

Metaverse Banking cases

Digital Asset Custody

Anchorage, la **prima banca** di **asset digitali** con sede federale in America, ha collaborato con **Visa** per la **transazione** e la **custodia** di un **NFT artistico**.

VR to Attract Youngsters

Hana Bank, banca sudcoreana, ha stretto partnership con aziende tech locali per **integrare nuovi servizi finanziari** basati sulla **VR**, come seminari e spazi virtuali, per attirare le **nuove generazioni**.

Indirect Marketing on Sandbox

HSBC ha acquistato, sulla piattaforma virtuale **The Sandbox**, un **terreno digitale**, sviluppato per **coinvolgere** e **connettere** tra loro gli appassionati di **sport** e **esports**.

Blockchain Lounge in Decentraland

JP Morgan è la **prima banca statunitense** a lanciare la propria **lounge virtuale Onyx** in **Decentraland**, dove gli utenti possono **esplorare** gli sviluppi della **blockchain** della banca in uno spazio virtuale.

Augmented Card Benefits

Mastercard ha lanciato una nuova **app AR** che offre un'**esperienza multisensoriale** in cui i titolari di carta possono esplorare **vantaggi** e **premi** in modo **interattivo**, utilizzando i loro **smartphone**.

Mortgages for the Virtual World

Ripio Credit Network, network di **credito globale open-source**, ha stretto una partnership con **Decentraland** per offrire **mutui** per l'acquisto di **apezzamenti** di terreno o **oggetti digitali** tramite smart contract.

Immersive Bank Account

Westpac ha lanciato un'**app** di **realtà aumentata** che consente agli utenti del **retail banking** di **accedere** all'**attività** del proprio **conto** e ai dati delle **transazioni** in un **ambiente AR**.

VR Learning

Bank of America, grazie a tecnologie innovative, consentirà a circa **50 mila dipendenti** di fare **training** su una serie di attività complesse e di simulare l'**interazione** con i clienti utilizzando visori **VR**.



Uno sguardo al passato... per capire meglio il futuro



Il Metaverso ha le potenzialità per creare una rottura pari a Internet e Mobile/Social Media



Scala

Ambiente frequentato mensilmente da oltre **470 milioni di utenti** in tutto il mondo, principalmente **Millennials e Gen Z**



Esperienza

Possibilità di creare un'esperienza **immersiva, persistente** e che restituisce il **contatto umano all'ambiente virtuale**



Proprietà digitale

Il concetto di "**proprietà digitale**" (NFT) apre ad un insieme pressoché infinito di casi d'uso



Cryptovalute

L'architrate finanziaria "**autonoma**", è rappresentata dalle **cryptovalute**



45,8 milioni di utenti hanno seguito l'evento Live di Travis Scott su Fortnite



21 milioni di users hanno visitato



Galleria Vittorio Emanuele II a Milano è visitata da **22 milioni** di persone l'anno

Roblox ha **52,2 milioni** di utenti attivi giornalieri