

THIRD SPACE

La Plataforma De Compromiso Premier Del Mundo Real

Haz más de lo que amas,
con personas que también
aman lo mismo.



El problema

Nos estamos alejando. Pasamos menos tiempo juntos en el mundo real y estamos perdiendo lentamente la alegría que proviene de una conexión y compromiso genuinos.

- Las personas quieren encontrar parejas o grupos relevantes para intereses, pasatiempos y actividades específicas.
- Encontrar la pareja adecuada—por interés, horario o estilo de actividad—es frustrante y consume tiempo.
- Es especialmente difícil para actividades de nicho o menos populares de "aguja en un pajar", donde el descubrimiento se siente casi imposible.
- Las plataformas actuales no cumplen su propósito: son demasiado estrechas (como TennisPAL) o demasiado cerradas (como grupos de Meetup), o se enfocan principalmente en mantenerte en línea.

60%

Los adultos
informaron
soledad

79%

Gen-Z reportó
soledad

La Solución

ThirdSpace: La Principal Red de Participación en el Mundo Real

- Una plataforma escalable que conecta inteligentemente a los usuarios en función de intereses compartidos, disponibilidad y preferencias de participación.
- Desbloquea el acceso tanto a actividades principales como de nicho, capturando mercados desatendidos y fragmentados.
- El motor de emparejamiento propietario simplifica el descubrimiento y fomenta la participación.
- A diferencia de plataformas cerradas o de un solo propósito, somos abiertos, inclusivos y creados para múltiples oportunidades de participación.



Oportunidad de Mercado

- ~\$200B Mercado Total Dirigido abarcando plataformas comunitarias y de participación, aplicaciones de ocio y recreación, y redes sociales con una CAGR promedio del 15.45%
- La creciente demanda de conexión offline en un mundo digitalmente saturado—especialmente entre la Generación Z y los Millennials.
- Las plataformas existentes están fragmentadas, desactualizadas o son demasiado nicho—dejando una enorme brecha para una solución unificada e inteligente.
- Situado en la intersección de la construcción de comunidad, Athleisure, fitness/bienestar, eventos en vivo y experiencias, ocio y recreación al aire libre, y cultura de aficiones—con crecimiento entre categorías y potencial de comercio social.

~\$200B

Mercado total
direccionable

60%

Gen-Z
participar en
actividades al
aire libre

Fuentes de ingresos

Publicidad dirigida

- Categorías de interés de alta relevancia
- Oportunidades de panel y feed

Características premium

- Características adicionales
- Personalizaciones
- Herramientas de IA directamente a través de suscripciones o microtransacciones

Asociaciones y patrocinios

- Patrocinio para una categoría de interés o espacios de actividad
- Cuentas destacadas para impulsar la marca

Mercado y Experiencias

- Ventas de persona a persona o ventas directas:
- Bienes, servicios y/o experiencias
- Dirigido por intereses o ubicación

Competencia en el Mercado

THIRD
SPACE

ALTA INTERACCIÓN SOCIAL

LinkedIn

facebook

reddit

Instagram

meetup



PRIMORDIALMENTE
EN LÍNEA

EN PERSONA Y FUERA
DE LÍNEA

nextdoor

ATHLINKS

TENNIS
PAL

TikTok

eventbrite

STRAVA

GOLFNOW

BAJA INTERACCIÓN SOCIAL

Características

Plataforma de Acceso Anticipado

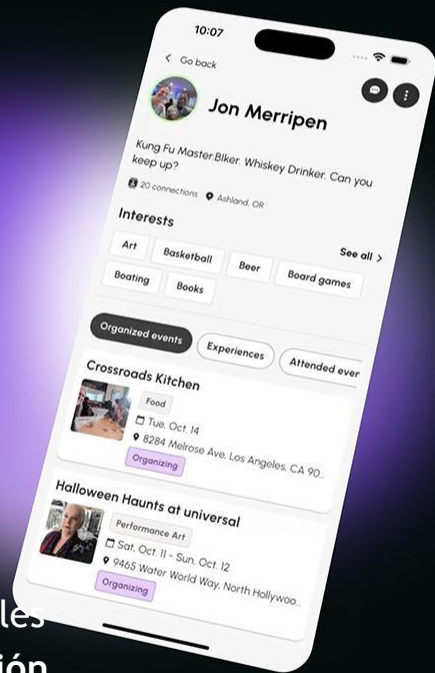
- **Conéctate con personas que comparten tus intereses y aficiones**

