



ANNEX

LA PUBLICITAT EN EL METAVERS: EL CAS CATVERS

Treball Final de Grau

Autora: Júlia Fernández Cuchillo
Tutor: Sergi Font Domènech
Grau en Publicitat i Relacions Públiques UdG
31/05/2022

ÍNDEX

1. CAMPANYA:	1
1.1 Idea	1
1.1.1 Objectiu:	1
1.1.2 Target:	1
1.1.3 Briefing:	1
1.1.4 Mitjans:	1
1.1.5 Calendari:	2
1.2 Part gràfica:	2
1.2.1 Dessuadora	2
1.2.2 Esbós model de claustre	3
1.2.3 Mood board disseny Metavers	5
2. Imatges dels Metaversos	5
2.1 Decentraland	5
2.2 The Sandbox	6
2.3 Bloktopia	6
2.4 Axie Infinity	7
2.5 Somnium Space	7
2.6 Star Atlas	8
2.7 Roblox	8
3. Gràfic Univers de Metaversos	9
4. Entrevista	9

1. CAMPANYA:

1.1 Idea

1.1.1 Objectiu:

Realitzar la Jornada de Portes Obertes de la UdG en el CatVers, amb la finalitat de facilitar l'assistència i alhora sigui una experiència immersiva i diferent per l'usuari.

La idea és que, fent la jornada amb aquest format virtual, hi hagi més públic que pugui assistir-hi, sense haver de saltar-se hores de classe, o dies de feina.

També, es busca cridar l'atenció dels futurs alumnes, ja que és una Jornada molt innovadora. Alhora, aquest fet beneficia a la UdG, pel fet que és pionera en el Catvers, respecte a les altres Universitats Catalanes.

1.1.2 Target:

El target principal de la campanya, són joves d'entre 18-25 anys, els quals tinguin pensat estudiar un grau universitari a la UdG.

Hi ha un altre públic objectiu, més reduït, però que també s'ha de tenir present, en aquest cas, són els pares i/o professors dels futurs alumnes, els quals també busquen informació sobre la universitat. Per aquest motiu, el to de la campanya ha de ser molt neutre.

1.1.3 Briefing:

La UdG descriu la Jornada de Portes Obertes, com: “una ocasió única perquè puguis conèixer de primera mà els campus, els centres, les instal·lacions esportives, l'oferta formativa i un ampli ventall d'activitats culturals pensades especialment per a tu” (UdG 2022).

La idea principal és, recrear en 3D els espais més coneguts de la Facultat de Turisme, i les instal·lacions que poden gaudir els estudiants, encara que no es trobin a la mateixa facultat, com el servei d'esports.

En els espais hi haurà avatars, vestits amb la dessuadora blava de la UdG, que en interaccionar amb ells explicaran anècdotes basant-se en experiències i vivències d'estudiants d'altres anys, amb l'objectiu de cridar l'atenció dels futurs alumnes.

En els llocs recreats, també apareixeran fotos i vídeos fets pels estudiants, amb la intenció que els futurs alumnes vegin com és la vida universitària a la UdG.

El públic també podrà visitar espais que no es troben a la Facultat de Turisme, i formen part de les instal·lacions de la UdG, en aquests també espais hi haurà la mateixa dinàmica de funcionament que en els anteriors.

A part de visitar els espais i conèixer les experiències narrades per alumnes, també hi haurà xerrades explicatives dels graus. Els assistents seran obsequiats amb una dessuadora de la UdG en format digital pel seu avatar del CatVers. A part se'ls regalarà una petita quantitat econòmica, de la moneda digital que s'utilitzi en el CatVers, perquè la puguin utilitzar a la botiga en línia de la UdG.

1.1.4 Mitjans:

El mitjà que es farà servir per realitzar La Jornada de Portes Obertes serà el CatVers, és el Metavers més adequat per executar aquesta campanya, ja que a part de ser el Metavers Català, la UdG és partícip del seu desenvolupament i creació.

La difusió, per informar de la realització d'aquesta jornada, es farà al mateix CatVers, en espais destinats específicament perquè les empreses o institucions lloguin, i allà es publicitin. També es difondrà per altres mitjans més convencionals, les xarxes socials de la UdG, Instagram, Facebook i Twitter, seran un d'ells. Penjaran informació promocionant l'acte.

També s'enviaran correus corporatius als equips directius dels centres de secundària i de cicles formatius, per tal que els docents informin els alumnes.

