

# EDUCAVERSE

Copyright Educa360 all rights reserved.

Whitepaper V.06

Agosto 2022

**Private Sale**

## The educational metaverse

# Disclaimer

This Deck does not constitute an offer to sell, or a solicitation of an offer to buy, any security in any jurisdiction in which it is unlawful to make such an offer or solicitation.

Each investor must comply with all applicable laws and regulations in force in any jurisdiction in which it receives, purchases, offers or sells Token Class Non-Voting Preferred Stock ("TPS") and must obtain any consent, approval or permission required for the purchase, offer or sale by it of the TPS under the laws and regulations in force in any jurisdiction to which it is subject or in which it makes such purchases, offers or sales.

The Company will not have any responsibility in connection with obtaining or failing to obtain, any such consents, approvals or permissions.

This Memorandum must not be used to offer or sell TPS in any jurisdiction in which such actions are illegal or otherwise prohibited.

## CONTACTO

Educaverse

[info@educaverse.org](mailto:info@educaverse.org)

[www.educaverse.org](http://www.educaverse.org)

# EDUCAVERSE



# EDUCAVERSE

## El espacio del metaverso para la comunidad educativa.

Educaverse es la primera plataforma educativa virtual construida con tecnología blockchain, destinada a instituciones educativas, docentes y alumnos, para facilitar y potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los usuarios, a través de AXON, el token de la plataforma, pueden poseer una porción del mapa de Educaverse, representada por un terreno virtual (LAND). En este espacio virtual podrán promocionar, desarrollar y monetizar sus productos y servicios educativos.

Los propietarios de una LAND en Educaverse, podrán crear o hibridar su institución educativa al metaverso, beneficiándose de las ventajas de este nuevo medio. Esto, entre otras ventajas, les permitirá contar con un lugar en el metaverso donde un amplio público de alumnos accederán a una formación más experiencial e inmersiva, desde cualquier lugar y dispositivo, incluyendo la realidad virtual (VR).

Educaverse proporciona una infraestructura para crear y alojar contenido educativo de todo tipo, en entornos persistentes y compartidos. Los usuarios dispondrán de herramientas para crear experiencias educativas, tales como salas o aulas 3D, eventos o programas formativos inmersivos, ferias, congresos, etc. También tendrán la posibilidad de subir su propio contenido al marketplace y monetizarlo, poniéndolo a disposición de toda la comunidad educativa.

El objetivo del equipo de Educaverse es unificar y potenciar una amplia oferta educativa internacional, a través de un metaverso accesible para cualquier usuario, por ello, trabajamos junto a la comunidad educativa y contamos con el apoyo y validación de partners como: AWS Edtech, EducAcción, Espacios Maestros, Vodafone, Ready Player Me, Aurinext, Mozilla Hub, Techmakers, CloudCanary, EpicKids... iEduardo, Educo entre otros!

# 1. Executive Summary

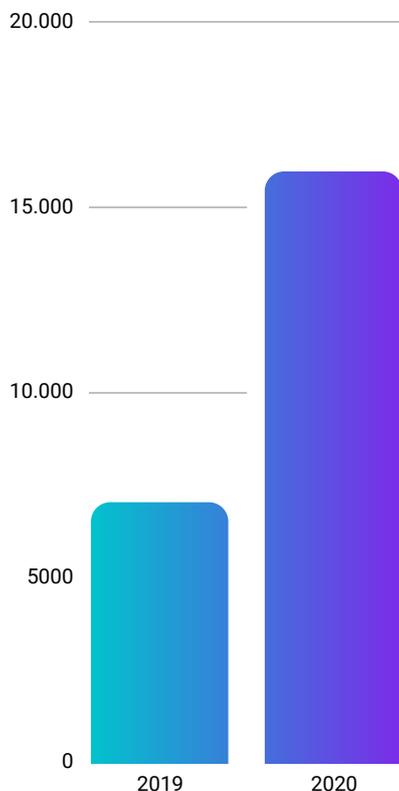
Educaverse es la primera plataforma educativa virtual descentralizada, donde poder construir una comunidad virtual internacional orientada a la enseñanza y el aprendizaje. Respaldo por verdaderos derechos de propiedad digital en la red de Ethereum y Polygon. Empleamos la tecnología de blockchain para que nuestros usuarios ofrezcan sus productos y servicios, poseyendo su propio espacio en el metaverso educativo, donde poder establecer su Institución Educativa virtual.

Entidades, docentes y alumnos dispondrán de herramientas específicas y un espacio virtual donde impartir y monetizar cursos y experiencias de aprendizaje inmersivas, para ello ofrecemos un marketplace propio basado en Smart Contracts para el comercio con artículos NFT.

Durante la pandemia Covid-19, se ha acelerado aún más la adopción de tecnologías que permitan impartir y recibir una formación de forma deslocalizada. **Cada día más estudiantes eligen la educación a distancia frente a la tradicional.** Una encuesta reciente de Babson Research informó que **más del 30% de los estudiantes en los sistemas educativos de EE. UU. eligen formarse a distancia.** En este nuevo contexto educativo, surge la necesidad de crear soluciones para superar las limitaciones de la formación a distancia y para que la comunicación educador/alumno y viceversa sea la adecuada a la actualidad.

Las teorías del aprendizaje basado en la experiencia (\*5), que gozan de gran aceptación entre la comunidad educativa, señalan la importancia de la experimentación y la interacción con el entorno como clave en el proceso de aprendizaje. En este sentido, varios estudios (\*1, \*2, \*3) coinciden en que las posibilidades que ofrecen los metaversos permitirán superar las limitaciones de la formación online, construyendo un entorno educativo sostenible.

## INVERSIÓN EN SECTOR EDTECH EN MILLONES DE EUROS



El potencial del metaverso como un nuevo entorno educativo (\*4) permite un mayor grado de libertad para crear y compartir; junto con la provisión de nuevas experiencias y alta inmersión a través de la virtualización.

El sector educativo y, más concretamente, el de EdTech están creciendo exponencialmente, así lo refleja una investigación realizada por Holon IQ sobre la inversión global en el sector.

En 2020, la inversión en sector EdTech alcanzó los 16.000 millones de dólares, mientras que en 2019 apenas sobrepasaba los 7.000 millones.

**La presencia digital de los actores del sector educativo cobra especial importancia en este nuevo contexto**, y determinará cada vez más su alcance y capacidad de ofrecer productos y servicios.

Al mismo tiempo, **la tecnología blockchain ha evolucionado lo suficiente como para crear un nuevo entorno para la economía digital, permitiendo la compraventa de productos y servicios de una forma segura e inmediata, posibilitando la propiedad digital como los NFTs.**

Un ejemplo de caso práctico de creciente adopción lo podemos ver en las galerías de arte de los metaversos que comercian con arte digital NFT. Otro caso sería la compra de terrenos (lands) mediante NFT para la construcción de videojuegos en un metaverso.

Educaverse es un metaverso diseñado y construido para el sector educativo, con derechos de propiedad y accesible desde cualquier dispositivo, incluido los de realidad virtual, a través de la web 3.0, con herramientas y contenidos adaptados a la educación, que llevará a los estudiantes a otro nivel de comprensión de las experiencias formativas, un nivel más significativo y vivencial. De igual modo, permitirá a educadores e instituciones contar con nuevas vías para promocionar, desarrollar y monetizar sus servicios y productos.



## 2. What is Educaverse?

**“Nacimos con el propósito de conectar, potenciar y facilitar el aprendizaje del Alumno en un Metaverso Educativo de infinitas posibilidades”.**



### 2.1 Misión

La misión principal de Educaverse es crear el mayor ecosistema virtual inmersivo descentralizado específico para el aprendizaje y la formación, ofreciendo espacios virtuales optimizados para un contexto educativo e interconectados, que potenciarán la forma en la que se relacionan educadores y alumnos, posibilitando una comunicación más completa y mejorando la eficacia del proceso de aprendizaje.

A través de un amplio y diverso contenido educativo inmersivo, queremos reducir la brecha entre el mundo real y el aula, **posibilitando a los alumnos el acceso a las oportunidades de “hacer” y de experimentar que no tienen las aulas tradicionales.**

Nuestra plataforma virtual proveerá de herramientas de uso compartido, diseñadas para facilitar y **potenciar el trabajo del educador y las instituciones educativas, una solución integradora que abarca desde la administración y gestión hasta el desarrollo y monetización de sus productos y servicios**, permitiendo al mismo tiempo atraer más alumnos convirtiéndolos en protagonistas del aprendizaje.

**Nuevas vías de promoción y monetización de productos y servicios educativos** serán posibles a través de nuestra plataforma, en la que los usuarios realizarán intercambios económicos de forma sencilla, transparente y segura. Para ello, contaremos con nuestro propio token y marketplace, con una economía propia, impulsada por blockchain, tomando la propiedad de los usuarios como pilar fundamental.

Educaverse será un ecosistema donde convergerán una gran variedad de actores de la comunidad educativa (profesores, instituciones, consultoras, proveedores, alumnos de cualquier parte del mundo...) y creadores de contenido digital (desarrolladores, artistas 3d...) generando grandes oportunidades

## 2.2 Historical background

**Educaverse** es la consecución de un largo proceso de validación tecnológica elaborado desde su empresa matriz Educa360 S.L. ([www.educa360.com](http://www.educa360.com)).



Desde 2019, Educa360 comenzó con el trabajo de crear un ecosistema digital de clases virtuales 3D que abarcara las necesidades de los centros educativos, formadores y alumnos. Para ello, se desarrollaron en colaboración con centros educativos y formadores, metodologías para dar clases inmersivas, de una forma clara y detallada, orientada hacia el educador y el centro. Estas metodologías, recogidas en guías didácticas, junto a decenas de contenidos curriculares 3D en forma de entornos virtuales y assets, son uno de los tangibles diferenciadores de la plataforma, estando en una evolución constante.

**Educa360 tiene un valor diferencial gracias a su cuidado contenido virtual adaptado**, ofrece una **experiencia más inmersiva, realista y dinámica** para la educación. Además, es una plataforma accesible, debido a su **facilidad de uso** y el poder de la **multiplataforma** desde la web que permite el **acceso desde cualquier dispositivo**.

Esta solución es la evolución de los LMS (Learning Management System), donde se crean cursos específicos que el alumno completa mediante formularios, sin comunicación con el docente ni entre los otros alumnos.

Más de 16.000 alumnos

Más de 3.500 profesores

Más de 150 Centros Educativos

Más de 800 Modelos 3D

Más de 1500 Salas Virtuales

Más de 250 Kits de Implantación VR y formación específica para solucionar la barrera de entrada y poder evaluar la tecnológica.

Más de 150 Webinars Online para que los educadores encuentren y resuelvan todas las dudas sobre la plataforma. Estos webinars se ofrecen de forma online y gratuita, añadiendo formación de calidad y un plus de garantía para el educador y el centro.



Los promotores en colaboración con Instituciones Educativas han desarrollado, en decenas de centros docentes privados, concertados y públicos, programas de implementación de nuevas tecnologías. Por lo tanto, han comprobado la viabilidad y eficacia de la solución tecnológica empleada por Educa360, concluyendo exitosamente hacia la siguiente etapa:

# EDUCAVERSE

The educational metaverse



## 2.3 Introducción

Educaverse ofrece a sus usuarios un nuevo entorno para el aprendizaje y formación, haciendo uso de la tecnología de blockchain para crear una economía digital descentralizada y un mercado para la plataforma que permita el intercambio de activos y la propiedad completa dentro del metaverso.

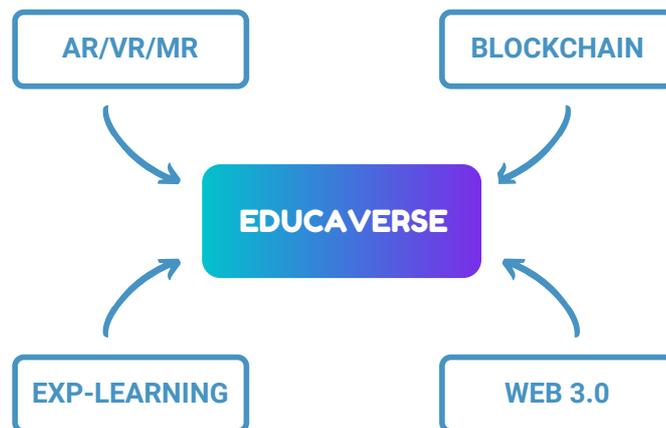
Con el fin de garantizar la mayor accesibilidad posible e interoperabilidad con otros metaversos, Educaverse está basado en la web 3.0, siendo accesible desde cualquier tipo de dispositivo: ordenador, móvil, tablet o gafas de VR. Además, Educaverse es miembro del The Metaverse Standards Forum, el foro donde las principales organizaciones y empresas de estándares cooperan para fomentar los estándares de interoperabilidad para un metaverso abierto.



**Metaverse**  
STANDARDS FORUM™

**Educaverse está compuesto por parcelas (LAND) que los usuarios pueden poseer.** Como propietarios, pueden crear y ofrecer sus productos y servicios educativos de una forma inmersiva, siendo un medio con el que siempre podrán contar para impartir su formación.

En cada parcela, **pueden crear y construir su propia institución educativa en el metaverso.** Esta propiedad permite además a los educadores disponer de más espacios virtuales donde **crear salas/aulas virtuales en las que pueden impartir sus clases en tiempo real, sin restricciones de espacio, pudiendo comunicarse con sus alumnos y emplear experiencias inmersivas, objetos 3D, mostrar/compartir archivos, vídeos, fotos, etc.**



**En Educaverse queremos que el conocimiento fluya entre toda la comunidad educativa. Para ello, proporcionamos a los diferentes usuarios: herramientas de gestión, creación y comunicación, adecuadas a cada tipo de uso y necesidad.**

**Las Instituciones Educativas en Educaverse dispondrán de una plataforma de enseñanza virtual,** desde la que podrán gestionar aspectos como: su oferta académica, educadores adscritos, alumnos, activos, etc. **También tendrán acceso a herramientas para crear cursos y experiencias educativas, con la posibilidad de acceder a un amplio catálogo donde adquirir recursos** y experiencias educativas realizadas por otros usuarios avalados, pudiendo emplearlas en sus propios cursos. Además, para la monetización de sus productos y servicios, las instituciones educativas dispondrán de su propio marketplace donde ofrecer y vender cursos, programas formativos, eventos y otros tipos de activos.

Tanto Instituciones Educativas, como educadores y creadores de contenido, pueden capitalizar las interacciones económicas entre sus productos y servicios con los usuarios. Para ello, **AXON, el token de uso de Educaverse, permite el comercio libre de artículos para todos sus productos y servicios**, posibilitando la creación de nuevas formas de los mismos. Contará con un sistema que permita pagos globales, instantáneos y rentables entre dos usuarios.

