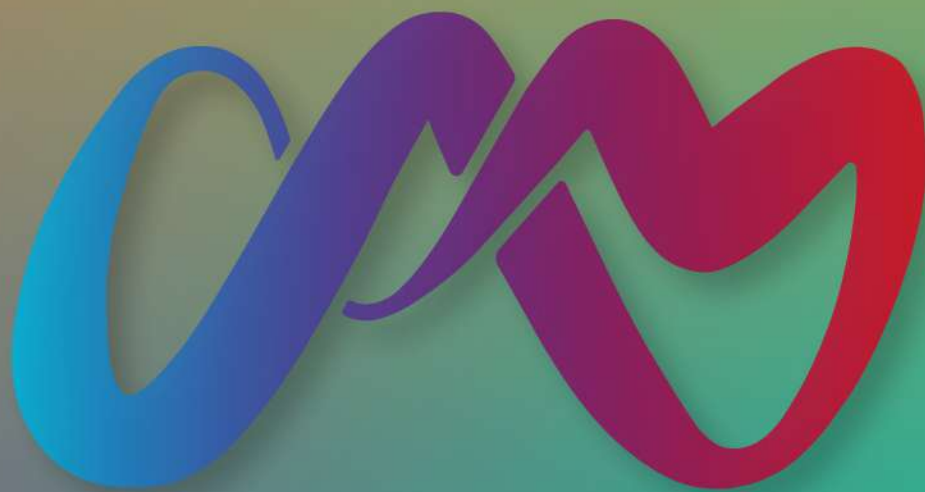


#MUM

NOVIEMBRE24



MUM



UNIVERSIDAD DE MENDOZA
FAUD - Carreras de Diseño



DISEÑO FAUD



Arquitectura Anónima

KIDS ON
COFFEE



¿Qué es el Metaverso?

El Metaverso es un espacio descentralizado donde se integran mundos virtuales y las personas tienen una identidad digital. Muchos lo denominan como el siguiente nivel de internet y de las redes sociales, donde nuestra vida real (o física) confluye con la digital.

Aunque sea un entorno digital, está integrado en el mundo físico. No vivimos exclusivamente en el metaverso o en el mundo físico, sino que generamos experiencias en ambos mundos.

Para que sea metaverso, es imprescindible poder comunicarse entre usuarios y comprar y vender; "desarrollar una vida normal en el entorno digital".

Antecedentes

El primer registro de la palabra metaverso (en inglés, metaverse) data de 1992, cuando el autor estadounidense Neal Stephenson la utilizó en su novela de ciencia ficción *Snow Crash*. En ella, el metaverso hacía referencia a un mundo virtual en el que la gente utilizaba avatares para escapar de una realidad distópica.



Antecedente videojuego de simulación social "Los Sims".

Con la definición de Collins, un antecesor de los metaversos serían videojuegos de simulación social como *Los Sims*, en el que los jugadores podían personalizar sus personajes, diseñar sus casas y hacerlos interactuar sin ningún objetivo definido.

La siguiente evolución del modelo añade el componente social, gracias a una conexión a Internet, que permite interactuar con otros jugadores en tiempo real. Es el caso de juegos como *Second Life*, *Grand Theft Auto* o *Minecraft*. Todos ellos pertenecen a la categoría de juego libre o sandbox, en inglés, en los que el jugador tiene un alto grado de libertad para crear y moverse por todo el juego sin limitaciones. El metaverso no es gaming, sino que es una extensión de nuestra vida.

Decentraland

Decentraland es una plataforma de realidad virtual descentralizada 3D que consiste en 90601 parcelas de tierra. La propiedad virtual en decentraland son los NFT que se pueden comprar por medio de la criptomoneda MANA, que está basada en la Blockchain de Ethereum.

Con esta criptomoneda, los usuarios pueden comprar parcelas dentro del metaverso, comprar y vender creaciones (NFT) y hacer sus propias edificaciones en 3D.



Metaverso Decentraland



Find out what Decentraland has in store for the year in the 2022 Manifesto. Tldr: desktop client, social and voice chat improvements, linked #NFTs as wearables, tokenized emotes, smart wearables, mobile app prototype and, oh yes, a #VR client! decentraland.org/blog/announcem...



2:22 p. m. · 1 feb. 2022

4,4 mil · Responder · Copia enlace

Leer 1,9 mil respuestas

Con la introducción de la tecnología blockchain es posible comprar y vender activos digitales (NFT) igual que si fueran artículos físicos.

