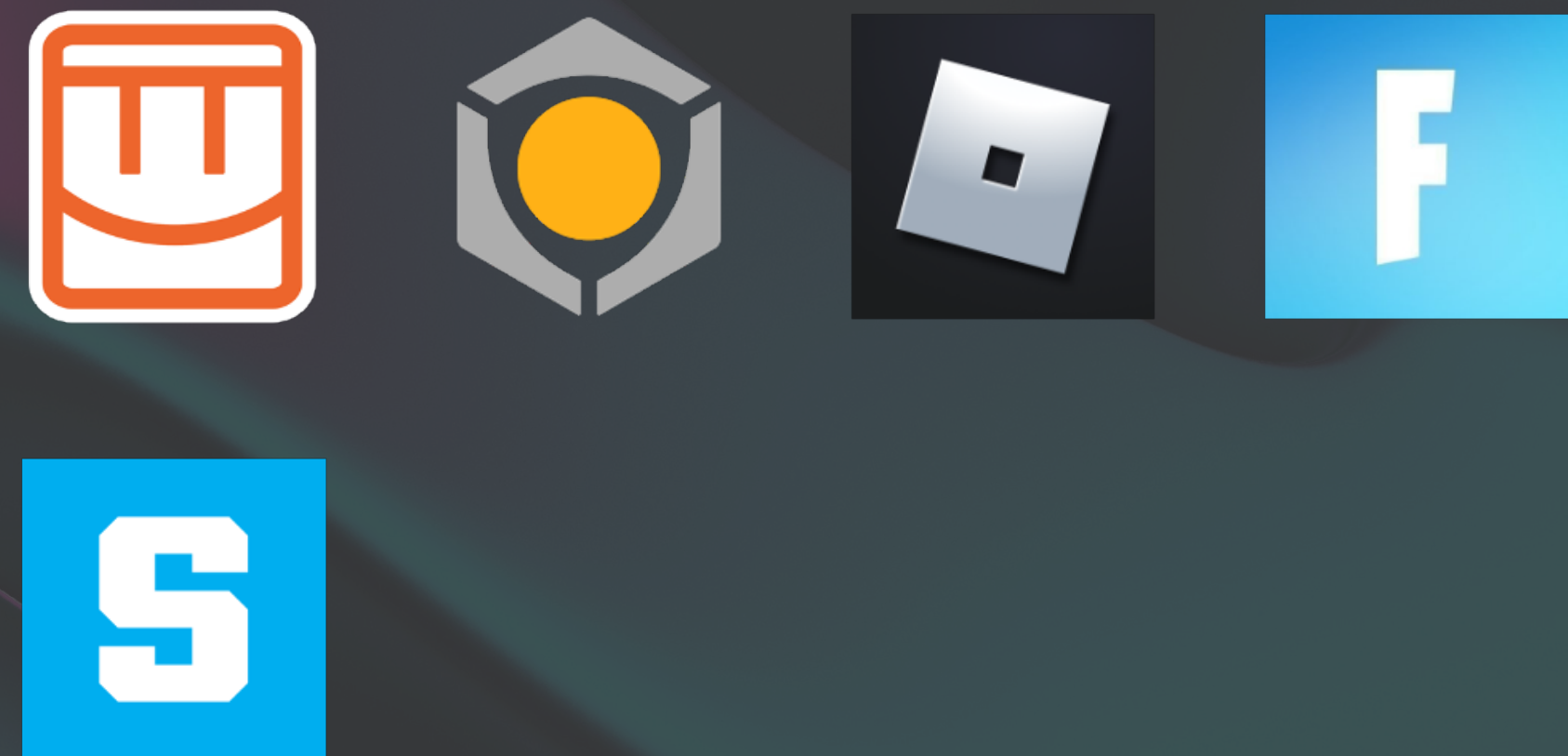


# RATIO DE ACCESO

## OCASIONAL



## CONSISTENTE



Un nuevo concepto de Internet está desarrollándose ante  
nuestros ojos y la próxima frontera de la experiencia de marca  
ya está aquí.