**Los usuarios en Educaverse podrán explorar el espacio virtual para descubrir la amplia oferta educativa disponible** (variedad de áreas del conocimiento, cualquier etapa educativa, de carácter virtual, presencial o semipresencial). Accederán a una comunidad digital que ofrece la oportunidad de nuevas formas de aprendizaje y que unifica en un metaverso, en un lugar virtual, una amplia oferta educativa internacional.

Educaverse **ofrece una oportunidad para inversores**, los cuales podrán adquirir y gestionar diferentes activos dentro de él. Entre los inversores de Educaverse se incluyen numerosos perfiles, como:

- Instituciones Educativas: Academias, Colegios, Institutos y Universidades
- Educadores de cualquier materia y de cualquier parte del mundo
- Desarrolladores de experiencias
- Organizadores de eventos
- Suministradores de material educativo
- Capital Riesgo tradicional
- Inversores de criptodivisas



## Educaverse es una nueva plataforma virtual educativa que ofrece:

Educaverse es un metaverso específicamente diseñado para la educación, con una economía propia y un mercado descentralizado, que pretende conectar a todos los actores de la comunidad educativa y facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje alrededor del mundo.

Acceder desde cualquier dispositivo (Multidispositivo)

Aprender de forma experiencial y realizar social networking

Enseñar y formarse en cualquier materia y etapa educativa

Adquirir, vender y alquilar parcelas del Metaverso Educativo

Crear, gestionar y desarrollar una Institución Educativa en Educaverse, con su propia plataforma de enseñanza virtual

Diseñar y crear cursos con experiencias educativas inmersivas, gracias a un sistema interactivo y dinámico

Realizar eventos, conferencias, sobre cualquier tipo de conocimiento y formación

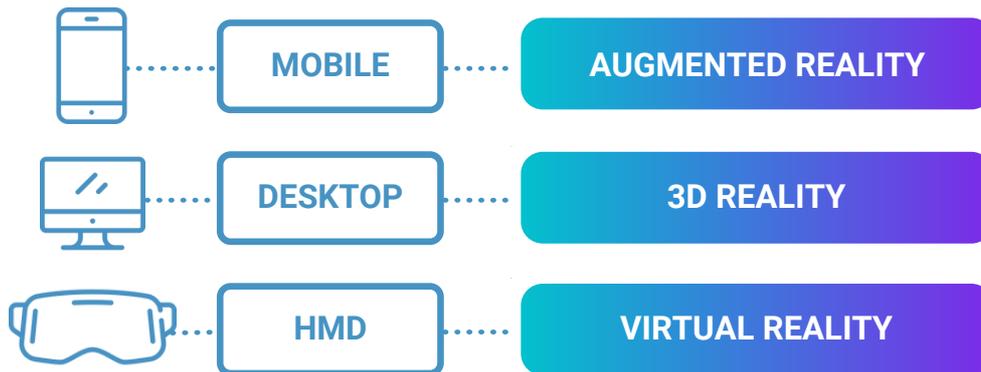
Impartir nuevas materias y conocimientos con ventajas que en otros medios no sería posible

Capitalizar contenidos educativos desarrollados por los usuarios dentro de su propio marketplace



## 2.4 Accesibilidad

Educaverse es accesible desde la mayoría de navegadores web gracias al empleo de la tecnología webXR.



Aprovechamos esta tecnología que fomenta la **interoperabilidad entre metaversos** abriendo la posibilidad a interconectar desarrollos que se integran en Web 3.0:

- **Interoperabilidad entre metaversos que emplean tecnología Web 3.0:** Como serían Decentraland y otros metaversos que funcionan en la web 3.0, ofreciendo la posibilidad de exportar e importar activos de un mundo a otro.
- **Integración de avatares:** Los usuarios pueden personalizar su propio avatar con los complementos creados en Educaverse, incorporando sus propios avatares y complementos de partners externos como Ready Player Me, por ejemplo.
- **Flexibilidad creativa:** Los usuarios pueden traer sus propios modelos 3D creados en un software de modelado 3D (como Blender o Maya) o mismo desde otros repositorios gratuitos como Sketchfab.



## 2.5 Avatares

Los usuarios pueden crear y utilizar un avatar para acceder a Educaverse. Los avatares de Educaverse son personajes personalizables que representarán a los usuarios dentro del mundo virtual. No será necesario disponer de un avatar personalizado para visitar Educaverse, ya que se podrá acceder como invitado con un avatar automático por defecto.

La experiencia social de los usuarios en Educaverse es a través del avatar y será un aspecto en constante proceso de mejora. En la versión inicial se permite la comunicación a través de:

- Chat de voz, vídeo y texto
- Lip-sync
- Interactividad y uso de objetos
- Emoticonos 3D
- Posición, orientación y representación de manos en realidad virtual

Al iniciar sesión en Educaverse con la Cartera/Pasaporte Educaverse, el usuario podrá crear su propio avatar personalizado entre muchas combinaciones personalizables. Una vez que el usuario crea su avatar y reclama su nombre único, éste se aplicará a su Educaverse pasaporte.

Los avatares podrán ser personalizados de múltiples formas, para ello, se crearán artículos NFT que podrán ser comprados y vendidos por los usuarios en el marketplace de Educaverse o plataformas como Opensea.

Estos artículos también se pueden obtener a través de las instituciones educativas, en el marketplace de la misma o como recompensa por la adquisición de una matrícula, superación de una actividad, concursos, etc.

Las posibilidades para personalizar los avatares serán muy amplias: Desde outfits siguiendo las últimas tendencias, ropa personalizada por las instituciones educativas como una sudadera de Harvard o el MIT), hasta vestuarios tematizados, como ropas de época o un traje espacial para una clase sobre el sistema solar. ¡Algunas prendas serán muy limitadas y únicas!

### Elige un avatar

Podrás personalizarlo después

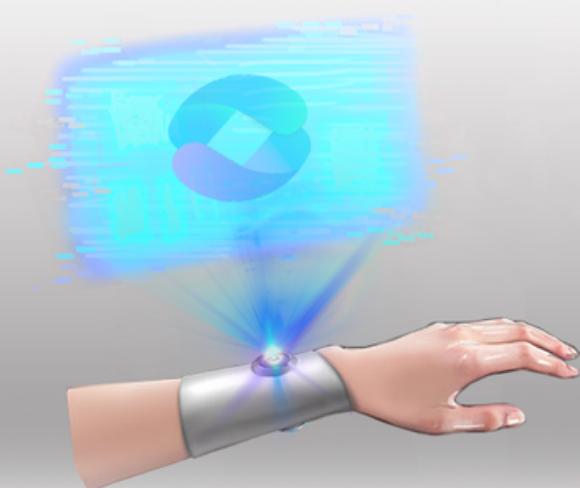


## 2.6 Pulsera HUB

Todos los usuarios de Educaverse dispondrán de un dispositivo de muñeca denominado pulsera HUB.

La pulsera HUB es un **dispositivo de interfaces holográfica que les permitirá consultar todo tipo de información**, como su perfil, inventario, calendario de eventos, cursos disponibles, noticias, entre otros. También servirá para acceder al mapa y teletransportarse a sus diferentes localizaciones de forma ágil y eficaz.

En el caso de los usuarios que se hayan matriculado en algún curso, y sean alumnos, **podrán acceder a su plataforma de enseñanza directamente desde este dispositivo**, teniendo a su disposición toda la información del curso, desde anotaciones, apuntes, documentos, hasta el acceso a las diferentes aulas y comunicación con sus compañeros y profesores. Por su lado, los usuarios registrados como educadores podrán acceder desde la pulsera hub a su área, dentro de la plataforma de enseñanza virtual de la Institución Educativa en la que estén adscritos, **con acceso directo a sus cursos y materiales**.

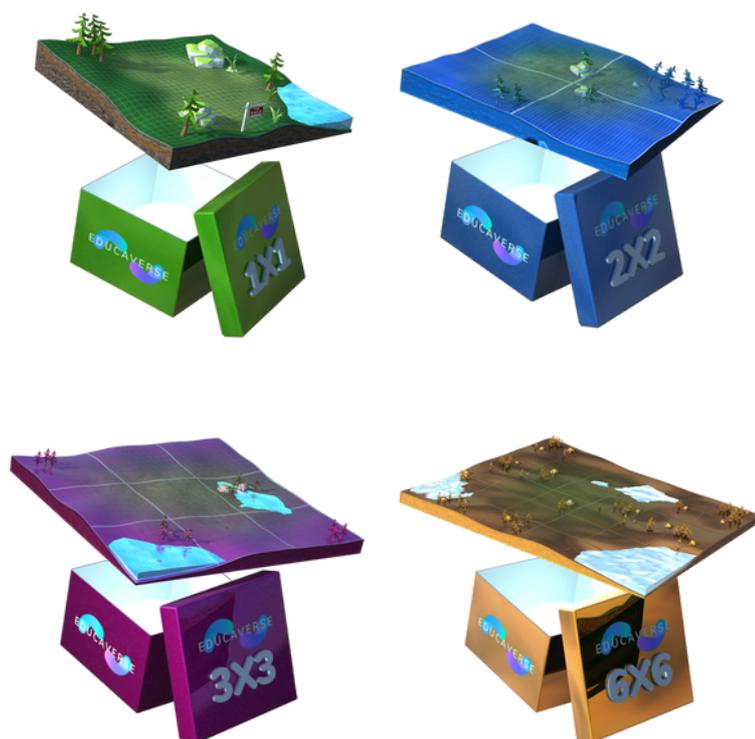


## 2.7 Lands

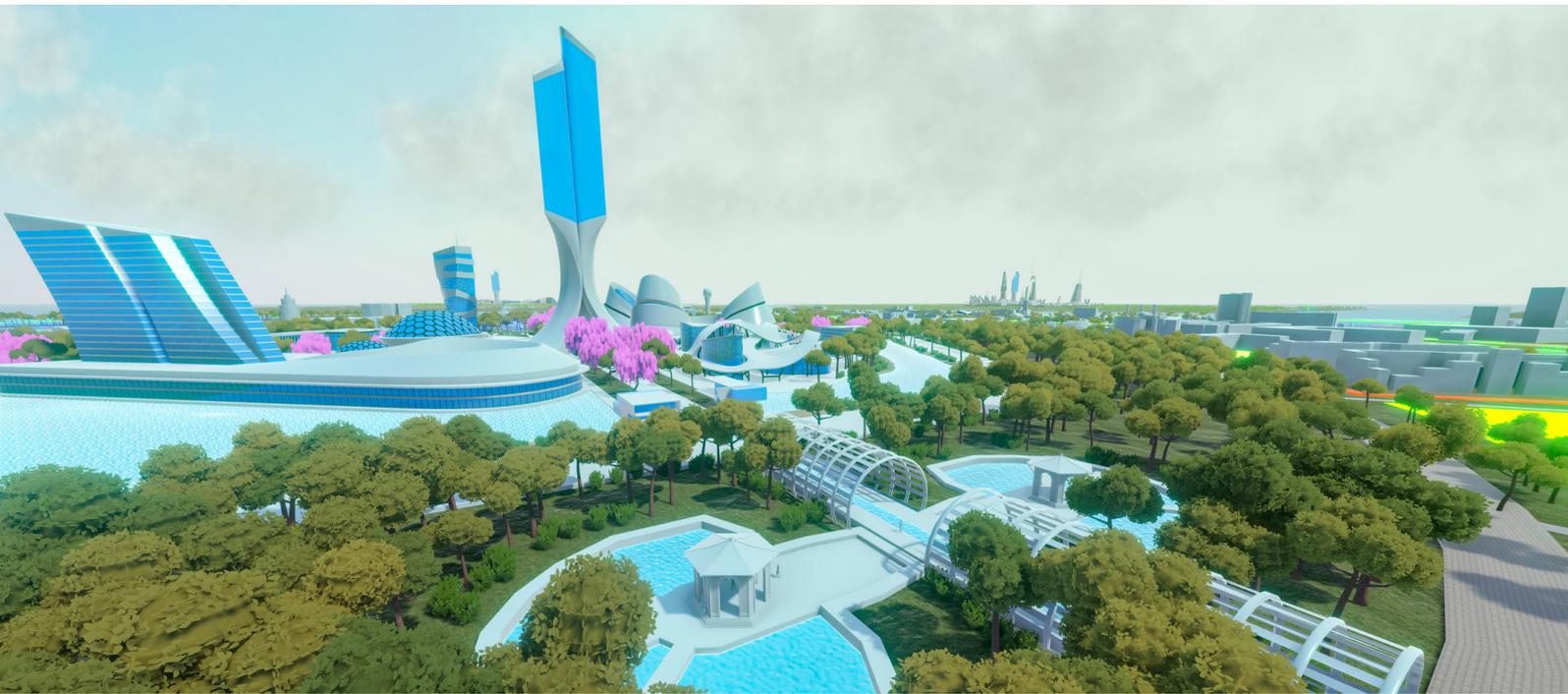
Las **LANDS** son activos digitales no fungibles (NFT), respaldados por contratos inteligentes en la red de **Ethereum** (utilizando el Standard ERC-721). Estas lands representan parcelas físicas dentro de Educaverse. Permiten a los usuarios poseer una porción del metaverso educativo y así poder albergar su Institución Educativa, junto con una diversidad de contenidos y actividades (activos, cursos, experiencias de aprendizaje, eventos, exposiciones y más).

Las **LANDS** permiten poseer un espacio físico en **Educaverse** donde se crearán y monetizarán experiencias educativas. Cada LAND de forma unitaria, se corresponde con un espacio físico de 32m x 32m (1.024 metros cuadrados).

