



WHITE PAPER

METAVERSO

Soluzioni per il tuo business

01.

BENVENUTI NEL METAVERSO

“Metaverso” è una combinazione di due parole, cioè “**meta**” e “**universo**”. La parola “meta” ha origine dalla lingua greca, che significa “**oltre**” o “**dopo**”.

Il Metaverso è, dunque, un immaginario spazio virtuale condiviso su Internet.

Il concetto è stato reso popolare per la prima volta dall'autore di fantascienza Neal Stephenson nel suo romanzo Snow Crash del 1992, dove un gioco di ruolo online multigiocatore è utilizzato come sistema informativo universale (o “allucinazione consensuale”).



Il Metaverso è un universo virtuale in cui gli utenti possono dedicarsi in modalità singola o partecipativa ad una serie di attività, tra cui il commercio, la consultazione e l'apprendimento.

Esso è la chiave di un mondo dove possiamo esplorare, imparare e socializzare, un mondo in cui si possono sviluppare applicazioni in grado di fornire ai fruitori esperienze **coinvolgenti ed appaganti** non più rivolte solo ad uno o due utenti ma godute da milioni se non miliardi di persone.



Il Metaverso è uno spazio virtuale interattivo e collettivo. Può essere una parte di Internet o un intero mondo a sé stante.



Come evolverà il Metaverso nei prossimi anni?

Quasi certamente il Metaverso sarà meno incentrato sui dispositivi personali e più sull'esperienza di comunicare, connettersi e collaborare con gli altri.

La creazione / costruzione del Metaverso "comune" richiederà la collaborazione tra aziende, creatori di contenuti e figure deputate al controllo, con un impatto non indifferente sotto il profilo occupazionale (si consideri che la stessa Meta stima di creare **10.000 posti** di lavoro altamente qualificati nell'Unione europea nei prossimi cinque anni).

Statistiche e key-points del Metaverso

- Il **65% della popolazione** della Terra ha accesso a Internet, con una penetrazione di Internet in tutte le regioni del mondo che è aumentata negli ultimi cinque anni.
- **3 miliardi di persone** hanno utenti attivi di Internet.
- Almeno **100 miliardi di persone** hanno smartphone (cioè dispositivi mobili che permettono l'accesso a Internet).
- È una combinazione di **realtà virtuale** e **realtà aumentata**.
- Più di **100 milioni di persone usano la realtà virtuale** nella loro vita quotidiana.
- 4,2 miliardi di persone possiedono **un dispositivo mobile** (compresi smartphone, tablet e computer).
- **10 miliardi di dollari** sono già stati investiti nel Metaverso da Meta (il segmento Reality Labs di Facebook).
- Si prevede che la dimensione del mercato Metaverso raggiungerà gli **800 miliardi di dollari** entro il 2024.
- Nel 2020 valeva **46 miliardi** di dollari.
- È considerato il “futuro” da **Meta (Facebook)** e molti altri.



02.

