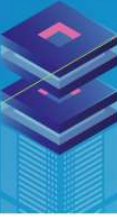


# POTENCIAIS USOS E APLICAÇÕES DO METAVERSO NO MARKETING

*Thiago Savoldi*

*Speaker, Mentor e Executivo de Marketing*





# É POSSÍVEL CONCEITUAR O METAVERSO?









TECNOLOGIA

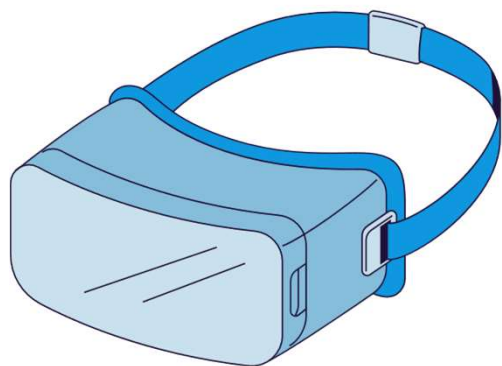
EXPERIÊNCIAS



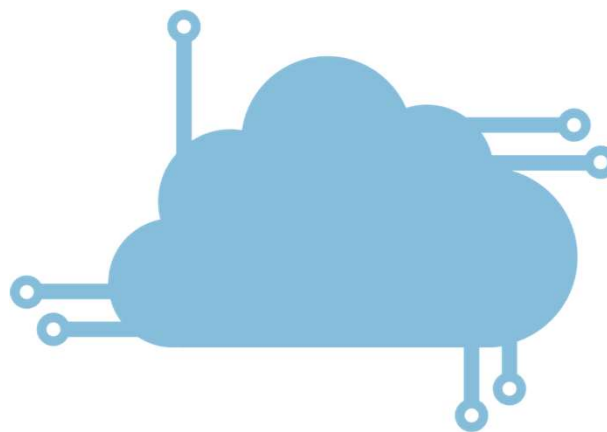


UM CONJUNTO DE  
**TECNOLOGIAS**  
QUE PROPORCIONA NOVAS  
(E MELHORES)  
**EXPERIÊNCIAS,**  
QUE ATENDEM NOVOS  
**HABITOS E COMPORTAMENTOS**





