

Metaverso e Web 3D: guida agli spazi virtuali del futuro

Il **Metaverso** è già qui: è il momento per le imprese di esplorarne le potenzialità, conoscendo a fondo i nuovi modelli di business che mette a disposizione.

Alla base delle **applicazioni presenti e future** del Metaverso, che presuppongono la creazione di nuovi ambienti virtuali e aumentati, si inserisce il **Web3D**, ovvero l'insieme di tecnologie digitali che fanno tesoro della capacità di rappresentare oggetti e spazi tridimensionali.

Il Web3D, che **Neosperience** integra già da anni in progetti e soluzioni in **Realtà Virtuale e Realtà Aumentata**, si unisce alla dimensione sociale che contraddistingue il Metaverso per dare vita a nuovi spazi virtuali.

Questi ultimi possono assumere **diverse forme e scopi**: vediamoli insieme.

Il Metaverso come spazio progettuale: il Digital Twin

Il Metaverso rappresenta lo spazio ideale per sperimentare **nuovi prodotti e servizi** prima di presentarli sul mercato nel mondo reale.

Le tecnologie del **Web3D** e del Metaverso trasformano il Web in uno spazio di progettazione sperimentale avanzato per **prototipazioni 3D e simulazioni**.

Grazie ai costi contenuti e alla possibilità di testare prototipi in **ambienti sicuri**, il Metaverso si rivela di grande utilità per i progetti di ingegneria nel **settore industriale**, manifatturiero e automotive.

Il Metaverso come showroom

Già da anni esiste la possibilità di creare e utilizzare spazi 3D virtuali come **showroom**: lo dimostrano i progetti condotti da Neosperience, grazie a soluzioni di **Mixed Reality** che fanno uso dei motori tridimensionali più avanzati, per clienti come Prada e Haier.

L'entrata in campo del Metaverso, anzi dei **Metaversi proprietari** messi a disposizione da singole aziende e brand, carica di un nuovo significato questo tipo di operazione commerciale e permette una **maggior interazione** non solo con i prodotti esposti, ma anche tra il cliente e il consumatore finale.

Questa tecnologia trova applicazione anche nel **B2B**: all'interno degli spazi virtuali gli stakeholder possono consultare veri e propri **cataloghi interattivi** e beneficiare dell'utilizzo di **configurator di prodotto** arricchiti dall'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale.

Il Metaverso come sala eventi

Il mondo degli **eventi virtuali** rappresenta la naturale evoluzione imprenditoriale della forma attuale del Metaverso. Ormai da tempo numerosi brand hanno sperimentato l'organizzazione di eventi come sfilate e convegni su spazi come **Decentraland** e **Sandbox**.

Anche le **aziende manifatturiere** hanno la possibilità di allestire spazi virtuali per offrire ai clienti la possibilità di **osservare in 3D progetti e impianti**, partecipare a meeting

e assistere a distanza alla presentazione dei nuovi prodotti.

È inoltre possibile organizzare eventi all'interno di **metaversi proprietari** – una nuova frontiera che, grazie a soluzioni scalabili come NFT-Commerce, diventa alla portata delle aziende che desiderano farne uso.

Il Metaverso come real estate

Nel Metaverso, proprio come nel mondo reale, è possibile acquistare terreni e comprare case. All'interno del videogioco **Sandbox**, di proprietà dello studio di produzione Pixowl, è possibile diventare proprietari di **terreni** da destinare a eventi e progetti digitali.

Le tecnologie che abilitano l'acquisto di spazi virtuali su queste piattaforme sono la **blockchain** e l'utilizzo di **criptovalute** come Ethereum. L'unità di misura, il **parcel**, stabilisce le dimensioni dell'appezzamento messo a disposizione dalla piattaforma virtuale.

È possibile anche **costruire immobili**, come sedi o uffici, nel Metaverso, acquistando appezzamenti in autonomia o grazie alla mediazione di un'agenzia specializzata. Sono già sorte diverse **agenzie immobiliari virtuali** a livello globale, un numero destinato a crescere nel prossimo futuro.

Il Metaverso come aula

Grazie alla sua natura **interattiva** e **immersiva** il Metaverso si presta a diventare un valido strumento per la **formazione** scolastica e professionale.

È possibile impiegare per **scopi educativi** le tecniche di *gamification* che contraddistinguono il Metaverso così come lo conosciamo oggi, utilizzando le dinamiche tipiche del mondo dei videogiochi per mantenere alta l'attenzione dei più giovani.

Dal punto di vista **imprenditoriale**, invece, il Metaverso diventa l'ambiente ideale per la **formazione continua** e l'aggiornamento professionale.

L'obiettivo, reso possibile dalla Realtà Virtuale e dalla Realtà Aumentata, è condurre da remoto **riunioni e meeting**: non a caso ha fatto notizia nelle ultime settimane l'accordo raggiunto tra Meta e Microsoft per l'utilizzo di Teams con i nuovi visori Quest Pro.

Conclusione: Metaverso e mondo reale

Il Metaverso, nelle sue applicazioni presenti e future, consente alle aziende, così come ad enti pubblici e amministrazioni, di stabilire un **punto di contatto tra il mondo fisico e il mondo digitale**, utilizzando come fattori abilitanti il Web3D, le criptovalute e la blockchain. Diventa allora imprescindibile investire sulla **formazione continua** e sull'**innovazione**, così da sganciare questa innovazione dalla dimensione videoludica con cui la si conosce al giorno d'oggi. Solo in questo modo sarà possibile superare l'hype e **dare un nuovo senso al Metaverso**.

<https://www.key4biz.it/metaverso-e-web-3d-guida-agli-spazi-virtuali-del-futuro/437477/>