STUDY - SIPRO

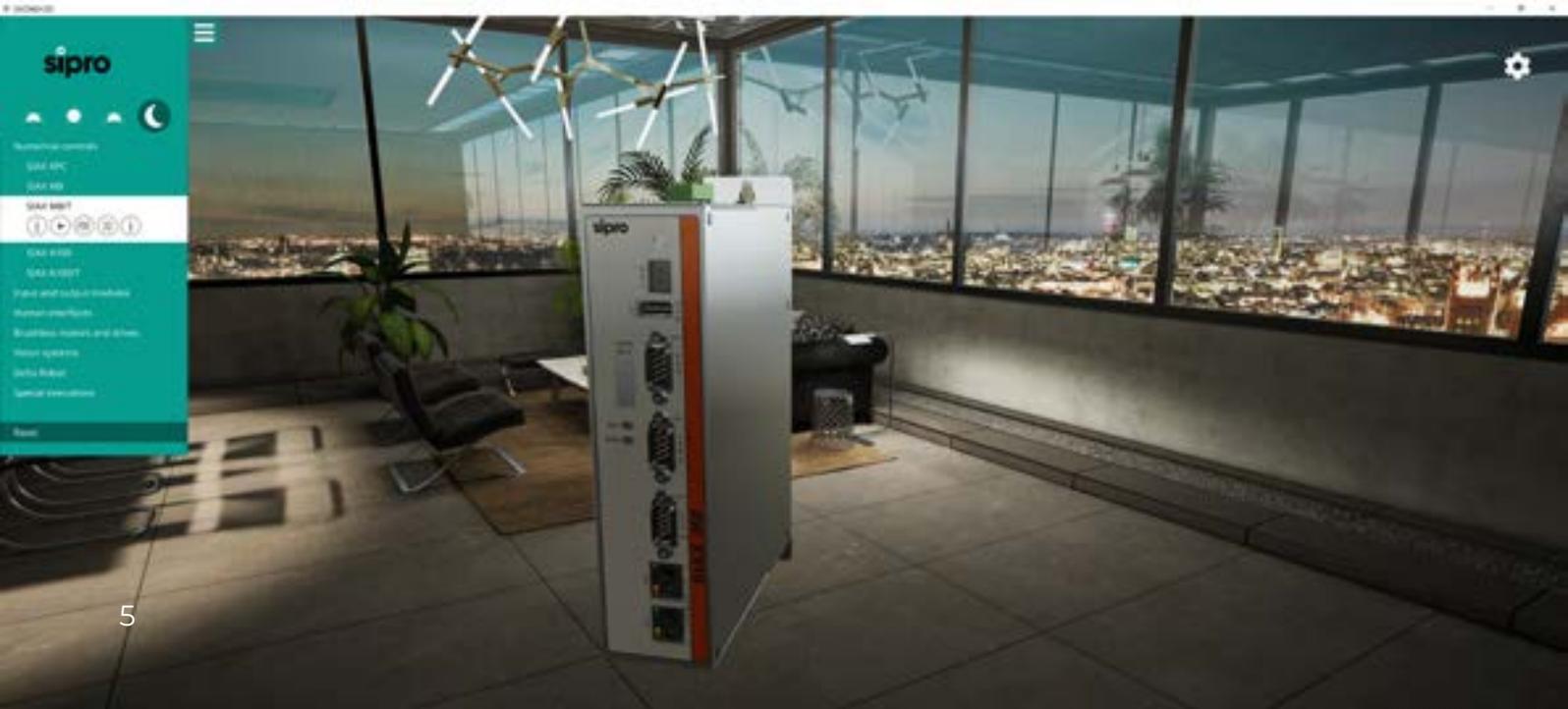


Uno degli aspetti interessanti di questo caso in cui un'azienda ha deciso di proiettarsi nel mondo digitale è la partecipazione di più soggetti per la definizione e generazione dell'esperienza 3D interattiva. Nello specifico gli attori coinvolti nel progetto sono stati:

- 01 L'azienda Sipro per l'espressione del **bisogno**.
- 02 L'agenzia Katal per la comprensione delle **aspettative**.
- 03 La piattaforma **SHOWin3D** di Shin Software per la creazione della **soluzione**.

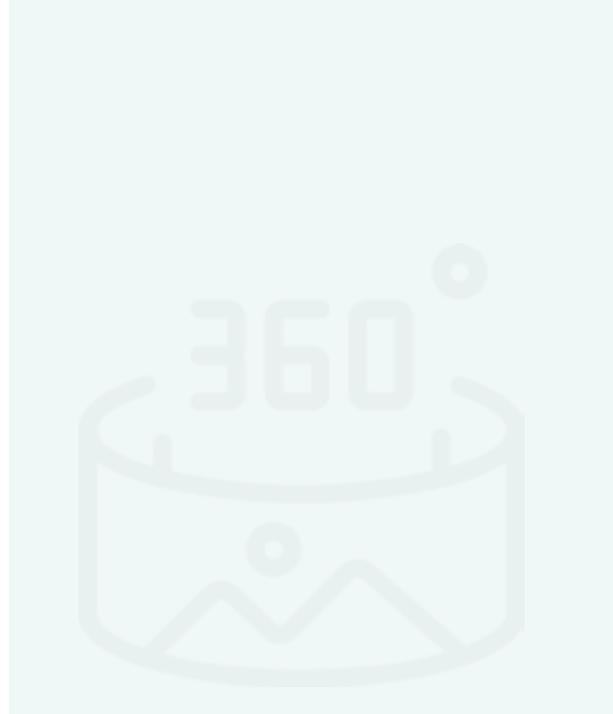
01 Bisogno

Sipro è un'azienda specializzata nella progettazione e produzione di componenti hardware per il motion control. Come molte altre imprese nel panorama del mercato italiano e internazionale, anche Sipro si è trovata nel 2020 a dover fronteggiare gli ostacoli dovuti alle limitazioni imposte dalle stringenti norme sanitarie. Con queste premesse il management di Sipro si è interrogato su come poter offrire ai propri clienti uno strumento innovativo in grado di arricchire il processo di story telling di prodotti e componenti mediante una consultazione libera e interattiva.



