

Metaverse Masterclass

Ένα event για το Metaverse... στο Metaverse!

Μέσα στην πρωτοποριακή πλατφόρμα **spatial.io** έχει δημιουργηθεί ένα custom αμφιθεατρικό περιβάλλον χωρητικότητας 300 ατόμων. Οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν το δικό τους avatar και θα παρακολουθήσουν το event, είτε μέσω του υπολογιστή τους ή μέσα από το κινητό τους ή ακόμη και με την δική τους oculus quest συσκευή VR αν διαθέτουν.

Ώρες εκπαίδευσης: 2,5

Οι θεματικές που θα συζητηθούν περιλαμβάνουν τα παρακάτω:

- Τι είναι το Metaverse;
- Πως ξεκίνησε (Web 1.0 | Web 2.0 | Web 3.0)
- Οι δυνατότητες και οι τεχνολογίες στο meta-σύμπαν (XR - AR - VR - MR)
- NFTs - Non Fungible Tokens - Γιατί τόσο buzz?
- Avatars / Spaces / Virtual Goods
- Ασφάλεια & Ιδιωτικότητα
- Το Meta-μέλλον

Γιατί στο metaverse;

- Το μετασύμπαν άξιζε 47 δισεκατομμύρια δολάρια το 2020. Πλέον αναμένεται να αξίζει 800 δισεκατομμύρια δολάρια μέχρι το 2024, λόγω της αύξησης του ενδιαφέροντος κατά τη διάρκεια της πανδημίας.
- Καθημερινά «επισκέπτονται» το metaverse 80 εκατ. χρήστες. Οι GenZ και GenA αλληλοεπιδρούν 2 φορές περισσότερο σε αυτό, σε σχέση με την αναλογική ζωή.
- Η Meta θα δημιουργήσει 10.000 θέσεις εργασίας στην ΕΕ τα επόμενα πέντε χρόνια.
- Τον Απρίλιο του 2021, η Epic Games συγκέντρωσε 1 δισεκατομμύριο δολάρια για να επιταχύνει το μακροπρόθεσμο όραμα της Metaverse.
- Η Decentraland συγκέντρωσε 24 εκατομμύρια δολάρια πριν από την κυκλοφορία της τον Φεβρουάριο του 2020.
- Η παγκόσμια αγορά AR, VR και MR θα φτάσει περίπου τα 300 δισεκατομμύρια δολάρια έως το 2024.

Το πρόθεμα "meta" είναι ελληνικής προέλευσης και σημαίνει "πέραν" και το "verse" προέρχεται από τον αγγλικό όρο "σύμπαν". Σε αυτόν τον εικονικό κόσμο, οι χρήστες μπορούν να ψωνίζουν, να εργάζονται, να κοινωνικοποιούνται, να παίζουν παιχνίδια, να

κάνουν εικονικά ταξίδια και να σχηματίζουν κοινότητες, ως avatar.

Οι προσδοκίες μπορεί να είναι υπερβολικά αισιόδοξες καθώς σχετίζονται με το μέλλον των μέσων του metaverse, και παρόλο που οι πρώτοι χρήστες βρίσκονται ήδη σε αυτόν τον χώρο, ο χρόνος θα δείξει την έκταση της γενικής αποδοχής, δέσμευσης και χρήσης του πληθυσμού.

Πρώτη αποτύπωσή του όρου περιέχεται στη νουβέλα επιστημονικής φαντασίας του Neal Stephenson "Snow Crash" που εκδόθηκε το 1992, και αναφέρεται σε «εκείνον τον φανταστικό κόσμο, γνωστό ως Metaverse. Ο Χίρο (Hiro – φανταστικός ήρωας) περνάει συχνά τον χρόνο του εκεί». Το 'εκεί' καθορίζεται ως ένα ψηφιακό περιβάλλον, όπου οι χρήστες θα συνδέονται για να ζήσουν μοναδικές εμπυθιστικές εμπειρίες. Φαίνεται πως η νουβέλα του Stephenson είναι ένα έργο ορόσημο, το οποίο επηρέασε αρκετούς από τους σημερινούς CXOs τεχνολογικών κολοσσών, καθώς οι περισσότεροι από αυτούς βασίζουν την μελλοντική στρατηγική τους, όπου ο «καταναλωτής/ χρήστης» θα 'ζει' στον συγκεκριμένο ψηφιακό κόσμο, είτε για επαγγελματικούς είτε για προσωπικούς σκοπούς.

Το metaverse, λοιπόν, είναι υπό διαμόρφωση, είναι μία νέα έννοια που στη βάση της έχει τη σύνδεση και συμμετοχή του κόσμου μεταξύ δύο παράλληλων κόσμων, του φυσικού, όπως τον γνωρίζουμε μέχρι σήμερα, και του ψηφιακού, όπως τον οραματίζονται και θα τον επηρεάσουν οι μεγάλες εταιρείες τεχνολογίας.

Με βάση τα ανωτέρω, το Metaverse Masterclass έχει διαμορφωθεί με στόχο οι συμμετέχοντες να γίνουν γνώστες των συστατικών αυτού του νέου κόσμου και των ευκαιριών για επαγγελματική αποκατάσταση σε νέα αναδυόμενα αντικείμενα. Παράλληλα να αποκτήσουν τις πρακτικές δεξιότητες λειτουργίας σε Web 3.0 περιβάλλον που είναι η επόμενη ημέρα του διαδικτύου όπως το γνωρίζουμε έως τώρα.