

OVER RUN EXPERIENCE



Facultat
de Ciències
de la Salut

Daniel Larrubia Cañas

Trabajo final de Grado.

Docente: Enric Maria Sebastiani Obrador

Curso: 4rt CAFE

Fecha de entrega: 17/05/22

Contenido

1. Definición del tema.....	3
2. Marco teórico	4
2.1 Eventos deportivos	4
2.1.1 ¿Qué es un evento?.....	4
2.1.2 Tipos de eventos deportivos	5
2.1.3 Non tradicional Events.	7
2.2 Metaversos	8
2.3 OVER	10
3. Desarrollo técnico.....	11
3.1 Comprar el token OVR.	11
3.2 Comprar OVR Lands.....	14
4. Diseño de la carrera.....	15
4.1 Recorrido del circuito.....	15
4.2 Objetivo del recorrido.....	16
4.3 Experiencias virtuales	17
4.3.1 Baldwin.shine.founders.....	18
4.3.2 Baldwin.shine.miranda.....	19
4.3.1 Baldwin.shine.gigs	20
4.3.2 Baldwin.shine. ducks	21
4.3.3 Baldwin.shine.unpredictable	22
4.3.4 Baldwin.hostels.anarchy	23
4.3.5 Baldwin.shine gown	24
5. Conclusiones	25
4. Referencias bibliográficas.....	26

1. Definición del tema

En la actualidad, la concepción de nuestro mundo está viéndose alterada diariamente. Nos ha tocado adaptarnos a una vida rodeada de 4 paredes durante la pandemia producida por la COVID, países como el Salvador utilizan Bitcoin como moneda de curso legal, el teletrabajo se ha estandarizado como herramienta de gestión de grandes empresas.

Es momento de realizar cambios, es por ello que en el transcurso de este trabajo pretendo crear una idea deportiva jamás vista anteriormente, las Run Experiences.

El concepto run experiences hace referencia a recorridos populares, entre 5 y 10 kilómetros, aptos para todos los públicos donde el principal objetivo es vivir la experiencia de diferentes elementos VR (realidad virtual) distribuidos a lo largo del recorrido a través de los metaversos.

Tras esta breve descripción de este concepto, entiendo que surgen multitud de dudas y términos que tal vez no hayamos escuchado nunca o estamos muy poco familiarizado con ellos, durante el marco teórico se profundizaran dichos conceptos.

OVER RUN EXPERIENCE nace junto al concepto de los non- tradicionales events, eventos deportivos que van más allá de la competición. En los non traditional events los participantes buscan vivenciar experiencias únicas e irrepetibles, centrándose así en la propia vivencia que obtiene el participante durante el evento dejando así de lado el afán de competir y ser el mejor. Gran parte de ellas suponen retos, ideas extravagantes y conceptos innovadores.

La particularidad que obtiene este non tradicional event es la introducción de elementos de realidad virtual en los que los participantes podrán interactuar con ellos gracias a los metaversos que se desarrollan en la tecnología blockchain, principal sistema de las criptomonedas.

Hoy en día la palabra metaverso está cogiendo gran impacto dentro de nuestra sociedad, empresas como Facebook están destinando gran parte de sus recursos humanos en crear un metaverso llamado Meta, Mark Zuckerberg es consciente de las posibilidades que estos mundos virtuales nos pueden dar en un futuro.

Para demostrar la oportunidad que existe con este tipo de tecnología voy a mejorar un recorrido popular que existe en mi localidad, Sant Feliu de Llobregat. En su día, el ayuntamiento diseñó un recorrido cultural abierto a cualquier persona para fomentar el deporte. En el suelo podemos encontrar diferentes racholas que indican la dirección que uno debe tomar para continuar con el recorrido y junto a la flecha aparece un código QR que nos facilita una breve explicación del lugar en el que estamos.

La propuesta del ayuntamiento es correcta pero la realidad es que nadie realiza ese recorrido ni da uso a los Códigos QR, con OVER es posible modernizar la idea principal que tuvo el ayuntamiento. Para entender OVER hay que imaginarse el planeta tierra dividido por hexágonos, cada hexágono es un terreno que los usuarios pueden comprar e introducir cualquier tipo de información que deseen: imágenes, videos, publicidad, obras de arte, etc.

2. Marco teórico

2.1 Eventos deportivos

2.1.1 ¿Qué es un evento?

El evento es un espacio “donde se reúnen hombres y mujeres en una especie de celebración colectiva, para asistir a un espectáculo deportivo o cultural (Ferrand,1995)” favorece los intercambios, las relaciones, la convivencia y permite salir de la rutina. Ayuda a mantener la fuerza del factor relacional y además, está dotado de un valor simbólico: lleva a cierto grado de afectividad personal o social y crea identidad con referencia a las expectativas.

La función principal de un evento es comunicar para una marca, una empresa, un producto, una colectividad, o una asociación, mediante la reunión festiva de personas en torno a un espectáculo. La comunicación del evento es una potente herramienta, que se encarga de transmitir un mensaje, de impresionar, de deslumbrar, de conmover, etc... A través del evento. (Ferrand, 1995).

