

METAVERSO

UN NUEVO COMIENZO

Sandra M Sturla
Febrero 2023



“El metaverso es un nuevo Internet tridimensional (3D) en el que sentimos presencia gracias a los visores virtuales con los que accedemos a él”
(Martin-Blas, s.f.).



**“Dentro de este escenario virtual podemos andar, interactuar, hablar, etc., hasta sentir que somos parte de la acción”
(Taboada, 2022).**



**“Pero la gran diferencia con el anterior concepto de Internet es que aquí hacemos actividades, pertenecemos a un mundo que se despliega ante nosotros y que es susceptible de ser modificado según nuestras actuaciones”
(Martín-Blas, s.f.).**



1° Categorización



Realidad virtual
(Inmersión al 100%)



Realidad mixta
(Inmersión al 50%)

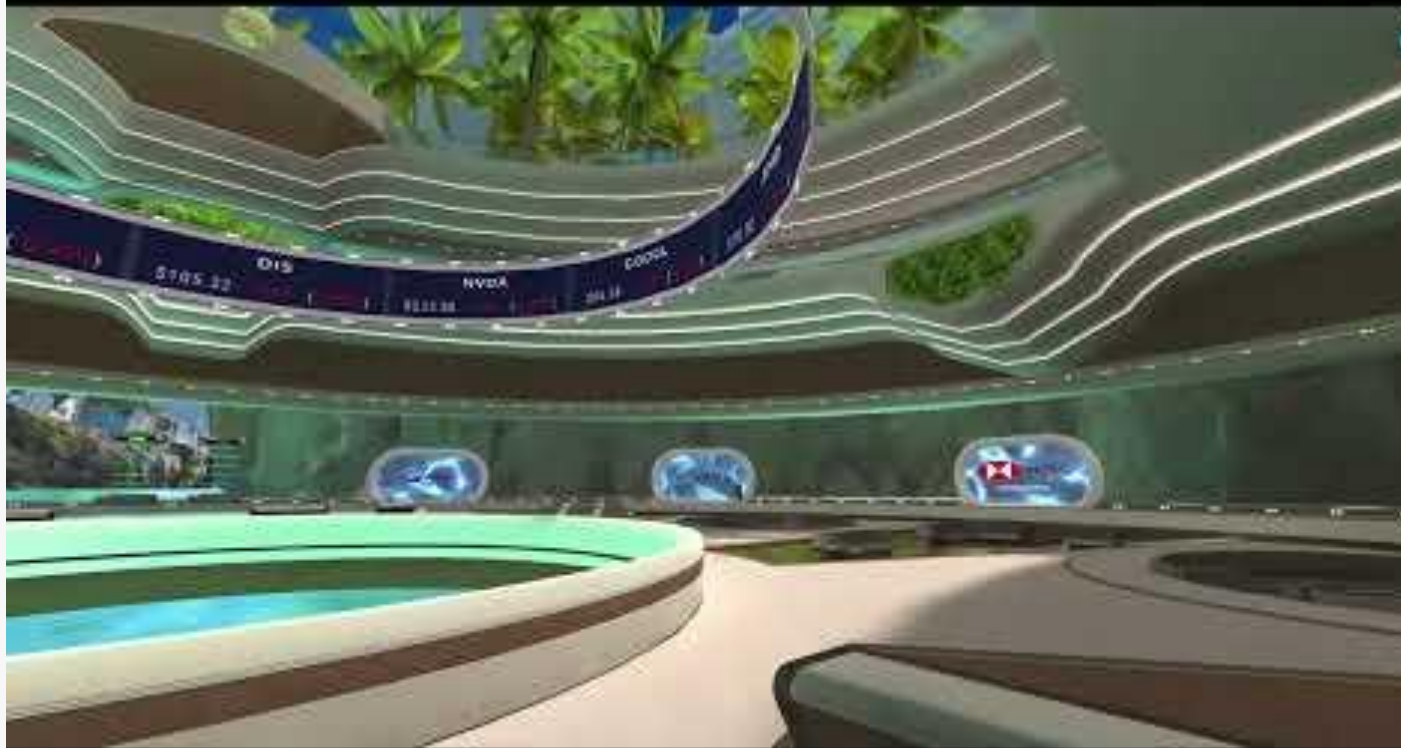


Web3D
(inmersión al 10%)