02 Comprensione

I timori espressi da Sipro circa il blocco degli spostamenti e l'impossibilità di poter accogliere agenti e distributori, ha spinto Katal a domandarsi quale strategia avrebbero potuto sviluppare per il loro cliente, un'azienda leader nel settore della componentistica per automazione industriale che si è trovata privata dei sistemi tradizionali di ingaggio della clientela cui era solita affidarsi quali le fiere di settore o gli appuntamenti in sede per sessioni di product showing.



03 La soluzione

La capacità di visione di Katal e la stretta collaborazione con **Shin Software** ha reso possibile la creazione di un vero e proprio **showroom virtuale**, uno spazio digitale in cui il visitatore può liberamente consultare i prodotti Sipro per apprezzarne le caratteristiche ed individuare l'articolo più rispondente alle proprie necessità.

Grazie alle potenzialità della piattaforma **SHOWin3D**, gli sviluppatori di **Shin Software** hanno creato digitalmente un ambiente accogliente e spazioso con vista panoramica sulla città, in piena rispondenza ai paradigmi del Metaverso, uno spazio in cui il **foto-realismo** degli elementi di arredo e delle luci (naturali e artificiali) contribuiscono a proiettare il visitatore in una nuova realtà virtuale. Dal punto di vista della user experience, l'utente si ritrova a poter interagire con **un'interfaccia intuitiva** ed avere la possibilità di visualizzare in tempo reale i **modelli virtuali (digital twin)** dell'ampia gamma di componenti Sipro per l'automazione industriale suddivisi linee produttive.



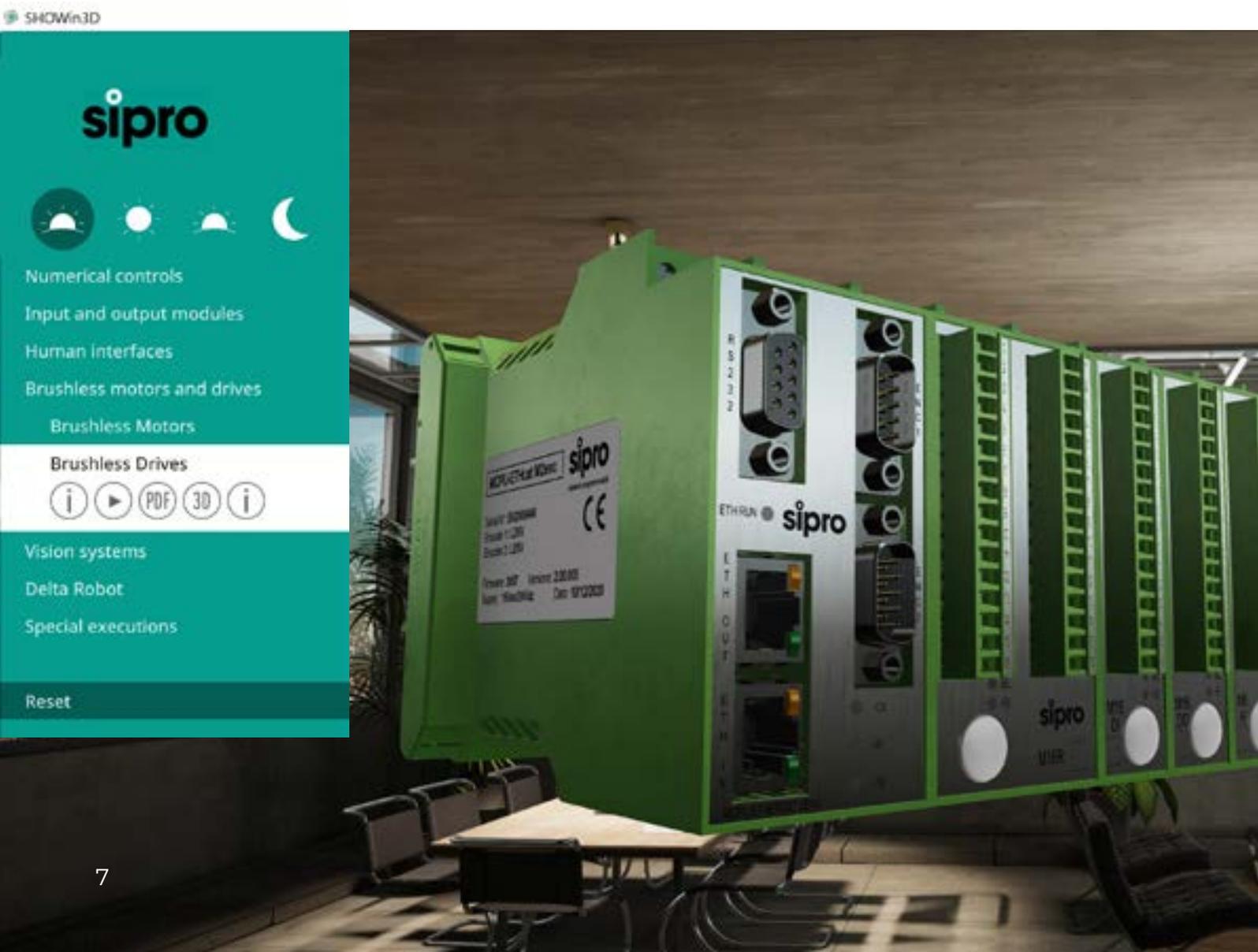
L'obiettivo del progetto Sipro promosso da Katal non si limita però alla sola interazione con i **modelli 3D** ma si prefigge lo scopo di trasmettere, al pari di una sala mostra vera e propria, tutte le informazioni e le specifiche degli articoli presentati. Un gruppo di icone offrono infatti libero accesso ad esaurive schede informative, video illustrativi, pdf tecnici e manuali, unitamente alla possibilità di salvare sul proprio computer i modelli 3D dei prodotti in formato STP.

