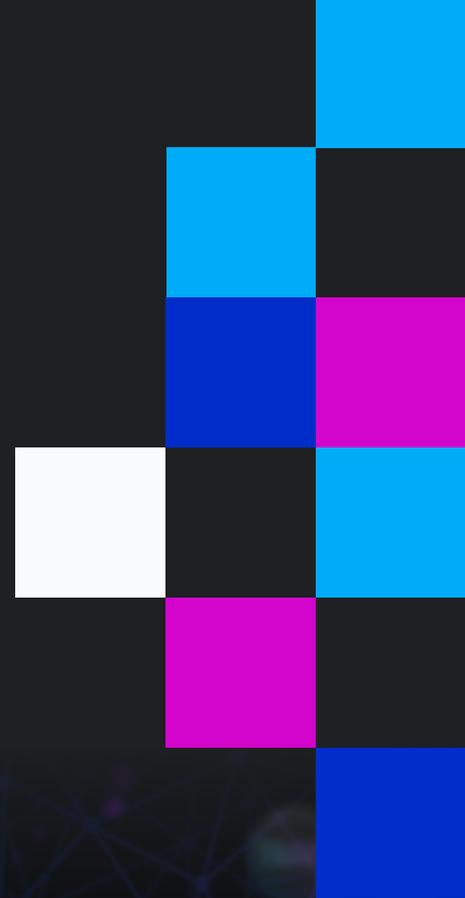


Aspectos generales del metaverso



Tema 2

Oportunidades
y beneficios



Introducción

¿Te has imaginado todo lo que podrías experimentar viviendo dentro de este mundo digital llamado metaverso? En este tema, te invitamos a reflexionar sobre los múltiples usos que permite esta tecnología. Se presentarán algunas de las actividades que se pueden realizar dentro del ecosistema, sus beneficios (educación, salud, turismo, entre otros), y oportunidades claras que se visualizan a futuro.