REALIDAD VIRTUAL



AL 100%



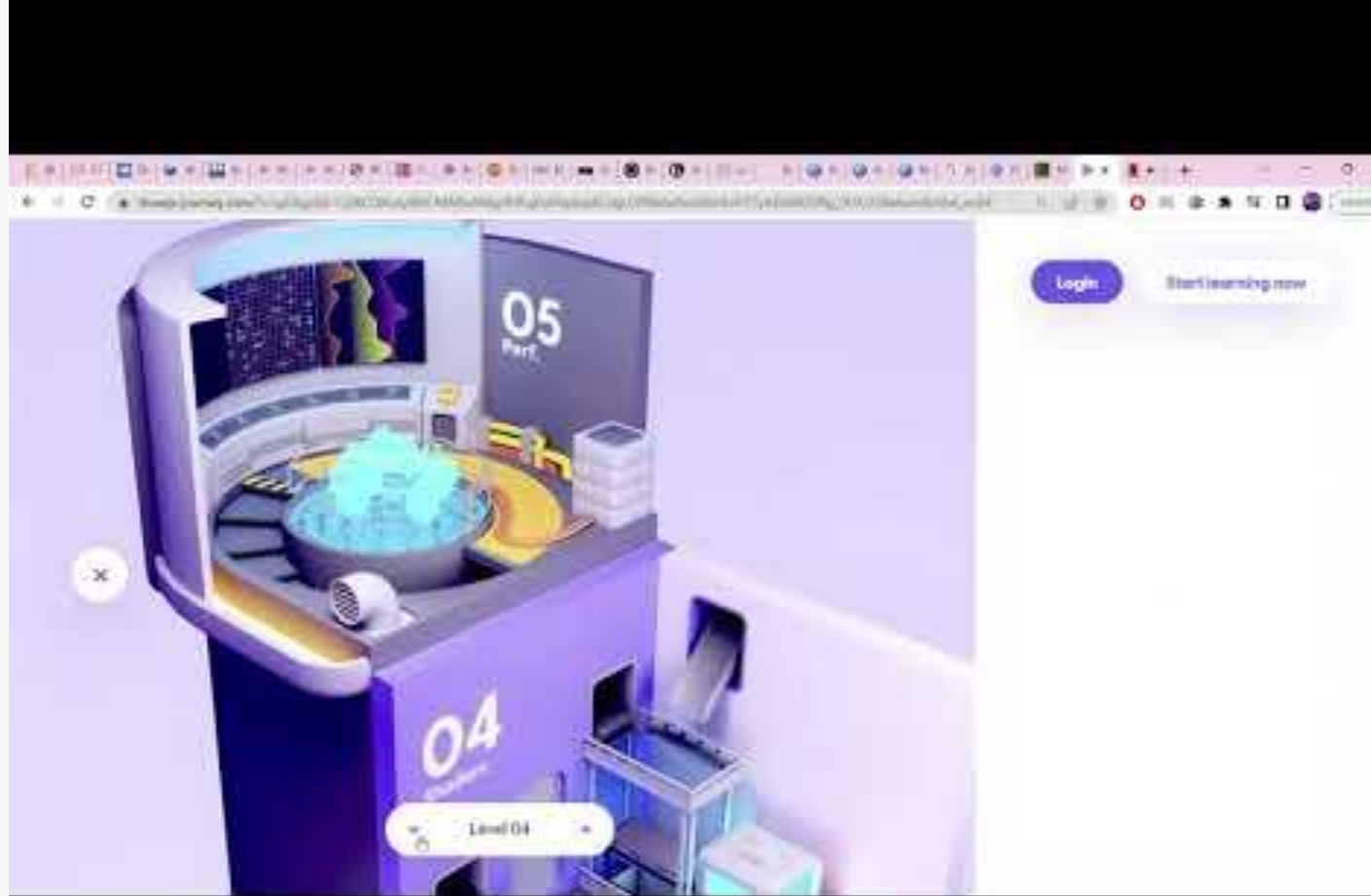
REALIDAD MIXTA

AL 50%

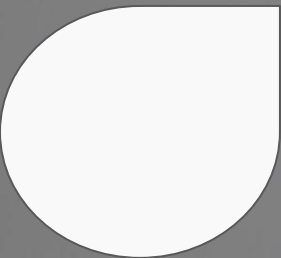


WEB3D

AL 10%



LOS PILARES DEL METAVERSO



Los Pilares del Metaverso



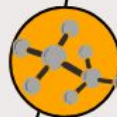
Identidad



Exploración



Pertenencia



Experimentación



Propiedad

Características
del

METaverso



Características del metaverso