HARDWARE



SOFTWARE



INFRA





Storytelling



Creators Economy



Conexão



Conveniência



Comunidades



Mensagem

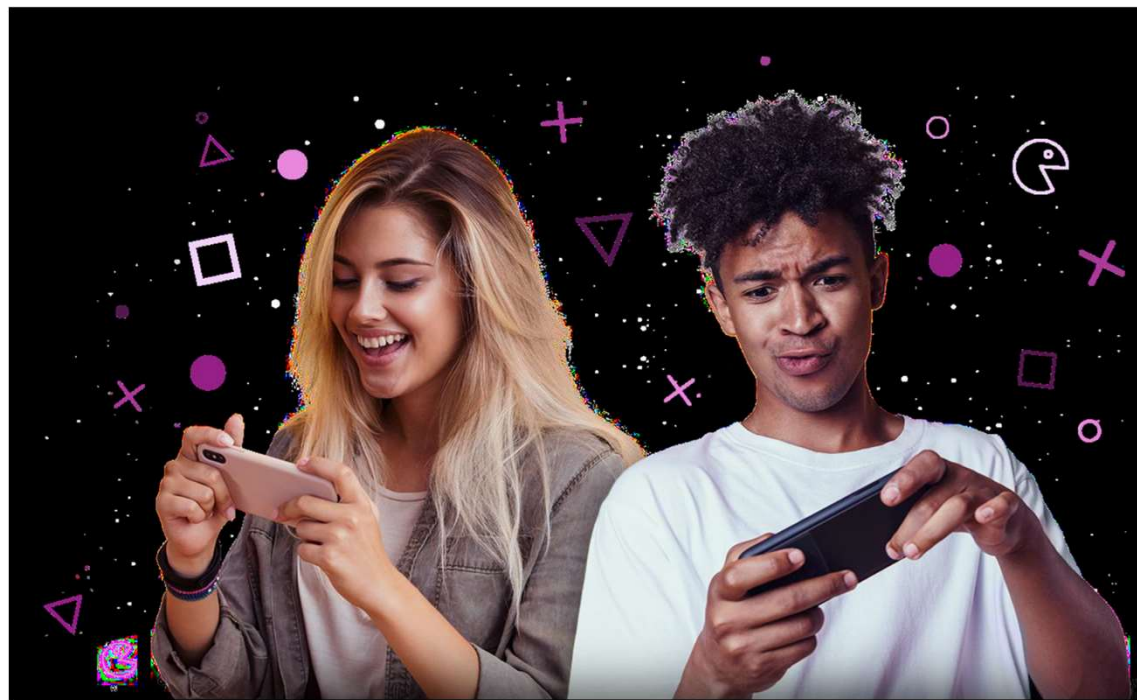


## EXPERIÊNCIAS





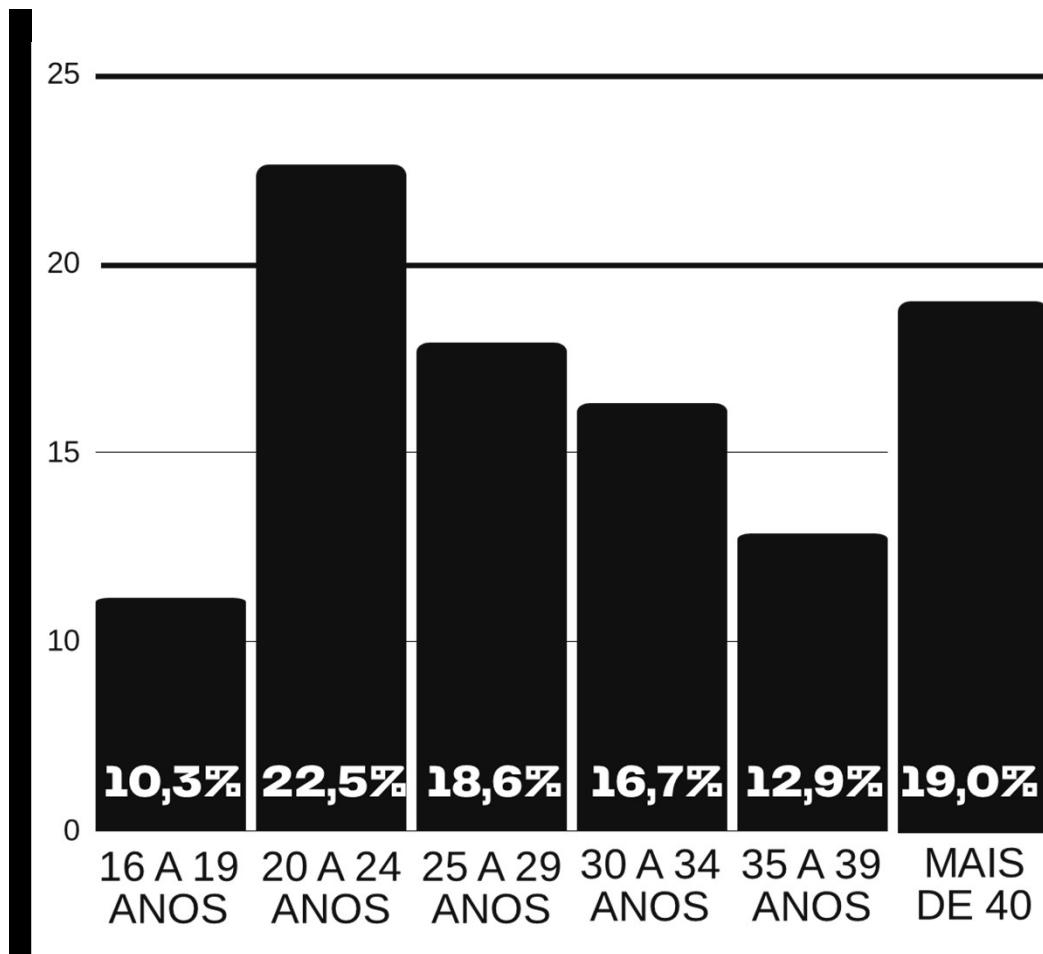
72% DOS BRASILEIROS TEM COSTUME DE JOGAR JOGOS DIGITAIS



51,5%

48,5%

# VIDEOGAME É COISA DE CRIANÇA?



O PÚBLICO GAMER COM  
MAIS DE 55 ANOS CRESCEU  
32% NOS ÚLTIMOS 3 ANOS



**US\$ 2,3bi**

tamanho do mercado  
no Brasil em 2021

**54,9 MILHÕES**  
de pessoas gastam com jogos





# GAMEVERTISING: ANUNCIANDO "DENTRO" DO VIDEOGAME





# ROBLOX

tendência mundial,  
pioneirismo no Brasil

Marcas mundiais ativam em ROBLOX, mas o Brasil ainda não se posicionou!