SURVIVORS



TIME

11:15



NETFLIX SE SUMERGE EN EL HYPE  
DE ROBLOX CON STRANGER THINGS



RTFKT AGOTÓ 600 PARES DE ZAPATILLAS  
QUE AÚN NO EXISTEN EN SÓLO SIETE  
MINUTOS Y RECAUDÓ \$ 3.1M USD





ADEMAS NIKE ADQUIERE ESTE ESTUDIO RTFKT COMO  
PARTE DE SU PLAN DE ACCIÓN DENTRO DEL METAVERSO  
Y LOS NUEVOS NEGOCIOS VINCULADOS A NFT'S

ADIDAS TAMBIEN ENTRA EN EL  
“METAVERSO” A TRAVES DE LA COMPRA  
DE UN LAND EN THE SANDBOX



ADEMÁS SE ASOCIA CON COINBASE  
PARA DESARROLLAR SU ESTRATEGIA  
EN LA ECONOMIA DIGITAL

ShonT



75/75

Release-WindowsPlayer-0.8.1-2021041422-79fa2ad

ZEPETO SE ASOCIA CON  
THE SANDBOX PARA LANZAR  
MUNDOS BASADOS EN NFT

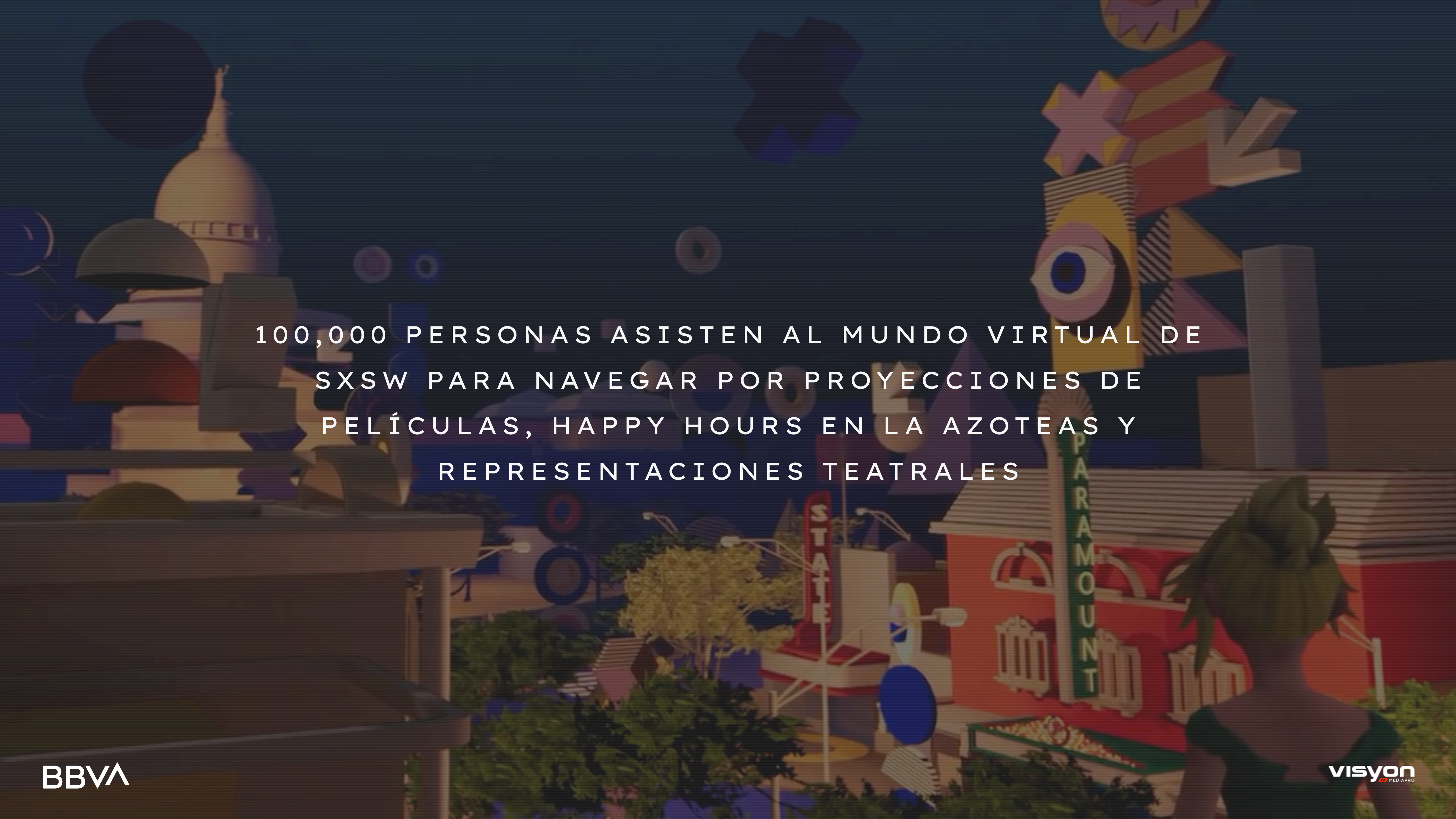


FORTNITE PROYECTA  
PELÍCULAS DE CHRISTOPHER NOLAN  
GRATIS Y EJECUTA ANUNCIOS

(explorando nuevos medios de monetización)



VANS SE UNE AL MOVIMIENTO DE MODA  
DIGITAL CON UNA EXPERIENCIA VIRTUAL QUE  
RECIBIÓ MÁS DE 42 MILLONES DE VISITAS



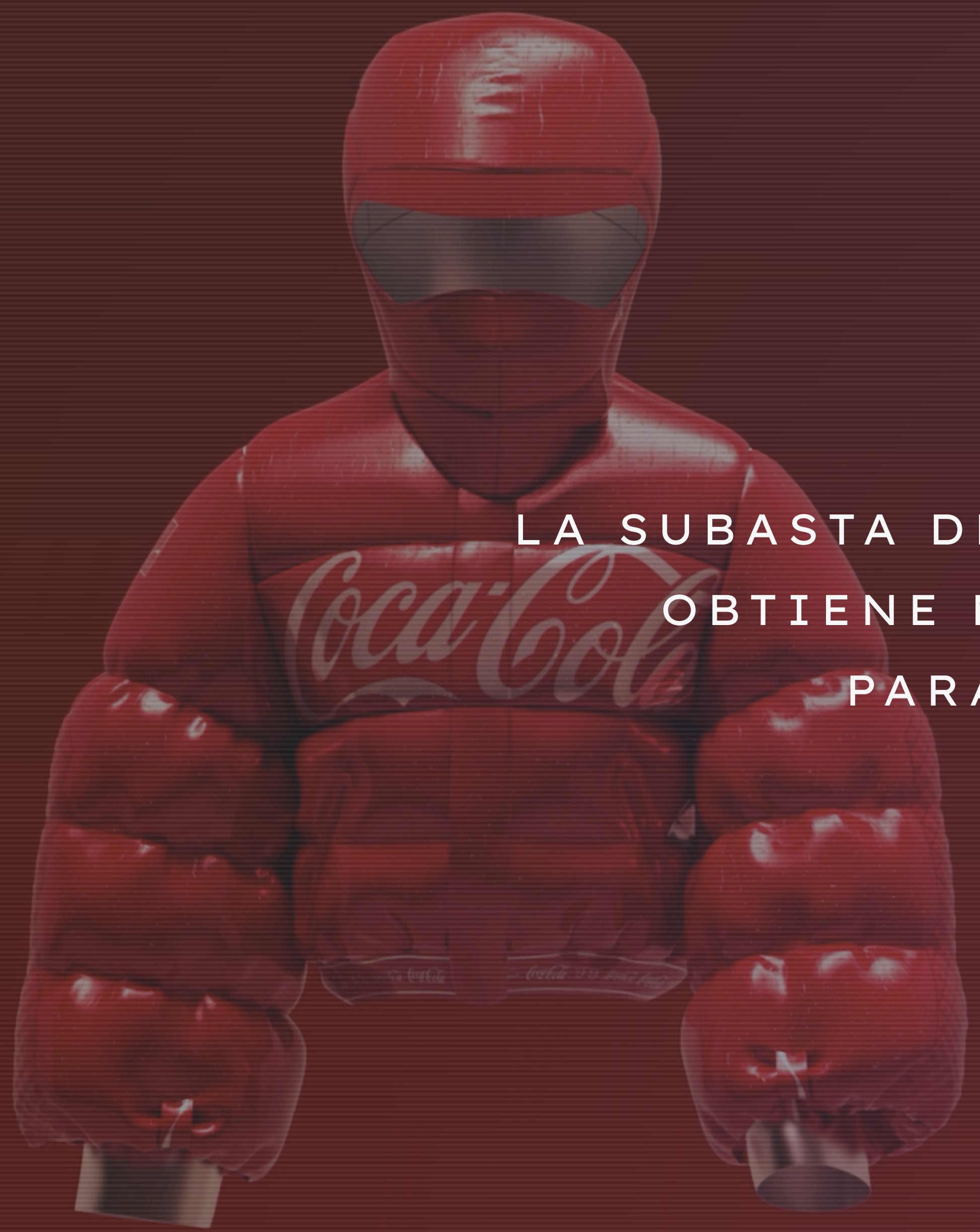
100,000 PERSONAS ASISTEN AL MUNDO VIRTUAL DE  
SXSW PARA NAVEGAR POR PROYECCIONES DE  
PELÍCULAS, HAPPY HOURS EN LA AZOTEAS Y  
REPRESENTACIONES TEATRALES



