METAVERSE OF THINGS

DAREEL TEAM

La sfida

Molte persone dubitano del metaverso perché non ne hanno **punti di contatto**

Non c'è presenza tangibile nel metaverso di ciò che è nella vita reale.

Obiettivo: avvicinare la gente al metaverso tramite ciò che è loro più vicino: il mondo reale

L'idea

Si vuole rendere possibile l'utilizzo di oggetti presenti nel mondo reale all'interno del metaverso

Ogni oggetto nel mondo fisico è associato ad un NFT nel metaverso

Blockchain dedicata

Timeline di un oggetto

Un'azienda produce un nuovo prodotto e rende disponibile i suoi modelli 3D Un utente
acquista il
prodotto e decide
di inserirlo nel
proprio
backpack

Il produttore inserisce l'oggetto nella blockchain

L'utente ha ora accesso alle community dei propri oggetti e può utilizzarlo in vari metaversi o venderlo

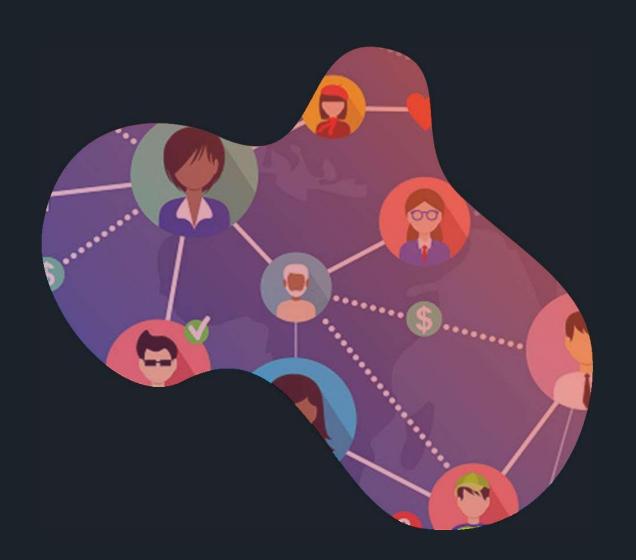
Vantaggi

Utente

- Accesso a community esclusive
- Garanzia dell'autenticità e possesso
- Possibilità di entrare in contatto con qualsiasi acquirente (rintracciamento oggetto)
 - tracciamento vita del prodotto

Aziende

- Pubblicità nel metaveíso
- Partecipazione attiva al metaverso
- Fidelizzazione dei clienti



Communities

Accesso esclusivo a comunità nel metaverso di persone in possesso della stessa categoíia di oggetto Creazione di un **luogo di interscambio** per vendere e
comprare gli oggetti
associati ad NFT

Marketplace