**Educaverse** estará compuesta por un total de **99.856 LANDS**, definidas por coordenadas x, y. Existen parcelas de mayor tamaño que otras, consistente en la agrupación de más de 1 LAND unitaria. Los cuatro tipos de agrupaciones de LANDS son las que aparecen en la siguiente tabla:



Tipo	Número Lands	Superficie
LAND 1X1	1 LAND	1.024 m2
LAND 2X2	4 LAND	4.096 m2
LAND 3X3	9 LAND	9.216 m2
LAND 6X6	36 LAND	36.864 m2

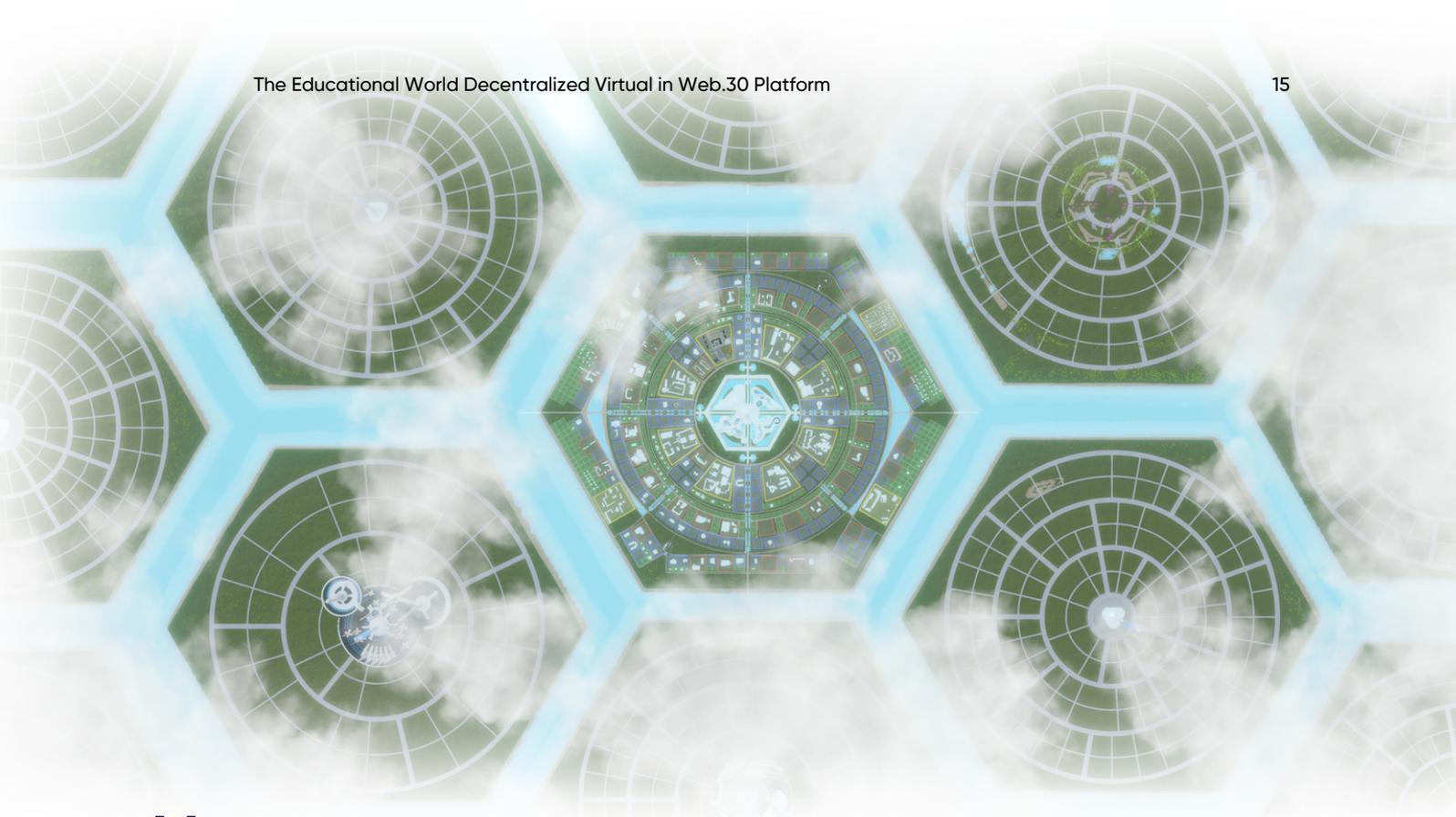


Esta distribución del terreno en LANDS, como un **número finito de propiedades NFT**, parte de un enfoque centrado en lo que consideramos más importante, potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello, cada propietario de una LAND no solo cuenta con este espacio físico en Educaverse, sino que dispondrá además, de su propia **plataforma de enseñanza virtual**, donde creará experiencias educativas y **salas/aulas virtuales en las que educadores y alumnos interactúan sin restricciones de espacio**.

En Educaverse existen cuatro tipos de LANDS, diferenciados por su tamaño, que adecuan su superficie y capacidad de contenido para cubrir las diferentes necesidades de las instituciones educativas.

La **LAND de mayor tamaño es denominada CAMPUS**, tomando la inspiración en el diseño y representación de las propias Instituciones Educativas de gran tamaño que encontramos en el mundo físico. De este modo, cada **CAMPUS ofrecerá la posibilidad de albergar** los diferentes espacios de una institución educativa de gran envergadura como: **espacios de trabajo en equipo, salas de experimentación, puntos de encuentro y socialización entre alumnos, espacios de exposiciones y organización de grandes eventos internos, biblioteca, residencias estudiantiles, etc.**





## Mapa

La organización territorial en EducaVerse toma **inspiración en el concepto de serendipia** entre los distintos usuarios. El concepto de serendipia se basa en un descubrimiento inesperado o realizado accidentalmente. Por ello, el mapa de EducaVerse se distribuye en **áreas circulares concéntricas, con los servicios públicos principales de EducaVerse situados en su centro** y otras zonas dedicadas repartidas por las diferentes áreas del mapa, que actúan como zonas públicas para los usuarios.

**EducaVerse cuenta con una variedad de servicios y zonas públicas creadas para aumentar su propuesta de valor.** Estas zonas públicas serán destinadas a una amplia gama de actividades relacionadas con la educación: diferentes tipologías de **Eventos (conferencias, ferias, exposiciones...)**, zonas de **networking y socialización**, zonas para la promoción de **productos y servicios educativos propios de EducaVerse o externos.**



## 2.8 DAO

**Los propietarios de LAND podrán participar en la gobernanza y la toma de decisiones de Educaverse, a través de una estructura DAO.** Cada propietario ejercerá su derecho de voto o delegarlo a otro usuario, con el que poder formar parte de decisiones, como: priorización de desarrollo de funcionalidades de la plataforma, elección de actividades en las zonas públicas, prioridades de consecución de hitos del roadmap, entre otros.

La participación en la DAO estará definida por la posesión de LANDS. Los usuarios que posean estas parcelas podrán proponer: nuevas características, solicitar cambios, realizar correcciones y votar a favor o en contra de las demás decisiones que involucren al proyecto.

Las propuestas que presente el equipo de Educaverse y las que propongan los usuarios con participación en la DAO, serán sometidas a un sistema de votaciones para su aprobación.

El poder de voto se calculará en función del número unitario de LANDS que el usuario posea y que será registrado en el momento en que se haga efectiva cada propuesta sometida a votación. El valor mínimo necesario es  $>0$ , y su valor ponderará el peso de su voto una vez sea emitido.

Cada propuesta será remitida al catálogo de propuestas, donde la comunidad podrá mostrar su interés y/o su postura al respecto.



## 2.9 Plataforma de Enseñanza

Nuestro objetivo es ofrecer un solución integradora, por lo que cada propietario de LAND e Institución Educativa dispondrá de su propia plataforma de enseñanza Educaverse, que le facilitará la gestión, desarrollo y distribución de sus cursos, con la que podrá:



- **Crear experiencias educativas y salas/aulas virtuales**, sin restricciones de espacio.
- **Crear cursos**, programas de formación y guías didácticas.
- **Gestionar su Institución Educativa Virtual**
- **Ofrecer** a los alumnos una amplia cantidad y variedad de **experiencias educativas**, materiales formativos y artículos propios.

La plataforma de enseñanza virtual se estructura en tres zonas:

1. Zona de Usuarios

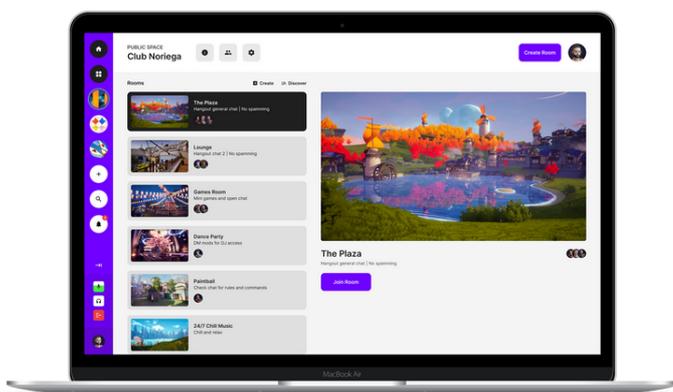
2. Zona de Administración

3. Zona de Contenidos

## 1. Zona de Usuarios

Es la zona dentro de la Institución virtual donde los educadores y los alumnos interactúan, pudiendo encontrar los contenidos y actividades de la institución. En esta zona se encuentran los servicios de comunicación.

Los alumnos contarán con un dashboard en el que encontrarán toda la información referente a sus cursos.



En esta zona, los alumnos tendrán acceso a las aulas/salas virtuales, experiencias educativas, repositorio de material didáctico, apuntes, contacto con otros alumnos y profesores, calendario y eventos de la institución educativa, etc. Además, los alumnos pertenecientes a un Campus, accederán desde esta zona a su ROOM en la residencia.

Las residencias son espacios en Educaverse de acceso privado, pertenecientes a la Institución Educativa alojada en una LAND tipo CAMPUS.

Las residencias están compuestas por ROOMS, que pueden ser asignados a los alumnos, y éstas son de acceso exclusivo mediante código de acceso, que otorgan las Instituciones Educativas a sus alumnos.

Los alumnos con ROOM pueden utilizarla como su espacio físico privado en Educaverse, estableciéndola como su punto de partida en Educaverse. El alumno que posee una ROOM podrá personalizarla con diferentes elementos y dispondrá de otras funcionalidades, como crear una reunión privada con sus compañeros dentro de ella.

En la zona de usuarios, cada educador de la Institución Educativa dispondrá un dashboard que le permitirá el desarrollo de su actividad. En él podrá gestionar los diferentes aspectos relacionados con el curso, como salas/aulas virtuales, contenidos o experiencias educativas; que ponga a su disposición la Institución Educativa.

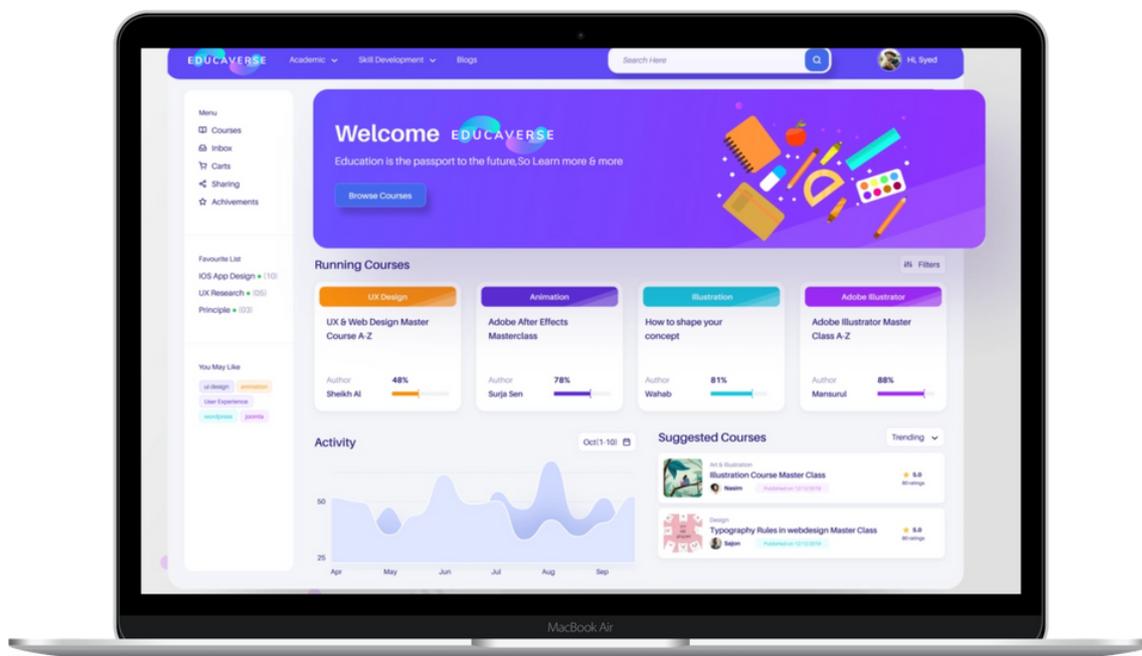
Desde esta zona, el educador se comunicará con sus alumnos, permitiéndoles el acceso a los diferentes contenidos del curso y a un canal de comunicación ágil y eficaz durante todo el proceso de aprendizaje.

## 2. Zona de Administración

En este espacio se gestionan los diferentes aspectos del funcionamiento y la configuración de la Institución Educativa virtual. Tienen acceso únicamente los propietarios de la LAND o los usuarios designados por la misma.

En esta zona los administradores contarán con herramientas de gestión como CMS. Podrán darse de alta en la institución educativa diferentes perfiles como educadores, creadores de contenido, alumnos, visitantes, etc. Todo desde un Dashboard personalizable y fácil de usar, con el que poder otorgar permisos a los diferentes usuarios para el acceso a las distintas partes de la plataforma de enseñanza virtual, activos, contenidos, ROOM para alumnos en la residencia de la institución, etc.

Desde este panel también se podrá gestionar toda la oferta formativa que dispondría la Institución, como: el número y tipo de cursos, sus contenidos y experiencias educativas inmersivas, guías formativas, eventos de diversos tipos, entre otro aspectos.



Cada institución contará por cada unidad de LAND que ocupe la Institución Educativa de hasta 3 salas/aulas virtuales gratuitas operativas al mismo tiempo, sin restricción de espacio cada una.

Para disponer de más salas/aulas virtuales operativas para la impartición de la actividad docente, podrán suscribirse a diferentes planes premium de la plataforma, que permitirá ampliar el número de salas/aulas virtuales sin limitaciones. El número de estas aulas/salas virtuales disponibles al mismo tiempo estará definido por el tipo de LAND:

En esta zona se podrá realizar la administración del marketplace donde la Institución Educativa podrá monetizar sus productos y servicios, como: los cursos y gestión de matrículas, activos, contenidos, eventos, etc. Para ello, contará con herramientas para la creación y publicación de sus activos en el marketplace, en formato de artículos con un precio basado en una moneda estable, como las matrículas de un curso, a través del uso de la funcionalidad de oráculo del marketplace, o pudiendo crear, acuñar e intercambiar sus propios artículos NFT en la red de Polygon, como artículos para avatares o merchandising de la propia institución.

Tipo de LAND	Unidades de LAND	Aulas/Salas virtuales simultáneas gratuitas
LAND 1X1	1	3
LAND 2X2	4	12
LAND 3X3	9	27
LAND 6X6 CAMPUS	36	108



### 3. Zona de Contenidos

En esta zona, la Institución virtual contará con las herramientas de creación de contenidos, guías didácticas y una amplia biblioteca de recursos compartidos para poder usarlos. Solo tienen acceso a ella los usuarios designados por la propia Institución Educativa como docentes o creadores de contenidos.