LA ARTISTA JOHANNA JASKOWSKA, DAPPER  
LABS Y LA STARTUP HOLANDESA THE FABRICANT  
VENDEN UN VESTIDO DIGITAL POR 9.500\$.

"IRIDESCENCE"





LA SUBASTA DE NFT DE COCA-COLA  
OBTIENE MÁS DE 575,000\$  
PARA CARIDAD



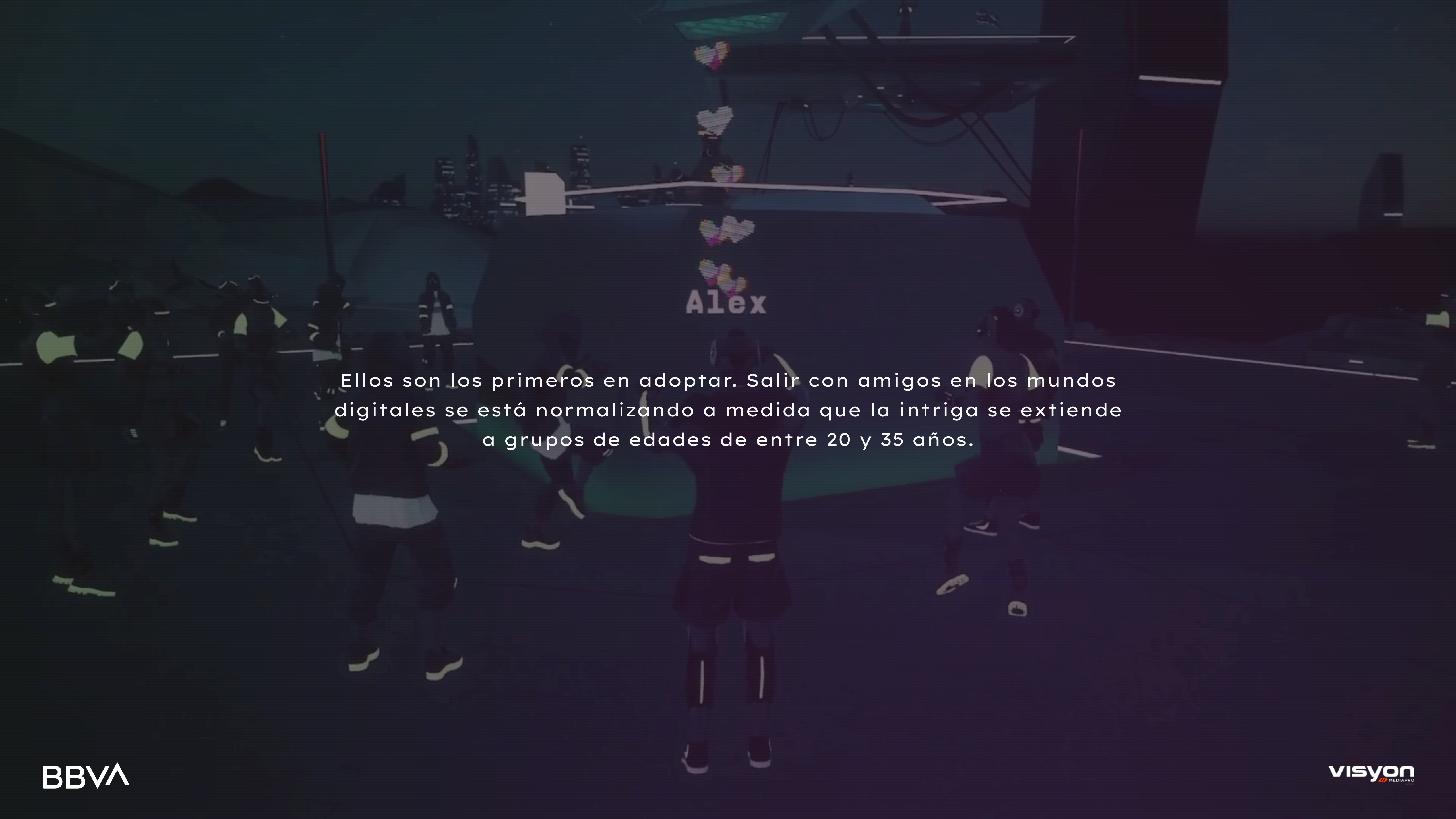
# WELCOME TO THE METAVERSE

Una nueva realidad donde convergen nuestra vida digital y física; la creatividad