



UNIVERSIDAD DE COLIMA

FACULTAD DE TELEMÁTICA

ACT #1; INVESTIGACIÓN METAVERSO DE FACEBOOK

Catedrático

GALLARDO HEREDIA ARMANDO ROMAN

Alumna

LANDIN LOPEZ ANA GEORGINA

MOJICA TORRES MARTIN

JULIAN SANCHEZ MEDINA

RODRÍGUEZ REYES MIGUEL JORDAN

Colima, Colima, 17/05/2023

El Metaverso de Facebook es un concepto propuesto por la empresa Facebook, que busca crear un espacio virtual compartido en el que las personas puedan interactuar entre sí y con contenido digital en tiempo real. Se trata de una experiencia inmersiva y social que combina elementos del mundo virtual y el mundo real.

¿Qué es el Metaverso de Facebook?

El Metaverso de Facebook es un entorno virtual tridimensional en el que los usuarios pueden interactuar utilizando avatares personalizados. Permite a las personas explorar y participar en diferentes tipos de experiencias, como juegos, eventos, reuniones virtuales, compras, creación de contenido y más.

¿Cómo funciona el Metaverso de Facebook?

El Metaverso de Facebook funciona mediante el uso de tecnologías como la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA), que permiten a los usuarios sumergirse en entornos virtuales y mezclar elementos digitales con el mundo real. Utiliza redes sociales, sistemas de comunicación y una variedad de aplicaciones y servicios para proporcionar una experiencia interactiva y conectada.

¿Quién lo creó?

El Metaverso de Facebook fue propuesto y desarrollado por la empresa Facebook, bajo la dirección de su CEO, Mark Zuckerberg. La visión de Zuckerberg es construir un metaverso abierto y compartido en el que las personas puedan conectarse y experimentar diversas actividades de forma virtual.

¿Cuál es la arquitectura del Metaverso?

La arquitectura del Metaverso de Facebook no ha sido detallada públicamente en su totalidad. Sin embargo, se espera que esté basada en una infraestructura tecnológica compleja, que incluya servidores, redes de comunicación, software de realidad virtual y aumentada, y sistemas de gestión de datos para mantener y sincronizar el entorno virtual en tiempo real.

Componentes del Metaverso:

El Metaverso de Facebook constará de varios componentes, que incluirán:

Avatares: Representaciones virtuales personalizadas de los usuarios.

Entornos virtuales: Lugares virtuales en los que los usuarios pueden interactuar.

Objetos y contenido digital: Elementos digitales que los usuarios pueden crear, modificar y compartir.

Aplicaciones y servicios: Ofertas de software y servicios que brindan diversas experiencias y funcionalidades dentro del metaverso.

¿Cuál es el motivo por el que se crea?

El motivo principal para la creación del Metaverso de Facebook es proporcionar una plataforma inmersiva y social en la que las personas puedan interactuar de formas nuevas y significativas. Se busca trascender las limitaciones físicas y geográficas, permitiendo a los usuarios conectarse, colaborar, aprender, trabajar y divertirse en un entorno digital compartido.

Tecnologías que intervienen en el Metaverso:

El Metaverso de Facebook hace uso de diversas tecnologías, entre las que se incluyen:

Realidad Virtual (RV): Permite a los usuarios sumergirse en entornos virtuales a través de dispositivos como cascos de RV.

Realidad Aumentada (RA): Mezcla elementos digitales con el mundo real, utilizando dispositivos como smartphones o gafas de RA.

Inteligencia Artificial (IA): Se utiliza para mejorar la interacción y la personalización de la experiencia en el metaverso.

Redes Sociales y Comunicación: Facilita

¿Cómo me registro?

Dándote de alta en la plataforma a través de la creación de un avatar personalizado, que ya se puede hacer desde Facebook.

¿Qué necesito para hacer uso del metaverso?

En primer lugar es requisito tener gafas y controles para que la experiencia sea realmente inmersiva. Las gafas que se requieren son las Quest 2 de Oculus, que son muy ligeras y se adaptan a la cabeza y los controles de mano sirven para tocar y sentir texturas en los juegos.

¿Para qué sirve el Metaverso y qué usos o fines tiene?

El Metaverso sirve para expandir acciones y eliminar fronteras geográficas, busca unir a las personas con tan solo conectarse a la red, donde podrán interactuar a otro nivel. Además, sirve para crear espacios similares a los físicos, pero sin obstáculos, por lo que podrán ampliarse las oportunidades académicas, laborales o sociales.

