



INSIGHT

METaverse

FACEBOOK

NOVEMBRE 2021

vecdis
intelligence | knowledge

"METAVERSE FIRST, NOT FACEBOOK FIRST". EL FUTURO DE LA EMPRESA DE ZUCKERBERG IRÁ MUCHO MÁS ALLÁ DE SU ACTUAL PROYECTO ORIENTADO A LA CREACIÓN UN CONJUNTO DE APLICACIONES SOCIALES CONECTADAS RESPALDADAS POR UN HARDWARE. SU NUEVO PROPÓSITO ES CONSTRUIR UN CONJUNTO MAXIMALISTA E INTERCONECTADO DE EXPERIENCIAS, UN MUNDO CONOCIDO COMO EL METAVERSO. META SERÁ LA EMPRESA MATRIZ QUE ENGLOBE FACEBOOK, WHATSAPP E INSTAGRAM, ADEMÁS DE OTROS PROYECTOS COMO QUEST, MESSENGER O HORIZON

Las divisiones de la compañía enfocadas en productos para comunidades, creadores, comercio electrónico y realidad virtual trabajarían mano a mano para hacer realidad esta visión. Acuñado en **Snow Crash**, la novela de ciencia ficción de Neal Stephenson de 1992, el término se refiere a la **convergencia de la realidad física, aumentada y virtual en un espacio compartido en línea**. El metaverso es un universo virtual que amplía el mundo físico en digital, sea con la realidad aumentada, avatares o interfaces virtuales. Uno de los ejemplos de este metaverso es **Facebook Horizon**, una especie de 'Second Life' en realidad virtual.



Según Zuckerberg, Metaverse es la máxima expresión de la tecnología social. Es un entorno virtual donde puedes estar presente junto con otras personas compartiendo un espacio digital. Se trata de un mundo virtual inmersivo, muy similar a la realidad virtual actual, **pero en el que las personas pasan tiempo juntas y comparten experiencias**. Uno de los aspectos claves será la interoperabilidad.

Metaverse será accesible desde todos los dispositivos y aplicaciones. Los usuarios **ingresarán al Metaverso para jugar, trabajar, crear y compartir experiencias** con su red personal y profesional. La creación de avatares y objetos digitales será fundamental para la forma en que los usuarios se expresan en este nuevo espacio.



El Metaverso será un nuevo ecosistema con nuevos protocolos y nuevos métodos de pago. La compañía ha encargado a un grupo interno que construya la versión beta con la misión de convertirse **en un producto social disponible para mil millones de personas**. Zuckerberg piensa que es esencial que Facebook **ayude a formar esta próxima versión de Internet**. Él cree que habrá muchos players que tendrán éxito en Metaverso, y espera que refleje la misión y el modelo comercial de Facebook.

La mayoría de los metaversos actuales son espacios multijugador masivos con avatares, jugadores y herramientas creativas. **De hecho, la próxima plataforma social de Facebook, Horizon, es un ejemplo de esto: la aplicación funcionará con realidad virtual y realidad aumentada**. De hecho, AltSpaceVR de Microsoft ya funciona de esta manera.



Pero a nadie se le escapa que se trata del inicio de una larga carrera. De hecho, **la tecnología vertebral de Metaverse, la realidad virtual, actualmente no se encuentra muy democratizada a nivel usuario, lo que hace que carezca de ese factor social tan importante para Zuckerberg**. Muchas grandes empresas tecnológicas están luchando por identificar herramientas que conecten todo tipo de experiencias de realidad virtual y aumentada en teléfonos móviles, ordenadores y consolas de videojuegos.

Facebook declaró en sus resultados fiscales de 2020 que había invertido una cantidad cercana a los **18.500 millones de dólares en investigación y desarrollo (I+D)**, buena parte de ellos para su división de realidad virtual (RV) y realidad aumentada (AR), conocida como **Facebook Reality Labs**. Es decir, la encargada de desarrollar todo lo relacionado con el Metaverso.



Estas cifras globales no tienen nada de llamativo. Las grandes tecnológicas están acostumbradas a invertir partidas ingentes en I+D para proyectos que acaban en nada. Sin ir más lejos, **en 2020 Amazon invirtió casi 43.000 millones de dólares** para este fin en investigaciones relacionadas **con la inteligencia artificial, el machine learning y la visión artificial**, mientras que **Alphabet** destinó para este mismo fin unos 27.500 millones de dólares, **en inteligencia artificial y nuevos softwares y dispositivos**, según información de Nasdaq.

EJEMPLOS DE METAVERSO

Al hablar de metaversos hoy en día nos vienen a la cabeza ejemplos como Minecraft (de los desarrolladores Mojang comprados por Microsoft por \$2.5 miles de millones en 2014, Fornite (de Epic Games) o la exitosa Roblox. Pero si echamos la vista atrás, **Second Life** sería otro gran ejemplo de mundo virtual que formaría parte del metaverso. De alguna forma el metaverso siempre se ha relacionado con el juego. Experiencias sociales de videojuegos que permiten también crear micro mundos como **Little Big Planet** de Media Molecule son también grandes ejemplos de éxito que forman parte germinal de este concepto.