UM DOS MAIORES GAMES DO MUNDO  
170 milhões de jogadores ativos no mês



FACILIDADE DE ACESSO  
Roda em Celulares, PC e Xbox



CONEXÃO ON & OFF  
Uma missão no jogo gera ganhos no mundo físico e vice-versa



EVOLUÇÃO RÁPIDA  
A plataforma anunciou evolução nos avatares e monetização com NFTs



US\$15 POR MÊS

US\$40 BI POR ANO







PLATAFORMAS DE JOGOS TRADICIONAIS ESTÃO SE  
TRANSFORMANDO EM ESPAÇOS DE EVENTOS E  
SOCIALIZAÇÃO



TRAVIS SCOTT - 12,7MM DE PESSOAS

ARIANA GRANDE - PICO DE 1MM DE PESSOAS

LIL NAS X - 33MM DE VIEWS





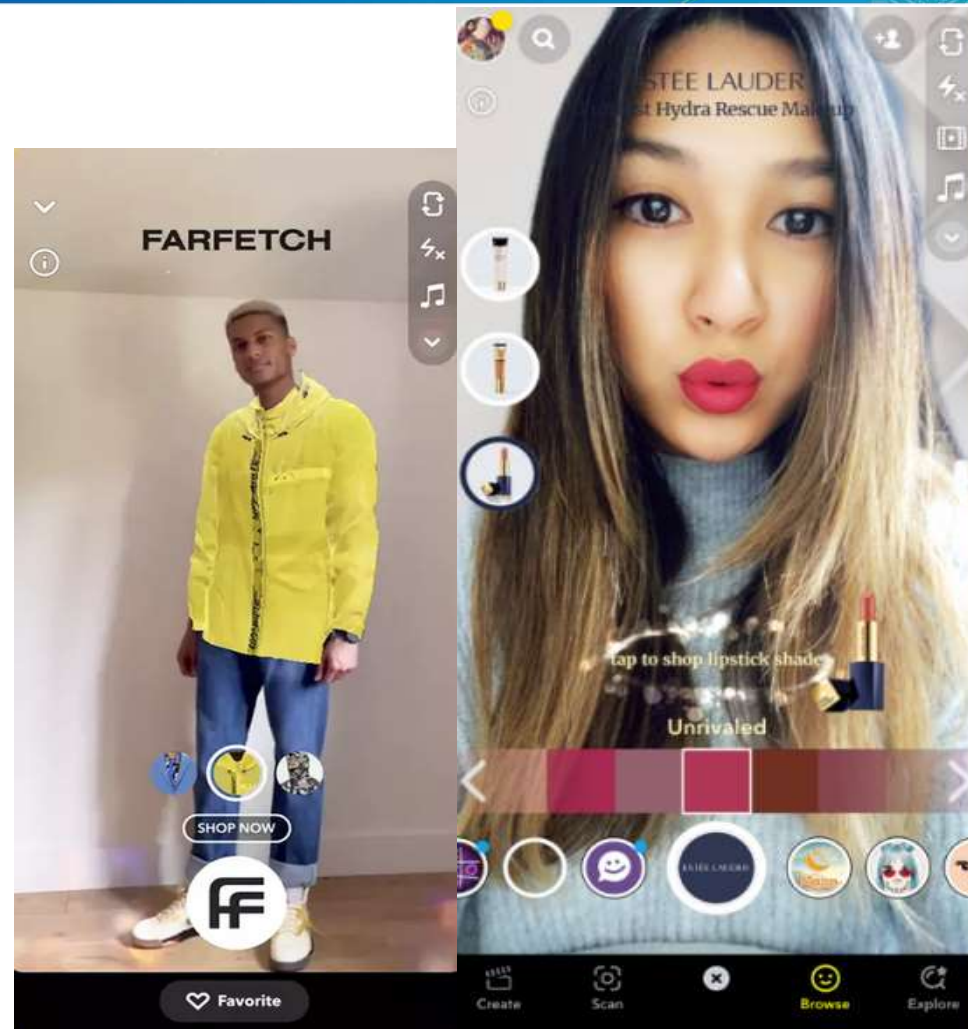
presença digital capaz de ativar marcas que buscam o hype do Metaverso

para as marcas que ainda não se sentem a vontade para um ambiente game, um criador de conteúdo virtual nas redes sociais traz uma ótima proposta de valor



A extensão da realidade capaz de elevar as experiências a um novo nível, com novas maneiras do consumidor se envolver e interagir com produtos e marcas

Ulta Beauty: US\$ 6 milhões em vendas e mais de 30 milhões de testes de produtos em duas semanas  
MAC: aumento de 17 vezes nas compras entre as mulheres, aumento de 9 vezes na intenção de compra e 2,4 vezes no reconhecimento da marca





Obrigado(a)!

Thiago Savoldi

*tsavoldi@hotmail.com*



MINISTÉRIO DO  
TURISMO

MINISTÉRIO DA  
DEFESA

MINISTÉRIO DA  
SAÚDE

MINISTÉRIO DAS  
COMUNICAÇÕES

MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO

MINISTÉRIO DA  
CIÊNCIA, TECNOLOGIA  
E INOVAÇÕES

