

Explorando las oportunidades de negocio en el metaverso

Empresas que pertenecen a diversos sectores industriales han puesto en la mira a los Metaversos por la novedosa manera de brindar experiencias digitales inmersivas para sus potenciales clientes.

El metaverso promete revolucionar la forma en que los diversos sectores industriales efectúan negocios e interactúan con sus clientes, conoce algunos datos interesantes:

Tiene 400 millones

de usuarios activos.



Se estima que llegará a 700 millones en los próximos años.

Para el 2027, la cuota del mercado mundial del metaverso alcanzaría los :

\$426.9 millones



Estos son los Metaversos con mayor número de usuarios activos:



+ 85%

en retención de usuarios



+86%

de especialistas en marketing realizarán la integración del Metaverso en acciones comerciales para el 2023



Analistas señalan que en la próxima década, el Metaverso contribuirá con un:

2,8% al PBI Mundial



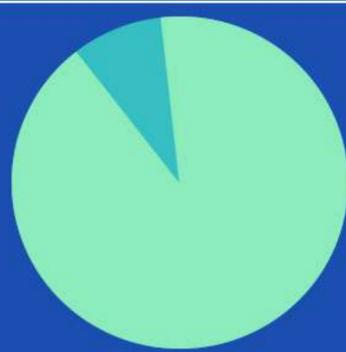
Para 2025, esta industria podría tener un valor de 800 mil millones de dólares.

La Generación Z

Nacidos entre 1994 y 2010, están muy familiarizados con los ecosistemas digitales inmersivos y son caracterizados por ser irreverentes. Esta generación tiene un tamaño poblacional de 7,800,000 a nivel mundial.

Los hombres son mayores usuarios del metaverso

Su edad promedio está entre 16 y 40 años de edad



■ Hombres: 90% ■ Mujeres: 10%

El metaverso despierta mucho interés en latinoamérica:



Colombia

63% utiliza plataformas virtuales de aprendizaje

México

60% utiliza tecnología para sociabilizar

Brasil

69% utilizaría el metaverso para videojuegos en línea

Perú

74% de adultos está interesado en el metaverso

Los jóvenes prevén destinar hasta **\$50 mensuales** en el metaverso.



45%

de encuestados dijo sentirse más cómodo y con mejor autoestima en el metaverso.



Es un espacio seguro donde pueden ser ellos mismos.

¿Qué negocios están siendo más rentables en el metaverso?

Juegos y entretenimiento

Publicidad

Moda

Minorista

Educación y capacitación

Estas conocidas marcas ya son un éxito en el metaverso



Nike

La empresa de ropa deportiva lanzó una zona de juegos online en Roblox llamada Nikeland, donde los usuarios podían crear un avatar de sí mismos y practicar deportes en un espacio virtual.



Louis Vuitton

En sus celebraciones por el nacimiento de su creador, la casa de moda desarrolló Louis The Game, un videojuego que combina su herencia innovación y arte NFT.



Hyundai

La compañía automotriz lanzó Hyundai Mobility Adventure, un espacio en Roblox que presentaba los productos más nuevos de la firma y las futuras soluciones de movilidad.



Amnesia Ibiza

Este conocido club ibicenco, con más de 40 años de historia, hizo público un acuerdo para desarrollar la discoteca en el metaverso en Decentraland.



Wendy's

La popular cadena de comida rápida estadounidense creó este espacio inmersivo que permite a los usuarios de realidad virtual explorar e interactuar con varios objetos y espacios utilizando sus gafas de realidad virtual.



Coca-Cola

El gigante de las bebidas se sumó a las experiencias digitales inmersivas. En estas, los usuarios pueden usar los filtros de realidad aumentada en las redes sociales y tener experiencias ASMR de audio inmersivo.

En los próximos 5 años se calcula que casi el 50% de las actividades diarias se desempeñarán a través de alguna herramienta del Metaverso.

El **76% de las empresas** tienen pensado invertir en el metaverso



La marca italiana Gucci, logró vender un bolso en el metaverso de Roblox por

€ 4,321



Fuentes

76% of B2C marketing execs plan to invest in metaverse: Forrester. (s/f). Digital Nation. Recuperado el 13 de enero de 2023, de : <https://www.digitalnationaus.com.au/news/76-of-b2c-marketing-execs-plan-to-invest-in-metaverse-forrester-578165>

Contacto-Prime Digital E. (2022, octubre 28). Newsletter #29: El Metaverso en la opinión de expertos en tecnología. Prime Digitale. <https://www.primedigitale.com/post/newsletter-29-el-metaverso-en-la-opinion-de-expertos-en-tecnologia-C3%B3n-de-expertos-en-tecnologia-C3%ADa>

El metaverso - Datos estadísticos. (s/f). Statista. Recuperado el 13 de enero de 2023, de <https://es.statista.com/temas/8703/el-metaverso/>

Metaverse market. (s/f). Brandessenceresearch.com. Recuperado el 13 de enero de 2023, de <https://brandessenceresearch.com/technology-and-media/metaverse-market-size>

Yuste, M. (2021, mayo 26). Un bolso de Gucci se vende en versión digital por el doble de su precio en la vida real. Tendencias.com; Tendencias. <https://www.tendencias.com/tecnologia/bolso-gucci-se-vende-version-digital-doble-su-precio-vida-real>

(S/f). Vicemediagroup.com. Recuperado el 13 de enero de 2023, de https://www.vicemediagroup.com/wp-content/uploads/2022/06/The-Metaverse_-A-View-From-Inside.pdf