1.1.5 Calendari:

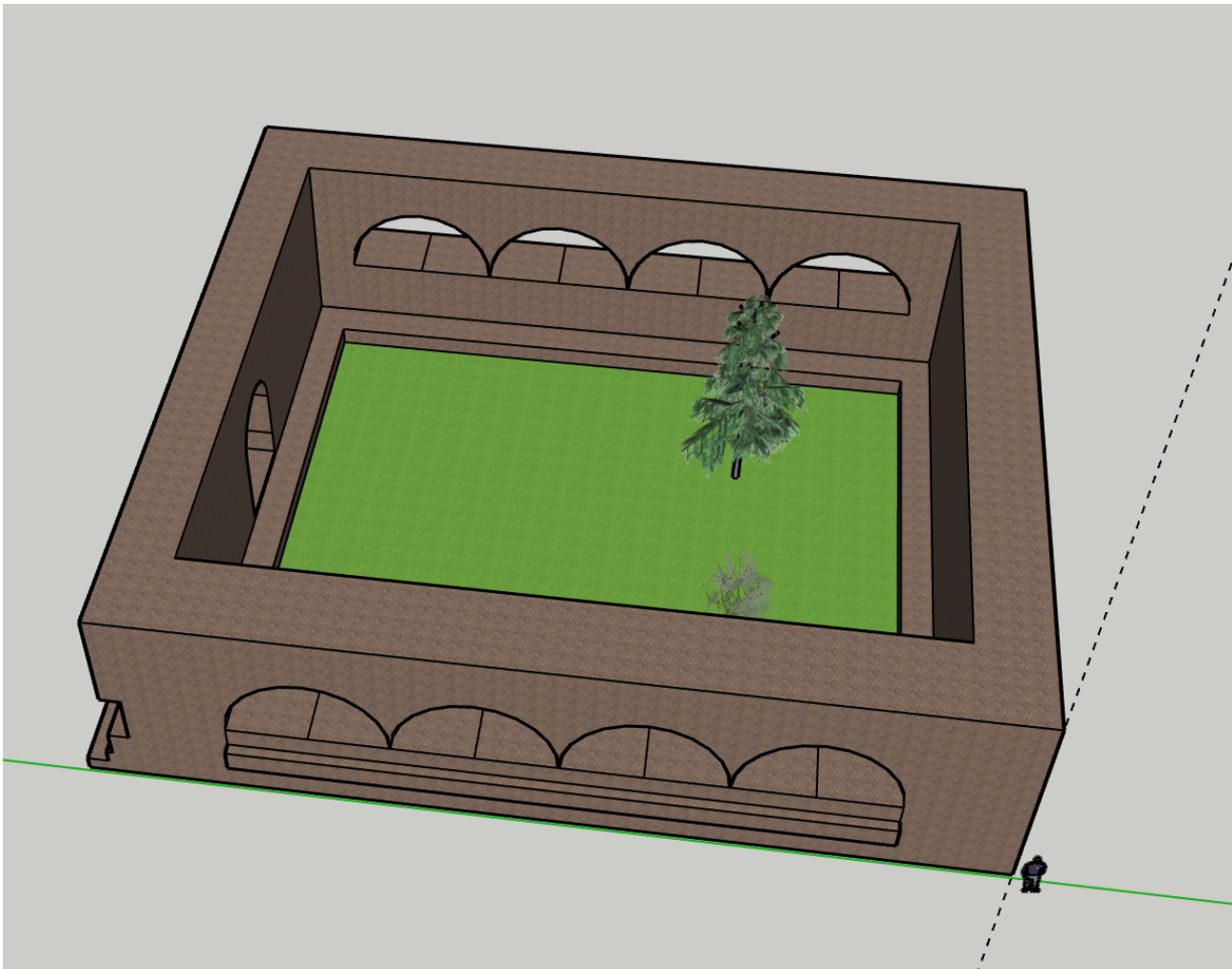
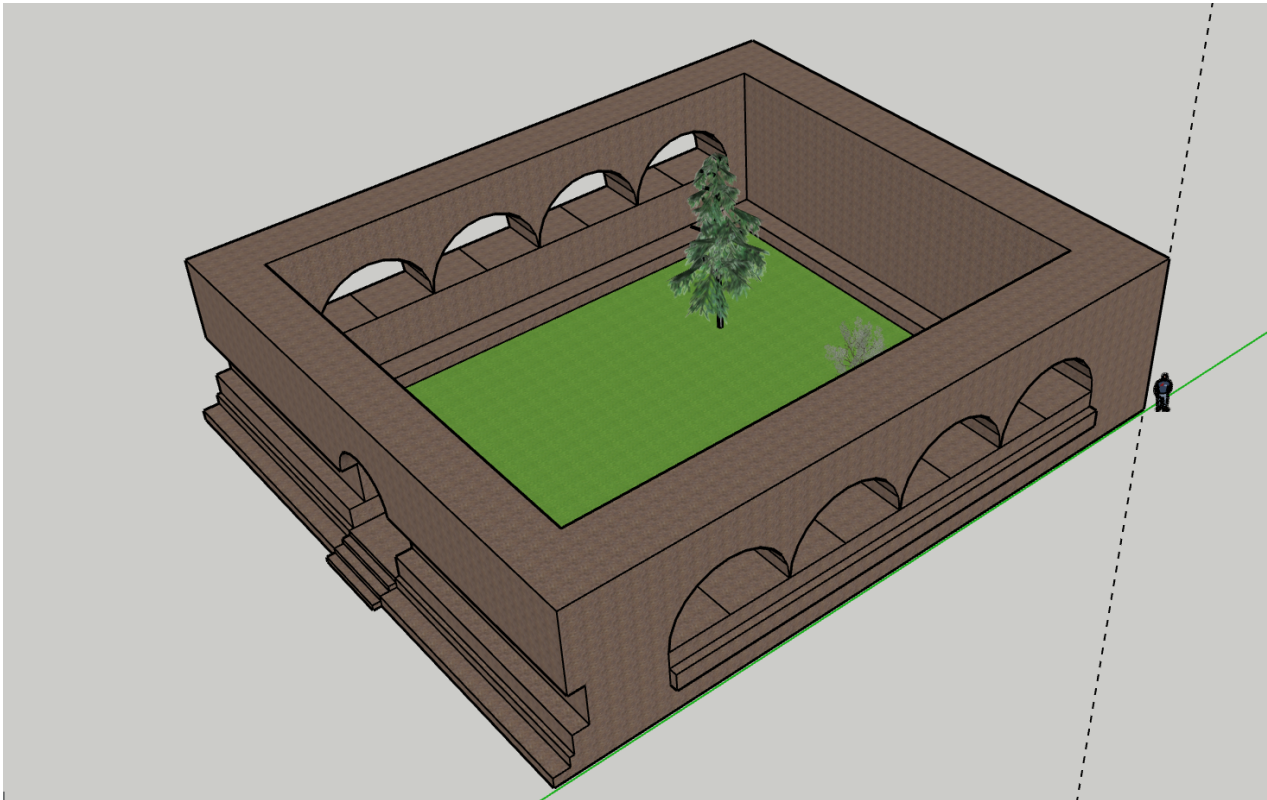
L'accés als espais recreats per la Jornada de Portes Obertes estarà disponible durant els mesos de març a abril, però hi haurà dies i horaris en què hi haurà xerrades informatives. Aquestes, es faran tots els dimecres i divendres del mes d'abril, de 10h a 12h i de 16h a 18h. Durant aquestes hores hi haurà alumnes connectats, disposats a respondre dubtes o conversar amb els futurs estudiants, pares o professors.

