

TECNOLOGÍA > INNOVACIÓN

# Media hora en el metaverso: así es el salón de clase en un paraíso creado por uruguayos

Uruguayos desarrollaron un salón de clase virtual en el medio de una playa del Caribe y propondrán utilizarlo a escuelas



Tiempo de lectura: 5'   
 25 de agosto de 2022 a las 05:04

A+ A-

Me puse el casco de realidad virtual y me teletransporté a un salón de clases. A mi lado, a unos 50 centímetros, apareció el avatar de un joven dominicano, que me empezó a explicar cómo funciona el salón de clases. También cómo dibujar, gesticular y moverme. "Dame los cinco", me dijo. Levanté la mano y la acerqué a la suya. De repente, escuché el sonido tradicional del golpe de palmas y una animación que se reproducía de ese breve y divertido saludo.

Todo esto forma parte de una experiencia de un metaverso creado por la empresa uruguaya Quantik, con la que están explorando una solución para empezar a aplicar en centros educativos.

## Pellicar en lugar del click

Cuando una persona se coloca el casco, se olvida del lugar donde está. En este caso, la experiencia en el metaverso me llevó a una playa que simulaba ser una más de las que están en el Caribe. A pocos metros de la orilla había una carpa gigante donde estaban las mesas del mencionado salón de clase.

Quantik proporcionó a los usuarios dos joysticks inalámbricos que ayudan a moverse en el metaverso. Presionando un botón que tiene el dispositivo se puede cambiar el escenario. Por ejemplo, en lugar de estar en una playa se podría elegir una oficina con un ventanal enorme, a través del cual se podrían ver rascacielos que, por supuesto, no existen en Uruguay.

Si bien esos joysticks colaboran con la experiencia, el metaverso que se creó en este caso tenía otra sorpresa: lentes que detectan el movimiento de los dedos de las manos. ¿Y para qué serviría ese reflejo humano en un mundo virtual? En mi escritorio había una suerte de laptop cuya pantalla lucía diferentes acciones para ejecutar en ese metaverso. Por ejemplo, seleccionar la opción de dirigirme al pizarrón. Esa elección podía hacerla con el joystick (que simula ser un mouse) o elevando mis brazos y "pellizcando" la pantalla. El software que inventaron desde Quantik interpreta que esa acción es como hacer click.

Además de estar sentado en un escritorio, se podía pasar al frente del salón principal. Al apretar un botón que permite ese pasaje, el usuario pasa a ver el espacio real que lo rodea, "para que no te atropelles con los objetos que pueda haber", según explicaron los creadores del experimento.

Una vez en el pizarrón, los impulsores del proyecto invitaron a tomar el joystick como si fuera un lápiz. "Dibujá lo que quieras", dijeron. Con cada milímetro que trazaba, se reproducía una vibración en el dispositivo. También ocurría el sonido típico de cuando alguien escribe con una tiza real. Mientras intentaba el bosquejo de una casa, el dominicano también acompañaba con algunos dibujos.

Como el casco incluía parlantes a ambos lados podía determinar con facilidad desde donde me hablaba el avatar del hombre. También podía acercarse o alejarse de donde yo estaba físicamente, lo que elevaba o disminuía su tono de voz.

Esta experiencia de media hora ya fue probada por más de cincuenta personas. Fabricio González, head de Quantik Lab, explicó que la curva de aprendizaje para usar este metaverso "es extremadamente rápida". Según declaró él, que coordina la experiencia, con cinco minutos la persona ya puede aprender cómo funciona la herramienta como si fuera cualquier otro programa informático.

Una experiencia de cinco, diez o hasta 15 minutos puede ser interesante y poco agotador. Pero usar los lentes de realidad virtual durante un tiempo muy prolongado puede ocasionar fatiga visual y cansancio cognitivo. Es lo que en el mundo de la tecnología llaman Motion Sickness (mareo por movimiento). "Cuando empezó esto hace unos 10 años, generaba mucho", comentó González.

El casco es muy pesado para uso extendido. "No es cómodo todavía", agregó el experto, pero dijo que es "cuestión de tiempo para que se miniaturice" y se cree un aparato con iguales prestaciones que sea lo suficientemente cómodo para lograr una buena experiencia.

## Otros metaversos

En Uruguay ya hay otros emprendimientos que han implementado estrategias parecidas. Hay uruguayos que buscan aplicar la realidad virtual en el aula, aunque no necesariamente le llaman metaverso. Fue el caso de SimDesign VR, que ofrecieron en un colegio privado en Uruguay la posibilidad de experimentar una obra de arte como si estuvieran en un museo.

