



Usos y posibilidades de sus herramientas.

Presentación para la E.S.E.I.

José Ramón Cid Constela
lupu Brule

USOS DE LA PLATAFORMA DE SECONDLIFE Y POSIBILIDADES

PRESENTACIÓN PARA LA ESEI

José Ramón Cid Constela,
lupu Brule.

José Ramón Cid – lupu Brule



En el tiempo que llevais de la asignatura de mundos virtuales, yo creo ya os han quedado bastante claros los tres principales usos que tiene SecondLife y que os han estado explicando...

PRINCIPALES USOS

- En primer lugar, y lo que más me gusta, el uso académico, formativo o como plataforma de e-learning que le pueden dar las universidades. La posibilidad de desarrollar sistemas o herramientas que ayuden al desenvolvimiento de clases, ayuden a la recreación de un aula real, y la posibilidad de integración de herramientas externas, como por ejemplo Moodle.
- Como segundo uso, la enorme plataforma social que supone SecondLife... los grupos de usuarios, las comunidades basadas en web... la facilidad que existe aquí dentro de establecer una conversación con alguien. Leía hace pocos días en un blog, que... claro, como esto no era un... 'videojuego' en el que hay un objetivo concreto... unas quests... en esos juegos pueden hablar con la gente para ayduar a alcanzar esas metas, pero SL sin contar con objetivos o misiones determinadas, el tema de conversación podría ser cualquiera....

Un ejemplo del factor social! y como anécdota de hace un tiempo... Hace algo más de dos años y medio, al poco de registrarme en SL me había comprado un tererno y empecé con un proyecto entonces llamado I+D. Era un edificio con un montón de enlaces a manuales sobre SL organizados por cetegorías ... y en el espacio que quedaba alrededor del edificio decidí hacer unos espacios a modo de oficinas para que la gente pudiese poner en ellos lo que quisiesen. Coincidencias de la vida... que la primera primera persona que alquiló un espacio, era Enrique... días después apareció con él otro avatar (otro profesor del campus) con el que también estuve hablando... a las pocas semanas, Enrique me invitó a un evento real que celebraba la ESEI. Y qué sorpresa para el otro profesor, que se había hecho a la idea de que en persona tendría la misma edad que reflejaba mi ávatar... y es que cuando estamos hablando por internet más de... digamos, media hora, la sensación que nos queda, es la de haber estado hablando con una persona en la realidad, a lo que además, en SecondLife hay que añadirle que hemos estado 'viendo' a esa persona. Y esto, puede resultar un factor muy atractivo para las empresas, centros formativos... para sus conferencias y charlas.

- Y en tercer lugar, las posibilidades que supone para las empresas. No solamente para utilizarlo como una herramienta de marketing para presentación de nuevos productos, si no también como plataforma sobre la cual impartir conferencias y charlas. (El ejemplo más claro que sabeis, IBM).

Y aquí, me gustaría hacer una crítica... probablemente muchos de vosotros tengais escuchado hablar de SecondLife ya hace un tiempo... cuando se produjo en gran... "Boom" en los medios de prensa.

A las empresas se les encendió la bombilla... y todas pensaro, "Ey! Que aquí hay dinero" o bien dijeron "Mira, una nueva plataforma para hacernos publicidad"... se adentraron en la

innovadora plataforma y no hicieron absolutamente nada más aparte de crear un edificio de colores sólo con carteles publicitarios, esperando a que viniesen a visitarlos la gente... como si de algo mágico de tratase.

SECONDLIFE Y SUS HERREMIENTAS CREATIVAS

Hay algo que a mi especialmente me gusta de SecondLife, y es la capacidad creativa que una persona puede experimentar o poner en práctica aquí dentro. Me gusta llamarlas armas creativas y son 3, la personalización de avatares (cambiar la forma y tamaños del avatar, los 'attach' o decorados...), la creación de objetos (desde pequeños objetos, hasta edificios, decorados de islas o recreaciones de entornos) y la programación de objetos, lo que permite desde la creación de herramientas, sistemas de interacción entre avatares, etc).

Y tanto personalmente como por lógica, ningún proyecto (sea educativo, social o empresarial) podría... "sobrevivir" sin una adecuada explotación de estas herramientas o la parte social. El no hacerlo, derivaría en lo que ya muchos de vosotros habreis visto: decenas de islas empresariales vacías, sin avatares...

Por el contrario, utilizando dichas herramientas o recursos y eventos sociales como pueden ser las charlas, las posibilidades se multiplican.

