

Metaverso: una guía para principiantes

Esta evolución del internet podría cambiar, en unos 10 años, la forma de interactuar de los seres humanos.

Por **JUAN ALCARAZ S.**

Piense en poder pescar debajo del piso de la sala de su casa o jugar ajedrez con el avatar de su amigo sentado en el comedor. Este tipo de experiencias es lo que planea hacer realidad la compañía Meta (antes Facebook) con Project Cambria, sus gafas de realidad virtual que posiblemente se comiencen a vender a finales de este año.

Este es solo uno de los ejemplos de lo que los usuarios podrán hacer en los diferentes metaversos, porque no solo será el de Meta. Ya hay plataformas donde se viven experiencias virtuales como es el caso de Decentraland, Roblox y Horizon Worlds.

En estos mundos sociales virtuales se puedan vivir cosas que pasan en la realidad. Todo a partir de diferentes tecnologías como realidad virtual y aumentada, conectividad 5G, blockchain, entre otras.

Con la ayuda de Alexander Rojas, gerente de desarrollo de negocios de MediaTek para Colombia y Centroamérica; Diana Guerrero, directora del centro de innovación Cenisoft de Fedesoft; y Juan Manuel Escobar, presidente de la Asociación de Realidad Virtual y Aumentada en Colombia, creamos el siguiente glosario con los términos claves para comprender mejor el metaverso ■



1 METAVERSO

Mundo de realidad virtual o digital al que se accede desde un computador o dispositivo como gafas de realidad aumentada para interactuar con otros usuarios y elementos del entorno. Algunas plataformas que permiten hacerlo: Decentraland, The Sandbox, Roblox y Horizon Worlds.

2 MULTIVERSO

Hace referencia a la multiplicidad de universos y es un tema de la astronomía y la física. Es un término que los científicos usan para describir la idea de que más allá del universo observable, también pueden existir otros universos.

3 MUNDOS VIRTUALES

Espacios digitales que permiten la interacción por medio de avatares. Este tipo de comunidad virtual en línea simula un mundo o entorno artificial inspirado o no en la realidad. Ejemplo: plataforma Second Life donde cada usuario diseña su avatar. Es lo mismo que el metaverso.

4 AVATAR

Imagen gráfica que representa a una persona real. Se utilizan como una imagen de alter ego o personaje en mundos virtuales, redes sociales, webs y comunidades. Estos pueden ser iconos personales en forma bidimensional (2D) o imágenes gráficas tridimensionales (3D).

5 GEMELO DIGITAL

Réplica virtual realizada a imagen y semejanza de un producto al que se le incorporan datos en tiempo real que pueden ser captados a través de sensores o de tecnologías relacionadas con el big data.

8 REALIDAD AUMENTADA (RA)

Tecnología que permite ampliar el entorno físico-real por medio de imágenes e información digital. Este recurso ofrece experiencias interactivas al usuario a partir de la combinación entre la dimensión virtual y la física, con la utilización de dispositivos digitales como gafas.

10 BLOCKCHAIN

También conocido como "cadena de bloques". Es una base de datos o libro mayor distribuido e inmutable para registrar transacciones en bloques que están enlazados y cifrados para proteger la seguridad y privacidad de las transacciones, permitiendo almacenar información de forma transparente y descentralizada.

12 TOKEN

Elemento digital con un valor específico dentro de un contexto. Es un elemento sin valor por sí mismo, que actúa en representación, en cambio, de información valiosa.

9 REALIDAD EXTENDIDA

Combinación de las tecnologías inmersivas: VR + AR + MR (Realidad Mixta). Engloba los entornos, reales y virtuales, representados por gráficos de ordenador o dispositivos móviles. Se interactúa con lo físico y virtual al mismo tiempo. Ejemplo: una brújula digital que puede incorporar en el mundo físico.

11 NFTS (TOKEN NO FUNGIBLE)

Certificado digital que garantiza la autenticidad y propiedad de un token: que un video, imagen, película, canción, audio, URL o cualquier otro tipo de archivo digital pueda autenticarse o catalogarse como "original". Pueden ser entendidos como certificados de propiedad de activos virtuales o físicos.

18 ROBLOX

Plataforma de juegos en línea donde los usuarios pueden crear su propio juego y compartirlo con otros usuarios.

15 BITCOIN

Es una de las múltiples criptomonedas (es la primera en el mercado). Es descentralizada (no depende de ninguna persona y organización). Esta red tiene su propia moneda criptográfica o token llamado bitcoin.

16 ETHEREUM

Plataforma digital que adopta la tecnología blockchain, desarrollada por bitcoin. Fue diseñada para crear sobre ella múltiples aplicaciones a través de contratos inteligentes. La criptomoneda utilizada por esta red se llama Ether.

17 TERRENOS DIGITALES

Espacios o inmuebles virtuales que solo existen de manera digital en alguna plataforma del metaverso y que pueden ser alquilados, comprados y vendidos por medio de criptomonedas.