Un profesor de Historia de tercero de liceo habló en su clase sobre la psicología del arte de Vincent Van Gogh y Salvador Dalí. Tras leer un texto que contaba parte de su biografía y el impacto que tiene el arte en la mente de las personas, fue el momento de experimentar sus obras con realidad virtual.

Los impulsores de este desarrollo donaron cajas con lentes de realidad virtual. Dentro de esas cajas, había un manual con un código QR que conducía a 27 experiencias diferentes. Al escanearlo, el usuario abre YouTube y en ella puede observar la obra de arte como si estuviera inmerso en ella.

Otro de los emprendimientos, aunque sin cascos de realidad virtual, es el de Déborah Szwedzki, especialista en innovación, y el del publicista Fabián Barros.

ZYX Virtual Society incubado en el Centro de Innovación y Emprendimientos de la Universidad ORT busca ayudar a las marcas a migrar y establecerse en metaversos. Para ello crean experiencias y diseñan los espacios virtuales. El primer metaverso que montaron fue para una marca de ropa que opera en el país. La idea fue crear cuatro "escenarios" en los cuales los usuarios podían vincularse entre sí, mirar videos, charlar y hasta comprar productos en su sitio web.

El usuario tuvo que descargarse un programa informático e ingresar vía internet en este metaverso. Allí debía modelar su avatar: desde elegir su color de pelo y cejas, hasta seleccionar una vestimenta. Luego, elegir alguno de los mundos donde quisiera experimentar y encontrarse con otros.

Utilizando el mouse y diferentes teclas, su avatar podía desplazarse. En la discoteca, por ejemplo, los usuarios podían bailar ejecutando comandos de movimiento. Además, desde ZYX invitaron a los participantes a hacer una "búsqueda del tesoro virtual" en la que debían hallar ciertos "activos digitales" especialmente diseñados para la experiencia.

Metaverso Quantik

REPORTAR ERROR



**INNOVACIÓN**  
Cómo entender el metaverso, la red social del futuro: la explicación de un uruguayo



**ACTIVOS DIGITALES**  
Criptomonedas en el metaverso: una nueva billetera virtual anclada al navegador



**Member**  
Entusiasmo de los inversionistas por el metaverso sigue siendo exagerado  
Por Financial Times



**DESARROLLO TECNOLÓGICO**  
Meta quiere desarrollar programa de capacitación para jóvenes en Uruguay y se reunió con Lacalle



**VIDEOJUEGOS**  
Uruguayos crean un metaverso de fútbol y captan interés de inversores

**NUEVAS TENDENCIAS**  
Reclutado por un avatar: los cazatalentos se suben al metaverso para atraer candidatos

**Member**  
¿Qué empresas uruguayas apuestan al metaverso y cómo lo hacen?

**ARTE DIGITAL**  
El uruguayo que quedó desempleado y ahora vende obras virtuales por miles de dólares

**INVESTIGACIÓN**  
La "peligrosa" app del metaverso que permite a menores entrar a clubs de striptease virtuales

**ESCUCHÁ LOS AUDIOS**  
Noche de la Nostalgia: ¿recordás estos sonidos tecnológicos?

**MENSAJERÍA INSTANTÁNEA**  
WhatsApp comienza a implementar las Comunidades: ¿qué son?

**REDES SOCIALES**  
Exjefe de Seguridad de Twitter denunció fallas de la plataforma

## Comentarios

0 comentarios



Agregar un comentario

Publicar



## Cromo



INTERNET

Podcasts, la nueva sección que YouTube incluirá en su plataforma

ROBO VIRTUAL

El secreto mundo del intercambio de imágenes robadas de mujeres desnudas por internet

DISPOSITIVOS

La falla de seguridad de Apple que puede permitir que los hackers controlen tus dispositivos

## ÚLTIMAS NOTICIAS

05:04 CASO LA PALOMA

Caso Carrera: Interior denuncia "llamativa" operación de ojos e involucra a otros exjercarcas

05:04 BRASIL

Crece la violencia sobre las poblaciones indígenas brasileñas

05:04 AMBIENTE

Invertirán hasta US\$ 20 millones para tratar los lodos de Aguas Corrientes

05:04 INTENDENCIA

Jerarca de la Intendencia defendió a la "burocracia" y la comparó con la del sector privado

05:04 TRANSICIÓN ENERGÉTICA

Alemania inauguró una flota de trenes impulsados íntegramente con hidrógeno

05:04 ECONOMÍA

A seis meses de la guerra entre Rusia y Ucrania, Europa se asoma a la recesión