Más allá del mundo de los videojuegos o plataformas sociales, **Nvidia** está construyendo la parte más empresarial del metaverso con **Omniverse**, una plataforma destinada a hacer simulaciones avanzadas del mundo real. Por ejemplo, la firma de arquitectos de **Norman Foster** está probando Omniverse para simular cómo afectará el paso del tiempo a sus edificios. Y **BMW** ha creado una réplica virtual exacta de una de sus factorías para experimentar **cómo pueden afectar determinados cambios logísticos antes de implementarlos en el mundo real**. En el campo de las tecnologías inmersivas tenemos el ejemplo de RecRoom o de Facebook Horizon.



BMW Y OMNIVERSE

Nvidia está finalizando el desarrollo de Omniverse, “una plataforma para conectar mundos 3D en un mundo virtual compartido. Uno no muy diferente al Metaverso de ciencia ficción descrito por primera vez por Neal Stephenson”. Una de las características más importantes de Omniverse es que obedece a las leyes de la física. **Puede simular partículas, fluidos, materiales, elasticidades y cables.** Nvidia está probando esta plataforma con varias empresas, que la utilizan para hacer simulaciones avanzadas del mundo real.

BMW Group y NVIDIA están generando un enfoque completamente nuevo para **planificar sistemas de fabricación altamente complejos**, con la plataforma Omniverse. La herramienta de planificación de fábrica virtual integra una variedad de aplicaciones y datos de planificación y permite la colaboración en tiempo real con compatibilidad sin restricciones.



La planificación de fábricas virtuales ya está muy extendida, pero hasta ahora ha requerido la importación de datos desde varias aplicaciones. Esto no solo requiere mucho tiempo, sino que también plantea problemas de compatibilidad. Además, los datos no siempre están actualizados. En el futuro, la plataforma Omniverse permitirá recopilar y cotejar datos en vivo de todas las bases de datos relevantes para crear una simulación conjunta, eliminando la necesidad de reimportar datos. **El objetivo es permitir que las modificaciones y los ajustes se evalúen en las primeras etapas de la planificación para crear una visión general.**



METVERSE



vecdis
intelligence | knowledge

REFERENCIAS

- **TECH FACEBOOK.** Connect 2021: Our vision for the metaverse. Consultado el 2 de noviembre de 2021. Disponible en <https://tech.fb.com/connect-2021-our-vision-for-the-metaverse/>
- **CNBC.** Facebook's Meta mission was laid out in a 2018 paper declaring 'The Metaverse is ours to lose'. Consultado el 2 de noviembre de 2021. Disponible en <https://www.cnbc.com/2021/10/30/facebooks-meta-mission-was-laid-out-in-a-2018-paper-on-the-metaverse.html>
- **THE VERGE.** Mat in the Metaverse. Consultado el 2 de noviembre de 2021. Disponible en <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>
- **THE VERGE.** What is the metaverse, and do i have to care? Consultado el 2 de noviembre de 2021. Disponible en <https://www.theverge.com/22701104/metaverse-explained-fortnite-roblox-facebook-horizon>
- **THE NEW YORK TIMES.** The Metaverse Is Mark Zuckerberg's Escape Hatch. Consultado el 2 de noviembre de 2021. Disponible en <https://www.nytimes.com/2021/10/29/technology/meta-facebook-zuckerberg.html>
- **BMW.** BMW Group y NVIDIA llevan la planificación virtual de fábricas al siguiente nivel. Consultado el 2 de noviembre de 2021. Disponible en <https://www.press.bmwgroup.com/mexico/article/detail/T0329769ES/bmw-group-y-nvidia-llevan-la-planificaci%C3%B3n-virtual-de-f%C3%A1bricas-al-siguiente-nivel?language=es>

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Este documento se proporciona únicamente con fines informativos; su único objetivo es proporcionar información útil al usuario. Este documento no es una recomendación de ningún enfoque en particular y no se debe confiar en él para abordar o resolver ningún asunto en particular. La información proporcionada en este documento es 'as-is'. La información aquí contenida es de carácter general y no pretende, ni debe ser interpretada, como un consejo u opinión profesional proporcionada al usuario. Este documento no pretende ser una declaración completa de los enfoques o pasos a aplicar, que pueden variar en función de factores y circunstancias individuales, necesarios para que una empresa logre cualquier objetivo empresarial, legal o normativo concreto. Vecdis rechaza toda representación y garantía de cualquier tipo en relación con cualquier información proporcionada en este informe y no será responsable de ninguna pérdida directa, indirecta, especial, incidental, consecutiva o pérdida de beneficios que surja de cualquier manera de la información contenida en este documento.





SOBRE VECDIS

Somos una compañía de consultoría y análisis que convierte la información en conocimiento para orientar la innovación en las empresas. Acompañamos a las organizaciones en su transformación digital y cultural.

Con cerca de 20 años de experiencia y presencia en los principales sectores económicos, generamos soluciones de información a medida basadas en la inteligencia competitiva y la vigilancia tecnológica, para controlar el entorno, apoyar la toma de decisiones, originar nuevos proyectos y capacitar digitalmente a las empresas y sus empleados.

Conócenos en:

www.vecdis.es



METVERSE FACEBOOK

NOVIEMBRE 2021

CONTACTO:

[TONI SALOM QUETGLAS](#)

Director de Desarrollo de Negocio

tsalom@vecdis.es

¿Necesitas más información? Reserva una reunión con él en [este enlace](#).

vecdis

intelligence | knowledge