Los centros educativos y docentes dispondrán de la herramienta EducaMaker, que podrán emplear para la creación y distribución de sus cursos. Con Educamaker los usuarios podrán:

- Crear sus propios contenidos, salas/aulas 3D y experiencias educativas sin necesidad de conocimientos específicos.
- Crear cursos completos experienciales con acceso a contenidos propios de la herramienta que incluyen modelos y entornos 3D, videos 360°, archivos, documentos, imágenes, videos, audios...

- Crear experiencias que automáticamente estén disponibles en la web, sin necesidad de descargas, y que son compatibles con la mayoría de los dispositivos y también VR.

Educamaker se ejecuta en la web, sin necesidad de descargas. Su uso es accesible e intuitivo, y permite la creación de salas/aulas 3D de forma ágil, cómoda y sencilla, disponiendo de recursos y contenido dentro de la propia herramienta como: imágenes, videos y modelos 3D educativos.

Los proyectos realizados en Educamaker se guardarán en el repositorio de la Institución.

Los educadores podrán emplear todo el contenido para crear experiencias educativas y salas/aulas 3D para sus alumnos.

Los usuarios con acceso a Educamaker tendrán a su disposición una **biblioteca de recursos**, donde encontrarán un amplio catálogo de recursos 3D educativos y optimizados para emplearlos en el desarrollo de sus propias experiencias o cursos.



### 3. Zona de Contenidos

#### Biblioteca de contenidos

Un amplio repositorio en constante expansión, formado por experiencias educativas inmersivas, guías didácticas, modelos 3D, salas, tematizadas, aulas, etc. Siendo elaborado y validado por Educaverse para su uso en las distintas etapas del ciclo educativo.

Los usuarios podrán compartir en esta biblioteca los contenidos que ellos mismos desarrollen, aparte de poder listarse en el marketplace y ser vendidos a otros usuarios.

Los recursos disponibles serán indexados y distribuidos hacia todos los usuarios de Educaverse. Cada contenido puede ser distribuido con una guía didáctica. Esta guía ofrece la información detallada del contenido educativo que oferta o promociona.

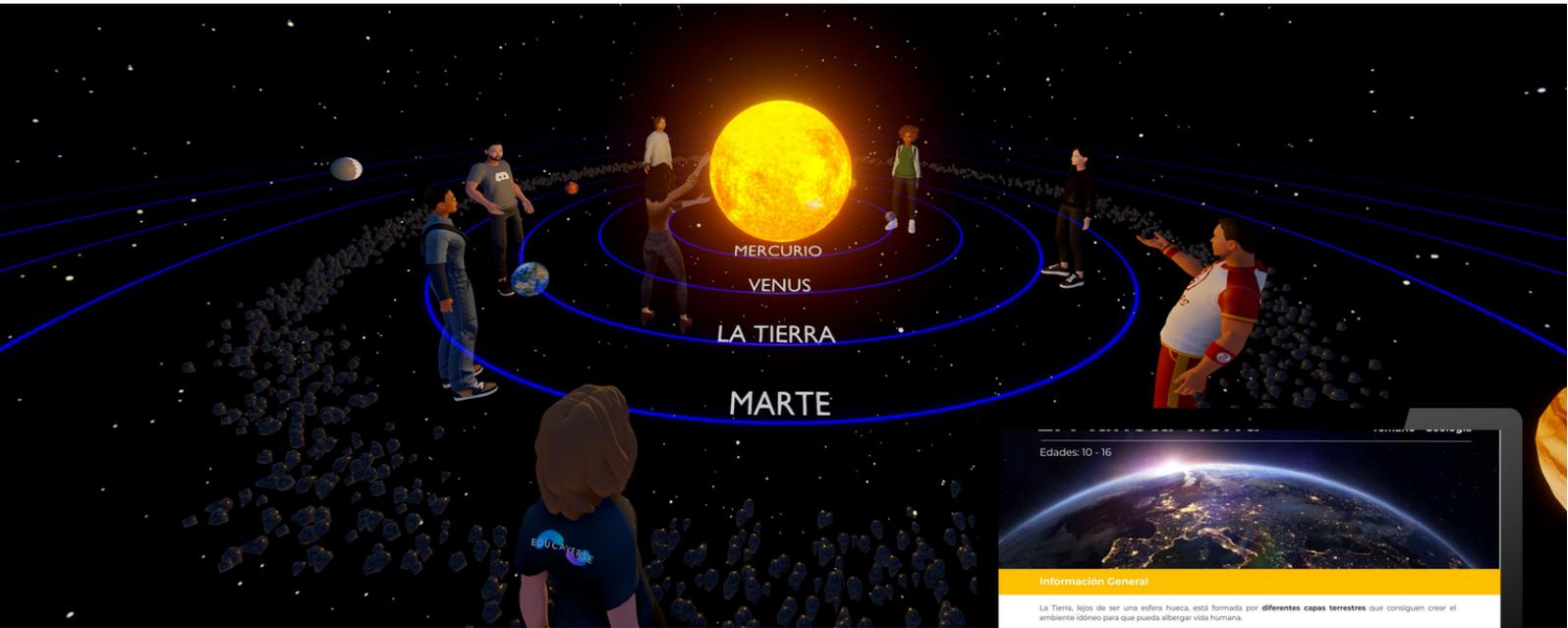


#### Contenido de Historia

Selecciona el aula que deseas crear y recórrida... Enseña, aprende, construye. Y sobre todo, ¡diviértete!

<p>Contenido de Historia</p> <p><b>Senado Romano</b></p> <p>Experiencia inmersiva de la Oratoria en Grecia y Roma. La Oratoria es el arte de hablar bien en público según una serie de reglas, con la finalidad de convencer a un auditorio. En la antigua Grecia fue desarrollada por la democracia ateniense. Se aprendía a rebatir argumentaciones y a ganarse al auditorio.</p> <p>entrar en aula →</p> <p>guía didáctica</p>	<p>Contenido de Historia</p> <p><b>La Imprenta</b></p> <p>En 1450 el orfebre alemán Johannes Gutenberg perfeccionó un nuevo proceso de impresión. Durante años leer había sido un privilegio de nobles, escribas y sacerdotes, pero a medida que los libros fueron más asequibles para todas las partes de la sociedad, empezó a surgir una nueva clase educada.</p> <p>entrar en aula →</p> <p>guía didáctica</p>	<p>Contenido de Historia</p> <p><b>El primer Vuelo</b></p> <p>Los hermanos Wright, Wilbur y Orville, fueron dos aviadores, ingenieros, inventores y pioneros de la aviación, generalmente nombrados en conjunto, y reconocidos mundialmente como los que inventaron, construyeron y volaron el primer aeroplano del mundo de forma exitosa.</p> <p>entrar en aula →</p> <p>guía didáctica</p>
---	--	---

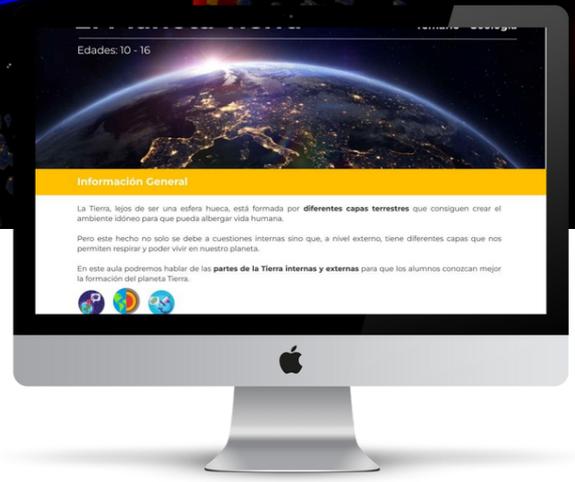




### Creación de Guías didácticas

Las guías didácticas están orientadas a facilitar la práctica docente del profesor a la hora de impartir una clase virtual. En ellas se organizan aspectos como los objetivos, actividades, contenidos y metodología, adaptados al programa curricular del alumno.

Se ofrecerán herramientas para la creación de guías didácticas prediseñadas en la plataforma, de manera automática, permitiendo mayor facilidad de uso y garantías para los educadores. Del mismo modo, se pone a disposición un panel de configuración de guías didácticas, para que los educadores e Instituciones Educativas puedan crear sus propias guías personalizadas. Esto posibilita que aquellos cursos o clases diseñados por una Institución Educativa sean replicables en otras Instituciones siguiendo la guía didáctica, creando un referente para el uso del contenido, estándares de aprendizaje y delimitando la metodología de enseñanza-aprendizaje para cada recurso.





EDUCAVERSE DECENTRALIZED DIGITAL COIN

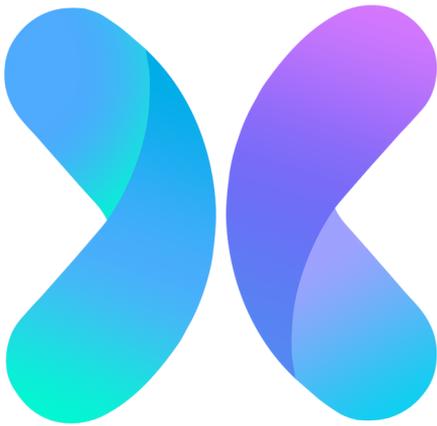
## 2.10 AXON Token Educaverse

AXON es el token de uso para la compra y venta dentro del Metaverso Educativo. Al igual que los axones posibilitan la transmisión de información en el cerebro, permitiendo nuevos aprendizajes, AXON posibilita la economía en Educaverse, permitiendo las transacciones económicas entre los usuarios.

AXON es la moneda nativa de Educaverse. Es un token ERC-20 en la red Ethereum. Desde el marketplace de Educaverse se podrá adquirir LAND empleando AXON, y para el resto de artículos, orientados a un mayor volumen de transacciones, se implementará una solución completa de capa 2 para pagos y transacciones, basada en compatibilidad con la red Polygon.

Esta elección está fundamentada en conseguir las mejores condiciones para el token de uso, ya que nos aporta una alta velocidad de intercambio y unas bajas comisiones en transferencias. Para ello, AXON podrá moverse entre las redes de Ethereum y Polygon, a través de Polygon Bridge, para adaptarse de la forma más óptima y al mismo tiempo que aporte mayor valor a cada caso de uso.





AXON ha sido diseñado para facilitar y potenciar el uso de Educaverse, agilizando la economía de la plataforma y permitiendo su mejora constante, ofreciendo una serie de usos y ventajas a sus poseedores que lo dotarán de un mayor valor. Entre sus funcionalidades se destaca:

- Adquisición de LANDS desde la plataforma.
- Alquiler de LANDS.
- Personalización de avatares.
- Alquiler de espacios para eventos.
- Pago de matrículas.
- Adquisición de artículos de enseñanza especiales.
- Adquisición de espacios publicitarios.
- Adquisición de cualquier artículo definido en el marketplace.
- Recompensas para los usuarios.

## Casos de uso

En Educaverse se ha tenido en cuenta cómo afectaría la alta escalabilidad prevista en el uso del token AXON por parte de diferentes usuarios. Por ello, en los pagos de ciertos artículos con AXON dentro del marketplace de la plataforma, aplicaremos la función oráculo, con el propósito de mantener un equilibrio financiero para que la economía del metaverso sea sostenible a largo plazo.

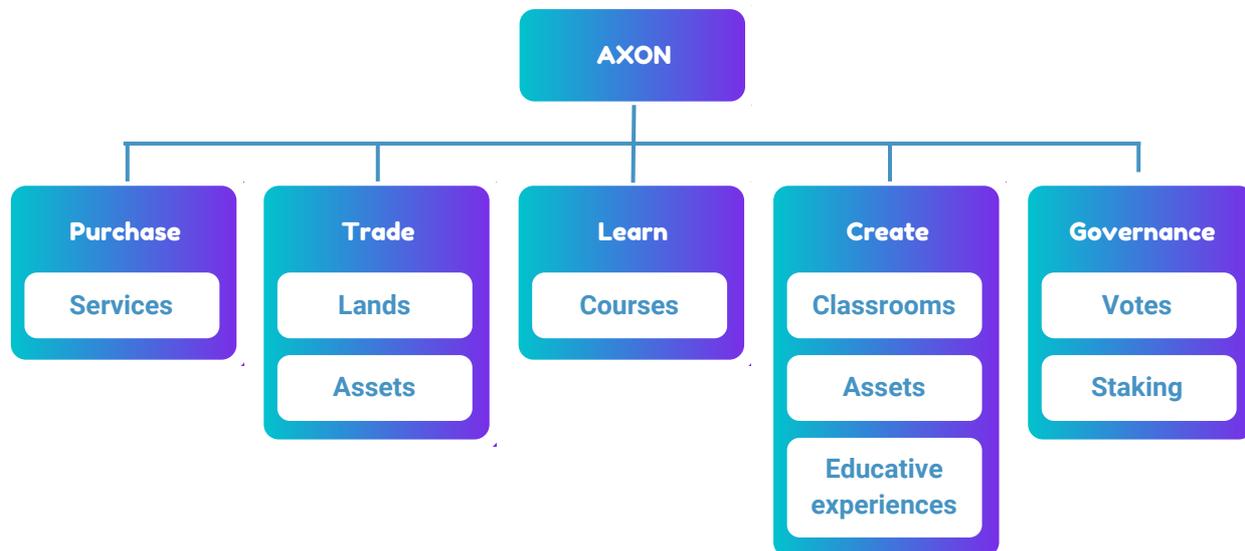
### Staking Learn to Earn

Desde Educaverse ofrecemos un servicio dedicado a los usuarios de AXON para realizar stake. La rentabilidad con el staking de AXON depende de la modalidad de elección:

- Stake Standard: Entre el 2% y hasta el 7% APY por realizar stake de AXON en la modalidad standard.
- Learn to Earn: Entre el 7% y hasta el 15% APY por realizar stake de AXON en la modalidad matrícula Learn to Earn.

\*Annual Percentage Yield (rendimiento porcentual anual): Representa la ganancia financiera real como un porcentaje al año, que es lo que recibirá un usuario al bloquear sus fondos.