Explicación

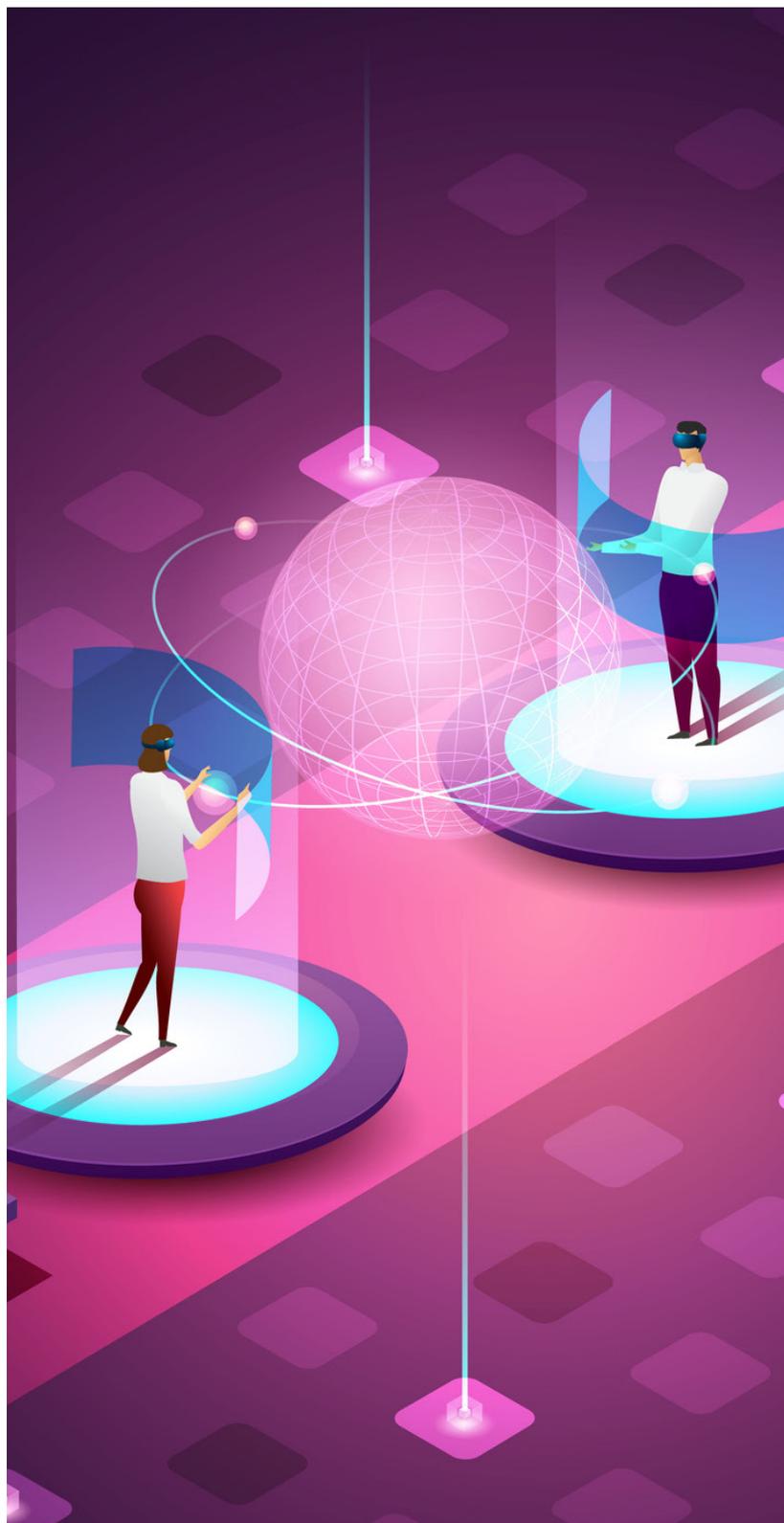
Oportunidades y beneficios

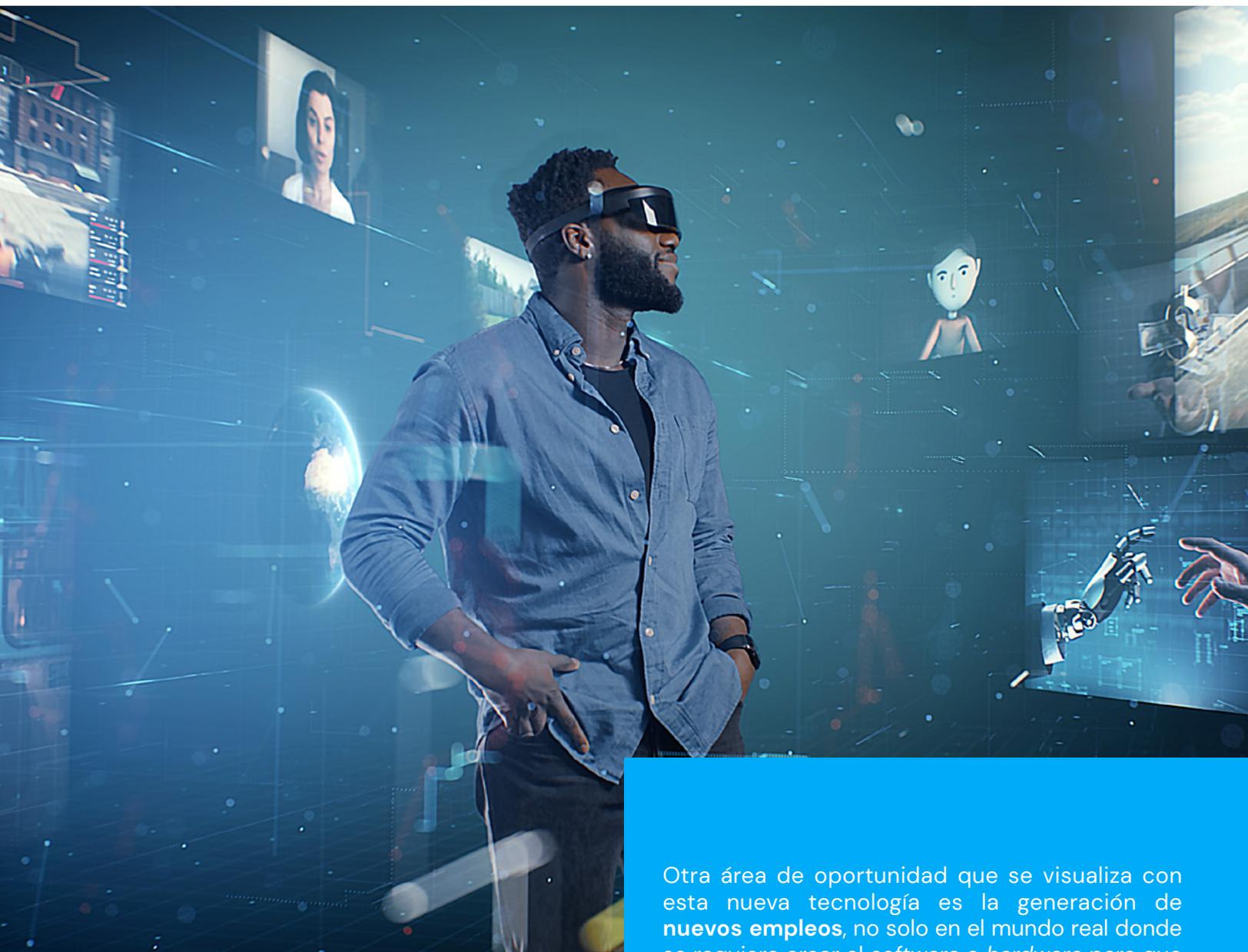
¿Qué oportunidades podría ofrecernos el adentrarnos al metaverso? En el primer tema hablábamos de sus características: interactividad, corporeidad, persistencia y descentralización. Estas abren un sinfín de posibilidades, por ello muchas compañías tecnológicas están aprovechándolo y enfocándose a satisfacer todo tipo de necesidades tal y como si lo hicieran en la vida real.

