

Mitos e Verdades sobre o metaverso



**METAVVERSE
REAL BUSINESS**

pixit

**METAVVERSE
CREATORS**

Introdução

Quando comecei a estudar sobre Metaverso, em 2018, havia poucas informações referentes ao tema. Então, me dediquei ao estudo de questões que rodeiam o assunto: tecnologia 3D, ambientes virtuais em 360°, experiências imersivas e interativas, realidade estendida (virtual e aumentada), hibridismos entre realidades física e virtual, gamificação e daí por diante.

Durante esses últimos anos, nos especializamos na criação de Metaverso, porém, o assunto viralizou quando o Facebook rebatizou-se como Meta. Entretanto, acreditamos que aplicações do uso do Metaverso conectado à geração de negócios é o que mudará o cenário de adoção desta tecnologia.

Ao longo dos últimos anos viemos entregando Metaverso para grandes empresas de diferentes setores, como Agro, Farmacêutico e Químico, ou seja, vários clientes nossos já têm Metaversos próprios e já vemos um número expressivo de executivos cada vez mais interessados e investindo no assunto. Conosco você verá resultados concretos, negócios de verdade!!

Desejo a vocês uma excelente leitura do nosso primeiro e-Book sobre os Mitos e Verdades relacionados com o tema Metaverso.

Vamos juntos!

FLÁVIO MACHADO
CEO Pixit



1º MITO SÓ SERVE PARA JOGAR.

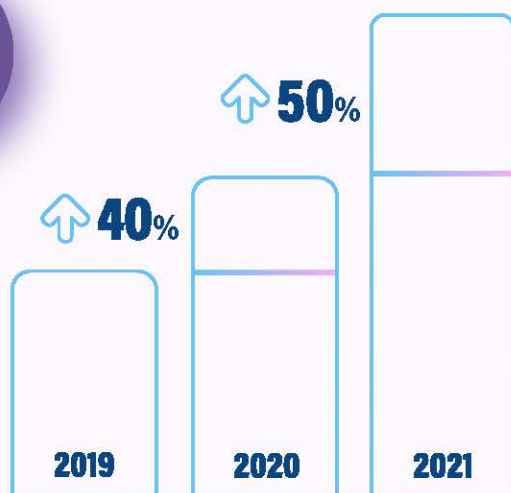
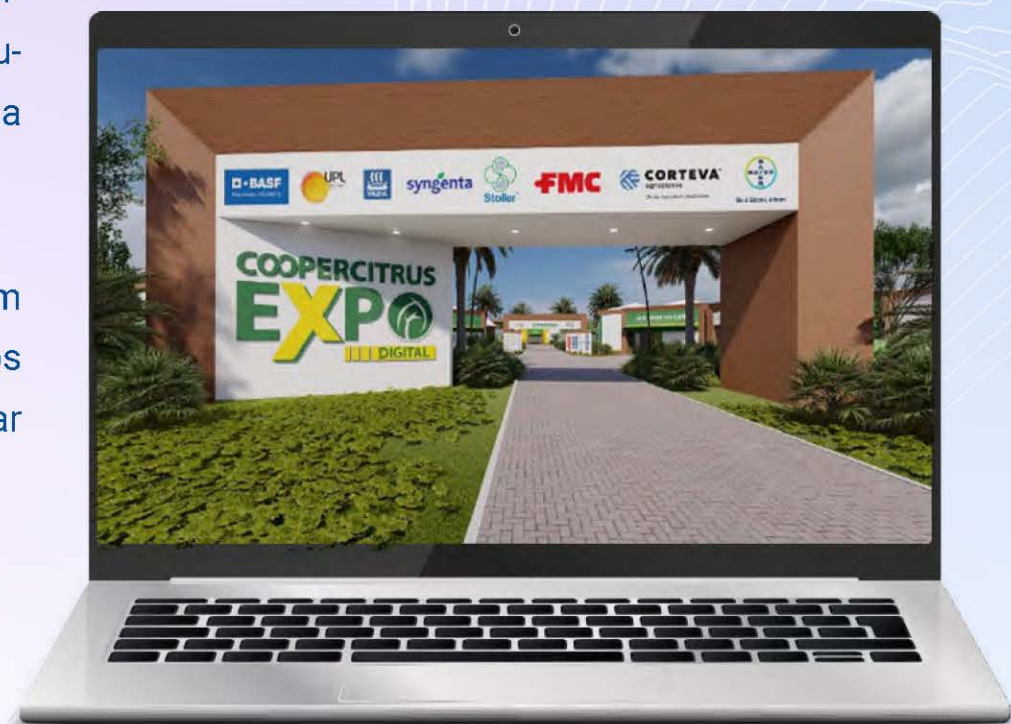
A VERDADE: TRAZEMOS AQUI DOIS CASOS PRÁTICOS E CONCRETOS.