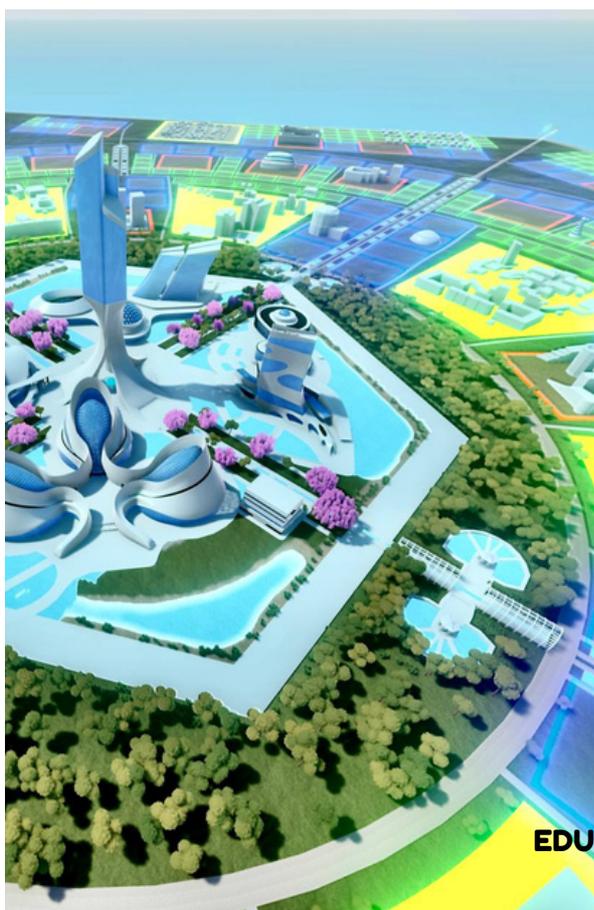




**Learn to Earn**

Con vistas a potenciar la motivación de los alumnos por la superación de los cursos en los que están matriculados, posibilitamos un modelo de staking Learn to Earn, en el que el alumno puede obtener el beneficio del stake del importe de su matrícula.

Cada Institución Educativa podrá elegir si admite como modo de pago para su matrícula esta modalidad. Si aceptase dicha modalidad, el centro no podrá retirar el importe de la matrícula proveniente del pago del alumno, sino que pasará la totalidad de la cantidad del pago de la matrícula por parte del alumno a un depósito stake que durará hasta la finalización del curso, generando un APY. Este beneficio permanecerá bloqueado hasta la finalización del curso por parte del alumno y su importe variará en función del desempeño del alumno.



Por ejemplo: una Institución que acepta esta modalidad, con un curso donde se matricula un alumno. Cuando el estudiante sufraga el coste total de la matrícula recibe este mismo importe como depósito stake con un APY, que acumula beneficios hasta la finalización del curso por parte del alumno. Si éste supera el curso en el tiempo determinado y las condiciones pactadas con la institución educativa, este beneficio se desbloqueará como recompensa: el alumno ganará el APY generado, suponiendo una rebaja al precio de matrícula entre el 7% y el 15% del precio total pagado. Esto le permite al alumno ser recompensado en AXON si tiene el desempeño adecuado indicado por la Institución Educativa.

## 2.11 Marketplace

El marketplace se basará en la web y utilizará smart contracts para las transacciones de artículos. Los usuarios podrán publicar, subastar y vender sus artículos como activos NFT (Token No Fungibles) permitiéndoles generar un valor tangible al contenido que generen, a través del token AXON.

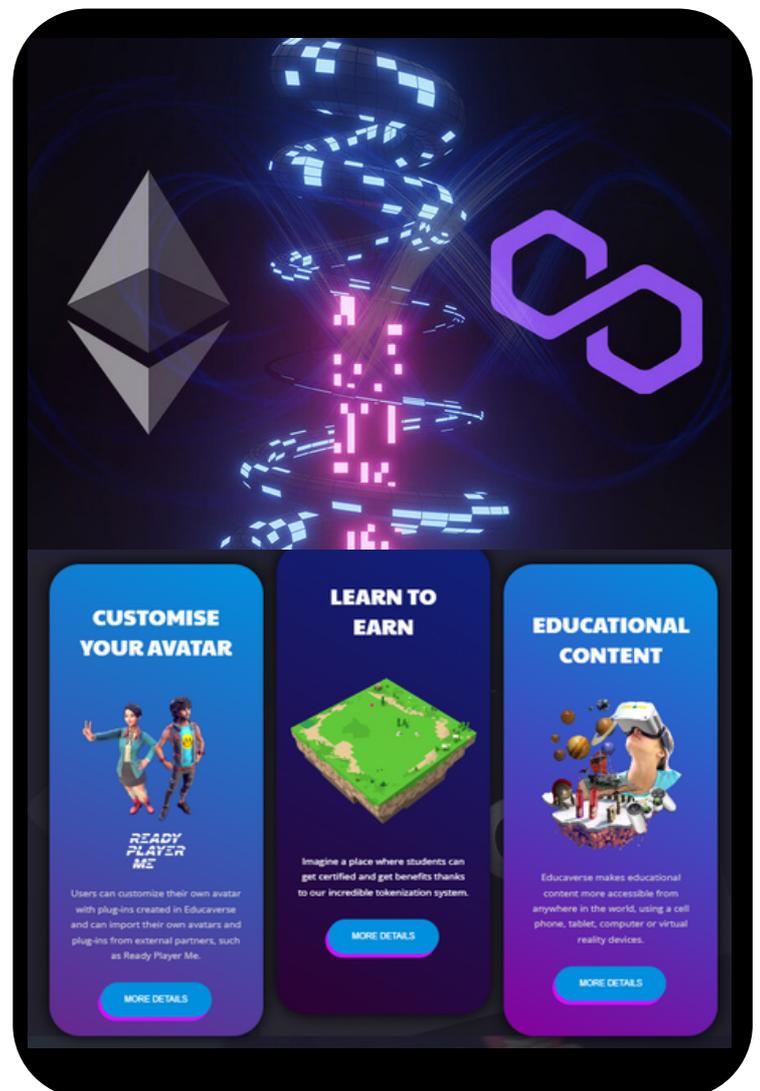
“AXON” será el token de uso para compra y venta dentro de Educaverse. En el marketplace implementaremos la función de oráculo para algunos tipos de artículos, como matrículas, servicios y assets esenciales, con el fin de mantener la accesibilidad a estos recursos. La idea es establecer un vínculo entre la economía del metaverso y una moneda de valor cuya referencia sea lo más estable posible, la cual en nuestro caso es el dólar, de forma que, aunque el token AXON incrementara mucho su valor, el precio de las matrículas y algunos assets esenciales sería el mismo, pues vendría definido por dicha moneda estable.

El marketplace dispondrá de dos secciones, en función de las características de los artículos NFT que se ofrezcan, siendo:

- **Lands:** serán creadas en la red de Ethereum mediante token, ERC-721. Esta red dota al activo de una garantía extra de confianza como inversión en el mercado.
- **Artículos, experiencias y cursos:** Emplearán la red de Polygon, con el estándar ERC-1155. Esta red permite transacciones rápidas y de bajo coste.

Aparte de contenido educativo, en el marketplace se podrán ofrecer artículos decorativos o de personalización de avatares y artículos de instituciones educativas que identifiquen a sus centros y estudiantes.

El Marketplace estará vinculado al creador de contenido EducaMaker para que la comunidad de creadores pueda subir sus propias creaciones y ponerlas a disposición de la comunidad de una forma sencilla y directa. Cada creador podrá crear su espacio dentro del marketplace en el que poder monetizar sus productos y servicios.



## 2.12 Beneficios

Educaverse ofrece beneficios a la comunidad educativa en una diversidad de ámbitos, según sus usuarios, los principales beneficios son:

### Alumnos

- **Potencia y mejora la experiencia de aprendizaje:**

Diferentes teorías sobre el aprendizaje, que gozan de mucha aceptación en la comunidad educativa actual, como la descrita por Kolb (5\*), definen el aprendizaje como un proceso mediante el cual se crea conocimiento a través de la experiencia y la interacción con el entorno.

En este sentido, Educaverse, ofrece un entorno en el que el aprendizaje puede ser mucho más experiencial e inmersivo que en un aula convencional, permitiendo ubicar a los alumnos en cualquier lugar o fecha, y ofreciendo herramientas de interacción con el medio. Esto refuerza el recuerdo de los contenidos con sentido de espacio, y al mismo tiempo potencia el aprendizaje, al poder experimentar, explorar y realizar simulaciones en tiempo real de forma conjunta con otros usuarios, con la posibilidad de compartir recursos online como modelos 3D, vídeos, audios, textos o imágenes. Además, permite simular nuevos problemas en nuevos contextos, ampliando así, la capacidad de aprendizaje a nuevos contenidos.

A través de las metodologías propuestas por Educaverse, que incluyen clases impartidas de forma inmersiva e interactiva, se potencia la memoria de trabajo, incluyendo conocimientos previos sobre los que asentar los nuevos.

De igual manera, se facilita para el alumno el mantenimiento del foco de atención en la clase, ya que a través del empleo del hardware inmersivo se reducen o eliminan las distracciones del exterior, siendo las distracciones posibles dentro de Educaverse, controladas en todo momento por los propios educadores.

Gracias a su capacidad inmersiva y su gamificación, además de acercar los contenidos educativos a estudiantes de cualquier parte del mundo, se crea una comunidad educativa internacional virtual, donde los alumnos se divierten y aprenden juntos, generando experiencias más relevantes y emocionales.

- **Educación más accesible:**

Educaverse hace más accesible el contenido educativo, pues desde cualquier lugar del mundo, usando un móvil, tablet, ordenador o desde un HMD de realidad virtual, los estudiantes podrán acceder a los contenidos ofertados y formar parte de la comunidad educativa virtual que en este medio se genere, conectando a todos los actores de la comunidad alrededor del mundo.

- **Mejora en el control del registro académico y credenciales:**

El uso de la tecnología blockchain otorga a los estudiantes la propiedad de sus registros personales, lo que les permite controlar su identidad académica. Esto hace que probar la precisión de las credenciales en sus currículos sea mucho más fácil para los graduados que están buscando trabajo, por ejemplo, y les brinda más control sobre a qué puede acceder un empleador.

## Instituciones Educativas

- **Mejora y posibilita nuevos modelos de negocio:**

Educaverse ofrece diversos beneficios a las Instituciones Educativas, posibilitando la promoción, la capitalización, el desarrollo y la replicación de sus productos y servicios.

La plataforma presenta herramientas de gestión de cursos y desarrollo de contenido educativo virtual, facilitando la creación de nuevos cursos o ampliación de los ya existentes. Del mismo modo, permite que contenidos curriculares desarrollados por una Institución sean replicados sin coste añadido. En Educaverse, la productividad y ganancias de estos productos encuentran un nuevo medio de expansión, al combinarlo con las ventajas de un medio social e inmersivo. Por ejemplo, si alguna Institución Educativa realiza una conferencia con un avatar, esta misma conferencia puede ser reproducida con diferentes avatares y en diferentes situaciones, e incluso puede ser ofrecida dentro del marketplace de Educaverse como artículo NFT, ampliando las posibilidades de monetización de los recursos.

- **Deslocalización, internacionalización y crecimiento:**

Educaverse permite expandir las posibilidades de captación de audiencia, ampliándose a nivel internacional. Dando la oportunidad ofrecer contenidos educativos específicos para este nuevo modelo de formación, incentivando además el empleo de desarrolladores y creativos para construir nuevos entornos de enseñanza. Muchos educadores podrían trabajar por cuenta propia, desarrollando y proporcionando experiencias de aprendizaje personalizadas para una variedad de clientes.

- **Reducción de costos y seguridad:**

El uso de blockchain para emitir certificaciones y diplomas, agiliza el proceso de verificación para las Instituciones Educativas, ahorrando recursos. Debido a su alto nivel de seguridad y trazabilidad de los datos, los diplomas emitidos por blockchain también facilitan mucho la verificación del registro académico de un alumno por la institución educativa.

En definitiva, estos y otros beneficios son los que encontrarán los usuarios Educaverse:

- Fomentar el aprendizaje activo en lugar de pasivo. El aprendizaje se convierte en un proceso de construcción activo de conocimiento e interacción a través de la experiencia.
- Promueve la creatividad y la curiosidad, motivando el aprendizaje a través de actividades lúdicas como lecciones interactivas y experimentos vivenciales, logrando de esta forma, además, mantener de manera continuada la atención de los estudiantes.
- Las experiencias en Educaverse perduran en la memoria y hacen sentir que “estuve allí”.
- Posibilitar la interacción y la experimentación en tiempo real entre varias Instituciones educativas localizadas en distintas ubicaciones geográficas.
- Mayor integración de usuarios con discapacidades físicas o de movilidad, y de cualquier parte del mundo, al contar con una presencia virtual mediante su avatar.
- Posibilita la innovación en ideas creativas acordes a este nuevo medio, obteniendo por parte de los usuarios una rápida respuesta a los contenidos propuestos, con un coste menor en recursos que en el mundo físico.
- Amplía las posibilidades de monetización de los recursos educativos desarrollados por una institución.

# 3. Mercado

## Mercado Edtech

El tamaño del mercado Edtech superó los 200 mil millones de USD en 2019 y se espera que crezca a más del 8% anual entre 2020 y 2026, según el E-Learning Market Trends 2020-2026 - Global Research Report - Industry Coverage.

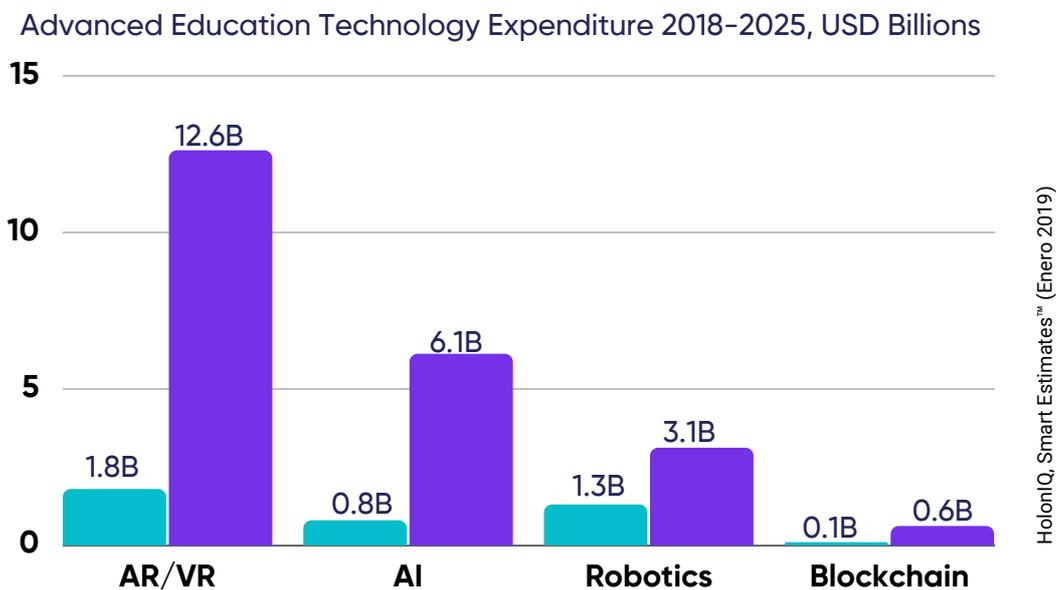
En 2019, Europa supuso un 35% del mercado y será testigo de un crecimiento constante hasta 2026 debido a la infraestructura de telecomunicaciones desarrollada junto con la adopción de las últimas tecnologías en los sectores empresariales y educativos.

