


Hay que subirse a la ola

REDACCIÓN ISTMO

a la ola



Los mundos virtuales que terminarán formando el Metaverso ya son una realidad. Ahora o en el futuro, este será un escenario para hacer negocios, y es preciso conocerlo para saber qué oportunidades brindará.

El desarrollo de un Metaverso verdaderamente inmersivo, multisensorial y atractivo para toda clase de usuarios y consumidores solo puede lograrse a partir de los cimientos de un procesamiento mucho más poderoso que el actual. Ese sustrato básico tendrá que ser proporcionado por empresas como Intel, la cual desarrolla los procesadores que puedan transportar a millones de personas al mismo tiempo a un mundo virtual.

En charla con istmo, Ana Peña, directora de Comunicación para las Américas en Intel, describe las posibilidades que ya existen para aprovechar la realidad virtual, y el camino que falta por recorrer para llegar a un Metaverso verdaderamente atractivo para todo el mundo.

INMERSIVO Y PERSISTENTE

Por el momento, el Metaverso está compuesto por varios mundos virtuales, los cuales siguen en construcción. «Estamos todavía en un periodo muy incipiente respecto de lo que será el metaverso. Lo interesante es que todo está siendo generado por los propios usuarios», describe Ana Peña.

Desde *Horizon* hasta *Decentraland*, los metaversos en formación están siendo desarrollados por la propia comunidad, gracias a reglas de código abierto. Todos tienen el propósito de ser inmersivos y persistentes, apunta la directiva de Intel. En cuanto a lo inmersivo, esto se busca en gran medida por el diseño 3D y los estímulos sensoriales. Por persistencia, señala que es la característica por la cual un sistema rebasa al proceso que lo creó, lo cual permite que exista y crezca más allá del diseño original.

«El Metaverso puede ser el siguiente gran cambio en el mundo de la computación. La primera fue la *World Wide Web*, la segunda fue que

todo se volvió móvil e inteligente. Ahora sería el Metaverso». Pero para que ello exista, debe haber otros cambios de gran escala.

La metodología que permite que el Metaverso exista está apalancada por la Ley de Moore, que data de 1965, explica Ana Peña. La ley señala una constante en el aumento del poder de procesamiento de las computadoras a través del tiempo, así como una disminución en su precio. Además del procesamiento, se requiere también de la *Web 3.0*, en donde lo más importante no es la inmersión, sino la capacidad de poseer. «El concepto de la posesión y del intercambio es lo que habilita el Metaverso», apunta.

Si bien la *Web 2.0* permitió a los usuarios no solo recibir contenido, sino producirlo, su información personal sigue siendo propiedad de las redes sociales. «Por más que tengas la mayor privacidad, que todo sea muy seguro en tu entorno, la información no te pertenece. La *Web 3.0* en cambio añade la posesión, opera con tokens, permite crear y ser dueño de cosas e intercambiarlas, venderlas, es una *Web* mucho más autónoma para los usuarios y sobre esta es que se crea el Metaverso».

Intel es sin duda una de las empresas que está desarrollando la tecnología en la que se basará el Metaverso. Por ello, aunque Ana Peña señala que ya se puede hablar de que existe, también advierte que falta generar mucho más poder de cómputo y de procesamiento para que sea una realidad cotidiana. «Necesitamos una eficiencia computacional 1,000 veces más avanzada. Hoy tenemos los gráficos, los chips, el procesamiento, el 5G, pero todavía no en las cantidades que requiere el Metaverso».

¿Qué es lo que ya está disponible? Entrar a uno de estos metaversos y adquirir productos, tierra, propiedades; ya es posible construir en

esos mundos, agrega Peña. En otros lugares, los *NFT* se están subastando todo el tiempo. «El punto es quiénes se querrán unir a estos espacios, y cuándo, si habrá razones para que más gente quiera entrar al Metaverso».

CÓMO APROVECHAR LOS MUNDOS VIRTUALES

Sin duda uno de los primeros usuarios de los varios metaversos en desarrollo ha sido la industria de la Comunicación y el Marketing, señala Ana Peña. «Para nosotros tiene sentido. Nos va a permitir organizar eventos o una conferencia de prensa sin tener que trasladar a todos, sin contribuir a la contaminación. Podemos hacer convenciones, presentaciones de producto de una forma mucho más efectiva. Muchas de las cosas que pueden hacerse hoy en el mundo físico, pueden también llevarse a cabo en el virtual». *Decentraland* ya está organizando eventos: conciertos, cumpleaños y presentaciones.

Durante la pandemia, Intel organizó dos experiencias virtuales, describe la directiva. En la primera el objetivo fue mostrar el Centro de Desarrollo que la empresa mantiene en Guadalajara, Jalisco, un lugar en donde laboran 2,000 personas. «Científicos creando el futuro». La opción fue un evento virtual inmersivo en tiempo real. En otra ocasión, un *DJ* dio un concierto virtual a los asistentes.

«Hay quienes están viendo la posibilidad de una intervención quirúrgica virtual, o de pilotear un helicóptero desde la comodidad de tu casa. Para nosotros, en cuestión de interacciones nos va a servir mucho. Mi consejo es que las áreas de Comunicación estudiemos si vale la pena para nuestros públicos, y que consideremos que las audiencias siempre cambian,

«Necesitamos una eficiencia computacional 1,000 veces más avanzada. Hoy tenemos los gráficos, los chips, el procesamiento, el 5G, pero todavía no en las cantidades que requiere el Metaverso».

además de otros factores, como la ubicación. El metaverso es para todos, siempre que tengas bien claro por qué quieres estar ahí, y si estás dispuesto a invertir».