DESAFIO: LEVAR PARA O DIGITAL A TRADICIONAL FEIRA FÍSICA, IMPORTANTE HUB DE NEGÓCIOS

Em 2019 a Coopercitrus fez sua tradicional feira no mundo físico e gerou receitas significativas.

Com a chegada da pandemia, procuraram a PIXIT e lançaram o desafio: como envolver milhares de visitantes, com ferramental tecnológico (micros e celulares) medianos e, pelo menos, garantir parte da receita de 2019?

Desafio lançado, desafio aceito! Os números falam por si... Quer saber o porquê desse aumento que os próprios clientes não esperavam? Vem conversar conosco!



CRESCIMENTO
de receita em MMR\$

 **+100k VISITANTES**
em 2 semanas

 **+540H**
de transmissão

 **+30 MINUTOS**
de duração de sessão

 **14 TRILHAS**
de transmissões ao vivo paralelas

 **+5.500**
conteúdos digitais

 **11 JORNADAS**
dividas por culturas

1º MITO *SÓ SERVE PARA JOGAR.*

A VERDADE: TRAZEMOS AQUI DOIS CASOS PRÁTICOS E CONCRETOS.

DESAFIO: CAPACITAR OS HCPS DE MANEIRA LÚDICA, DESAFIANDO-OS A IDENTIFICAR PACIENTES ACOMETIDOS PELA ARTRITE PSORIÁSICA

Outra aplicação muito interessante do metaverso está atrelada à Educação, neste caso, médica. O desafio era ter algo mais interativo e interessante para ensinar médicos sobre características de algumas enfermidades.

Você já imaginou o potencial de adesão e retenção de conhecimento que uma solução dessas traz? Quería ter isso no meu tempo de escola :-)



janssen 



5 pacientes virtuais

Com feições e estrutura corporal hiperrealistas



Gamificação

Consulta virtual com desafio de elaboração de diagnóstico



Interação

Com prontuário, histórico do paciente e exames



Business Intelligence:

Métricas aplicadas nas ações de EMC da Janssen

2º MITO AINDA É MUITO CEDO, POUCOS USAM O METAVERSO

A VERDADE: VAMOS FALAR PRIMEIRO DOS NEGÓCIOS B2B!



Por exemplo, há mais de 20 empresas nacionais e multinacionais que escolheram a Pixit para incluírem seus negócios no Metaverso. Estes cases já geraram, literalmente, bilhões de reais em resultados e centenas de milhares de visitantes, no Brasil e no mundo. Uma curiosidade interessante é que nesses milhares de acessos, o tempo médio de um visitante no ambiente do Metaverso foi em média 10x maior que a média nos ambientes tradicionais.

Só no Brasil, já temos mais de 140 empresas usufruindo dos benefícios do Metaverso, como Banco do Brasil, Americanas, Renner, Lacta e Itaú, dentre outros.

Algumas agências de inteligência, como a Bloomberg e Grayscale, estimam que esse mercado deve chegar entre US\$ 800 bilhões a **US\$ 1 trilhão em 2024**.

Do lado B2C, o Brasil é o quinto maior mercado de jogos do mundo, gerando cerca de **US\$ 2,3 bilhões em 2021**. E 10% desse universo já entrou no Metaverso, segundo pesquisas no evento da Febraban de 2022.

E, caso não saiba, a linguagem usada pela Roblox, teve sua origem no Brasil. Foi desenvolvida com base em uma linguagem de programação chamada Lua, que nasceu na PUC do Rio de Janeiro, em 1993, para ser usada em um projeto da Petrobras. Mas fez tanto sucesso que ganhou o mundo todo.

3º MITO O METAVERSO É APENAS UM SITE 3D!