Una actividad deportiva pasa a ser un evento cuando reúne unas características que en particular se identifican porque tienen un nivel de organización mayor. Gammon (2011) en su libro *Eventos deportivos: Tipologías, personas y lugares* clasifica las características

de los eventos deportivos en: características de eventos de la literatura y características de los eventos percibidos por el público.

Taula 1: Características de los eventos

Características de eventos de la literatura	Características de los eventos percibidos por el público
Atracción de turistas o desarrollo turístico	Número de asistentes
Ser de duración limitada	Atención internacional
Ser una ocurrencia única o poco frecuente	Mejora de la imagen y orgullo de la región anfitriona
Genera consciencia, imagen o perfil de una región.	Crear una experiencia emocionante.
Atraer la atención de los medios	
Tener un gran impacto económico	
Ser algo fuera de lo común o único	

Adaptado de Jago y Shaw (1999)

Uno de los conceptos más importantes y diferenciales en un evento es el tipo de deporte y la dificultad de práctica. Deportes que requieran una habilidad elevada hace que existan menos practicantes, por ello, este hecho puede repercutir en la cantidad de seguidores y asistentes al evento de dicho deporte.

2.1.2 Tipos de eventos deportivos

Según la clasificación de Gammon (2011) los eventos deportivos se dividen en:

- Mega eventos deportivos (*Mega sport events*).

Los mega eventos deportivos son aquellos que generan un extraordinario nivel de turismo, prestigio o impacto económico para la comunidad, lugar u organización. Rooney (1988) cree que los mega eventos muestran características distintivas y vinculadas a la tradición, la cobertura mediática internacional, la historia de creación de mitos y la capacidad de desencadenar eventos adicionales como desfiles y festivales. Los Juegos Olímpicos y la Copa Mundial de fútbol son claros ejemplos.

- Eventos deportivos emblemáticos (*Hallmark sport events*).

El término evento emblemático se usa comúnmente para describir un evento que se convierte en sinónimo del lugar en el que tiene lugar (Getz,1992). Un claro ejemplo de un evento que haya asumido este distintivo es el caso del campeonato de tenis Wimbledon, ya que el propio nombre de la competición hace referencia al lugar donde se desarrolla el evento, en este caso hablamos de la ciudad londinense.

Otro ejemplo que encontramos en el libro de *Eventos deportivos: Tipologías, personas y lugares* donde el deporte ayuda en la promoción turística es en los lugares donde los equipos deportivos sumen un icono emblemático con la ciudad donde compiten. Clubes como el Manchester United, Liverpool FC y el Baltimore Orioles regularmente atraen a miles de visitantes, muchos de ellos suelen quedarse más de una noche (Hinch y Higham, 2001). Además, el interés mediático global que generan estos clubes establece firmemente el reconocimiento de dónde se llevan a cabo los partidos y, por lo tanto, crea una sinergia entre lugar y evento deportivo.

- Patrimonio deportivo, desfiles y festivales (*Sports heritage, parades and festivals*).

Existen eventos deportivos que se relacionan directamente con celebraciones, festejos e incluso el propio patrimonio cultura. Un evento deportivo puede denominarse festival cuando la participación de los espectadores es una clara firma del perfil del evento. Un claro ejemplo es la Crazy Pádel Cup, competición que reúne deporte, música y cerveza, un coctel dinámico que aclama a un perfil concreto de participantes.

Por otro lado, hay que incluir en estos tipos de eventos los desfiles que realizan los equipos de fútbol tras conseguir una gesta deportiva. Equipos como el Real Madrid, que redirigen el tráfico de una ciudad para poder realizar el recorrido en autobús hacia la diosa Cibeles, fuente emblemática donde una multitud aficionados esperan para celebran los títulos conquistados.

- Eventos deportivos comunitarios / pequeña escala (*Small-scale/community sports events*).

Los eventos deportivos a pequeña escala, como su nombre indica, son eventos de dimensiones inferiores a los términos relatados anteriormente. Este tipo de eventos abarcan una índole local, o en el mejor de los casos regional, y no requieren el mismo nivel de coste, riesgo y experiencia que exigen otros eventos de mayor escala.

2.1.3 Non tradicional Events.

Tras haber visto la clasificación que realiza Gammon sobre los tipos de eventos deportivos, queda clara la diferencia entre los distintos eventos deportivos existentes, pero la realidad es que el deporte es un concepto que se encuentra en constante desarrollo, es por eso que en este punto del marco teórico toca hablar de una nueva tipología de evento deportivos, los non tradicional events.

El término non tradicional event hace referencia a experiencias deportivas cuyo objetivo es crear una vivencia única y factible más allá del simple hecho de correr y cruzar una línea de meta.

Dentro de este concepto se encuentran 2 tipos de eventos en función del objetivo de los propios participantes: las carreras de obstáculos y las carreras temáticas.