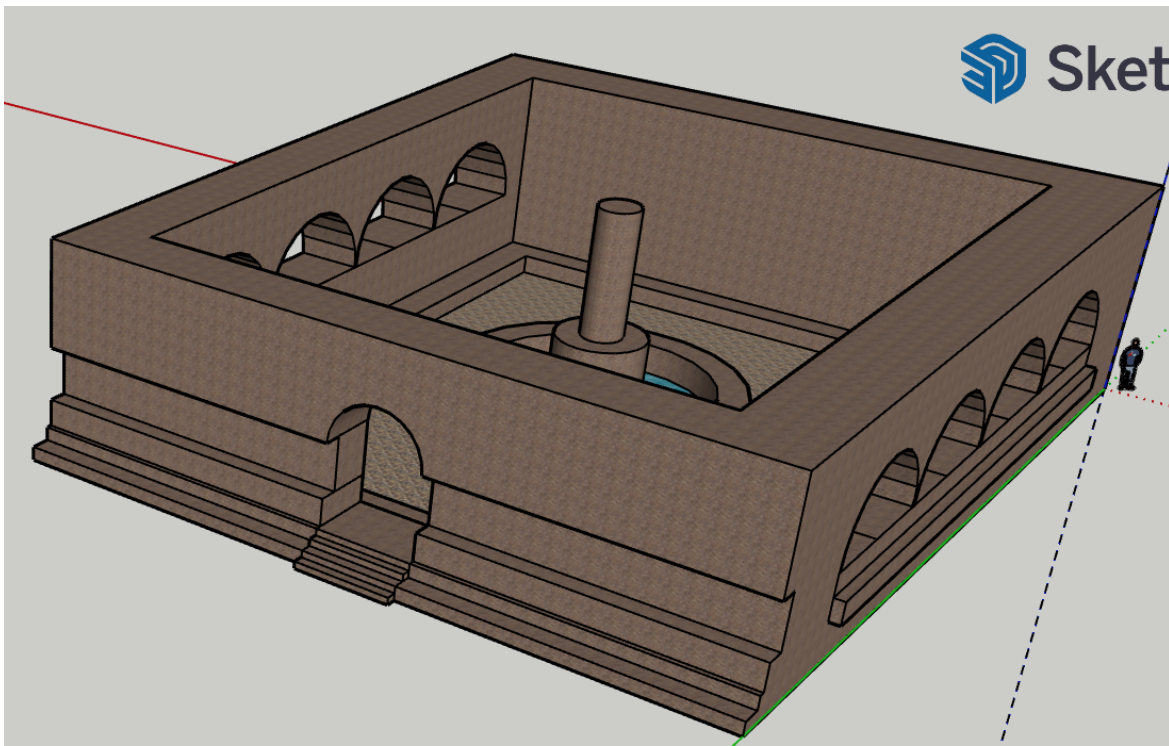
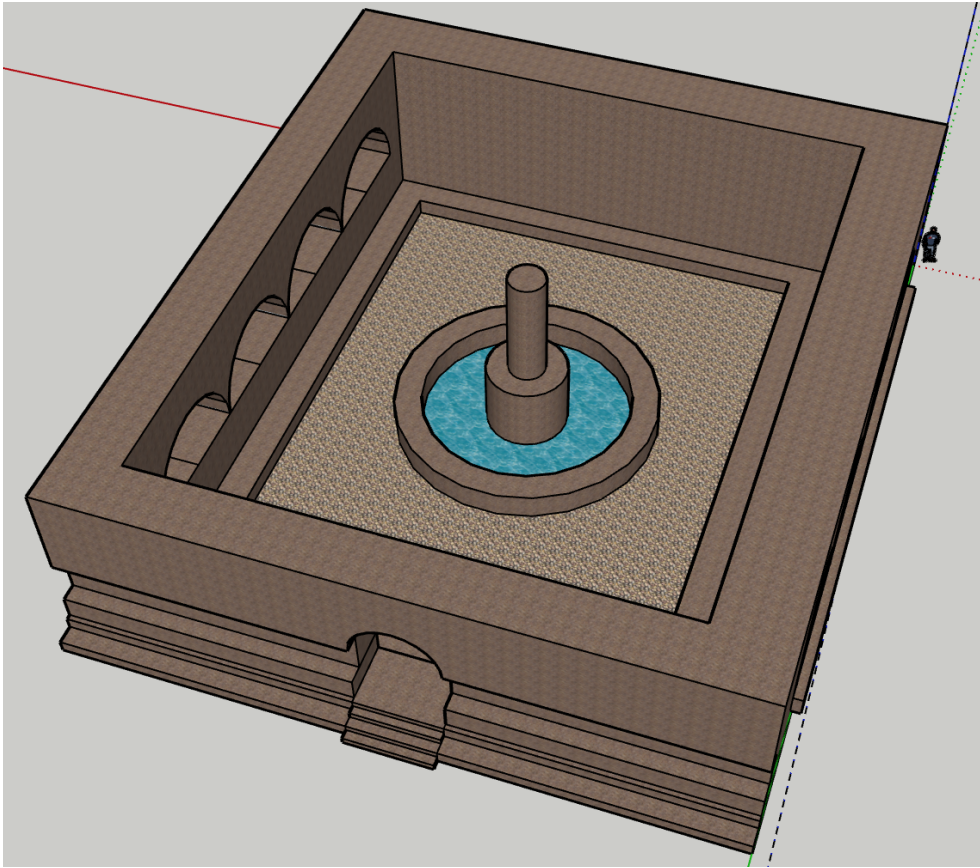
1.2 Part gràfica:

1.2.1 Dessuadora

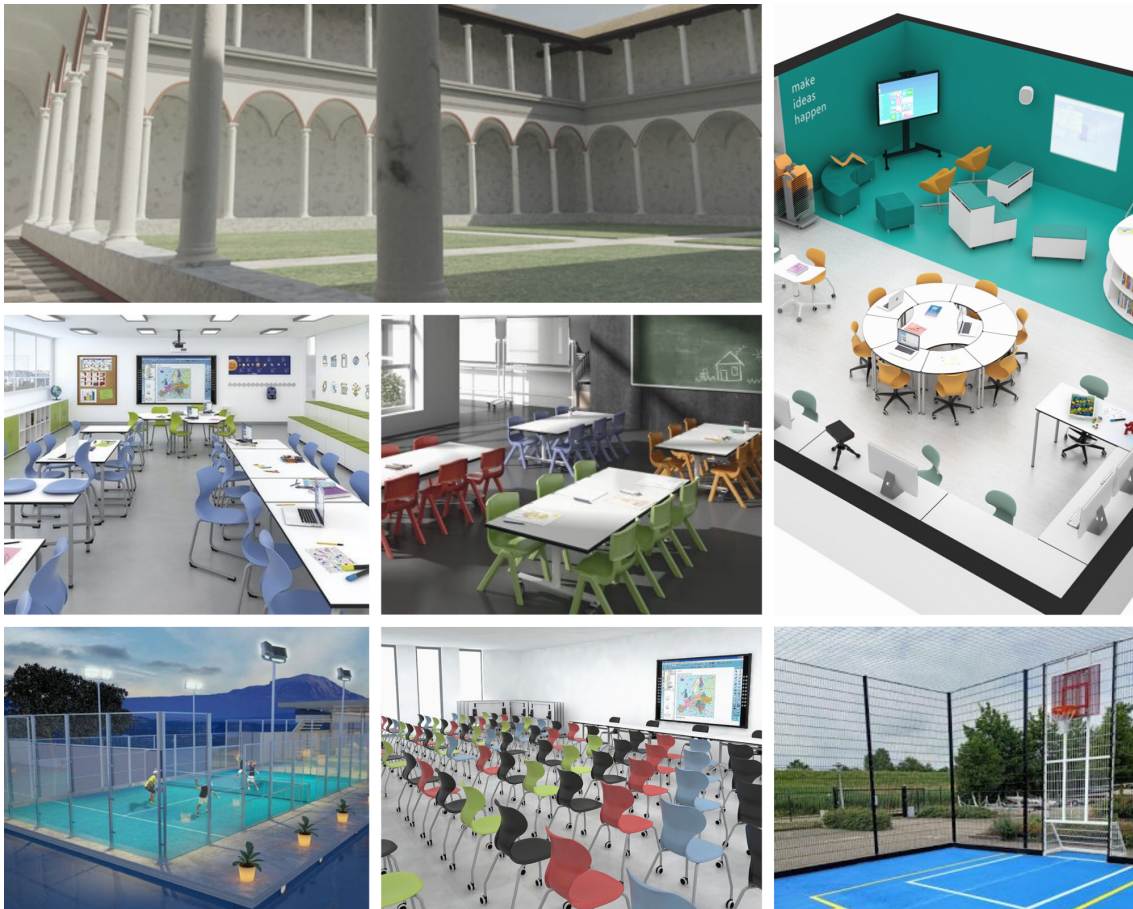


1.2.2 Esbós model de claustre





1.2.3 Mood board disseny Metavers



2. Imatges dels Metaversos

2.1 Decentraland



2.2 The Sandbox



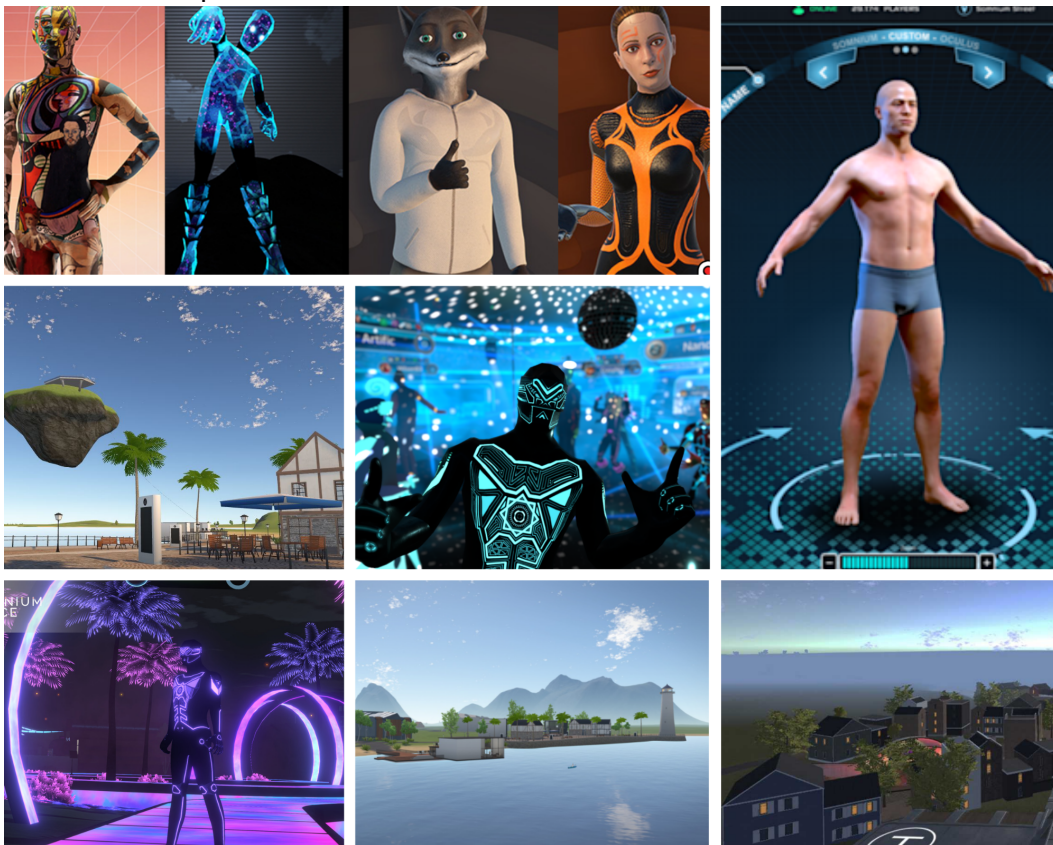
2.3 Bloktopia



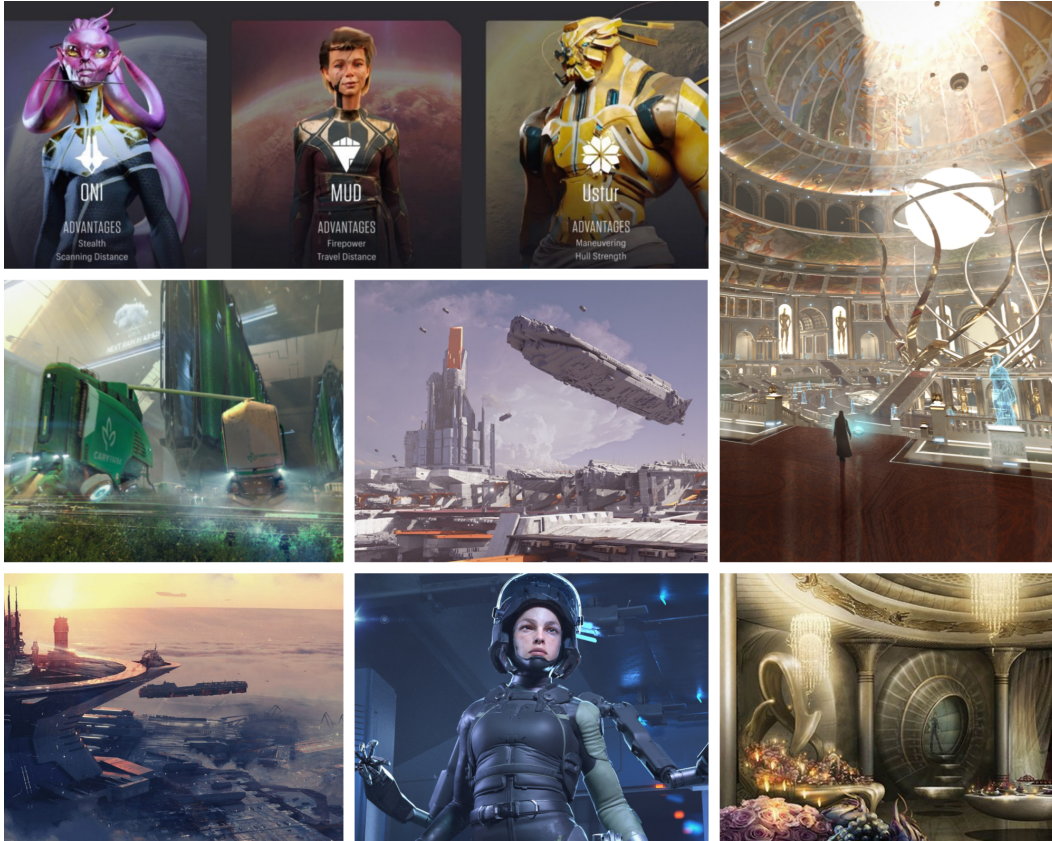
2.4 Axie Infinity



2.5 Somnium Space



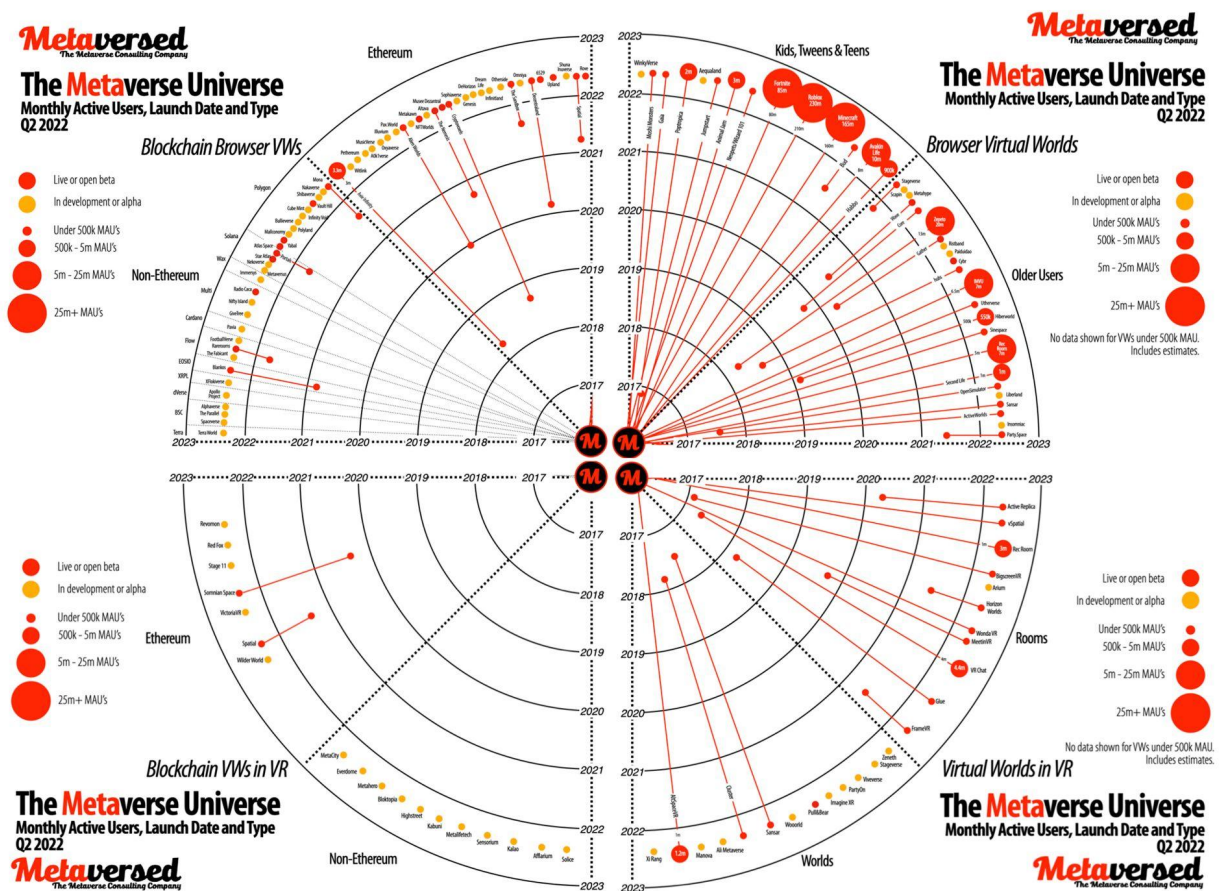
2.6 Star Atlas



2.7 Roblox



3. Gràfic Univers de Metaversos



4. Entrevista

Presentació

Soc el cap de projectes del Centre Blockchain de Catalunya. El és una institució que es crea a partir de la Cambra de Comerç. És a dir nosaltres no som una empresa com a tal sinó formant part de la Cambra de Comerç de Barcelona amb l'objectiu de difondre i promoure la tecnologia blockchain perquè sigui adoptada a Catalunya abans possible. Aleshores fem tota mena d'iniciatives o tenim diferents entitats estratègiques per assolir aquesta finalitat com per exemple organitzem dos esdeveniments anuals un a Barcelona un aquí Girona.

Quina seria la definició que faries per explicar què és un metavers?

Per mi el més pervers és que no li diria un matalàs. Jo li diria al matalàs i ara veuràs perquè ho dic perquè per mi el nepalès és la realitat digital paral·lela que està construït des del moment en què apareix a Internet. Passa que fins ara abans era una qüestió més abstracta imaginar se això de l'Internet com a molt interactuem amb interfícies. Quines serien doncs les pàgines web o aplicacions. O simplement busquem informació. I ara comença a aparèixer tot aquests entorns immersius 3D que el que permeten és servir aquesta capa

d'interactivitat i d'interacció amb aquest amb aquesta realitat paral·lela digital d'una forma diferent fins ara.