es ilimitada, y los mundos que desafían la ubicación para juntar a gente también.

A crowd of people is silhouetted against a dark background with blue and purple lighting. A wireframe cube is visible in the center, and several vertical light beams are scattered throughout the scene.

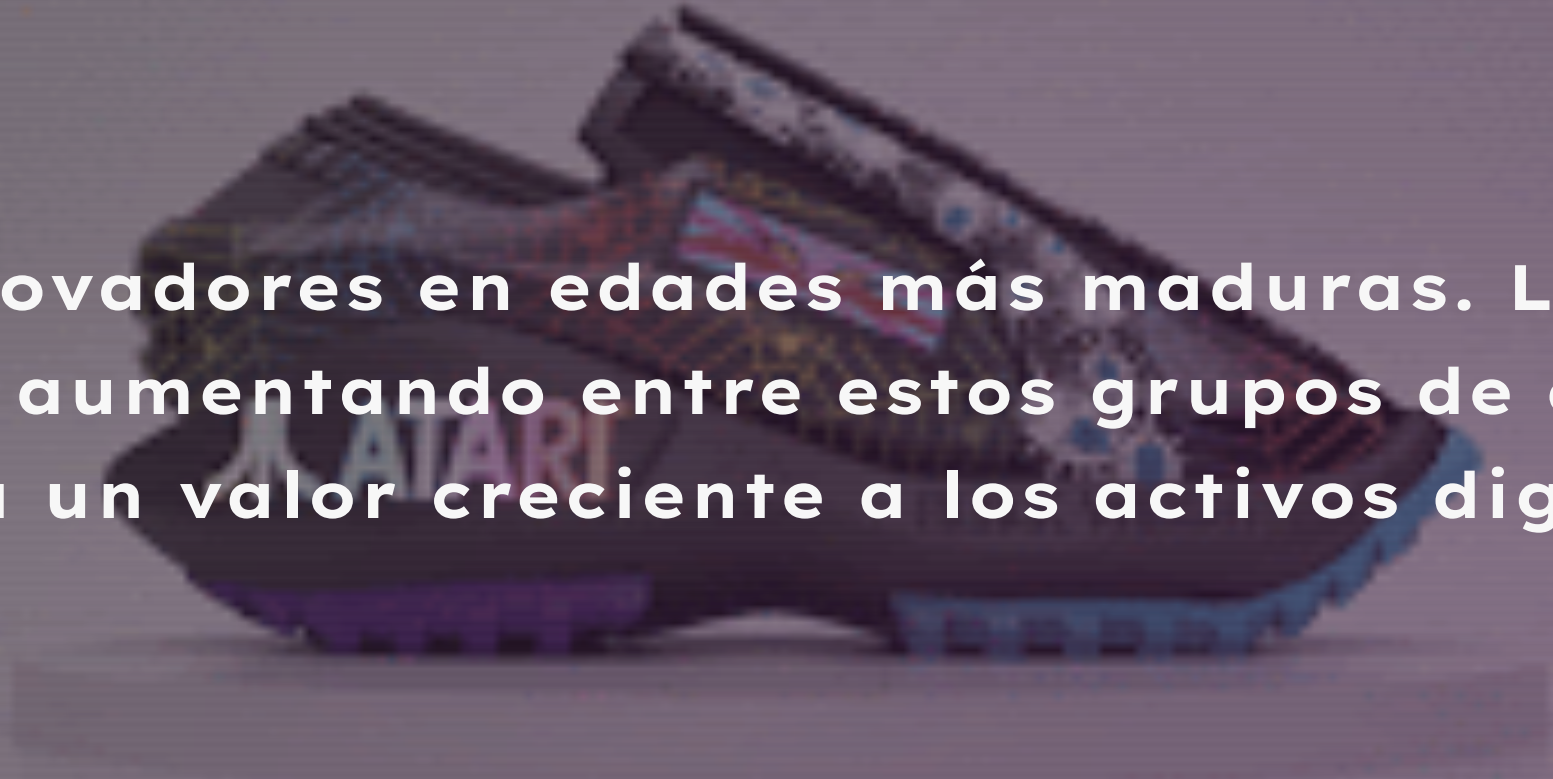
## ¿QUIÉN ES LA AUDIENCIA DEL METAVERSO?