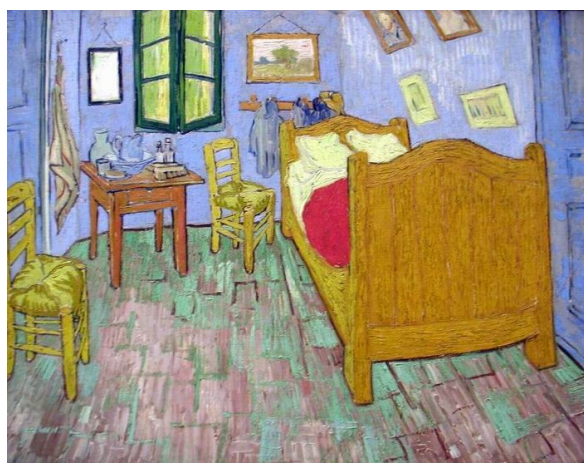
Volvamos a los tres principales usos de los que hemos hablado (y otros) y pongamos ejemplos e ideas teniendo en cuenta las herramientas...

POSIBILIDADES FORMATIVAS

En el caso de utilizar SL como plataforma educativa, ya han aparecido herramientas que nos permiten trabajar con sistemas de gestión de contenidos online como puede ser el ejemplo de Moodle. Además, contamos con la posibilidad de realizar charlas como esta 'casi' presenciales, y la posibilidad de utilizar recreaciones de entornos que queramos estudiar así como otras materias. ¡Un ejemplo!

Pensar en un momento en una clase de arte... para quienes les guste, sería algo.. 'inovador' o algo que les llamase la atención, el poder ver los cuadros por ejemplo en una galería de arte virtual, y para quienes no le guste... puede resultar ser... 'un coñazo' hablando claro... Pero la cosa cambia cuando dejamos de ver el arte en 2D...

La Habitación de Van Gogh, 1888... Podríamos estar media hora hablando de la composición del cuadro, formas, colores... y algunos de nosotros empezaríamos a caer dormidos, o bien, podemos 'adentrarnos' en el cuadro.



Otro de los ejemplos... Persistence Of Memory, Salvador Dalí, 1931. A los que incluso sus creadores han añadido su parte graciosa.



Y numerosas obras de arte que os invito a visitar en el museo de PrimTings. **[ENTREGAR LM]**.

Como otros usos educativos más generales, se pueden encontrar numerosas herramientas, como las que se podrían utilizar como formulario, para realizar tests o incluso exámenes...

Y también se le podría sumar las posibilidades de divulgación científica, sobre la cual, os invito a visitar una interesantísima isla llamada Nanotechnology **[ENTREGAR LM]**, en la que se puede encontrar herramientas como un microscopio 'interactivo', recreaciones de células... y otras cosas muy interesantes, de las cuales lo que más me gustó por su forma de estar explicado es el escaner de partículas. Explicado paso por paso, acompañado incluso de vídeos, y con partículas viajando de una punta a la otra del acelerador.

POSIBILIDADES EMPRESARIALES Y OTROS NEGOCIOS

Además del uso que le dan numerosas empresas (como las que os habreis encontrado): plataforma de marketing, presentación de nuevos productos... Sin duda la que más lejos ha llegado ha sido IBM con sus conferencias virtuales las cuales le suponen un verdadero ahorro económico.

Caben destacar algunas ventajas con las que cuenta SecondLife, o más bien posibilidades, que mejoran el desarrollo de conferencias... limitar el acceso a determinados usuarios o grupos de usuarios a islas, posibilidades de utilizar streaming de audio y video (videoconferencias), sistemas de presentaciones...

Otro de los ejemplos que he encontrado como conferencias, sería la posibilidad de charlas para presentación de nuevos productos como ha hecho Microsoft con Visual Studio 2008 además de formar a los usuarios que hayan adquirido un determinado producto o servicio... un valor añadido. Y... no estoy seguro sobre ello, pero creo que siguen impartiendo charlas sobre sus productos, charlas formativas e incluso creo recordar que se han creado grupos de desarrolladores para proyectos reales de Microsoft..



Una experiencia cercana que tengo... un antiguo conocido de SL, hace unos meses me pidió que le desarrollase una herramienta... mejor dicho, que recrease una herramienta que él se dedica a vender en la vida real. Una vez terminé su 'encargo', le ayudé a distribuir la herramienta por todo SecondLife. Hicimos la prueba de ponerla a la venta como algo gratuito... se trata de una herramienta para uso educativo. A los dos meses, la herramienta la habían adquirido más de 300 avatares y a día de hoy, han sido muchos los profesores, empresas formativas e incluso universidades que han hablado personalmente con él para demostraciones de su producto de una forma real y desde ese momento, ha duplicado sus ventas.