En los entornos Edtech, son especialmente fiables los estudios de Holon IQ. En sus últimos análisis sobre el sector, afirman que la inversión de Capital Riesgo en EdTech se va a triplicar en la próxima década, ya que se prevén más de 87.000 millones de dólares de financiación de Global EdTech hasta 2030, casi el triple que, en la década anterior, a pesar de que ya tenía una inversión muy alta.



La tecnología avanzada se integrará en los procesos de entrega y aprendizaje: las aplicaciones de la tecnología avanzada en la educación y el aprendizaje comenzarán a dar sus frutos para 2025, cuando la AR/VR y la inteligencia artificial se integren cada vez más en los procesos básicos de enseñanza y aprendizaje.

En la siguiente gráfica podemos ver el aumento de esta inversión en la última década:





## Sector educativo

La validación con Educa360 realizada entre 2019 y 2021 arrojó información muy valiosa sobre el valor percibido y los tiempos de adquisición de soluciones virtuales en el sector educativo.

En la primera fase de expansión, nuestra estrategia fue captar a consultoras educativas para las grandes cuentas, a las que se accede principalmente mediante concurso público, siendo siempre conscientes de la fórmula de preventa y soporte de nuestro lado para con nuestros distribuidores asociados.

La integración del producto con nuestros canales de ventas indicó un target inicial de educadores que estén dando clases a alumnos de entre 12 y 21 años de edad, de cualquier tipo de formación y especialidad. También alumnos y profesores del régimen general no universitario y alumnos y profesores del régimen general universitario.

Aparte de las consultoras como cliente principal, estimamos que las academias de cualquier ámbito no reglado y los profesores particulares, serán clientes potenciales dentro del funnel de ventas del modelo de negocio de Educa360.

Durante el proceso Lean se trabajó la segmentación y caracterización del cliente final (entre canal de consultoras y funnel) validando en diferentes centros educativos españoles de Primaria, Segundo de la ESO, Bachillerato y Centros de Formación profesional.

De los primeros 45 centros adquiridos mediante nuestros acuerdos de canal con grandes consultoras, acciones generadas gracias a nuestros embudos de conversión y acciones mediáticas sacamos como conclusión:

- El **70%** de los centros adquirieron algún producto de Educa360.
- El **40%** de los centros han adquirido Kits de Implantación VR.
- Del **30%** de los centros que no han adquirido servicios de Educa360, el **20%** han propuesto estudiarlo para el siguiente curso lectivo.

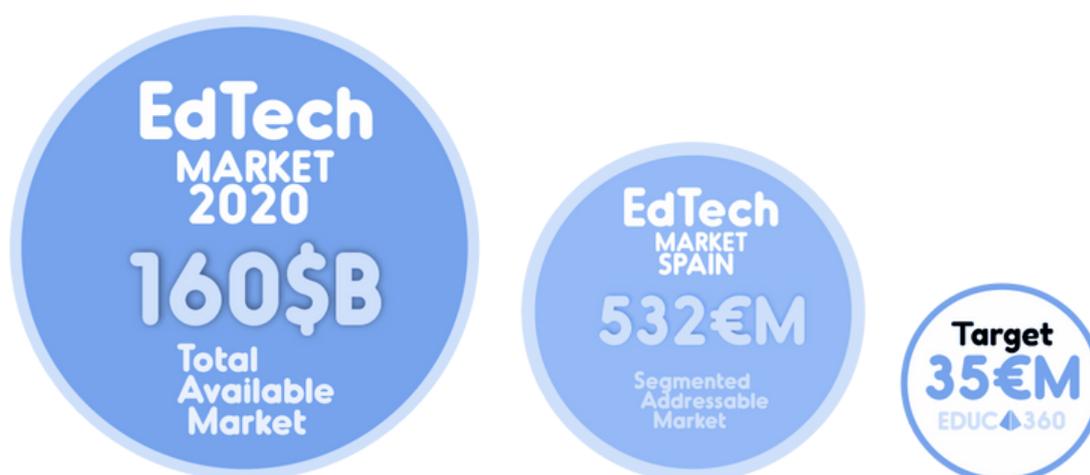
En el proceso de validación del perfil del cliente estudiado conseguimos traccionar, y se han obtenido datos significativos que avalan el grado de aceptación de herramientas o soluciones virtuales 3D junto con dispositivos VR para el sector educativo.

Además del cliente objetivo, identificamos a los actores que intervienen en nuestro proceso de decisión de compra, de servicio y de recomendación. Entre ellos hemos detectado una gran oportunidad en la ampliación de medios tecnológicos de las entidades públicas y su sistema de adquisición de dispositivos de innovación.

Para ampliar conocimientos, estudiamos datos de la OCDE que corresponden los 36 países más ricos del mundo, en 2020 son: Alemania, Australia, Austria, Bélgica, Canadá, República Checa, Chile, República de Corea, Dinamarca, República Eslovaca, Eslovenia, España, Estados Unidos, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Holanda, Hungría, Irlanda, Islandia, Israel, Italia, Japón, Letonia, Lituania, Luxemburgo, México, Noruega, Nueva Zelanda, Polonia, Portugal, Reino Unido, Suecia, Suiza y Turquía.

Tras ese análisis, la conclusión fue que el 88% de la población de los 23 países de la Unión Europea de entre 15 a 19 años está escolarizado. Y que el 56,7% de la población de los 23 países de la Unión Europea entre 18 a 24 años son estudiantes. El 40,5% de la población de los países de la OCDE posee título de educación superior. El uso de clases particulares y extraescolares en todo el mundo crece cada año, con porcentajes que llegan al 80% de los alumnos en algún país. En Europa el mayor es Grecia con un 74%.

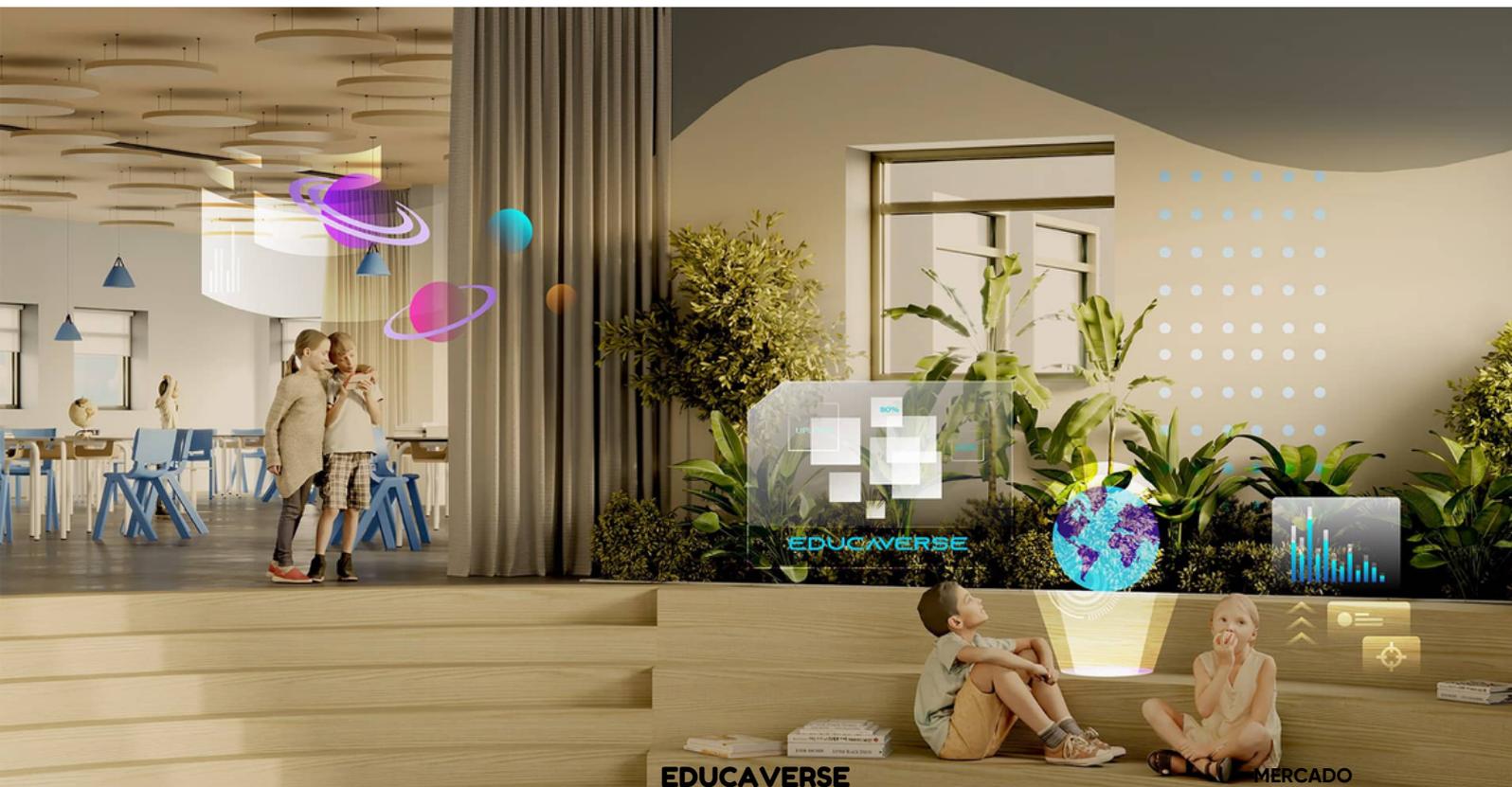
Dentro del mercado identificado, señalamos los perfiles de nuestros potenciales usuarios. Por un lado, serían los usuarios finales docentes con registro de educador, los centros educativos que adquieran instalaciones dentro de Educaverse y adquieran Lands. Por otro lado, los distribuidores de productos formativos, también denominados como consultoras educativas.



## Sector Metaverso/VR

Se espera que el TAM de Realidad Virtual (RV) crezca desde los 17.250 millones de dólares en 2021 y alcance los 184.660 millones de dólares en 2026, con una CAGR del 48,7% durante el periodo de previsión 2021-2026. La reciente pandemia mundial ha acelerado el crecimiento del mercado de los juegos, así como del mercado del metaverso y la realidad virtual. El cierre de Instituciones Educativas, oficinas y zonas de comercio ha dado pie a una creciente ola de usos reactivos de herramientas virtuales.

El uso de estas herramientas y el entretenimiento virtual en casa fue la única opción para muchas personas. Encuestas indican que el tiempo que los videojugadores en Estados Unidos pasan jugando se vio incrementado en un 45% durante la cuarentena. Globe Newswire predice que “el tamaño del mercado de realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR) aumente en USD 162,71 mil millones de 2020 a 2025 a una CAGR del 46% según el último informe de mercado de Technavio” (6\*).



## 3.1 Competencia y posicionamiento

Nuestro mercado está compuesto por nuestros clientes, y también por nuestra competencia. Hemos identificado productos/servicios que, aunque no compiten directamente con nuestro modelo de negocio, basado en un Metaverso Educativo, si ofrecen características similares en algunos apartados:

- **Decentraland:** Decentraland (MANA) es una plataforma blockchain y metaverso, que permite adquirir terrenos virtuales y participar en una comunidad virtual única, que busca crear una experiencia virtual única. Se realizó una Oferta Inicial de Monedas (ICO) con la que se logró recaudar una financiación inicial de 86.206 ethers (unos 26 millones de dólares en ese momento) a cambio de tokens MANA, el token principal de Decentraland. Al principio, los LAND tenían un precio de 1.000 MANA, ya que eran vendidos por el propio equipo de desarrollo. Ahora, en cambio, tienen precios que van desde los 11.750 MANA a varios millones. De hecho, la parcela más cara de Decentraland fue vendida en marzo de 2018 y costó 2 millones de MANA, más de 175.000 dólares. Precio actual de mana \$2.62.
- **Co-Space:** Adaptable a cualquier edad o tema, CoSpaces Edu permite a los niños construir sus propias creaciones en 3D, animarlas con código y explorarlas en Realidad Virtual o Aumentada.
- **Minecraft:** Propiedad de Microsoft, en un juego online con una versión "Education Edition". Una plataforma de aprendizaje basada en juegos que promueve la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un entorno digital envolvente.
- **Meta/Horizon Worlds:** Igual que en la famosa película de Spielberg: «Ready Player One», el metaverso de Facebook parece estar orientado a la utilización de la realidad virtual. Hoy en día, la mayoría de metaversos, como Decentraland o Roblox, no tienen incorporada esta tecnología. El hecho de que Meta/Facebook haya limitado la entrada a Horizon Worlds a usuarios que solo dispongan de gafas virtuales de su propia compañía, deja entrever el deseo de Zuckerberg de que su formato sea el dominante en el futuro de los metaversos. Se trata de una tecnología mucho más inmersiva y alineada con la visión idealizada que tenemos de los metaversos.
- **Sandbox:** The Sandbox es un juego play-to-earn que combina tecnología blockchain, DeFi y NFT en un metaverso 3D. Su mundo virtual permite a los jugadores crear y personalizar sus juegos y activos digitales con herramientas de diseño gratuitas. Los bienes virtuales creados se pueden monetizar como NFT y venderse por tokens SAND en el mercado The Sandbox. En noviembre de 2021, The Sandbox recaudó 93 millones de dólares en fondos de inversores liderados por el gigante conglomerado japonés SoftBank. El token SAND es el token nativo de The Sandbox. Es un token ERC-20 con un suministro total de 3 mil millones de SAND.

A diferencia de algunos de nuestros competidores, Educaverse es un mundo construido para un sector específico y con una misión muy clara. Partimos desde un escenario validado gracias a los esfuerzos de nuestra empresa matriz Educa360, con la seguridad que nos proporciona encontrar una necesidad de nuevas herramientas y entornos de aprendizaje en el sector educativo. Nosotros avanzamos en un entorno menos cerrado y que democratiza la tecnología, gracias a que somos una solución WEBXR y trabajamos en el estándar WEB3.0. Nuestros entornos gráficos e interacción en el metaverso seguirán mejorando en línea con las últimas innovaciones y tendencias en el sector de la RV y la blockchain.