Los espacios virtuales o metaversos tienen características en común:

1

Son espacios interactivos

2

Es persistente

5

Economías virtuales

3

Está descentralizado

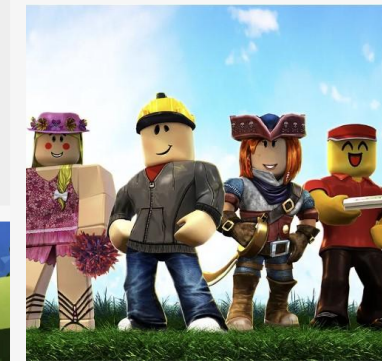
Sin límites

4

**¿QUÉ SE PUEDE HACER EN EL
METAVERSO?**

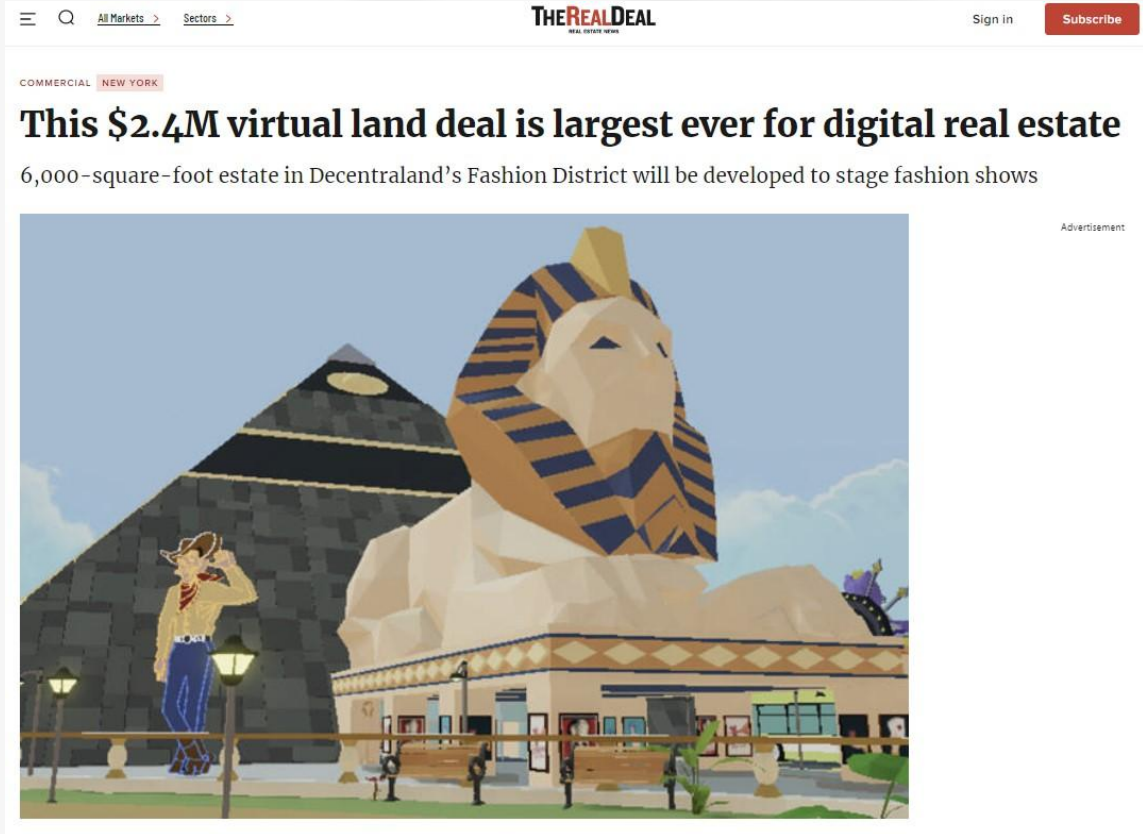
VIDEOJUEGOS

Videojuegos como Minecraft y Roblox que han ofrecido experiencias parecidas a las del metaverso



