.UBA 200 IALAB

PRIMER DIPLOMADO DEL MUNDO EN

METAVERSO Y GAMING

Enfoque Axie Infinity

Con el auspicio de

Axie Infinity puzzle. SUBA

INICIO
20 DE ABRIL 2022

MODALIDAD VÍA ZOOM Y TWITCH

DÍA DE CURSADA MIÉRCOLES 17 A 21 HS

128 HORAS DE DURACIÓN

CONOCÉ MÁS

#MetaverseLAB

DIRECCIÓN

Juan Gustavo Corvalán

SUBDIRECCIÓN

Lucía Bellocchio

Cecilia Danesi

Agustina Pérez Comenale

Matías Solina

Lautaro Vasser

COORDINACIÓN

Giselle Heleg

María Victoria Carro

PROFESOR ESPECIAL INVITADO

Axie Lima

.UBA 200 IALAB

OBJETIVOS

El programa explora los retos, las oportunidades y desafíos del metaverso y del gaming. Desde una perspectiva multidisciplinaria, se abordan diferentes aspectos desde un plano teórico, experimental y práctico. A partir de un enfoque equilibrado, se busca explorar los matices de los lados luminosos y oscuros del gaming y del metaverso. Se abordarán los nuevos modelos de negocios, puestos de trabajo, oportunidades, desafíos regulatorios y nuevos paradigmas de aprendizaje.

REQUISITOS DE APROBACIÓN

- 75% de asistencia

- Presentación de un trabajo final. Es condición de aprobación del curso, la elaboración de una monografía consistente en un proyecto de creación de metaverso o de modificación de uno ya existente, a partir de los contenidos vistos durante el programa, basado en explorar los aspectos, oportunidades, desafíos y problemas del metaverso y del gaming. Además, se deberán proponer soluciones o recomendaciones a problemas que puedan surgir a partir del establecimiento de un marco teórico aplicable.

PROGRAMA

Unidad 1.
Introducción al metaverso y al gaming

Conceptos y nociones generales del metaverso. Mundos del metaverso. Diferencias entre el mundo virtual y el físico. Elementos. Aspectos claves. Presencia, interoperabilidad y estandarización. Metauniversos. Análisis de la tecnología subyacente: redes de Blockchain, beneficios y desventajas. Gaming. Conceptos y modelos. Pay-to-play, pay-to-win, play-to-earn. Introducción al blockchain y al NFT (tokens no fungibles). La lógica de "not custodial" en los NFT. Activos digitales y su naturaleza. Conceptos y alcances. Funcionamiento. Realidad virtual y avatares digitales.

Unidad 2.
Nuevo paradigma virtual y digital

Bienes virtuales. Economía virtual P2P. Negocios virtuales. Micro-pagos. Tres eras claves de las comunidades de internet. Era 1.0: Netscape. Era 2.0: Facebook. Era 3.0: Decentraland. Transición de la web 2.0 a la web 3.0. Diferentes formas de interacción, organización, medios, infraestructura y control. Relación B2C y P2P.

Unidad 3.
Evolución del metaverso y del gaming

Historia, evolución y futuro. Incidencias en el trabajo, el juego, el estudio y las compras. Oportunidades y desafíos. El gaming como empleo. Orígenes y evolución. Futuros puestos de trabajo.

Unidad 4.
Desafíos y oportunidades

Igualdad y no discriminación. Afectación de la imagen corporal. Brecha tecnológica y digital. Oportunidades en las diferentes profesiones. Pérdida del sentido del tacto. Código de ética.

Unidad 5.
Inteligencia artificial, metaverso y gaming

Concepto de la Inteligencia artificial, aspectos básicos y tipos. Inteligencia artificial aplicada al Metaverso. Automatización en los sistemas de inmersión.