Tabla Comparativa Metaversos

	Educaverse	Descentraland	Horizon Worlds	SandBox	Minecraft	Co-Space
Economía descentralizada	✓	✓	✗	✓	✗	✗
Blockchain scalability	✓	✓	✗	✓	✗	✗
Full lands availability	✓	✓	✓	✓	✗	✗
Sector especializado y homogéneo en su contenido	✓	✗	✗	✗	✓	✓
Gobernanza descentralizada	✓	✗	✗	✓	✗	✗
Creador de contenido en la nube	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tecnología webxr de fácil acceso y multidispositivo	✓	✓	✗	✗	✗	✗
VR glasses client ready	✓	✗	✓	✗	✗	✓



Algunas de nuestras principales ventajas competitivas frente a las opciones disponibles en el mercado actual son:

#### En su uso:

- Uso sin descarga de aplicación, contenido 3D vía streaming y de fácil acceso.
- Multiplataforma válida para VR. Con sistema de sonido que permite hacer varios grupos sin que se molesten los unos a los otros.
- Acceso desde cualquier dispositivo: ordenador, Tablet, smartphone o dispositivo VR, sin descarga de software.
- Salas 3D configurables compartidas multiusuario donde importar archivos, videos, fotos o contenidos 3D animados.
- Libertad de crear las clases online al momento en vez de tenerlas prefijadas.
- Disponibilidad de herramientas específicas para el sector educativo.
- Plataforma válida tanto de forma remota como presencial, donde el alumno es el protagonista de la experiencia no solo un simple oyente.

#### Derivadas de la integración con blockchain:

- Propiedad de los activos con conservación de los derechos de autor.
- Transacciones financieras de forma segura y confiable.
- Mayor seguridad frente al plagio gracias a los registros de la cadena de bloques.
- Sistema de ingresos automatizado mediante una economía propia descentralizada que permite la automatización de pagos y transferencias basados en un conjunto predeterminado de condiciones.
- Ahorro de tiempo y costos de administración.



## 4. Economía

Las economías virtuales que la tecnología de Blockchain ha posibilitado se asemejan mucho a las economías del mundo real. En Educaverse hemos diseñado una economía que permite que los diferentes actores de la comunidad educativa puedan comprar productos y servicios educativos, venderlos, alquilarlos o ganarlos, etc. Por ello, hemos implementado una moneda virtual, AXON, para el intercambio económico de una forma eficiente, transparente y segura y hemos desarrollado un sistema de propiedades basadas en NFT, para permitir a nuestra comunidad poseer una parte de Educaverse, y participar en el proceso de toma de decisiones.

Ofrecemos **nuevas formas de construir modelos de negocio a la comunidad educativa**, con la capacidad de proporcionarles liquidez inmediata, gracias a los siguientes flujos de ingresos:

- Venta de activos de la empresa: Recursos educativos desarrollados por los miembros de Educaverse y LANDS.
- Planes de suscripción: Ofrecemos diversas opciones de suscripción para Instituciones Educativas o educadores que quieran ampliar su contenido en Educaverse, con capacidad de alojar más salas/aulas virtuales y hacer uso paquetes de recursos premium.
- Actividad en zonas públicas: Eventos, exposiciones, espacios publicitarios, etc. serán algunas de las actividades de captación de fondos que se realizarán desde la empresa en las zonas públicas de Educaverse.
- Comisiones de transacción: El 5% del volumen de transacciones realizadas por el intercambio de activos creados por la empresa, serán distribuida de la siguiente forma:
  - 20% para recompensas a los usuarios, en un modelo learn-to-earn.
  - 30% para crecimiento de la plataforma.
  - 50% para la empresa.



## Tokenomics

Nuestra economía se impulsará por el uso de nuestro token, AXON, así su valoración dependerá de las transacciones que se produzcan entre los usuarios dentro de la plataforma.

Como token de uso de la plataforma, su suministro total se ha repartido con el objetivo de proporcionar un crecimiento orgánico y sostenible de la plataforma, distribuyéndose del siguiente modo:

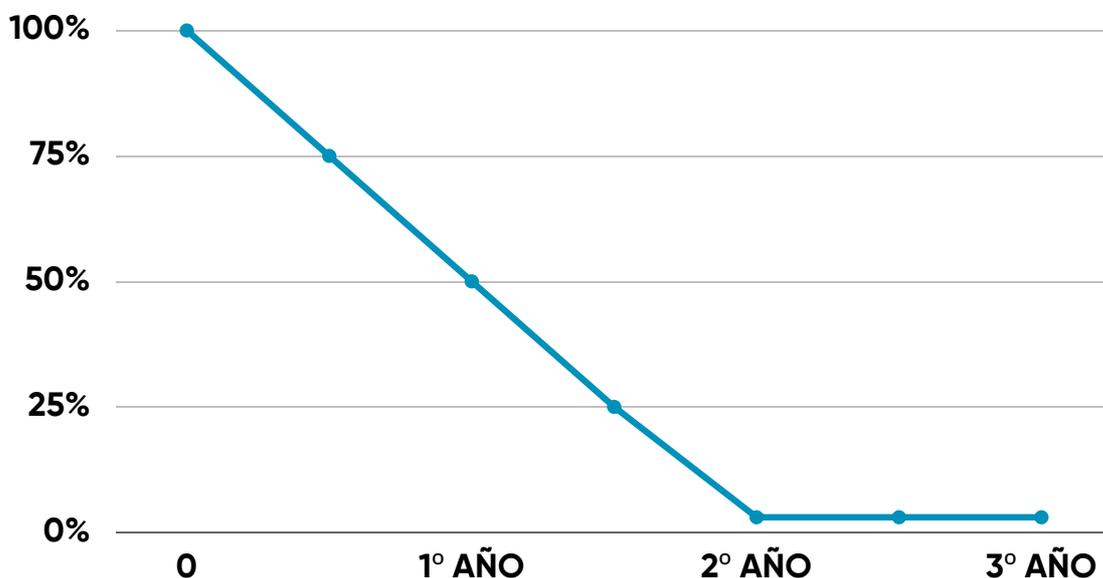
EDUCAVERSE supply	100%	1 000 000 000	Periodos Vesting
Seed Sale, investors	14	140 000 000	Fee decreciente desde Smart Contract durante 2 años
Strategy Sale	16	160 000 000	Fee decreciente desde Smart Contract durante 2 años
Presale	20	200 000 000	Fee decreciente desde Smart Contract durante 2 años
Public sale	20	200 000 000	
Community & Marketing	6	60 000 000	
Founder and Team	12	120 000 000	2 años CLIFF y mensual VESTING durante 3 años
Company Reserve	18	180 000 000	Liberación lineal diaria durante 4 años
Advisor	3	30 000 000	

Hemos establecido unos periodos de vesting para ofrecer mayor seguridad a la comunidad de Educaverse. AXON no será afectado por una alta volatilidad ya que se liberará de forma sostenida a lo largo del desarrollo del proyecto y no en su mayoría justo después de la venta pública.

Con el objetivo de no establecer periodos de bloqueo en las transacciones de AXON para los diferentes inversores durante las ventas de presale y, al mismo tiempo, mantener la volatilidad del token de forma segura, hemos implementado en el smart contract un sistema de fees que operará durante los primeros 2 años. Este sistema creará una fee que decrecerá linealmente de forma diaria, partiendo desde un 100% en el momento inicial hasta quedar en el 2º año en la fee que tendrá AXON durante el resto del tiempo, un 3%. El volumen de tokens de esta fee (a excepción del 3%) serán quemados íntegramente en el momento de la transacción de forma automática para salvaguardar el valor de los tokens restantes.

AXON tendrá un 3% de fee durante la public sale y en el resto de ventas posteriores. Esta fee será enviada a una wallet que será usada de forma exclusiva para el sistema de recompensas a la comunidad. De este modo, del 100% del volumen de tokens de la fee, el 60% serán dedicados para las recompensas del staking learn-to-earn, el 20% para recompensas de eventos para usuarios, como las Jams, concursos, eventos previstos, etc y el 20% para el mantenimiento de la plataforma. De esta forma se ofrece la seguridad de contar con el volumen de tokens necesario a lo largo del tiempo para las recompensas a la comunidad, permitiendo un crecimiento escalable y orgánico del volumen de tokens dedicado a recompensas sin afectar al valor de AXON.

Sistema de fees del smart contract AXON a lo largo del tiempo.  
Fees para los usuarios de la ventas privadas.



## Indicadores de progreso

A medida que la comunidad vaya aumentando en función del número de alumnos, profesores, creadores y activos, habrá un aumento en la necesidad de un token de utilidad para recompensar el creciente número de partes interesadas que participan en la plataforma.

## Modelo de crecimiento y KPIs

Los factores clave de éxito para la construcción del ecosistema, consisten en garantizar un crecimiento orgánico de la comunidad educativa en Educaverse, al tiempo que se garantiza la satisfacción de los usuarios de la plataforma.

Para garantizar un crecimiento progresivo de la comunidad, hemos identificado indicadores clave que se medirán e incentivarán a través de tácticas de marketing, comunicación y promoción para asegurar el crecimiento del ecosistema:

- Tasa de crecimiento de centros educativos adscritos.
- Tasa de crecimiento de propietarios de LANDS.
- Tasa de crecimiento de los creadores.
- Tasa de crecimiento de los docentes.
- Tasa de crecimiento de los alumnos.

- Nuevos activos creados y subidos por creadores.
- Nuevos cursos creados y disponibles en instituciones educativas.
- Activos vendidos por mes, creados por creadores.
- Alumnos matriculados en cursos creados y disponibles en Instituciones Educativas.
- Tasa de inflación de los activos en el mercado.
- Precio medio por activo desarrollado por los creadores.
- Precio medio de matrícula de cursos creados y disponibles en instituciones educativas.
- Crecimiento del precio de los activos.
- Oferta inicial de AXON.
- Oferta inicial de AXON en manos de Instituciones Educativas, creadores de contenido, profesores y alumnos.
- Precio de AXON (en USD o ETH).
- % de comisión en el mercado.

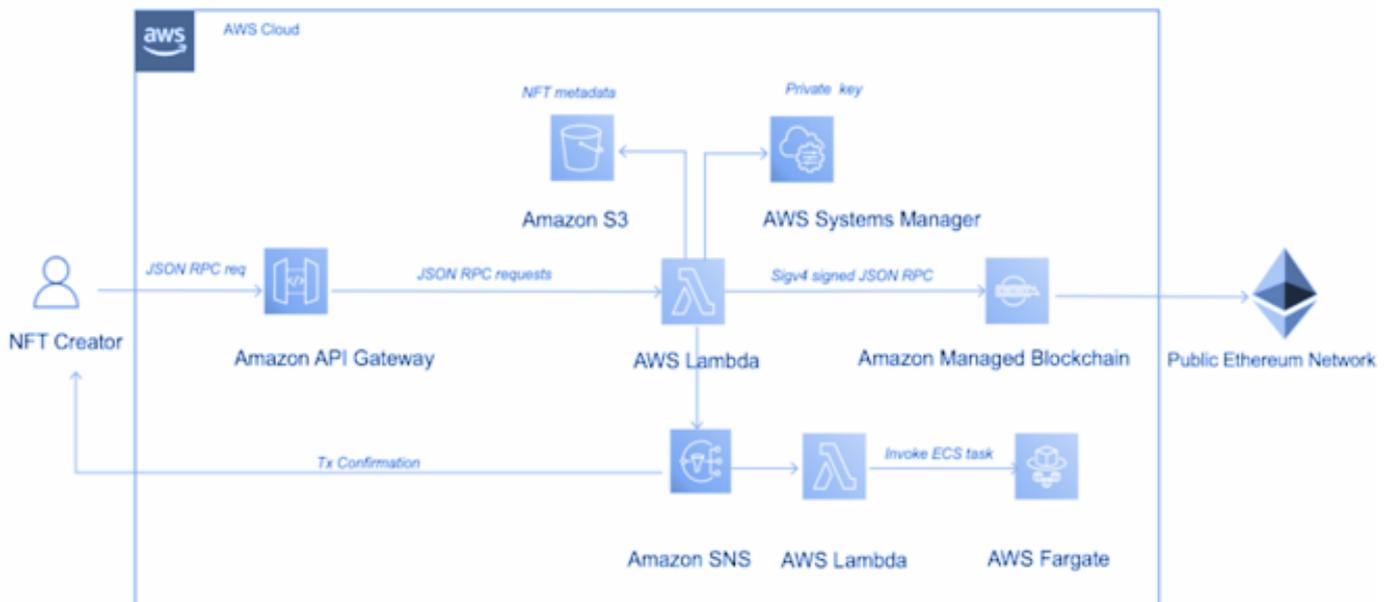


# 5. Tecnología

La arquitectura de la plataforma Educaverse realiza la gestión de datos y backend cloud desde los servicios de AWS de Amazon, partner de Educaverse.

La arquitectura Cloud para la generación de un Token y almacenamiento en la nube se distribuye de la siguiente manera en servicios AWS:

Los creadores de NFT pueden realizar transacciones en la red de prueba Rinkeby en Ethereum a través del nodo Ethereum Geth que se ejecuta en una instancia de Managed Blockchain. Para iniciar la creación de NFT, se envía una solicitud JSON RPC a un punto de enlace de la API REST de Amazon API Gateway, que reenvía la solicitud a AWS Lambda.





Para la capa front implementamos diferentes tecnologías de procesamiento 3D en la web para crear entornos virtuales compartidos e interconectados que permiten una interacción social multiusuario, con el uso de librerías como OpenGL, Three JS, A-frame y Mozilla Hub.

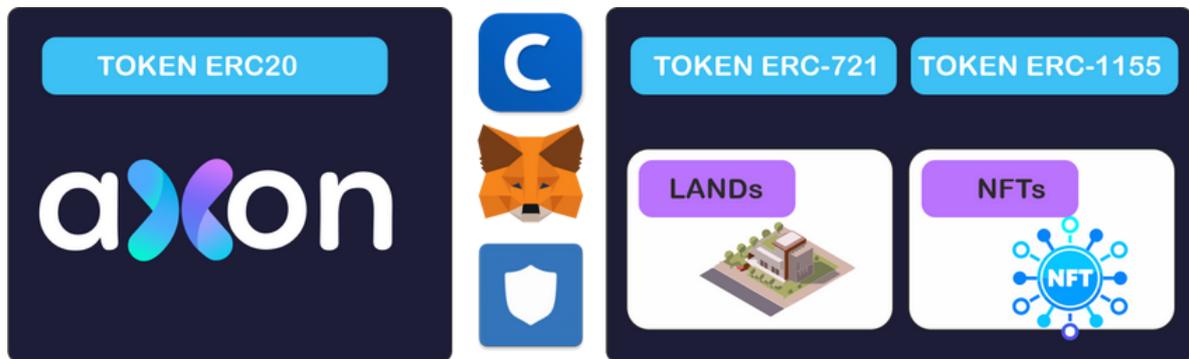
Utilizamos la tecnología de Ethereum para el funcionamiento de los smart contracts.

En nuestro backend contamos con una base de datos distribuida y segura que se utiliza para registrar la propiedad de los tokens en Educaverse, permitiendo el seguimiento de la propiedad. Para ello, almacenamos eventos temporales y los diferentes eventos de los smart contracts. De este modo, los propietarios transferir, vender o utilizar sus activos dentro de la plataforma de forma segura.