Maggiore engagement

L'implementazione del sito istituzionale Sipro con la piattaforma 3D interattiva **SHOWin3D** di Shin Software ha **umentato** il grado di coinvolgimento dell'utente medio e, più in generale, i tempi di permanenza dei visitatori con un conseguente incremento del tasso di conversione.

Accessibilità

A differenza dello spazio fisico, lo **Showroom Virtuale** Sipro è accessibile 24 ore su 24, **365** giorni all'anno e fruibile da pc, smartphone o tablet. In altre parole con **SHOWin3D** Sipro è in grado di accogliere i clienti (consolidati o prospect) in un affascinante attico londinese senza farli muovere dalle loro sedi fisiche.



03.

SHIN SOFTWARE



“Shin” è traslitterazione inglese dell’ideogramma orientale, che significa ‘cuore, mente e spirito’ e si riferisce a tutte le cose fatte con passione e determinazione.

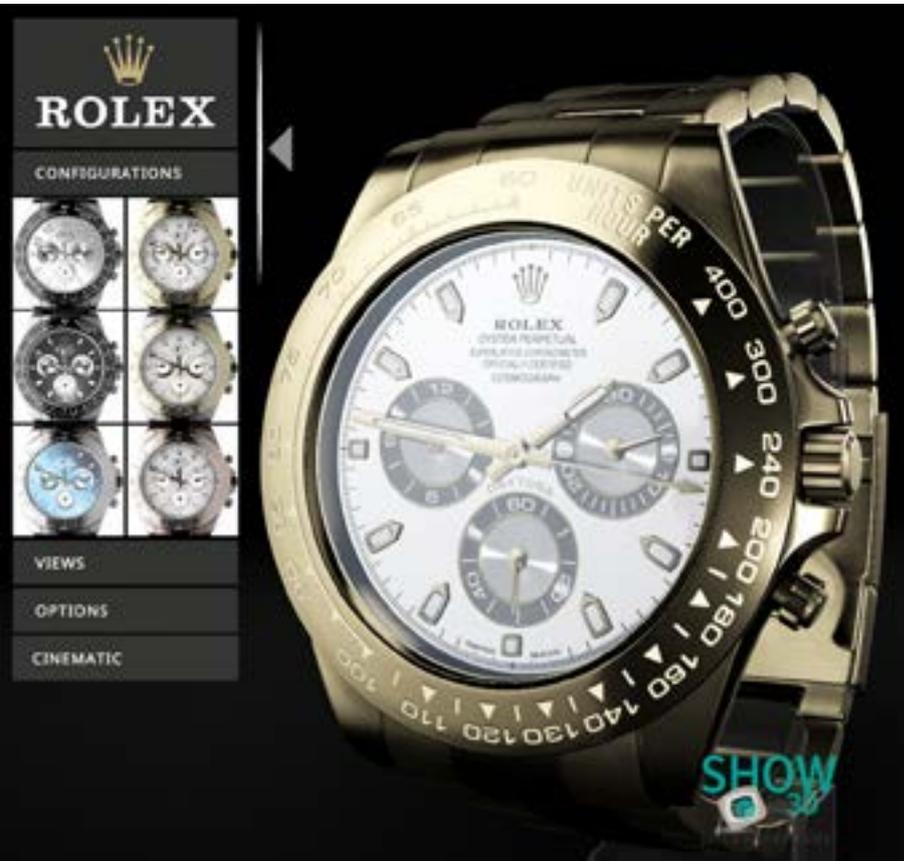
Shin Software è una software house specializzata in soluzioni tecnologiche per **eXtended Reality (XR)**, che includono il 3D interattivo, la Realtà Virtuale, Aumentata e Mista. L’azienda è stata fondata nel 2011 con la chiara intenzione di portare la potenza espressiva, comunicativa e coinvolgente della grafica 3D usata nel mondo gaming all’interno dei processi business.