Gen Z. Son un grupo demográfico clave que impulsa este cambio. Para ellos, las plataformas de juego son primero un espacio social, luego un canal para jugar.

A group of people in a dark, futuristic environment, possibly a virtual reality or augmented reality setting. They are looking at a large digital screen that displays the name "Alex" and a heart icon. The scene is dimly lit, with some light reflecting off the floor and the people's clothing. The overall atmosphere is mysterious and high-tech.

Alex


Ellos son los primeros en adoptar. Salir con amigos en los mundos digitales se está normalizando a medida que la intriga se extiende a grupos de edades de entre 20 y 35 años.

A stack of several old, colorful floppy disks is shown on a white pedestal. The disks are slightly tilted and have various colors like purple, blue, and red. The word "ATARI" is visible on one of the disks. The background is a plain, light-colored surface.

**Los más innovadores en edades más maduras. La propiedad digital está aumentando entre estos grupos de edad, lo que asigna un valor creciente a los activos digitales.**



Comunidades creativas (Artistas, pintores, Musicos,etc).  
Los agentes creativos están elaborando su autoexpresión y preparando un  
mercado completamente nuevo para la compra de arte digital.



La forma en que las personas interactúan en línea está cambiando, pasando del consumo pasivo a la creación activa.  
(PLAY TO EARN)



Se está invirtiendo en la propiedad digital, impulsando una nueva generación de productos y posesiones virtuales.