Quines son les propostes actuals que més s'acosten a la definició del metavers?

Els que estan millor o més avançats sempre per mi són els que tenen el component de blockchain. Al final per exemple molta gent considera que el Fortnite, Second Life, Habo, són Metaversos, però per mi no ho són del tot, ja que no utilitzen el component de Blockchain, sí que és cert que van ser els inicis, però si no utilitzen la cadena de blocs per mi no són Metaversos. The SandBox i Decentraland han sigut els més pioners, però a mi agrada Somnium Space, i Wilder World. Aquest és un que encara no existeix com a tal, és a dir no es pot entrar ni interaccionar-hi, però la veritat és que fa molt bona pinta. Els va seguint bastant jo.

El metavers creus que serà una plataforma social més o una eina? (On es podrà treballar, especular, etcètera)

Aquesta segona. Perquè al final l'eina social és un dels components que tindran els Metaversos però n'hi hauran moltes més. Hi hauran al final motius econòmics o laborals. Hi haurà motius simplement d'entreteniment. També els videojocs. Però si si la segona.

Quina és la situació actual del Catvers? quin calendari d'implementació tindrà?

El desenvolupament del CatVers l'hem dividit en fases. Primer t'explico la primera i després entro en aquesta segona que està com subdividida. La primera és la que és la que ens trobem ara mateix. Vam agafar la tecnologia del Mozilla Hubs, el vam catalanitzar i el vam posar a disposició de la institució ara mateix de tot el públic. Amb l'objectiu que la gent es comenci a familiaritzar puguin fer reunions fer quedades... més coma un component social. Per tot això, començar a familiaritzar-se amb entorns virtuals immersius. I paral·lelament tenim la segona fase que és la que diguéssim implica construir el que ha de ser CatVers definitiu que és el que ha de ser ja més complex, i bàsicament més costós. I aquest sí que integrarà aquest component que et deia abans de blockchain que el que tenim ara no en té. Hem passat la fase d'investigació i plantejament una mica i ara ja estem a la definició. És a dir jo mateix estic fent el *White Paper* és com un document informatiu més merament tecnològic, però també té components econòmics, defineixen l'economia que hi haurà. I per tant cal que passarem a la següent fase de la segona fase, que és la de començar a establir quins han de ser els components o les entitats que ens han d'ajudar o col·laborar o treballar conjuntament amb nosaltres per acabar de construir. Quan tinguem això definitiu i tancat podrem començar a planificar l'execució del CatVers.

Per tant més o menys data de quan estaria aproximadament o no n'hi ha encara.

Bé si nosaltres tenim una data, el que passa que és un repte bastant gran i jo crec que haurem de treballar molt seriosament per aconseguir-ho i crec que malauradament acabaran posposant-se una mica. Però la idea era fer-ho a principis de l'any que ve tindrà almenys una primera beta, una primera mostra. Però durant el 2023, per no ser tan concrets.

Quines possibilitats/oportunitats oferirà el CatVers?

Doncs molt bona pregunta. És també una de les preguntes que nosaltres intentem internament donar resposta perquè al final és el que ens ha de guiar per construir per una via apuntar cap a una banda o cap a una altra no. Per mi l'objectiu és que el CatVers pugui

donar a disposició del públic i dels usuaris les eines suficients perquè puguin construir allà el que ells vulguin i , per tant, puguin donar corda a la seva creativitat. Creiem que seran els mateixos usuaris, la gent d'aquí, els desenvolupadors, els creadors, gent amb talent que han de construir, han de desenvolupar, han de plantejar què voldran fer en els seus terrenys en les seves parcel·les i per tant el repte com a CatVers és poder donar totes les eines i els instruments necessaris perquè ells puguin fer aquesta feina.

Però per exemple, l'objectiu és que la gent pugui construir i desenvolupar jocs interactius en 3D, que la gent pugui tenir entorns virtuals de treball per poder anar-hi. Per exemple la reunió que estem fent ara fer-la però en un entorn immersiu. Un altre objectiu és que hi hagi una economia prou robusta i ben estructurada perquè dintre d'allà hi hagi els incentius necessaris per aconseguir tots aquests objectius que dèiem abans. I l'altre gran objectiu és mitjançant Blockchain i els tokens de governança, aconseguir que siguin els usuaris i la mateixa gent qui tingui veu i vot per decidir què s'ha de fer i cap on s'ha d'anar amb el CatVers.

A quins àmbits es podrà aplicar el CatVers?

En tots, com bé deia justament has topat amb una cosa que no he dit i és important també tota la part educativa. Però en l'altra part, la d'un component més social i d'entreteniment també hi serà.

El CatVers estarà a l'abast de tothom?

Sí, el CatVers definitiu estarà obert a tothom.

Com podran introduir-se les empreses dins el catvers? Més específicament, els departaments de comunicació d'aquestes empreses?