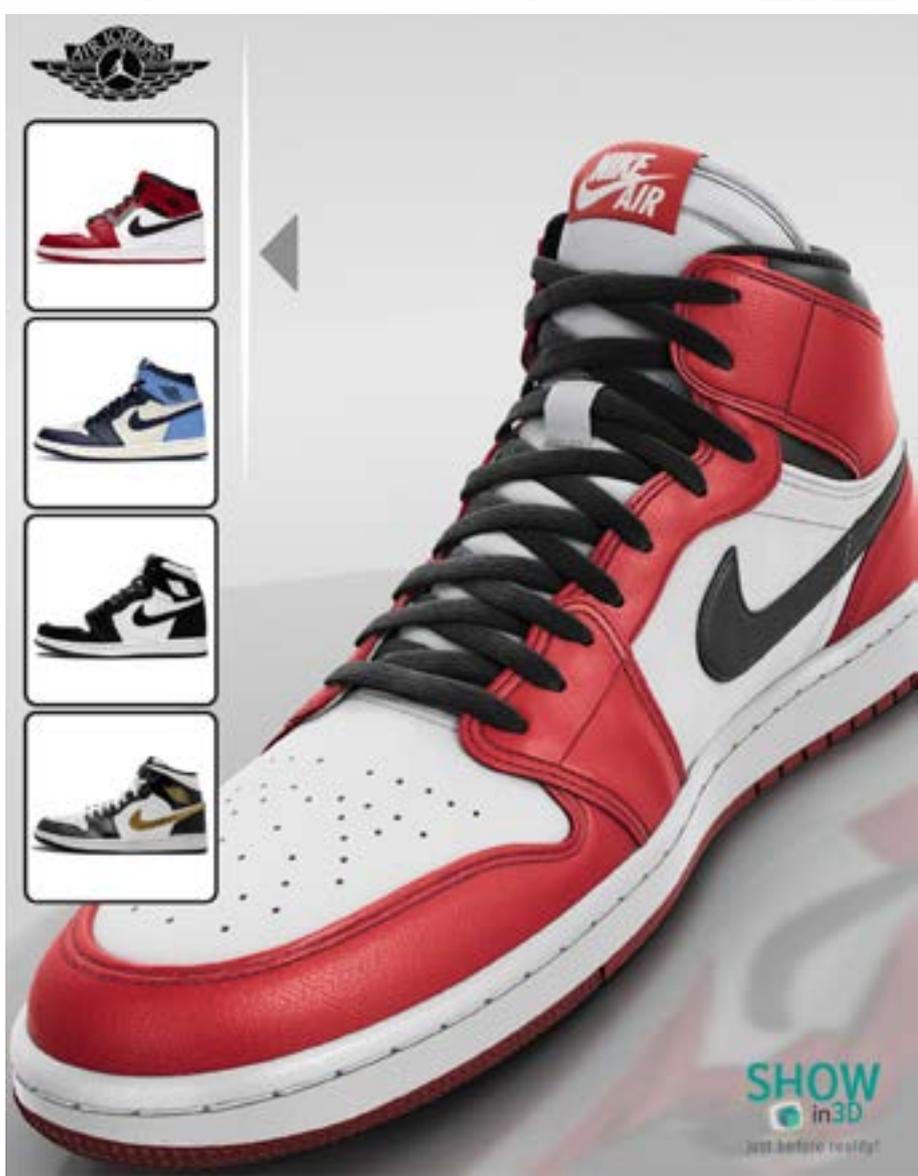
Sin dalle origini, il team ha creduto nella creazione di una soluzione **cloud native** per sfruttare i vantaggi di scalabilità ed elasticità offerti dal cloud e Amazon Web Services si è mostrato l’interlocutore ideale per erogare i servizi al top della qualità. In virtù della solidità della piattaforma proprietaria **SHOWin3D**, AWS ha accolto Shin Software come **Advanced Technology Partner** e dopo aver condotto una due diligence tecnologica, ha insignito l’azienda creatrice di **SHOWin3D** con la **Industrial Software Competency**, un riconoscimento che qualifica Shin Software tra le 30 aziende al mondo per le soluzioni software in campo industriale.