Parte de los beneficios que tendría en el **ámbito comercial** es la posibilidad de interactuar entre el consumidor y el proveedor de algún producto y/o servicio, sin importar en qué parte del mundo se encuentren. ¿Qué te parecería ir a probarte ropa sin tener que ir a una tienda física?

En el **ámbito de la construcción** se podrían llegar a optimizar tanto los recursos como los procesos. El **ámbito turístico** también se beneficia al eliminar esa barrera física y económica que impide a una persona el poder viajar y conocer así un nuevo lugar del mundo. En el **ámbito educativo** actualmente existen aulas o universidades virtuales en donde se pueden tomar clases desde cualquier parte del mundo en tiempo real. En el **ámbito de la medicina** se están integrando tecnologías de realidad virtual o realidad aumentada para poder ayudar a los profesionales de la salud.

Algunas de las nuevas oportunidades que podemos observar en los mundos virtuales no solo aplica para la parte del **entretenimiento** con los videojuegos, experiencias en conciertos masivos o visitando galerías de arte virtuales, también habrá oportunidades claras para la **inversión**. Muchas empresas inmobiliarias están haciendo negocios vendiendo terrenos dentro del metaverso, pues dentro de estos mundos también existe la parte económica con su propio tipo de moneda.





Otra área de oportunidad que se visualiza con esta nueva tecnología es la generación de **nuevos empleos**, no solo en el mundo real donde se requiere crear el *software* o *hardware* para que los usuarios disfruten de estos ambientes digitales, sino también empleos dentro del metaverso. En el mundo real se requerirán expertos en programación, en diseño digital, especialistas de ciberseguridad, entre muchos otros perfiles. En el metaverso, se están explorando nuevas formas de negocio con las monedas virtuales y quizás también, puedas encontrar un nuevo empleo en alguno de los mundos que existen.



Conclusión

Muchas de las ventajas del metaverso las podemos observar en los videojuegos en donde se facilita **socializar** a través de los avatares que cada usuario crea como representación de su propia persona. También permite **disfrutar** de forma virtual de eventos como congresos o conciertos a los cuales se complicaría asistir de manera presencial, o bien, también **trabajar** o **estudiar** en espacios creados para dicha finalidad. No olvidemos que este mundo virtual tiene vida propia, es decir, no termina cuando el usuario se desconecta pues todo sigue avanzando, y podremos **observar** y formar parte activa de su evolución día a día.



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.