



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



ESCENARIO DE CONVERGENCIA TECNOCULTURAL, IMPLICACIONES EN EL DISEÑO - CASO METAVERSO

Autor: Silvia Milena Pérez Carvajal

Resumen:

El proyecto “Escenario de convergencia tecnocultural, implicaciones en el diseño – caso metaverso”, se centra en la metodología analítica deductiva, estudio de caso y observación digital participante (en un mundo de simulación en línea, que utiliza como asunto específico SL). Métodos utilizados con la intención de profundizar en aspectos técnicos y conceptuales en un escenario de simulación, aquellas plataformas digitales con características propias de las redes sociales que despliegan tendencias o retos para el diseño, y al mismo tiempo son procesos o relaciones inherentes a la cultura, experimentadas de manera natural en este tipo de entornos virtuales. Son dinámicas que se dan actualmente por la incorporación y facilidad de acceso a las tecnologías que generan nuevas formas de representación y comunicación, y por el sin número de medios que han traspasado los límites para los que inicialmente fueron creados: la afluencia de la tecnología en la vida cotidiana, la hibridación de entornos digitales que soportan múltiples posibilidades, los espacios de simulación con características que van más allá de modelos tradicionales basados en el hipertexto³. Estos son fenómenos que ilustran lo que ahora conocemos como convergencia digital, espacios que originan una mutación de dinámicas propias del diseño y de los diversos componentes que configuran nuestra cultura en general.

Palabras Clave: Convergencia tecnocultural, convergencia digital, metaverso.