En ese sentido, señala que lo mismo será un terreno para empresas grandes, como Louis Vuitton, que ya está haciendo pasarelas virtuales, o bien, para que un arquitecto o un diseñador inviten a sus clientes potenciales a conocer la casa que están construyendo.

«Si se va a usar de forma empresarial, tienes que estar consciente que esto va a requerir una inversión de recursos, tiempo, gente, dinero. Mi recomendación es probarlo y ver si te funciona», dice Peña. Para entrar no hay una sola estrategia. Hay empresas para las que hará sentido ingresar, habrá quienes piensen en crear nuevos negocios directamente en el ambiente virtual. «El Metaverso nos da la oportunidad de considerar que van a crearse nuevas necesidades de innovar. Habrá entonces negocios que puedas crear allá, pero si la decisión es ir al metaverso, hay tres cosas a tomar en cuenta:

1. Digitalizarse sin tecnología, sin la red o el equipo correcto, no va a funcionar.
2. Aprender a usar el metaverso, tener la curiosidad de conocerlo para evaluarlo.
3. Elaborar un business plan: qué va a hacer diferente y exitosa a la empresa, cuál será su oferta única de valor, incluir una línea de tiempo, objetivos claros.

«Con esos tres puntos podría comenzarse una estrategia dentro del metaverso. Hay que pensarlo como el *e-commerce*. Es una herramienta tecnológica para interactuar de formas diferentes: para comprar, vender, socializar, para ser mucho más creativo. Mientras que el Metaverso llega, existen en realidad muchas tecnologías hoy que no son tan populares, pero que tienen una mayor aplicabilidad al presente, y que van a resolver los retos mundiales que tenemos enfrente, como el 5G, la computación cuántica y la inteligencia artificial».

La llegada del Metaverso es inevitable, reitera Ana Peña. «Ya está aquí y nosotros estaremos brindando la tecnología y habilitando que sea posible. El metaverso es como una ola: no dejes que te revuelque, más bien aprende a surfearla.

«El Metaverso nos da la oportunidad de considerar que van a crearse nuevas necesidades de innovar».

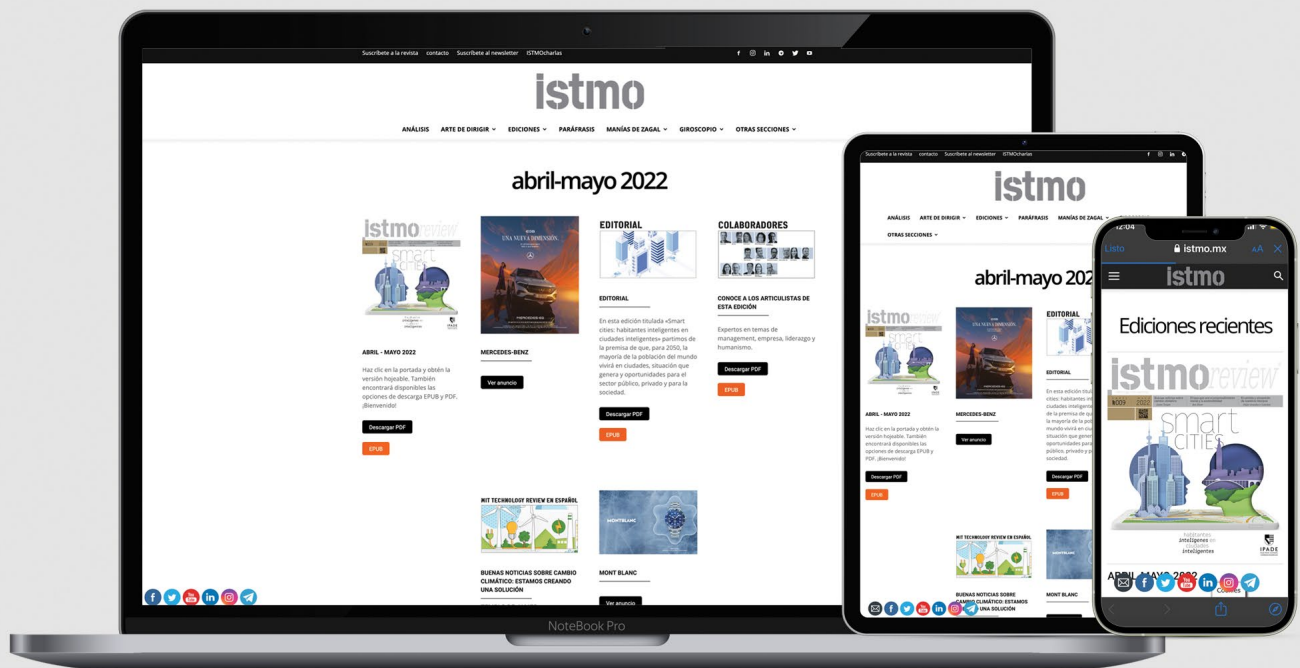
Esto sucede siempre con cada tecnología que llega, siempre hay resistencia y unas terminan por ser una ola gigante, otras una pequeña y desaparecen. Ha pasado con todas las generaciones, con internet, con los móviles, con los smartphones, pero mientras la gente más rápido prueba y se suba a la ola, se dará cuenta si es o no para ellos». </>



«Podemos hacer convenciones, presentaciones de producto de una forma mucho más efectiva. Muchas de las cosas que pueden hacerse hoy en el mundo físico, pueden también llevarse a cabo en el virtual».

istmo[®]review

La **versión digital** contiene las **ediciones más recientes** con opción de lectura descargable y hojeable de la versión completa y por artículo en **formato EPUB y PDF**.



Conócela
y suscríbete
istmo@ipade.mx