- Trabajar. Durante la presentación de su metaverso, Zuckerberg dejó claro que uno de los objetivos es que se convierta en un lugar de trabajo, en el que las personas se puedan reunir en espacios virtuales como si estuvieran físicamente, y cuenten con las herramientas necesarias para mantener reuniones, trabajar, hacer presentaciones, entre otras cosas.
- Divertirse. Asistir a un concierto y sentirse como si estuviera compartiendo el mismo lugar con el artista y el público, pero sin moverse del salón de casa es uno de los ejemplos de cómo podría cambiar la industria del entretenimiento.

Los eventos masivos tendrían la opción de ser presenciales, virtuales o un híbrido, según las necesidades de los espectadores.

- Comprar. Pese a que en la actualidad ya es posible comprar de forma online, con el metaverso esta práctica sería mucho más real, pues el avatar de cada usuario serviría para probarse la ropa de forma virtual y así saber cómo nos veríamos con ella. También sería posible interactuar con el vendedor de la misma forma que lo hacemos en una tienda real, haciéndole preguntas sobre los artículos o pidiendo su opinión.

PAÍSES:

- Estados Unidos.
- Barbados.
- Seúl.
- China.
- Emiratos árabes.
- España.

REGLAS:

Community Standards

Our Community Standards apply to everyone, all around the world, and to all types of content. Each section of our Community Standards starts with a “Policy Rationale” that sets out the aims of the policy followed by specific policy lines that outline: Content that's not allowed; and Content that requires additional information or context to enforce on, content that is allowed with a warning screen or content that is allowed but can only be viewed by adults aged 18 and older.

VIOLENCE AND CRIMINAL BEHAVIOR

[Violence and Incitement](#)

[Dangerous Organizations and Individuals](#)

[Coordinating Harm and Promoting Crime](#)

[Restricted Goods and Services](#)

[Fraud and Deception](#)

SAFETY

[Suicide and Self-Injury](#)

[Child Sexual Exploitation, Abuse and Nudity](#)

[Adult Sexual Exploitation](#)

[Bullying and Harassment](#)

[Human Exploitation](#)

[Privacy Violations](#)

OBJECTIONABLE CONTENT

[Hate Speech](#)

[Violent and Graphic Content](#)

[Adult Nudity and Sexual Activity](#)

[Sexual Solicitation](#)

INTEGRITY AND AUTHENTICITY

[Account Integrity and Authentic Identity](#)

[Spam](#)

[Cybersecurity](#)

[Inauthentic Behavior](#)

[Misinformation](#)

[Memorialization](#)

RESPECTING INTELLECTUAL PROPERTY

[Intellectual Property](#)

CONTENT-RELATED REQUESTS AND DECISIONS

[User Requests](#)

[Additional Protection of Minors](#)

Empresas que ya colaboran con el:

- Microsoft: En julio de 2021, Facebook y Microsoft anunciaron una asociación para integrar la plataforma Oculus VR de Facebook con la nube de Microsoft, Azure. Esta colaboración tiene como objetivo impulsar el desarrollo del metaverso y mejorar las capacidades de computación en la nube para experiencias de realidad virtual.
- Ray-Ban (Luxottica): En septiembre de 2021, Facebook (ahora conocida como Meta Platforms, Inc.) anunció una asociación con Luxottica, la empresa matriz de Ray-Ban, para desarrollar y lanzar unas gafas inteligentes llamadas "Ray-Ban Stories". Estas gafas permiten a los usuarios capturar fotos y videos, escuchar música y realizar llamadas, y se considera un paso hacia la creación de experiencias de metaverso más inmersivas.

Referencias:

- <https://www.neahoy.com/2022/03/24/como-acceder-al-metaverso-de-facebook/?amp>
- <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-metaverse>
- <https://www.santander.com/es/stories/metaverso-todo-lo-que-necesitas-saber-para-aprovechar-el-nuevo-mundo>
- <https://blogthinkbig.com/que-están-haciendo-los-países-por-el-desarrollo-del-metaverso>
- Referencia: "Microsoft y Facebook se alían para llevar el metaverso a la nube", VentureBeat, julio de 2021. [En línea]. Disponible en: <https://venturebeat.com/2021/07/22/microsoft-and-facebook-team-up-to-bring-the-metaverse-to-the-cloud/>
- <https://about.fb.com/news/2021/09/facebook-luxottica-ray-ban-stories/>

<https://view.genial.ly/646512017b64ee001385e794/presentation-metaverso>