A VERDADE: ANTES DE RESPONDER ESSA PERGUNTA, VOCÊS LEMBRAM DO POKEMON GO?
SEGUIE UM LEMBRETE PARA AGUÇAR SUA MEMÓRIA!

PERCEBEMOS DUAS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS:

- 1 - O nível de imersão do usuário durante sua experiência no jogo
- 2 - A integração entre o mundo real e virtual

Entretanto, isso não faz com que este jogo seja considerado um Metaverso, mas essas características, aliadas ao conceito WEB3, dão alicerce para o Metaverso, potencializando o uso de blockchain, criptomoedas, NFTs, dentre outros. Por isso a (devida) confusão que as pessoas têm entre Metaverso e Web3, afinal um alimenta o outro.



Não podemos deixar de mencionar sobre a oportunidade latente de tirar proveito da internet dos sentidos (visão, audição, paladar, olfato e tato), o uso da computação quântica para uma exploração ainda mais inteligente de dados em tempo real, numa escalada exponencial das combinações de todas as tecnologias citadas acima.

DADOS OS TEMAS ACIMA, ENTENDEMOS QUE FICOU CLARO QUE O METAVERSO É MUITO MAIOR QUE UM SITE 3D.

4º MITO FOI LANÇADO PELO FACEBOOK/META

A VERDADE: O CONCEITO DE METAVERSO TEM VÁRIOS ANOS E AS APLICAÇÕES, PRINCIPALMENTE EM RELAÇÃO A JOGOS, JÁ SÃO CONHECIDAS DE MUITOS.

O "barulho" criado recentemente por Mark Zuckerberg, fundador do Facebook, hoje Meta, fez com que o assunto fosse catalisado, mas as estratégias de big techs, como Tencent, mostram que a visão completa do ecossistema vem sendo trabalhada já há algum tempo.

Nossa opinião é que o que foi lançado pelo Face/Meta está (bem) longe de mostrar o potencial e reais benefícios, principalmente para as empresas, do que o Metaverso é capaz de proporcionar.

METAVERSO DA TENCENT

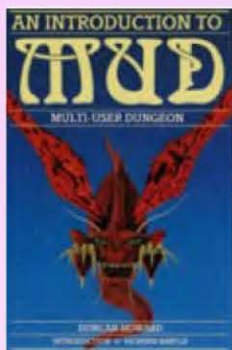


4º MITO

FOI LANÇADO PELO FACEBOOK/META

A VERDADE: A VIDA IMITA A ARTE

FICÇÃO ARTÍSTICA



1978
RPG MUD1,
Real-time
virtual game.



1982
Tron, sobre
uma realidade
digital.



1984
Neuromancer,
popularizou o termo
"espaço cyber".



1992
Nasce o termo
Metaverso, com o
livro Snow Crash.



1999
Filme Matrix, onde a
humanidade vive em
uma realidade
totalmente virtual.

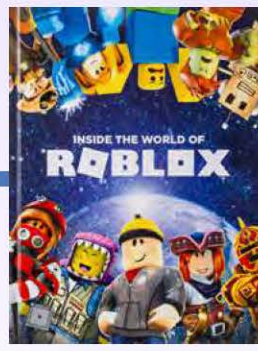
PLATAFORMAS DE IMERSÃO NA VIDA REAL



2021
Facebook muda
de nome, almejando
ser um ecossistema
de metaverso.



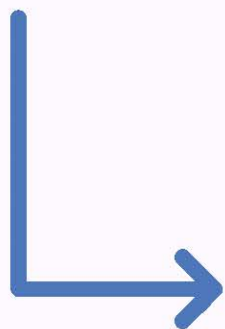
2018
Ready Player One,
filme num mundo
virtual chamado
Oasis, baseado em
um livro de 2011.



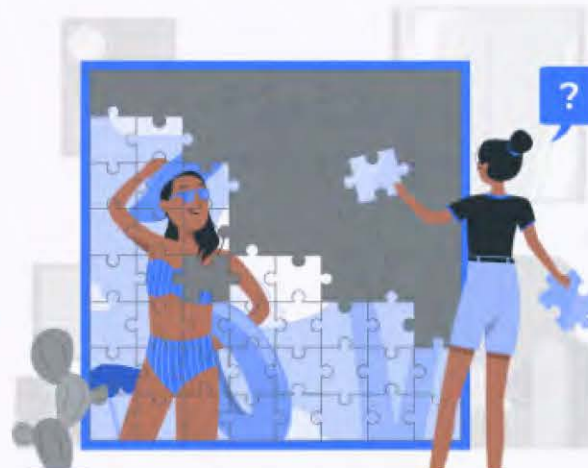
2006
Roblox é uma plataforma
de jogos que ultrapassa
55 milhões de usuários
ativos/dia (Fev/22).