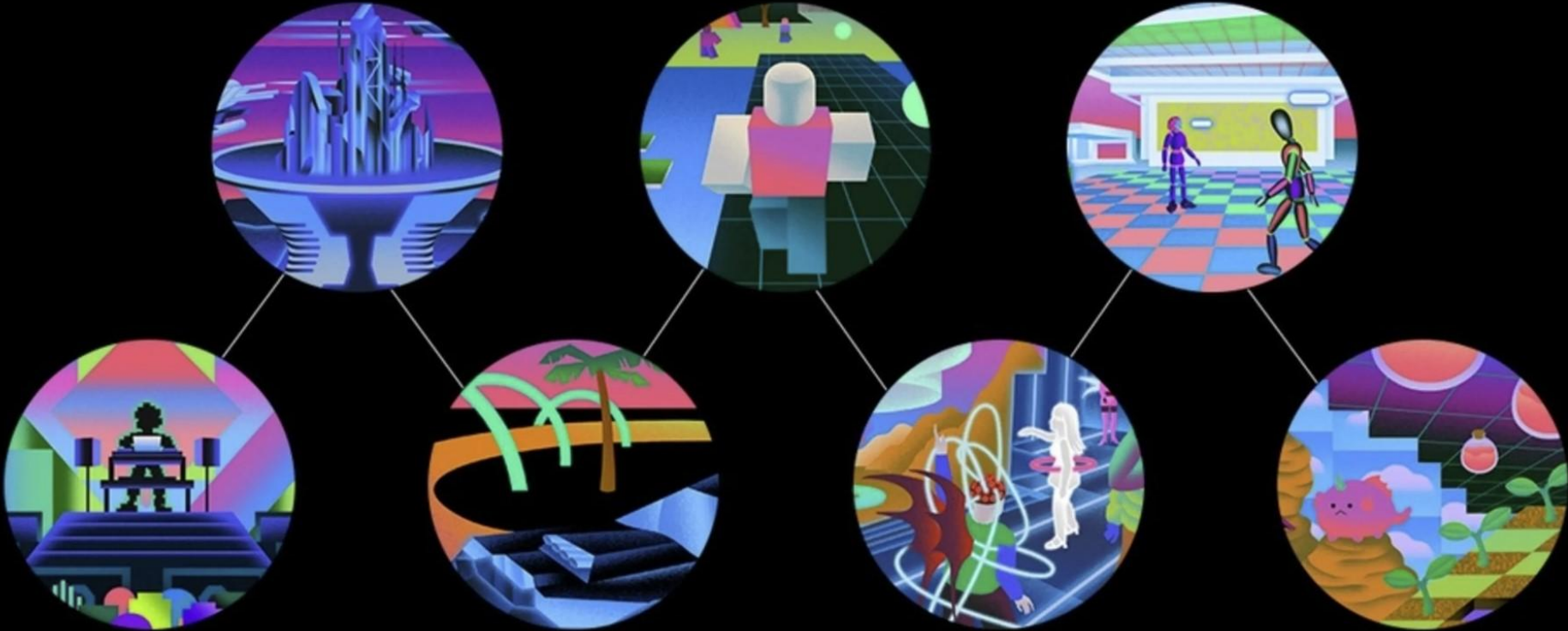
NFTs

Se pueden importar NFTs
propios a los juegos.
Comprar tierras virtuales.
Construir espacios.



EXPLORAR

Se puede deambular por los distintos mundos virtuales.



EVENTOS

Existen espacios virtuales como centros comerciales, galerías de arte o plazas por los que podemos pasear, hablar con gente, jugar, construir edificios o asistir a eventos.