19 HORIZON WORLDS

Plataforma virtual creada por Meta, donde los usuarios (representados por un avatar) pueden explorar, jugar y crear sus propios mundos virtuales.



ILUSTRACIÓN
ELENA OSPINA

7 REALIDAD VIRTUAL (RV)

Tecnología (basada en motores gráficos e inteligencia artificial) que permite desconectarse del entorno físico, para sumergirse en múltiples entornos de escenas y objetos de apariencia real, generado mediante tecnología informática: crea en el usuario la sensación de estar inmerso dentro de este mundo.

14 ACTIVO DIGITAL

Recurso que existe de forma digitalizada y que alguien puede poseer, o que representa contenido que alguien puede poseer, y por tanto, tienen asociado un derecho para su uso.

6 HOLOGRAMA A DIGITAL

Copia de luz de los objetos, capaz de exhibir características como color, profundidad y textura del objeto original. Es una ventana a través de la que se puede ver la información de luz de un objeto. Los hologramas digitales o sintéticos pueden crearse a partir de imágenes 2D creadas por computador.

13 CRIPTOMONEDA

Divisa digital con sistema propio y cifrado para garantizar su titularidad, asegurar la integridad de las transacciones y controlar la creación de unidades adicionales. Esto significa que evita que alguien pueda hacer copias como se haría, por ejemplo, con una foto.

20 WEB 3.0

Tercera generación de internet, también conocida como Internet descentralizado. Es una nueva versión de red donde los usuarios tendrán más control sobre sus datos gracias al blockchain y donde podrán contar con una navegación más personalizada y fiable. El metaverso será parte de esta evolución tecnológica.

21 DECENTRALAND

Mundo digital en línea gobernado por los usuarios, que combina elementos sociales con avatares, criptomonedas, NFT y bienes raíces virtuales. En la plataforma los usuarios pueden crear sus espacios, comprar o vender tierras y monetizar activos digitales.



¿Cuál es el plan?



HOMENAJE A ALBERTO CORREA

¿Qué? Concierto conmemorativo 80 años del maestro Alberto Correa
¿Dónde? Teatro Metropolitano
¿Cuándo? sábado 2 de julio, 6:00 p.m.
¿Cuánto vale? 88.000, 66.000 y 44.000 pesos.
¿Por qué ir? El Estudio Polifónico de Medellín, la Orquesta Filarmónica de Medellín, coro Juventus de Fundación Sirenaica y el Teatro Metropolitano se unen para homenajear al Maestro Alberto Correa en su cumpleaños 80. Fue el fundador del Estudio Polifónico y la Orquesta Filarmónica.
+ Información www.tuboleta.com/eventos/detalle/homenaje-al-maestro/10641459828



LIBROS Y CULTURA

¿Qué? Feria Cultura y Libros
¿Por qué ir? Evento realizado junto a la Corporación Común y Corriente. El tema de esta edición es la literatura y tradición del Valle del Cauca. Más de 30 editoriales y librerías del país, 10 conversatorios y 7 lanzamientos de libros.
¿Dónde? El Tesoro Parque Comercial
¿Cuándo? Hasta el 4 de julio
¿Cuánto vale? Entrada gratuita
+ Información eltesoro.com



COMEDIA EN MERO BAR

¿Qué? Expertos en nada, con Chicho Arias y Adrián Parada.
¿Dónde? Mero Bar, en El Poblado (Cra. 42 #08 - 61)
¿Fecha? Viernes 1 de julio
¿Cuánto vale? 50.000 y 60.000 pesos.
+ Información www.eticetablanc.com/
¿Por qué ir? Show de Stand Up Comedy a cargo de Andrés Mauricio, "Chicho", Arias y Adrián Parada, integrantes del colectivo Monólogos sin pipina, que están estrenando este nuevo espacio que funciona como restaurante bar.



PROGRAMARSE CON TEATRO INFANTIL

¿Qué? Cuentos con pantalón corto.
¿Dónde? Teatro La Sucursal. Hoy a las 9:00 a.m.
¿Cuánto vale? Entrada Gratuita
+ Información 3174620095
¿Por qué ir? Rin Rin Renacuajo llega junto con otros amigos animales, cargados de instrumentos, cuentos infantiles y mucha música.

RISAS Y COMEDIA

¿Qué? Cinco ImproShow
¿Dónde? Teatro Casa Clown Cra. 42 #44-46
¿Cuándo? Viernes, 1 de julio, 8:00 p.m.
¿Cuánto vale? \$20.000
¿Por qué ir? Cinco improvisadores, cinco retos en manos del público y un presentador crearán escenas chistosas sin libreto. Es el final de temporada de esta obra.
+ Información www.puntocomedia.com



DISFRUTAR MÚSICA CLÁSICA

¿Qué? Concierto de Temporada
¿Dónde? Teatro Universidad de Medellín
¿Cuándo? Jueves 30 de junio, 7:30 p.m.
¿Cuánto vale? De \$30.000 a \$65.000
¿Por qué ir? Interpretación de corno bajo la batuta del turco Orhan Salliel (foto)
+ Información www.latiquetera.com