



Las claves del metaverso para impulsar el crecimiento económico, protagonista de la sexta edición de DES - Digital Enterprise Show

Según un estudio de Morgan Stanley, en 2030 el metaverso acumulará el 10% de las ventas de marcas de lujo

Del 14 al 16 de junio, DES2022 abordará casos reales en la aplicación del metaverso y cómo puede beneficiar a los actuales modelos de negocio para impulsar una nueva era de la economía y la digitalización

Madrid, 21 de diciembre de 2021 – La sexta edición de [DES-Digital Enterprise Show 2022](#) analizará y revelará cuáles son las claves para hacer del **metaverso** un driver económico y de desarrollo de negocio. Para ello, compartirá cómo las empresas pueden adoptar el metaverso y beneficiarse de las oportunidades que brinda para sus modelos de negocio, y cómo se puede monetizar de forma efectiva, atendiendo además a las peculiaridades de industrias verticales. Y es que un estudio de la consultora estadounidense Morgan Stanley calcula que en 2030 el metaverso acumulará el 10% de las ventas de lujo, concretamente unos 50.000 millones de euros.

Fortnite organizó recientemente una actuación del artista de rap Travis Scott y Massive Attack encabezó un festival de música organizado por Minecraft. Todavía no conocemos las maneras de explotar los límites del metaverso, y es por ello que **DES2022** analizará su viabilidad y potencial de la mano de empresas líderes en tecnología y expertos en esta materia. El metaverso acepta de igual forma la aplicación en el entorno industrial con soluciones de Gemelo Digital como la desarrollada por Azure o T-Systems, mejorando la productividad de fábrica. De hecho, la consultora Ernst & Young estimó recientemente que los gemelos digitales tendrán un tamaño de mercado proyectado de 45 mil millones de euros en 2026.

Algunas empresas ya nos están empezando a mostrar casos reales de introducciones al mundo del metaverso. Es el caso de Facebook, que está en proceso de desarrollar su propio metaverso y acaba de renombrar a la famosa red social como META; Nvidia, que está trabajando en su plataforma Omniverso para conectar estos mundos virtuales; o Microsoft, que está trabajando en un complemento de Teams que lanzará el próximo 2022 y que permitirá utilizar avatares en nuestras reuniones, entre otras novedades.

Nacho Villoch, director del congreso Digital Enterprise Show, afirma: *“Las posibilidades del metaverso por el momento son ilimitadas. Hemos querido que esta tendencia sea una de las grandes protagonistas de DES2022 y traer al público una realidad virtual totalmente simulada, que ofrece experiencias 3D totalmente conectadas, inmersivas y atractivas y presenta nuevas oportunidades para consumidores y empresas por igual”*.



DES2022, el evento internacional de transformación digital que celebrará su sexta edición del **14 al 16 de junio de 2022** por primera vez en **Málaga**, tiene como objetivo impulsar la transformación digital en los modelos de negocio actuales para que las empresas sean más competitivas y resilientes. Para ello, analizará durante 3 días las nuevas tendencias, disrupciones tecnológicas e innovadoras soluciones que ayudarán a las empresas en su hoja de ruta hacia la digitalización y, en la actualidad, si hay una tendencia que está en boca de todos, es el denominado metaverso.