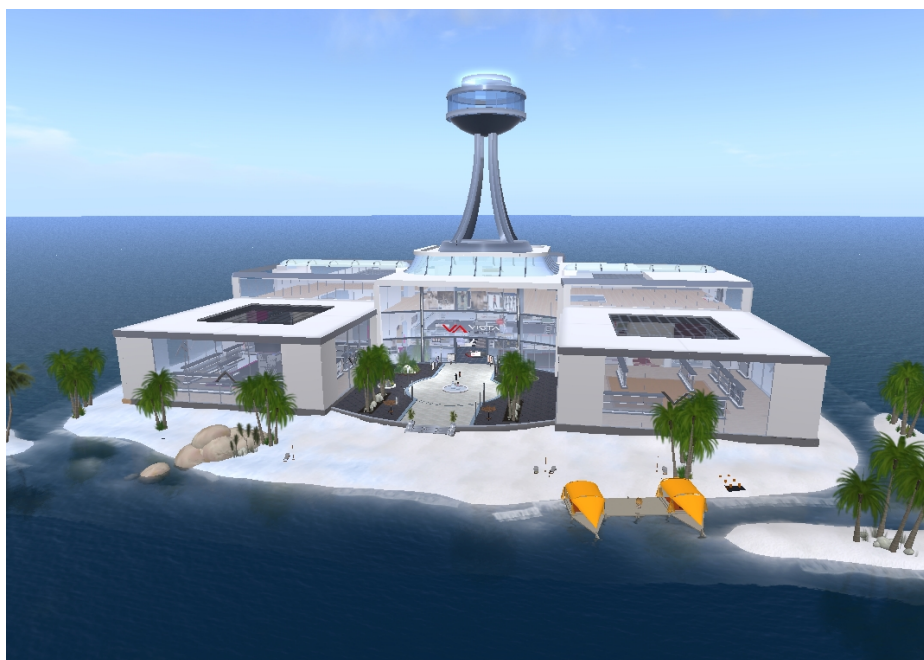
Os podría contar decenas de casos como este...

Algo que escapa a la mayoría de presentaciones y ponencias que se hacen sobre empresas en SecondLife son las empresas virtuales, y es que no os podeis imaginar las cantidades de dinero que SL mueve en su comercio de diseño de ropa, complementos e infinidad de cosas parecidas.

¿Alguien sabe qué es un AO?

AO son las iniciales de Animation Override, un complemento que al vestírnos, reemplaza las animaciones del avatar por otras más 'visuales'.

Las 'mejores animaciones', se podrían decir que son, las hace un chico de Barcelona. Todavía me acuerdo cuando lo conocí. Trabajo real estable... y en casa se dedicaba a hacer animaciones como un hobby... como podríais hacer cualquiera de vosotros... a día de hoy tiene una isla propia, ha dejado el trabajo que tenía para dedicarse exclusivamente a su familia y su nuevo trabajo, las animaciones, para las cuales ha creado una Sociedad Limitada.



POSIBILIDADES SOCIALES Y DE ENTRETENIMIENTO

En el factor social, han surgido numerosas web de comunidades de usuarios. Españolas (el caso más cercano, SecondSpain, que además de contar con la web SecondSpain.com e isla, cuenta con un grupo con más de 14000 avatares activos actualmente) de otros países y ciudades como Italia, Perú, Reino Unido, Alemania... prácticamente todos por no decir en su totalidad, los países que cuentan con conexiones de banda ancha a Internet.

Además de webs, existen grupos de usuarios, eventos... y lo que más os va a gustar a muchos de vosotros... juegos.

Toxian, MidianCity... son dos de los RolPlays que puede que más hayáis oído hablar sobre ellos. (y este punto también se podría tratar de posibilidades 'económicas', debido al... mercado derivado que produce la personalización de los avatares para meterse en el papel de juegos de rol ambientados en la edad media, ambientes Underground, recreaciones de personajes para RPs de Naruto incluso...)

A quien le pueda resultar interesante esto de los RolPlays... igual que a mí en un principio son 'juegos' más avanzados de lo que en un principio podríamos pensar. Quiero decir... no son sólo recreaciones de entornos (de ciudades, de castillos, etc) en el que puedes meterte en un rol hablando con la gente mediante texto o voz, "y ya está". Gracias a las comunicaciones con servidores, se puede evolucionar de nivel como otros juegos de rol, aprender destrezas... y otras ideas que vosotros mismos podríais desarrollar.



FIN DE LA CHARLA

Harían falta horas y horas para explicar o simplemente numerar las posibilidades que se le podrían dar a SecondLife y sería imposible imaginar o saberlas todas, esto es algo que os ireis dando cuenta de ello con el tiempo. Mi máxima recomendación, que exploreis, investigueis, creéis cosas... pues este es seguramente el uso de internet (al menos, así lo ha sido para mí) más creativo en el que hayáis estado.