SAMSUNG

**Vive una noche latina
en la Casa de SAM**

29.10 A LAS 20:00

SAAK

HOUSE OF SAM

CREATED IN



Decentraland

Design Room

TUTORIAL

WEB | AR | VR

SPATIAL

XR MEETING





COINPOINT GROUP 3.0

Presents

The Catalonian METAVERSE & WEB 3.0 Gaming Event

September 21, 2022

mamón

Barcelona, Spain



Actualmente, El metaverso se está incorporando a múltiples proyectos para brindar una mejor experiencia de usuario antes de comprar, como la experiencia del automóvil, la experiencia de la moda, la experiencia decorativa, etc.



**REMEMBERING
DISNEY**

**REALIDAD
AUMENTADA**



IMPACTO DEL METAVERSO

Crecimiento estimado:



- 1 **63% EDUCACIÓN**
- 2 61% ENTRETENIMIENTO
- 3 57% VIDEOJUEGOS
- 4 54% SOCIALIZACIÓN
- 5 54% SALUD

¿QUÉ PODEMOS HACER
LOS EDUCADORES
EN EL
METaverso?

Metaverso en la Educación

Asistentes desde
cualquier parte del
mundo
En tiempo
real

Conferencias y
charlas

Visitas
virtuales

A lugares de
interés educativo

Museos, lugares
históricos o
instituciones científicas

Mundos
virtuales

Creación de
mundos
virtuales
personalizados

Los estudiantes pueden
colaborar en la creación
de estos mundos
virtuales y aprender
tecnología y
programación.

Tutorías en
línea:

Los tutores pueden
interactuar con los
estudiantes en un
entorno virtual en
tiempo real

pueden utilizar
herramientas como
pizarras virtuales



Experiencias en el Metaverso

Aprender vocabulario en idioma extranjero
corriendo una escena creada en el metaverso



**Proveer de un
entorno calmo a
estudiantes
sobrestimulados**

Revivir
experiencias
vividas en salidas
educativas a
traves de fotos
360° compartidas
en el metaverso



Mejorar la
implementación
del proceso de
onboarding en
la universidad.



Recorrer, descubrir y compartir en escenarios remotos
o inaccesibles, por ejemplo, la superficie lunar.



**Se están llevando a cabo
experiencias con resultados
positivos en cuanto a regulación
emocional, construcción de
confianza, nuevas experiencias
con el fin de igualar
oportunidades.**



Mediante el uso de la realidad virtual, los profesores pueden crear entornos de regulación o aprendizaje personalizados para satisfacer las necesidades de cada alumno de forma creativa, innovadora y divertida.