De esta manera, el propietario de un vestido virtual, por ejemplo, podría usarlo para vestir a su avatar en cualquier plataforma, de la misma manera que en la calle puede llevarlo para ir al cine o a trabajar, y también podría venderlo.

METAVERSO Y DISEÑO

En esta futura realidad virtual, el diseño va a jugar un papel protagonista. De hecho, los diseñadores más avanzados ya están aprovechando esta sinergia y tendencia a la que vamos a bautizar como Meta-Diseño, donde el Diseño y Metaverso son reales.

METAVERSO Y MODA

Metaverso Fashion Week

El 24 de marzo del 2022 se realizó el Metaverso Fashion Week, una primera entrega llevada a cabo por la plataforma Decentraland. Firmas como Dolce & Gabbana, Tommy Hilfiger y Etro estuvieron presentes.



Etro en el Metaverso Fashion Week



NFT y Dolce & Gabbana



Thalia
@thalia · Seguir



Me arriving at my first #MFW in @decentraland pioneered by @UNXD_NFT & @VogueArabia 🎉📸



7:48 p. m. · 24 mar. 2022

504 Responder Copia enlace

Leer 68 respuestas

Para poder acudir a él, había que entrar en una dirección URL y acceder como invitado.

El siguiente paso, era la personalización de un avatar; nuestra identidad virtual. A partir de ahí, se podía 'entrar' en el pop-up de Dolce & Gabbana ubicada en lo que han llamado "El distrito de la moda de lujo" que hay en Decentraland.

La moda y el metaverso

Si bien existe el consenso general de que el arte no tiene una función en la vida diaria clara (aunque podemos hablar de beneficios psicológicos varios), la ropa sí tiene una misión cotidiana ineludible: la de vestirnos.

Lo primero que se hace en los juegos de realidad virtual, al igual que en muchos otros, es personalizar tu avatar. Personalizarse y construirse; y la moda construye identidades, lanza mensajes.



Experiencia Gucci Garden en Roblox



Zapatillas Nike en el Metaverso

Moda digital

Existen marcas que están trabajando la moda digital, lanzando colecciones exclusivas para usuarios de diferentes juego y aplicaciones. Zara lanzó en diciembre de 2021 su primera colección para avatares, que se comercializa a través de Zepeto, una aplicación de chat móvil donde los usuarios interactúan a través de avatares en diferentes mundos.

La marca Gucci, por otro lado, creó en 2021 un espacio digital temporal en la plataforma de videojuego Roblox. Otro ejemplo es Nike y su mundo virtual llamado Nikeland.

METAVERSO Y EL INTERIORISMO

Metaverso y el diseño de interiores

Si el metaverso es un mundo virtual al que nos conectamos utilizando una serie de dispositivos que nos hacen pensar que realmente estamos dentro de él, interactuando con todos sus elementos; desde el punto de vista de las marcas y el interiorismo, hablamos de una nueva experiencia sensorial e innovadora para conectar con los usuarios.



Fabían Níguez ha creado un palacio de inspiración clásica para el metaverso

Aitistock: el futuro del interiorismo digital

El palacio de Fabían Níguez se ha concebido para funcionar como lugar de encuentro en este mundo virtual, basándose en las texturas disponibles en Aitistock, una empresa valenciana que funciona como un banco de texturas creadas utilizando la inteligencia artificial, que se abre camino en el metaverso. La idea del palacio, es que termine albergando exposiciones o museos virtuales.

Mars House de Krista Kim

De estructura y apariencia futuristas, Mars House no es más que un modelo digital 3D que solo se puede disfrutar en realidad virtual. Una propiedad intangible que se vendió por medio millón de dólares.

Mars House es obra de la artista digital Krista Kim. Un activo digital único usado por la tecnología Blockchain. La diseñadora digital está absolutamente convencida de que en un futuro no muy lejano la realidad virtual aumentada será el estilo de vida de la humanidad.



Mars House de Krista Kim

Diseño argentino en el metaverso



Winter House de Andrés Reisinger

El diseñador argentino Andrés Reisinger diseñó la "Winter House", un edificio virtual para el Metaverso. El edificio virtual, diseñado en tonos rosa e interiores claros, se basa en una estructura de hormigón que hace que parezca flotar sobre el suelo.