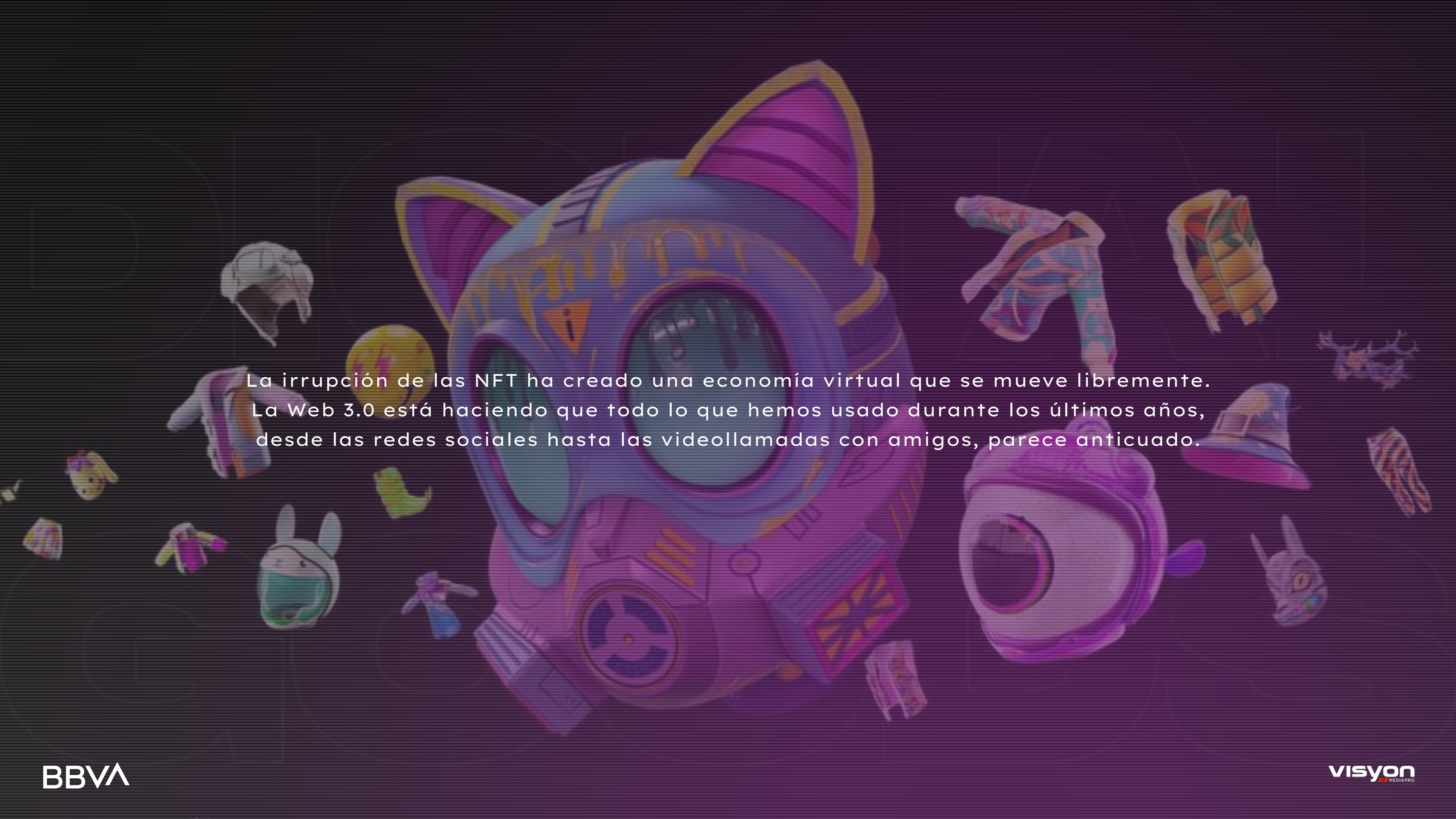
Está surgiendo una nueva era de eventos, socialización y redes, y el metaverso se está convirtiendo en la próxima experiencia social.




El mundo ya no está cambiando con una rápida paz,  
simplemente ha saltado 5 o 10 años hacia el futuro en solo 6 meses.



La adaptación de las personas a los entornos 3D y los avatares virtuales significa que cada semana hay eventos masivos donde realmente ya no importa desde qué país te conectas.



La irrupción de las NFT ha creado una economía virtual que se mueve libremente. La Web 3.0 está haciendo que todo lo que hemos usado durante los últimos años, desde las redes sociales hasta las videollamadas con amigos, parece anticuado.

A surreal landscape with mountains and water, featuring vertical beams of light and a sunset. The scene is bathed in a mix of blue and orange light, with a prominent sunset on the right side. Several vertical beams of light, some blue and some orange, illuminate the landscape. The water in the foreground is dark and reflects the light from the beams and the sunset. The mountains in the background are dark and silhouetted against the sky.

Por esta razón, hemos creado una nueva forma de comunicarnos con las personas; para entretenerlos, aprender de ellos, estar con ellos compartiendo experiencias que tengan un valor y un significado reales.

# UNIVERSOS DE MARCA / BRANDVERSOS



**!MUCHAS GRACIAS!**

**BBVA**

**visyon**  
MEDIAPRO