

Nota de prensa MWC 2022

## Telefónica abre su stand del MWC en el metaverso



- La compañía enriquece su presencia en el Mobile World Congress con una representación temporal de su stand en el metaverso que permitirá disfrutar de una experiencia virtual y sin precedentes de su participación en el Mobile.
- Si en la anterior edición se acudió con un gemelo digital, este año Telefónica propone una propuesta que ofrecerá a los usuarios la posibilidad de visitar las demostraciones presentes en el stand con un mayor grado de realismo, convocar reuniones con expertos y seguir todas las sesiones que se realizarán en el Ágora.
- Las reuniones con expertos se producirán a través de videollamadas dentro de este metaverso temporal.
- Esta experiencia piloto propone un espacio para descubrir el potencial de tecnologías como el 5G, Big Data, Internet de las Cosas o Inteligencia Artificial, y conocer con más detalle las propuestas de transformación con las que Telefónica acude al MWC.

**Barcelona/Madrid, 27 de febrero de 2022.-** Telefónica, una compañía con la innovación en su ADN, experimenta con un stand asociado al metaverso durante el Mobile World Congress (MWC) que se celebra en Barcelona entre el 28 de febrero y el 3 de marzo. Esta prueba permite acceder a un espacio virtual inspirado en el stand físico donde los usuarios podrán conectar con expertos, asistir a ponencias y disfrutar de una experiencia sin precedentes para descubrir el impacto de la innovación tecnológica en las empresas y en la sociedad.

### Telefónica, S.A.

Dirección de Comunicación Corporativa

email: [prensatelefonica@telefonica.com](mailto:prensatelefonica@telefonica.com)

[saladeprensa.telefonica.com](http://saladeprensa.telefonica.com)

Se trata de un espacio virtual a escala real con una capa social donde los asistentes pueden recorrer el stand de Telefónica en el MWC en forma de avatar. Estará disponible para móvil y web (PC, tablet, etc.) a través del enlace <https://metaverso.telefonica.com/>, así como en el *microsite* dedicado a la participación de la compañía en el MWC, <https://www.telefonica.com/es/mwc/>.

En la pasada edición, dentro de un contexto marcado por la pandemia y el deseo de ofrecer un seguimiento en remoto del MWC, Telefónica presentó un gemelo o stand digital para facilitar el acceso al amplio catálogo de servicios, soluciones y aplicaciones de la compañía. Este 2022, siguiendo la vocación innovadora e inconformista de la compañía, Telefónica va más allá con esta propuesta enriquecida, en forma de un stand virtual que elimina las barreras físicas y temporales para todos los que quieran adentrarse en este metaverso temporal.

### Una experiencia virtual piloto

Para disfrutar de esta experiencia, los usuarios podrán elegir entre diez avatares predefinidos antes de entrar al stand. Una vez dentro, podrán recorrer el espacio y definir en tiempo real su experiencia.

En la zona del Ágora disfrutarán de charlas en directo o realizadas con anterioridad. También podrán acceder a las distintas áreas que recogen las propuestas de transformación sectoriales que Telefónica lleva a Barcelona. Se trata de seis experiencias distintas, cuatro presentes también en el stand físico y dos adicionales incluidas exclusivamente en este entorno virtual. El visitante podrá pasear por ellas y, sobre todo, podrá interactuar o pulsar en el botón "Hablamos" (icono de bocadillo en la parte inferior derecha) para concertar una cita, a la que podrán sumarse otros tres asistentes, con un experto que resolverá sus dudas. Estas reuniones con expertos se producirán a través de videollamadas dentro de este metaverso temporal.

Además, los usuarios podrán poner a prueba sus conocimientos tecnológicos con test interactivos o aprender sobre edificios inteligentes, el futuro de la industria o robótica y 5G gracias a la información adicional incluida en los [11 cuadernos de transformación](#) en los que la compañía recoge los casos de éxito de sus propuestas tecnológicas y digitales en sectores como el turismo, la salud, la educación, el deporte o el ocio.

"La web 3D nos permite acercar actualmente el metaverso a todos los usuarios en un formato de fácil acceso, sin perder la libertad de socialización, exploración o interacción que este nos ofrece. Un paso para ir escalando de forma paralela a las tecnologías que irán poblando el metaverso mainstream en los próximos años, la realidad virtual y mixta", afirma Edgar Martín-Blas, CEO de Virtual Voyagers, empresa que ha desarrollado el proyecto para Telefónica junto a *Somos Experiences*.

Para más información: [Telefónica en el MWC 2022](#)

#### Telefónica, S.A.

Dirección de Comunicación Corporativa

email: [prensatelefonica@telefonica.com](mailto:prensatelefonica@telefonica.com)

[saladeprensa.telefonica.com](http://saladeprensa.telefonica.com)