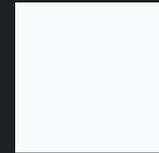


Aspectos generales del metaverso



Tema 1

Fundamentos
del metaverso



Introducción

¿Has vivido la experiencia de estar en un mundo virtual y convivir con personas que no conoces o que se encuentran en otro lugar del mundo? Entonces has experimentado una de las características del metaverso. ¿Sabes de dónde viene este término?

La palabra metaverso viene de *meta* que significa “más allá” y *verso*, que quiere decir “universo”. La primera vez que se acuñó el concepto fue en 1992 con la novela de ciencia ficción *Snow Crash*, de Neal Stephenson. Aquí, el autor hace alusión a un sucesor del Internet basado en la realidad virtual al cual llamó metaverso. En esta lectura te presentaremos algunos conceptos clave para saber un poco más sobre este ecosistema; sus fundamentos, pilares y aplicaciones, además de profundizar en las siete capas que integran al metaverso.

Explicación

Fundamentos y características del metaverso

El metaverso es un espacio digital al que podemos ingresar por medio de las gafas de realidad virtual o aumentada y trajes hápticos. Dispositivos como smartphones, tablets, ordenadores y videojuegos también brindan acceso a las distintas plataformas.

Jon Radoff y Edward Castronova (2023), investigaron las características más imprescindibles del metaverso y coinciden en siete:



Interactividad

Permite la convivencia entre los clientes y la interacción de estos con los contenidos en los diferentes mundos virtuales.



Corporeidad

Cada usuario es representado en el metaverso con un avatar creado a conveniencia para habitar el mundo que desee.



Persistencia

Aunque no estemos conectados al metaverso este sigue funcionando, manteniéndose vivo con otros usuarios o sin ellos.



Interconexión

Existen muchos espacios virtuales. Se espera en un futuro estén interrelacionados, convirtiéndolos en uno solo con posibilidades infinitas.



Descentralizado

El metaverso no es propiedad de una empresa o de una sola plataforma. También existen economías virtuales dentro de él que poseen esta característica de ser descentralizadas y así poder comprar, vender e intercambiar artículos por medio de criptomonedas.



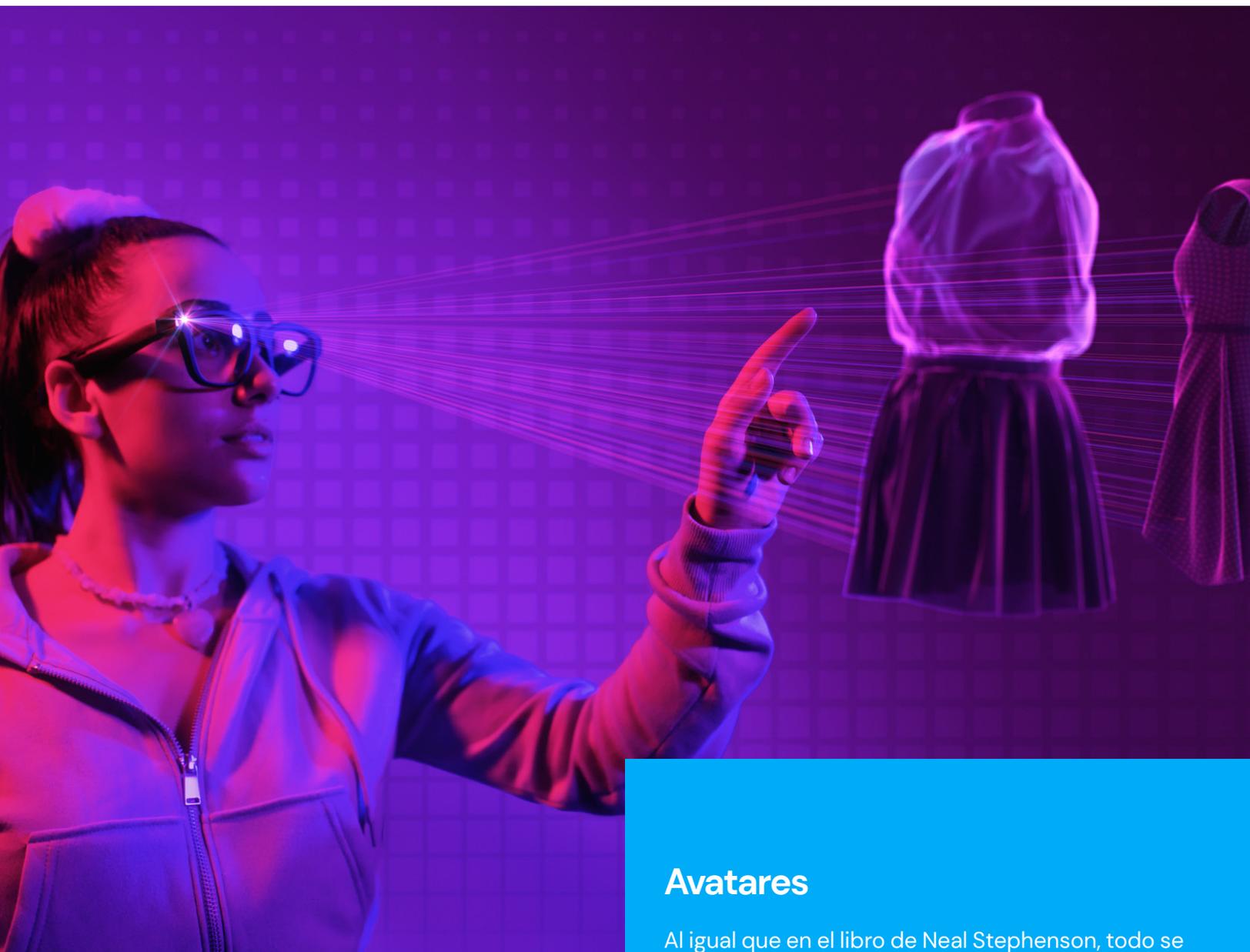
Datos y procesos

Permiten compartir la información que existe en el mundo virtual al usuario en el momento oportuno.



Dispositivos

También juegan un rol importante, ya que permiten la conexión a Internet como entre ellos mismos, para poder vivir una experiencia más realista.



Avatares

Al igual que en el libro de Neal Stephenson, todo se realiza bajo la figura de los avatares, los cuales son personajes virtuales que representan a las personas. Un avatar puede ser personalizado por el mismo usuario, diseñándolo, en ocasiones, de forma libre o lo más cercano a su apariencia física; a través de esta figura podemos convivir con personas dentro de estos mundos virtuales como si estuviéramos en ellos y llevando a cabo actividades de nuestro día a día.



Conclusión

El metaverso tiene un gran futuro. Agregar más dispositivos sensoriales al cuerpo humano para vivir una experiencia cada vez más real e inmersiva dentro de los mundos virtuales será algo que veamos más temprano que tarde, trayendo con esto nuevas y mejores innovaciones.

No olvidemos que el metaverso es un concepto que está en constante desarrollo y será (o es) la siguiente generación del Internet a como lo conocemos actualmente.



La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.