METAVERSO Y EL DISEÑO GRÁFICO

Diseño gráfico en el Metaverso

La industria del marketing se compone de gráficos bidimensionales, , publicidad y todo el marketing se consume actualmente a través de computadoras 2D planas, televisores y pantallas móviles. Debido a esto, el metaverso romperá los límites del diseño gráfico. Los diseños a nivel de superficie de hoy tendrán que ser reconsiderados para encajar en una dimensión de 360 grados que el metaverso está creando para el mañana.

Sin embargo, algunas empresas ya están redefiniendo las primeras etapas del establecimiento del metaverso, con más de 26 millones de auriculares VR vendidos en todo el mundo, algunas empresas pueden sentar las bases para la tecnología que seguramente prosperará en los próximos años.



Según expertos, las tecnologías actuales utilizan datos bidimensionales, por lo que los diseñadores gráficos del medio deberán adaptar su enfoque de diseño para así extender el marketing de hoy al marketing del mañana.

Gafas de realidad virtual para diseñar.

HoloLens

En 2016, Microsoft desarrolló las gafas HoloLens, una combinación de realidad aumentada y diseño holográfico para permitir a las empresas “resolver problemas en tiempo real”. A través de una gran cantidad de sensores ópticos, micrófonos, cámaras HD, sensores de luz y la “Unidad de procesamiento holográfico” pueden detectar el diseño espacial de una habitación real en la que se encuentra e incorporar hologramas en ese entorno.



Experiencia del usuario



Estas gafas no solo permiten ver visualmente, trabajar e interactuar con las tareas a través, sino que también le permiten hablar con colegas en Skype y visualizar sus avatares en su espacio virtual, creando un entorno colaborativo sin fronteras.

El diseño UX/UI será uno de los protagonistas de este nuevo universo en cuanto a la experiencia del usuario.

**CÁTEDRAS DE DISEÑO
Y MUM**

PROPUESTA: Muestra Final

Todos los años, al finalizar el ciclo lectivo, en las Carreras de Diseño se realiza la muestra de fin de año donde los alumnos exponen los trabajos finales realizados durante el 2º semestre. Este año la propuesta es enmarcar la muestra final con la temática del Metaverso.

MUM - Festival de Diseño

MUM es el proyecto que enmarca la muestra de fin de año de las Carreras de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño; Diseño Gráfico, de Interiores y de Indumentaria.

Este año el proyecto tiene como temática el Metaverso y la Realidad Aumentada, por lo que la idea principal es no solo utilizar como línea estética el Metaverso, sino poder mostrar trabajos de alumnos en el espacio virtual. El evento también contará con un desfile, como los realizados en años anteriores, y la participación de bandas en vivo y foodtrucks.

Para la realización del evento, MUM ha dispuesto tres moodboards con estéticas diferentes. La propuesta es que dentro de cada cátedra los alumnos puedan optar por uno de estos tres, y trabajar haciendo una bajada conceptual en la cátedra.



El Metaverso como temática del concurso

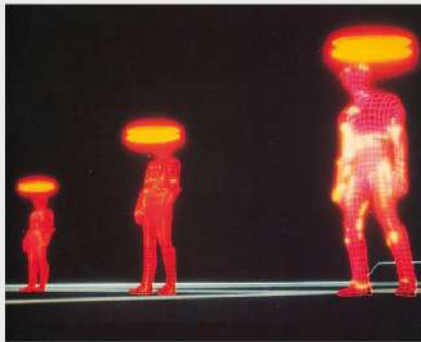
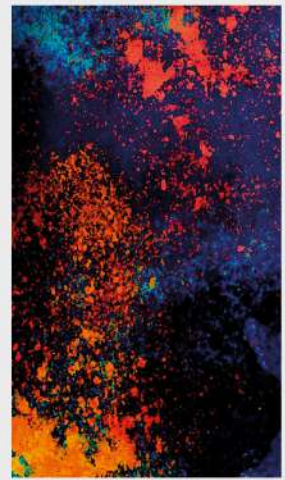
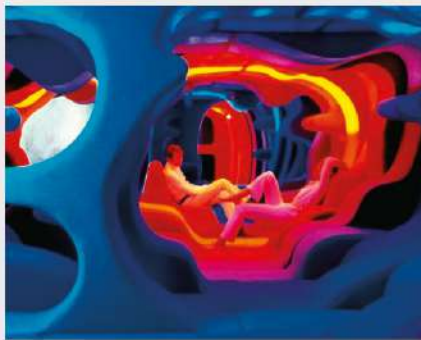
Como hemos comentado anteriormente estos moodboards funcionarán como grupos para la organización del evento para evitar la separación de los alumnos en cursos de 1° a 4° año y lograr así mayor integridad y un formato diferente sobretodo durante la organización del desfile.