**IPFS** el sistema de archivos interplanetario es un protocolo y una red diseñados para crear un método p2p direccionable por contenido para almacenar y compartir hipermedia en un sistema de archivos distribuido se utiliza para almacenar el activo digital real y garantizar que el activo no se pueda cambiar sin permiso del propietario.

En Educaverse se integrarán tres protocolos de cadena de bloques diferentes:

- **ERC-20**, un smart contract que cuenta con una estructura de datos preestablecida. Esta estructura está pensada en facilitar la implementación de diversas funcionalidades sobre la blockchain de Ethereum, este token será utilizado para la creación de la **moneda Axon**.
- **ERC-721** para el almacenamiento y comercio de **activos digitales** Lands.
- **ERC-1155**, los tokens ERC-1155 son seguros, intercambiables e inmunes a la piratería y preparado para el futuro, en Educaverse todos los **activos NFT** estarán escritos en este smart contract.



La red principal donde trabajará Educaverse es **Ethereum**, hoy en día presenta un problema de escala debido a que su principal fortaleza, seguridad, descentralización priman sobre la escalabilidad (throughput). En la mayoría de las cadenas de bloques públicas como Ethereum, esta es una de las principales preocupaciones actuales, y se están realizando muchos esfuerzos para resolver esos problemas de escala, sin sacrificar las fortalezas de la cadena de bloques.

Educaverse proporcionará una vía de transacción para los **NFT** proporcionada en la capa 2 de Ethereum para ello trabajaremos con la red **Polygon**.

Ethereum es una red cuya solidez ha sido probada por miles de Apps y desarrolladores, ofreciendo un gran ecosistema, recursos y apoyo de una comunidad activa y creciente.



**Polygon: Matic Network:** El principal objetivo es resolver los problemas de escalabilidad existentes en Ethereum. Para ello, matic network proporciona enormes librerías de gran calidad que nos permiten crear aplicaciones para la web 3.0 que superen la tecnología actual.

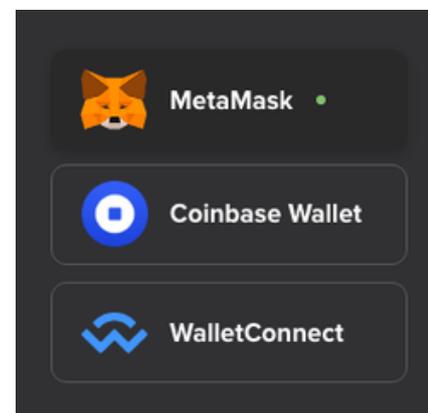
Las principales características de la red Matic son:

- **Aumento de la seguridad** mediante el algoritmo de consenso PoS.
- Mejor experiencia de usuario, creando una **interfaz más intuitiva**, aplicaciones móviles nativas, y un kit de desarrollo de software con soporte Wallet Connect.
- Red pública que no requiere permisos y es capaz de soportar **múltiples protocolos**.
- **Mayor escalabilidad** mejorando la velocidad de las transacciones, disminuyendo el coste y aumentando la seguridad.
- Desarrollo de la **interoperabilidad** entre cadenas laterales.

**Polygon Bridge** es la tecnología que usaremos para realizar transacciones con la moneda Axon entre la red Ethereum y Polygon para las compras de NFT.

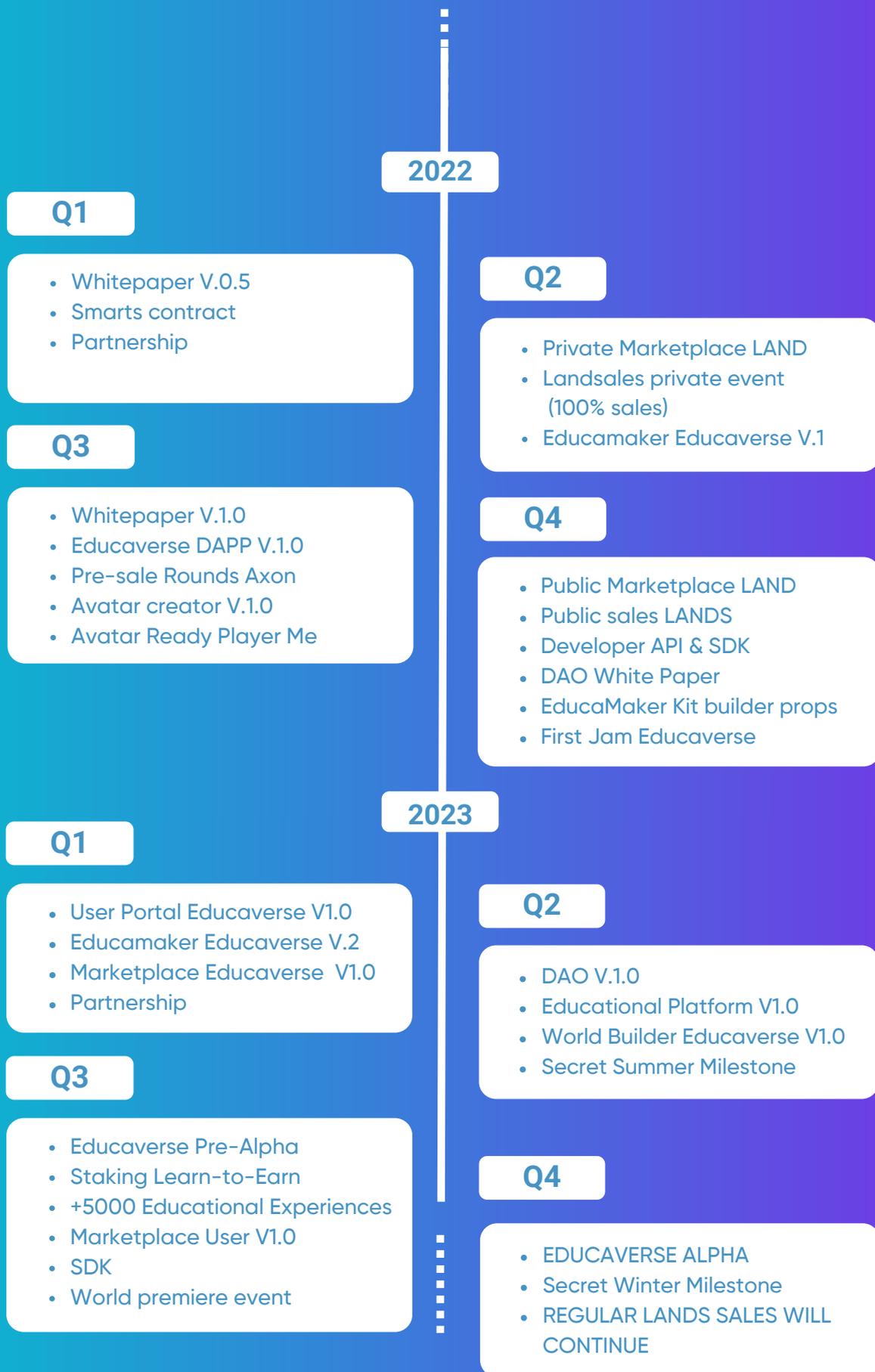
Educaverse implementa en su primera fase las principales wallet estándar de transacción como son:

- **Metamask**
- **Trust Wallet**
- **Coinbase Wallet**



# 6. Roadmap





# 7. Equipo

## Fernando Sierra

### CEO, Experto VR / AR / MR

Cofundador de Educa360 S.L. promotor de la plataforma y contenidos de Educa360 Ed-Tech, CEO de la empresa. Nacido en 1976, a los 21 años creó su primera empresa en el sector tecnológico.

Experto en VR/AR/VR con más de 12 años de experiencia como director de proyectos y soluciones para grandes marcas. Ha sido director de departamento y CTO de innovación y tecnologías inmersivas en multinacionales como Sngular, donde fundó varias iniciativas de intraemprendimiento. Actualmente, es Profesor del 'Máster in Management: Negocios Digitales' en la Universidad Loyola.

## Antonio Sierra

### Experto VR / AR /MR

Socio de Educa360 S.L. Empresario con alma de emprendedor con más de 20 años de experiencia en el sector tecnológico, en la actualidad con más de 5 años de experiencia en la multinacional Sngular como Lead Project Manager, gestionando proyectos a grandes clientes de Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta e I+D+i. Conferenciante, profesor y apasionado del nuevo mundo del Metaverso.

## Fran M. Roncero

### COO Educa 360

Cofundador de Educa360 S.L. promotor de la plataforma y contenidos de Educa360 Ed-Tech. COO de la empresa. Nacido en 1972, Informático y programador de formación.

Ha desarrollado proyectos para museos y exposiciones en España y a nivel internacional. En 2001 fundó la empresa Azafrán Producciones, en la que desarrolló labores de Dirección Creativa, Realización y Supervisión VFX. Trabajando también en coproducciones documentales para National Geographic, TVE y Canal Historia. Realizando efectos digitales para promoción de películas de Sony Pictures o Columbia TriStar.

## Adriano Pérez Gil

### Experto VR / AR /MR.

### Blockchain

Socio de Educa360 S.L. Productor y desarrollador con especialidad en realidad virtual, realidad aumentada y mixta. Más de 7 años de experiencia realizando proyectos con tecnologías inmersivas para grandes marcas, así como producciones propias. Ha fundado varias empresas relacionadas con la VR y ha obtenido diversos reconocimientos internacionales como productor, director y guionista de experiencias VR. Director creativo de tecnologías inmersivas en Sngular. Experto en blockchain y divulgador sobre metaversos y sus aplicaciones.

## EQUIPO TÉCNICO

- **Manuel Luis Sierra Sánchez**: Desarrollador 3D en Educa360. Grado superior en Informática especializada en entornos virtuales. Especialización avanzada de modelling y rendering en 3D studio MAX. Máster en técnicas de modelado y texturizado de objetos así como de "scanline rendering o Mental ray rendering" cursado en el Bristol College .
- **Francisco José Carrasco Tenorio**: Responsable de Comunicación y Marketing en Educa360. Grado en Periodismo por la Universidad de Sevilla y Máster en Dirección de Comunicación por la Cámara de Comercio de Sevilla. Técnico de comunicación en medios, insituciones y empresas privadas con más de 5 años de experiencia.

## PARTNER TECNOLÓGICO - AURINEXT

- **José Ramón Oulego Erroz**: CEO y fundador de Aurinext (empresa que desarrolla proyectos blockchain). Director de Oulego Abogados y Consultores (firma enfocada a la innovación y el derecho empresarial sobre Blockchain, Fintech, Legal Tech Y Start Ups).
- **Alberto Lasa Saracíbar**: Profesional Senior con especialización en tecnologías Blockchain: Solidity (Smart Contracts), Dapps (Web3.js, Ethers.js), Ethereum, Polygon y Binance Smart Chain (BSC). También desarrollo SPAs con Angular y React, así como otros productos tecnológicos en JavaScript y TypeScript (Express.js, Node.js, etc).
- **Marco Durán Cabobianco**: Profesional Senior, con especialización en tecnologías Blockchain: Solidity (Smart Contracts), Dapps (Web3.js, Ethers.js), Ethereum, Polygon y Binance Smart Chain (BSC). También desarrollo SPAs con Angular y React, así como otros productos tecnológicos en JavaScript y TypeScript (Express.js, Node.js, etc).
- **Guillermo Luis Oliver**: Profesional Senior con especialización en tecnologías Blockchain, Fullstack developer in JavaScript, Frontend + backend + Web3, React, Angular, Node.Js, Next.JS, Smarts Contract developer y Web3 dapps Arquitect.

## PARTNER MARKETING

- **Rafael Benitez de Córdoba**: CEO y fundador de The Hotels Maker, especialista en Marketing, Marketing digital, comercialización, Revenue Management y Business Analytcs con más de 20 años de experiencia. Maestría en marketing, comunicación y Revenue Management.
- **Elena Córdoba Rodríguez**: Socia en The Hotels Maker, especialista en SEO/SEM, Community Manager y Account Manager de clientes digitales con más de 5 años de experiencia.

## PARTNERS DOCENTES

- **Sonia Díez Abad**: Licenciada en Educación y Psicología. Doctorado en Economía y Administración de Empresas por la Universidad de Málaga. Profesora con 35 años de experiencia en el sector. Escritora y autora de "¡EDUCACIÓN!". Presidenta del Consejo Científico del Congreso Internacional EducAcción. Miembro del consejo científico de CIFAL-UNITAR.
- **Jose A. García Ruiz**: formador con más de 15 años de experiencia en metodologías steam. Socio fundador de Techmakers consultora especializada en el sector Edtech con más de 7 años de experiencia. Lleva años trabajando con productos VR enfocados al sector educativo.
- **José Manuel Picó Linares**: Humanista y arquitecto por la Universidad Politécnica de Madrid. Impulsor social y creativo. Asesora a empresas en procesos de innovación, mediante Design Thinking y metodologías creativas.

# 8.

## Bibliografía

- Sahronih, S.; Purwanto, A.; Sumantri, MS El efecto de los medios de aprendizaje interactivos en los resultados del aprendizaje de ciencias de los estudiantes. En Actas de la 7.<sup>a</sup> Conferencia Internacional sobre Información y Educación de 2019 Ttecnología, Aizu-WAKamatsu, Japón, 29 a 31 de marzo de 2019; págs. 20–24.
- Park, Sungjin & Kim, Sangkyun. (2022). Identifying World Types to Deliver Gameful Experiences for Sustainable Learning in the Metaverse. *Sustainability*. 14. 1361.
- Barneche-Naya, Viviana & Lopez, Rocio & Hernandez Ibañez, Luis. (2012). Metaversos formativos. *Tecnologías y estudios de caso. Vivat Academia*. 368-386. 10.15178/va.2011.117E.368-386.
- Kye B, Han N, Kim E, Park Y, Jo S. Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. *J Educ Eval Health Prof*. 2021;18:32. doi: 10.3352/jeehp.2021.18.32. Epub 2021 Dec 13. PMID: 34897242; PMCID: PMC8737403.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Technavio (10 de Enero de 2022). Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) Market to grow by USD 162.71 bn| Evolving Opportunities with Alphabet Inc., Facebook Inc.& HP Inc. |17000+ Technavio Reports. Cision PRNexspire. Recuperado el 7 Marzo 2022 de <https://www.prnewswire.com/news-releases/augmented-reality-ar-and-virtual-reality-vr-market-to-grow-by-usd-162-71-bn-evolving-opportunities-with-alphabet-inc-facebook-inc--hp-inc-17000-technavio-reports-301456248.html>

# EDUCAVERSE

## **The educational metaverse**

Whitepaper V.06 - Agosto 2022 - Private Sale  
Copyright Educa360 all rights reserved.