



Por [Ruth Martínez](#) . Consultora Estratégica en InnovaciónEducativa.

Más allá de un listado de posibles capacidades funcionales de la plataforma de Mundos Virtuales, cualquier desarrollo debería fundamentarse en la esencia de la propia web, garantía de su éxito: sencillez y democratización.

Dado que, en la actualidad, ningún proveedor de estas soluciones tecnológicas ofrece ni siquiera el 80% de las funcionalidades necesarias: seguridad en chat y voz, control de acceso, navegación fácil, herramientas de creación de contenidos 3D para usuarios no técnicos, e integración con el software de negocio de los usuarios, etc.; es deducible la fase inicial en la que se encuentra este mercado.

El éxito de los Mundos Virtuales dependerá de factores como la estandarización, plataformas de código abierto, comunidades activas y la solución de servicios que se ofrezcan a través de éstos.

En cuanto a los posibles usos de la plataforma de Mundos Virtuales, se debería seguir la premisa de mantener la sencillez de su uso, siguiendo un modelo fácilmente extensible a otros medios de comunicación.

Se debería construir una plataforma sencilla, con herramientas básicas, sencillas de utilizar e interoperables entre sí y entre sus desarrollos, para que otros usuarios las utilicen. Poner a disposición de los usuarios herramientas de construcción y creación y, no dar por sentado para qué van a ser utilizadas estas tecnologías.

Los analistas apuntan que focalizarse en la tecnología más que entender los requerimientos de los usuarios es uno de los motivos clave de fracaso.

La plataforma de Mundos Virtuales debe situarse en la Web social, dónde el usuario es el

centro y a su disposición tiene todas las herramientas para llevar a cabo las acciones que desee: crear una red social, un blog, un podcast, una nueva herramienta, un nuevo servicio, una nueva aplicación, etc...

El hecho de que en la actualidad la presencia en un Mundo Virtual se valore por la participación de una gran audiencia, hace recordar a los inicios de la web y las luchas por adquirir usuarios de AOL, CompuServe, Microsoft Network... hoy en día con una Internet abierta y accesible, no tiene sentido mantener una red cerrada y controlada.

Si mantener un avatar (representación virtual en 3D) distinto en cada uno de los Mundos Virtuales existentes (en la actualidad hay más de 200, aunque la mayoría en beta) o en una parte proporcional, no nos parece factible, el desarrollo de proyectos empresariales en diferentes mundos virtuales o en el propio con su tecnología específica, no puede ser sostenible en el tiempo.

Si imagináramos un Metaverso, abierto e interoperable, que ofreciera información y herramientas al estilo de la web actual y, más allá (integrable con realidad física, realidad aumentada, dispositivos móviles, etc..), llegaríamos a la conclusión de que cualquier desarrollo o negocio, que se lleve a cabo dentro de este contexto, tiene que ser consciente de que la explosión de Mundos Virtuales actual indica, ya no solo la transición desde las páginas web a espacios web, si no su integración, y que una presencia virtual de éxito comienza con las personas, no con datos de gráficos o comportamiento físico.

Los requisitos

La principal limitación es la falta de interoperabilidad de estos Mundos Virtuales y la tecnología que los soporta, cómo espacios cerrados, su capacidad de crecimiento se limita a las propias y limitadas capacidades de las empresas que los desarrollan o alojan.

La interoperabilidad tiene una gran importancia en la expansión de la Web 3D, para lograr que sea posible utilizar herramientas comunes y compartir contenidos que serán publicados a través de una interfaz de navegación estandarizada.

El desarrollo de una plataforma de Mundos Virtuales, deberá tener en cuenta:

- La diversidad de plataformas existentes y sus tecnologías asociadas.
- Registro único de identidad digital y virtual (OpenID).
- Transacciones basadas en estándares seguros.
- Definición de protocolos y formatos de archivo. (X3D, estándares ISO para gráficos de ordenador 3D en tiempo real).
 - Cliente universal, incluyendo navegadores 2D y 3D sobre varios tipos de dispositivos (móviles, gps, pizarras electrónicas, videoconsolas, televisores, etc.) con la capacidad de integrar Mundos Virtuales.
 - Integración con aplicaciones de negocio y educativas existentes y sus estándares (SCORM, IMS).

Un proyecto así debe basarse en estándares abiertos, garante de un mercado más competitivo, y de un desarrollo y evolución de las aplicaciones natural.

La existencia de especificaciones abiertas y normativas sobre la 3D, generalizarán su uso, y permitirá que cualquiera sea capaz de construir una aplicación o un Mundo Virtual que se conecte a otro, del mismo modo que html permite crear una página web conectada a otra.

En la plataforma de Mundos Virtuales será necesario crear y ofrecer las herramientas básicas que posibiliten el desarrollo de aplicaciones y servicios que permitan vincular las experiencias en la vida real con el Mundo Virtual creado o los Mundos Virtuales definidos. Permitir que a través del espacio 3D se puedan acceder a los servicios ya existentes, tanto de la Web 2.0, plataformas e-learning, cómo de la vida física, con aplicaciones en el Mundo Virtual que amplifiquen la interactividad y experiencia de los usuarios.