Desde ya agradecemos a los profesores de las cátedras por participar del evento, y quedamos a disposición por cualquier consulta acerca de la modalidad de la muestra. A continuación les dejamos los moodboards que también podrán encontrar en las redes de @mum.disenio

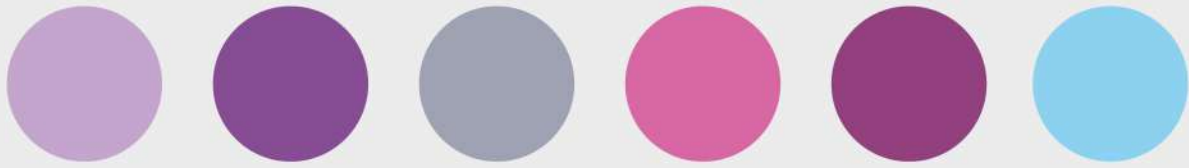
#MUM



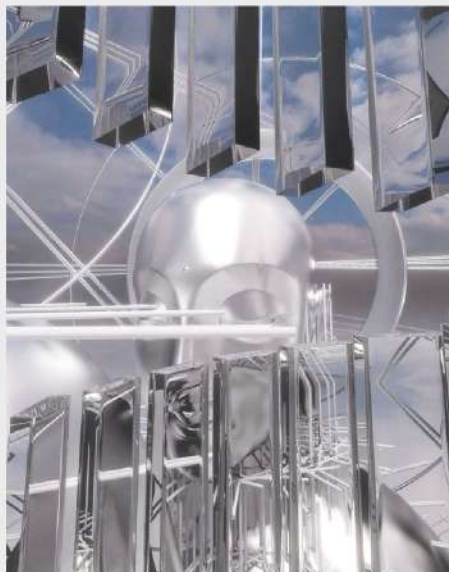
MOODBOARD 1



#MUM



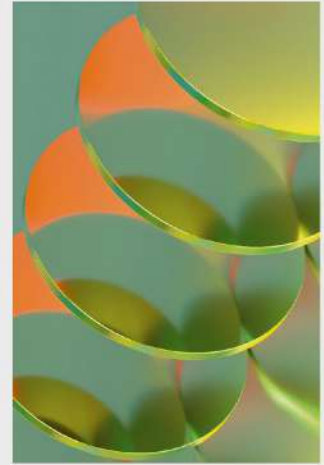
MOODBOARD 2



#MUM



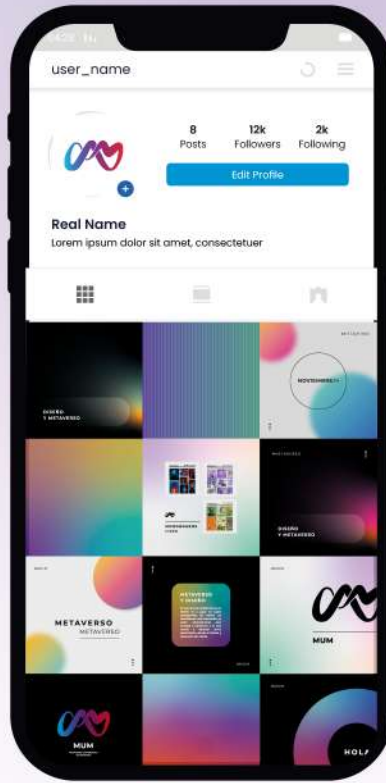
MOODBOARD 3



DISEÑO DE LOGO Y REDES DE MUM

Logo

La propuesta de logo fue diseñada por alumnos de 4° año de licenciatura especialistas en diseño gráfico. La propuesta tiene como inspiración el Metaverso, la Realidad Aumentada, y representa el infinito. La paleta de color utilizada conjuga la temática y relaciona los tres moodboards propuestos.



Redes

El diseño de redes se realizó con la estética del metaverso, manteniendo la paleta de color, y serán de uso exclusivo mostrar el proceso de diseño de los alumnos. Luego del evento quedarán suspendidas.. Estas ya estan disponibles en instagram: @mum.disenio