Descubre fácilmente actividades y eventos que coinciden con tu estilo de vida

- Comparte experiencias a través de la documentación de eventos y recuerdos capturados
- Crea eventos, gestiona horarios y recopila confirmaciones de asistencia

El Papel de la IA en el Crecimiento Futuro

- Recomendaciones personalizadas para un compromiso más fuerte
- Descubrimiento impulsado por IA de personas, eventos y comunidades
- Perspectivas inteligentes para creadores, organizadores y negocios locales
- **ThirdSpace Concierge:** Orientación conversacional para la participación en el mundo real



Go-To-Market

Plataforma Inicial

- Área de la Bahía de SF, CA
- 7.5M Usuarios Potenciales; \$1.13T PIB

Alcance Local Inicial y Escalamiento

- Interactuar con redes existentes de usuarios
 - Universidades, Museos, Clubs, Instalaciones Deportivas, etc.
- Los primeros 200,000 usuarios (~2.6% del mercado objetivo) serán designados como cuentas de "Fundador"; se les proporcionará todas las características premium en desarrollo de forma gratuita
- Las actividades de divulgación impulsadas por la empresa atraerán a los usuarios iniciales. Los canales de entrada se acelerarán a medida que los gastos de marketing puedan aumentar



Equipo Fundador



Patrick Ferrell
Director Ejecutivo

- CEO/Co-Fundador - Activnet
- CEO/Co-Fundador - SocialNet
- Presidente/CEO - Infotainment World Inc.
- Creador - GamePro & E3



Jon Merripen
Director Técnico

- Director de Operaciones Técnicas - Upwork
- Gerente de Operaciones de Servidor - Google
- Gerente de Operaciones Técnicas - Houzz
- Director de Sistemas y Fiabilidad del Sitio - xAd, Inc.



Charmaine Conui
Directora de Marketing

- Gerente, Creatividad de Marca Global - eBay
- Gerente, Gestión del Cambio, Estrategia de Marketing y Comunicación - Cisco
- Gerente de Diseño Creativo - Shutterstock



Ricardo Arce

VP. de
Desarrollo
Empresarial



Chris Lee

Dir. de
Desarrollo de
Negocios



Luke Kilpatrick

Dir. de Ingeniería,
Desarrollo



Fabiana Gomez

Dir. de Marketing,
Redes Sociales
LATAM



Jessica Clark

Dir. de
Marketing, Redes
Sociales EE. UU.

Consejo Asesor de Generaciones

Participantes asegurados para proporcionar retroalimentación y orientación continua en tiempo real sobre la experiencia de la aplicación, desarrollo visual, marca y dirección de marketing. Nuestro mercado objetivo son los Gen Z y Millennials, pero nuestro consejo abarca edad, género, etnicidad, industria, ubicación e intereses.

Dev Team de Atmosera

Jorge Vivas, Desarrollador
Martin Madrigal,
Desarrollador Ricardo Solis,
Diseño UX

Asesores



Mario Chaves
Fundador,
Avantica



Julie Wainwright
Fundadora, The Real
Real



Stewart Alsop III
Influencer de
AI/LatAM

Inversión

\$800K

Seed II

Uso de Fondos

Desarrollo de Producto
Y mejoras de plataforma **40%**

Lanzamiento y Marketing
Adquisición de usuarios y
reconocimiento de marca **35%**

Expansión y Operaciones
Adquisición de usuarios y
reconocimiento de marca **15%**

Equipo y Capital de Trabajo
Talento y Operaciones Diarias **10%**

THIRD SPACE

¡Gracias!

Estamos Construyendo La Primer
Plataforma De Compromiso
Premier Del Mundo Real