Unidad 6.
Aspectos jurídicos del metaverso

Del control centralizado por parte de las grandes empresas tecnológicas a los usuarios de manera descentralizada. Términos y condiciones de las plataformas. Regulación descentralizada: decisión de las reglas virtuales de propiedad colectiva por parte de los propios usuarios. Smart contracts y tokens de participación y gobernanza. Estructuras auto-soberanas : DAO. Resolución de conflictos. Derecho del consumidor y derechos digitales. Propiedad intelectual, derecho de autor y contenido generado. Derecho comparado.

Unidad 7.
Metaversos, gaming, economía y empresas

Criptoeconomía. Economías de la nube criptográfica y economías nativas de internet. Concepto, nociones y alcances. Oportunidades y riesgos. Empresas de la web 2.0 y 3.0. Nuevos modelos de negocios. Monetización de inversiones y esfuerzos. Redes abiertas vs. Redes cerradas. Plataformas 1.0, 2.0 y 3.0. Controles. Nueva experiencia del comercio electrónico. Galerías de arte, oficinas digitales, juegos, publicidad digital y contenido patrocinado. Protocolo descentralizado, nube descentralizada y gobernanza descentralizada. Tokenización y NFT. Real Estate virtual. Desarrollo de nuevos mercados emergentes.

Unidad 8.
Axie Infinity y modelo scholarship

Cómo jugar y cómo ganar dinero. Características de los Axies –genética, clases, partes del cuerpo– y su reproducción (costos de reproducción, especies más rentables, partes que no se pueden pasar a las crías). Tokens fungibles del juego (criptomonedas: SLP y AXS) y variables correlacionadas con la variación de su valor. Partes del juego (batallas y generación de recursos en tierra) y estrategias para cada una de ellas. Lógica de scholarship.

Unidad 9.
Otros casos de éxito

Algunos ejemplos de Metaversos exitosos: The Sandbox, Decentraland, CryptoVoxels y Somnium Space. Proyectos de Microsoft, Apple, Meta y Roblox. Características de cada uno de ellos.

Unidad 10.
Metaverso y los Estados. El ámbito público

Metaversos en la prestación de servicios públicos. Salud, educación, cultura, atención al ciudadano. Beneficios, oportunidades y riesgos. El Caso Seúl. Instituciones diplomáticas.

Unidad 11.
Tecnologías desarrolladas en torno al Metaverso. Utilización de IoT

Tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada. Avatares fotorrealistas. Gafas inteligentes. Guantes hápticos de meta. Aspectos y desafíos de la interacción humano-computadora. Hologramas. Servicios adicionales: incorporación de APIs.

Unidad 12.
Delitos en el Metaverso

Problemas de responsabilidad penal. Las implicancias sociales en la Realidad Virtual. Diferencias con el mundo físico. Acosos sexual en la realidad virtual. Medidas seguridad y sanciones a los agresores. Leyes aplicables.

Unidad 13.
Metaverso y Género

La violencia basada en el género. Relación y puntos de encuentro con el metaverso y el gaming. Desafíos. Impacto del metaverso y del gaming en el futuro laboral de las mujeres. Iniciativas para impulsar la equidad de género en los entornos virtuales. Equipos multidisciplinarios y con perspectiva de género como piezas claves. El fenómeno de los sesgos algorítmicos de género en el metaverso y el gaming. Liderazgo femenino como factor de transformación.

Unidad 14.
Avatares

Género, diversidad y avatares. Autopercepción y representación de uno mismo. Identidad digital. Reproducción de estereotipos. Comparación de avatares de distintos Metaversos. Protección de datos personales. KYC (hay varias iniciativas de generar un avatar que puedas usar en varios metaversos y no uno en cada plataforma).

Unidad 15.
MetaLab y GamingLab

Los primeros laboratorios de metaverso y gaming en una Universidad Pública en el ámbito del Laboratorio de Innovación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Buenos Aires. Roles. Ecosistema de innovación. Áreas para la incubación y desarrollo. Proyectos de investigación. Método UBA IALAB. Objetivos, líneas de investigación y experimentación.

.UBA 200 IALAB

Con el auspicio de

Axie Infinity puzzle. SUBA