Bé doncs depèn molt del tipus de model de negoci de cada empresa, però al final el que et deia, tindrà l'oportunitat o els mecanismes i les eines per poder traspasar dels entorns digitals als quals estem acostumats, a entorns immersius virtuals. Al final el component que té això és que quan nosaltres comencem a fer aquesta transició cap al teletreball, a causa de la pandèmia, i a digitalitzar-nos molt, com ha passat en aquests últims tres anys, s'ha donat un fet, i és que hem perdut aquest component més social, més proper... tant en l'àmbit laboral, a les escoles i a les universitats. Aquest contacte directe i bidireccional amb la persona del dia a dia, s'ha perdut molt. Està demostrat que amb els entorns virtuals 3D això es recupera. Està entre un punt mitjà entre com hem viscut aquests últims anys amb la digitalització i com vivíem abans quan era tot presencial. Tot això des d'un component més personal o social o emocional. Després també hi ha tota la part econòmica, hi haurà noves vies de monetització dels seus models de negoci. Clar com?, doncs bé aquí cada empresa haurà d'aportar la seva creativitat i per això s'estan creant també molts departaments i persones encarregades de temes relacionats amb Metavers i d'entorns virtuals, perquè al final es necessitaran persones més especialitzades en com adaptar els entorns virtuals als seus models tradicionals de negoci i per treure el màxim rendiment i poder monetitzar.

Quins formats publicitaris oferirà el CatVers a les empreses. Mitjançant quines eines podrien les empreses arribar als seus clients amb el CatVers?

Quan parlem publicitaris sí que oferirem per exemple alguns terrenys en concret perquè algunes empreses puguin agafar i llogar aquest espai virtual per poder publicitar les seves

empreses. Després cada una d'elles dintre del seu recinte, del seu terreny, allà cada una ja és lliure de fer el que vulgui. Sí que també, tindrem una normativa bàsica que hauran de seguir, unes normes i unes condicions d'ús, etcètera, que això serà comú per a tothom, sí que t'he de dir que és difícil tracta-ho quan estàs parlant que vols fer un món descentralitzat, per tant, empoderes de la gent perquè faci el que vulgui una mica. Però l'objectiu és una mica aquest. Doncs, el que deia, hi haurà llocs destinats específicament a què les empreses puguin publicitar-se.

El CatVers tindrà una criptomoneda pròpia?

Sí, tindrà una criptomoneda pròpia, per tant és un dels temes que he estat treballant jo, es diu token economia, que és com a l'economia ha d'haver-hi basada en tokens en aquest Metavers, però també tindrà el component del que et deia pels actius digitals, i això el que vol dir és que intentarem que quasi gairebé qualsevol cosa que estigui representada allà sigui un actiu digital a través dels NFT, al final els mateixos terrenys són NFT. Això obre la porta a poder accedir hi coses que ja veurem i anirem més endavant.

Per què és millor aquesta segona onada de Metaversos respecte la primera amb el Second Life?, triomfarà? Què s'ha après d'aquelles experiències.

Sincerament jo crec que molts acabaran fracassant i per tant tornarà a passar com d'abans. Al final és d'algo molt nou, però com tu dius, és algo que s'assembla molt a altres coses que hem passat ja abans, que ja van existir. Per tant, i hi haurà molts que fracassaran. Per què.? Perquè al final es tracta perquè tinguin èxit, es tracta de retenir a l'usuari, tenir-lo allà dintre del teu entorn, de la plataforma. I si és incapaç d'oferir un servei tenir una finalitat molt clara perquè realment l'usuari vulgui ser-hi i vulgui tornar. Això és el repte i el que costa i al que hem de treballar molt. Si això els Metaversos són incapaços de fer-ho, acabaran fracassant. Això no vol dir que tot això sigui un hype i acabi passant com Second Life que es va obrir el públic i després ja va desaparèixer. Que tampoc és en veritat del tot, vull dir Second Life segueix tenint una base d'usuaris uns 7 mil o 8 mil persones eh, tampoc és que estiguem parlant que s'hagi mort. Però ara és molt diferent, perquè ara el que tenim és un component essencial la blockchain, en el Second Life no podies tenir actius digitals com els que sí que podem tenir ara, no podies monetitzar tota la teva creativitat i la teva feina, com sí que ho podem fer ara a través de la cadena de blocs. No tenies mecanismes per apoderar a aquesta capa d'usuaris perquè siguin ells els que tinguin veu i vot en les decisions i en què s'ha de fer en aquest Metavers. Llavors això canvia una mica l'escenari amb diferència del que teníem abans.

Què fa falta perquè els metaversos es transformin en una tecnologia que utilitzem en el nostre dia a dia?

Si mira per mi falten tres coses. La primera de totes és la formació i educació. Hi ha molt desconeixement en aquest entorn i més quan estem parlant d'actius digitals. En segon lloc falta una adopció massiva dels dispositius del hardware. Sobretot aquesta sensació i aquesta facilitat és molt difícil tenir-la amb ordinador o amb mòbil. Necessites dispositius com unes ulleres de realitat virtual que et fan aquesta experiència molt més bona. No és que molta gent no vulgui comprar-les, el que passa és que després ens queden una mica decebuts i no pel dispositiu, sinó pel contingut que hi ha als Metaversos i el que poden fer amb elles no. Aleshores en el moment en què la gent comenci a fer una adopció massiva, això ha de passar en paral·lel, quan es comenci a generar molt més contingut, ja siguin

videojocs, experiències... I fins és que tot això no passi, és el que va tirant enrere en l'elecció dels interessos.