2003
Second Life, 1ª tentativa de
Metaverso. Em 2007 tinha
1 milhão de usuários ativos.



Futuro: TBD!
(a ser definido)



5º MITO OS DADOS GERADOS PELO MEU NEGÓCIO ME PERTENCEM

A VERDADE: HUM... ISSO VAI DEPENDER DE QUAL PLATAFORMA ESTAMOS FALANDO E SE SÃO CENTRALIZADOS OU DESCENTRALIZADOS

Alguns Metaversos que ganharam notoriedade na mídia como Decentraland e Roblox, entre outros, compõem o time dos "descentralizados", e, de maneira prática você (empresa ou pessoa física) entrará em uma plataforma de terceiro. Assim, qualquer dado gerado na sua interação será de sua propriedade e da comunidade que modera este ambiente.

Já em um Metaverso centralizado, como a Meta (Facebook), temos um cenário onde, a partir do momento que você escolher aceitar os termos e condições deste ambiente e passar a transacionar nele, estes dados não serão de sua propriedade, mas sim da Meta.

Atualmente, não há no mercado um ambiente puramente descentralizado para B2B, mas a Pixit trabalha com esse conceito, ou seja, cada Metaverso é de propriedade da empresa contratante. Isso possibilita fazer negócios mesmo em ambientes altamente regulamentados onde isso é mandatório (por exemplo, área da saúde).

CENTRALIZADOS

- Empresas tradicionais da web 2.0 estão construindo Metaversos onde os usuários podem interagir
- Conteúdo pertence totalmente aos criadores
- A economia dentro do metaverso não utiliza criptomoedas



DESCENTRALIZADOS

- Metaversos descentralizados são construídos por desenvolvedores inspirados na web 3.0
- Propriedade dentro do metaverso pertence aos usuários
- Os tokens dentro do metaverso são vendidos usando criptomoedas e NFT



6º MITO

ADOÇÃO DEPENDE DE TECNOLOGIAS MUITO CARAS

A VERDADE: JÁ CONVERSAMOS E ENTENDEMOS QUE ÓCULOS, COMPUTADORES COM ALTO PODER DE PROCESSAMENTO E CELULARES DE ÚLTIMA GERAÇÃO NÃO SÃO PRÉ-REQUISITOS PARA VOCÊ CONSTRUIR UM METAVERSO QUE GERE RESULTADOS.

Ao contrário, o que pensamos aqui na Pixit é começar pequeno, testar seu público-alvo, experimentar diversas funcionalidades da nossa plataforma e evoluir com a maturidade e conhecimento que vai sendo adquirido pelas equipes envolvidas, criando cada vez mais insights interessantes para gerar negócios e resultados concretos.

As aplicações são diversas: eventos, e-commerce, educação, onboarding de funcionários, gamificação, repositório muito mais interessante e interativo de conhecimento, seja para público interno ou externo, salas de comando com visão total do seu processo e/ou qualquer outra informação que queira acompanhar (vendas, receitas...), enfim, essas são algumas das aplicações que nossos clientes estão já tirando proveito sem precisar investir em nada adicional que não seja o projeto em si.



7º MITO

METAVERSO NÃO É PARA MIM

A VERDADE: SE VOCÊ AINDA ACHA ISSO, VEM FALAR COM A GENTE!

 metaverso.pixit.com.br

 blog.pixit.com.br

 [pixit_tecnologia](https://www.instagram.com/pixit_tecnologia)

 [pixit.tecnologia](https://www.facebook.com/pixit.tecnologia)

 [pixit-tecnologia](https://www.linkedin.com/company/pixit-tecnologia)

Estamos com uma promoção com AlumniTech, com 10% de desconto no curso de Metaverso.

APROVEITE PARA ENTENDER MAIS SOBRE O ASSUNTO!

CLIQUE AQUI E USE O CUPOM **PIXIT10**

pixit

**METAVVERSE
CREATORS**