PENSAR EL

METAVERSO

DISEÑAR

NUESTRO LUGAR

CREAR

NUESTRAS EXPERIENCIAS



**CONTENIDO
INCRUSTADO
IMERSIVO**

**INFORMAR CONTAR
HISTORIAS**

**THIRD PLACE COMMUNITY
INTERACCIONES SOCIALES
EXPRESIONES CREATIVAS**

**ESPACIOS PARA
EVENTOS**

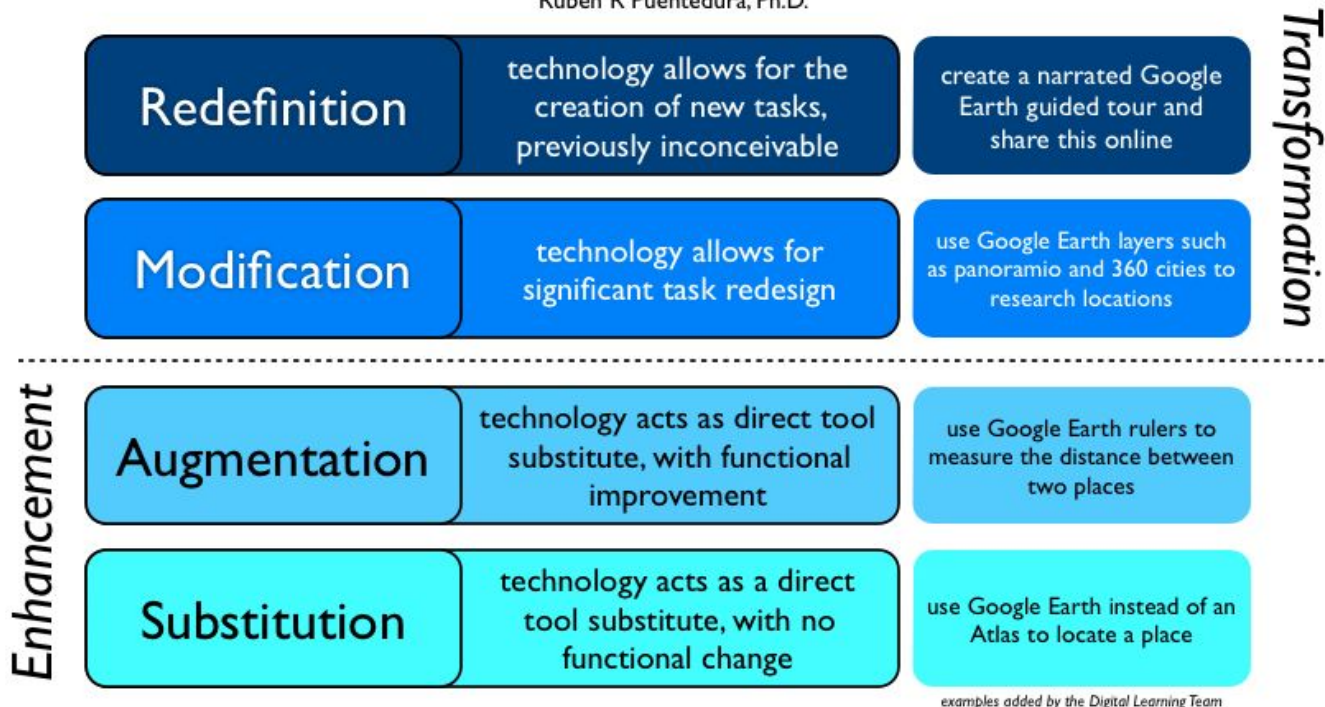
**APRENDER
CAPACITARSE
COLABORAR**

¿QUÉ FUNCIÓN
VA A CUMPLIR
LA
TECNOLOGÍA?

The SAMR Model

enhancing technology integration

Ruben R. Puentedura, Ph.D.



¿PARA QUIÉN?

¿CON QUÉ OBJETIVO?

¿DÓNDE?

¿QUÉ PODEMOS HACER?

¿TIENE PRINCIPIO?

¿CUÁNDO TERMINA?

Para pensar...

PENSAMOS UNA EXPERIENCIA EN EL METAVERSO:

¿QUÉ FUNCIÓN VA A CUMPLIR? ¿PARA QUIÉN?

¿CON QUÉ OBJETIVO? ¿DÓNDE?

¿QUÉ PODEMOS HACER? ¿DÓNDE/CÓMO COMIENZA?

¿ES LINEAL? ¿CUÁNDO/CÓMO TERMINA?

¿SE NOS OCURRE ALGUNA PREGUNTA MÁS PARA TENER EN CUENTA?

Bibliografía

Martin-Blas, E. en Villalonga, J. (s.f.).Definiciones metaverso. Metaverso y Web 3.0. Recuperado el 10/2/2023 de <https://marketingenelmetaverso.com/definiciones-metaverso/#:~:text=Metaverso%20es%20una%20evoluci%C3%B3n%20del,los%20que%20accedemos%20a%20%C3%A9l.>

Puentedura, R. (s.f.). El modelo SAMR. Recuperado el 25 de enero de 2023 de <http://www.hippasus.com/resources/index.html>

Taboada, G.. (2022, 20 de septiembre). *Nace MetaWood, el metaverso del cine*. [Miniatura con enlace adjunto] [Publicar]. LinkedIn <https://www.linkedin.com/pulse/nace-metawood-el-metaverso-del-cine-guillermo-taboada/?originalSubdomain=es>



¡Muchas Gracias!