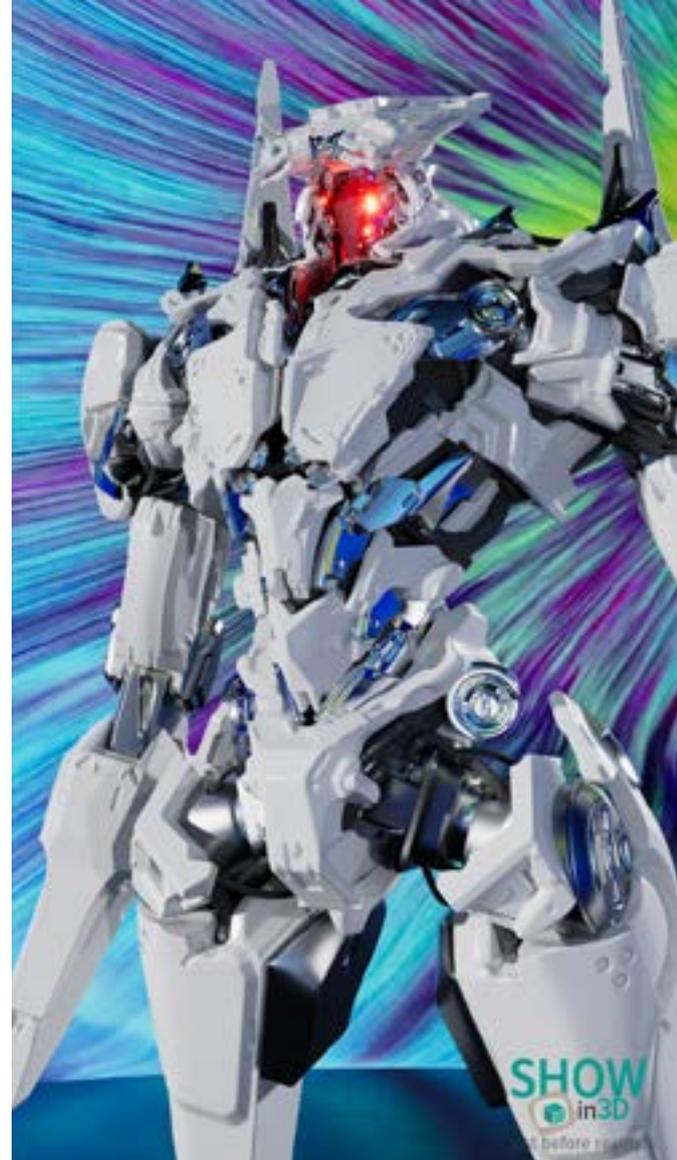
L’interesse crescente verso la digitalizzazione di spazi, prodotti e processi, la diffusione dei digital twin in modo trasversale a diversi contesti industriali (dal **BIM** del comparto edilizio al try-before-buy del segmento fashion), la dematerializzazione degli investimenti (criptovalute e **NFT**) e la costruzione di una nuova definizione di community per un villaggio globale immersivo hanno avviato un balzo evolutivo digitale al pari di quello avvenuto decenni or sono con l’apertura di Internet al pubblico.

Con queste premesse e in presenza di uno scenario in cui la tecnologia 3D interattiva costituisce de facto un innovativo strumento operativo per attrarre ed informare l’audience, Shin Software rappresenta a tutti gli effetti l’interlocutore ideale per sfruttare le opportunità del Metaverso.

APPLICAZIONI 3D INTERATTIVE PER IL METAVERSO







CONTATTACI

Email info@shinsoftware.it

Tel. +39 0322 600663

DOVE SIAMO

Via De Filippi, 5 – 28040 Lesa (NO)

