

10 punts clau. EL METAVERS. Següent capítol per internet i les empreses. Dijous, 2 de desembre de 2021

- 1 El **Metavers** és un concepte de la ciència-ficció. El **METAVERS** significa anar més enllà de l'UNIVERS.
- 2 La web serà **presencial**, amb una corporeïtat. Ens sentirem part d'un mateix **espai immersiu**.
- 3 Encara som molt lluny: estem en el "què", però no en el "com", i alhora estem molt a prop.
- 4 És un concepte molt **abstracte** encara. Existeixen moltes plataformes semblants al Metavers que ja funcionen i a la que tant marques com usuaris s'hi van incorporant.
- 5 Fa molt temps que estem en un entorn immersiu, com per exemple **Roblox** o **Fortnite**, on trobem marques que realitzen accions que creen **experiències de marca**.
- 6 El Metavers ja està aquí, però no sabem què serà i per trobar l'escenari idoni s'ha **d'anar testejant**. És un procés lent i costós.
- 7 El Metavers passat-present està dominat pel **gaming**; crees un personatge que se separa de la teva vida.
- 8 En el Metavers present hi ha **plataformes creatives** on les marques creen **experiències** en l'espai virtual i **merchandising** en la vida real.
- 9 En el present-futur del Metavers les marques crearan **dinàmiques en l'entorn digital** que tindran validesa i transcendència en la vida real.
- 10 El Metavers serà una experiència de **3 wins**: el win de la marca amb el **creador** i amb la **comunitat d'usuaris** que segueix a aquest creador.



**Josep Maria Ganyet**  
CEO Mortensen



**Ricard Castellet**  
Digital Transformation  
Officer Gebro Pharma



**Miquel Castany**  
Cofundador i Director  
creatiu CreatingREM



**Sessió moderada per Enric Nel·lo**  
Vocal del Col·legi  
Partner/Director creatiu executiu Full Circle Karma