Las carreras de obstáculos atraen a aquellos participantes que buscan una nueva oportunidad para mostrar su fuerza y habilidad. Por otro lado, las carreras temáticas atraen a aquellos que buscan cruzar la línea de meta por primera vez y celebrar el logro con amigos y familiares.

Un estudio realizado por ACTIVE.com destaca que los 3 principales motivadores para participar en este tipo de eventos son la diversión, la singularidad y poder realizarlo con amigos.

El factor de las redes sociales juega un papel muy relevante en este tipo de eventos, Christine Bohle (S/F), gerente de Eventbrite (empresa de gestión de eventos) afirmó: "Este tipo de eventos de resistencia alternativa son la combinación perfecta de diversión y fitness, y se crean pensando en grupos de amigos y familiares. Los participantes se

inscriben, se unen y quieren celebrar juntos, lo que explica por qué las redes sociales son un factor tan importante para el registro. El enfoque en la comunidad también es la razón por la que estamos viendo tanto crecimiento en desafíos de obstáculos y carreras temáticas”.

Asimismo, el estudio de ACTIVE.com muestra que el 50% de los participantes que corrieron un non tradicional run tendrían la intención el año siguiente de agregar más eventos temáticos y de obstáculos como planes de futuro. (R.Lamppa, 2014)

2.2 Metaversos

La palabra metaverso es la combinación del prefijo “meta” (que implica transcender) y la palabra “universo”, describe un hipotético entorno sintético vinculado al mundo físico. El término metaverso se acuñó por primera vez en una novela de ficción especulativa llamada Snow Crash, escrita por Neal Stephenson en 1992. En esta pieza, Stephenson define la palabra metaverso como un entorno virtual masivo paralelo al mundo real, donde los usuarios interactúan entre ellos con avatares digitales.

Según L.Hang Lee (2021) el metaverso es “un entorno virtual que mezcla lo físico y lo digital, facilitado por la convergencia entre Internet y la tecnología web, y la Realidad Extendida (XR)” (XR engloba la realidad virtual, la aumentada y la mixta).

Una vez se ha incluido la palabra metaverso en nuestro léxico toca proceder a ver la evolución de como la tecnología ha sido capaz de desarrollarse hasta llegar a crear estos entornos virtuales. La tabla que se muestra a continuación, recrea una línea temporal desde 1974 hasta 2021, en ella se muestran dos elementos claves, los elementos que se encuentran situados por debajo de la línea temporal son elementos propios de la evolución de la tecnología. Por el contrario, en la parte superior de la línea temporal aparecen los avances que se han llevado a cabo gracias a la tecnología de la época, y gracias a ello, nos ha acercado al concepto que se conoce a día de hoy como metaverso.

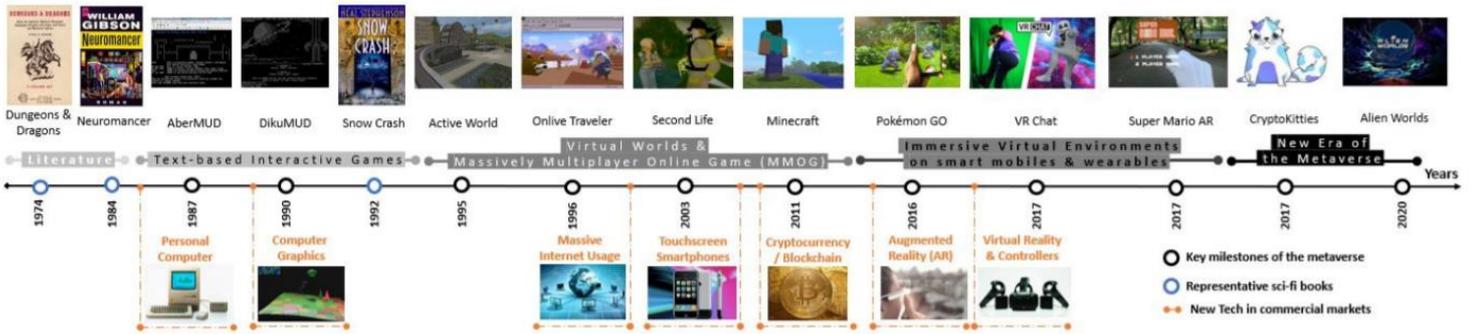


Figura 1: Línea de tiempo del desarrollo del metaverso de 1974 a 2020. L.Hang Lee (2021)

A través de la figura 1 se puede apreciar el “boom” tecnológico que desencadena en 1966 con Internet. En 2011 surgen las criptomonedas y Blockchain, un avance tecnológico que está a la altura de la creación de internet y, por último, en 2021 se puede añadir las Smart glasses, hardware que está desarrollando la compañía de Apple y que formara parte de esta nueva era de los metaversos.

Como desenlace de este apartado, vemos los dos aspectos clave de tecnología y ecosistema del metaverso que constituyen 14 áreas focalizadas.

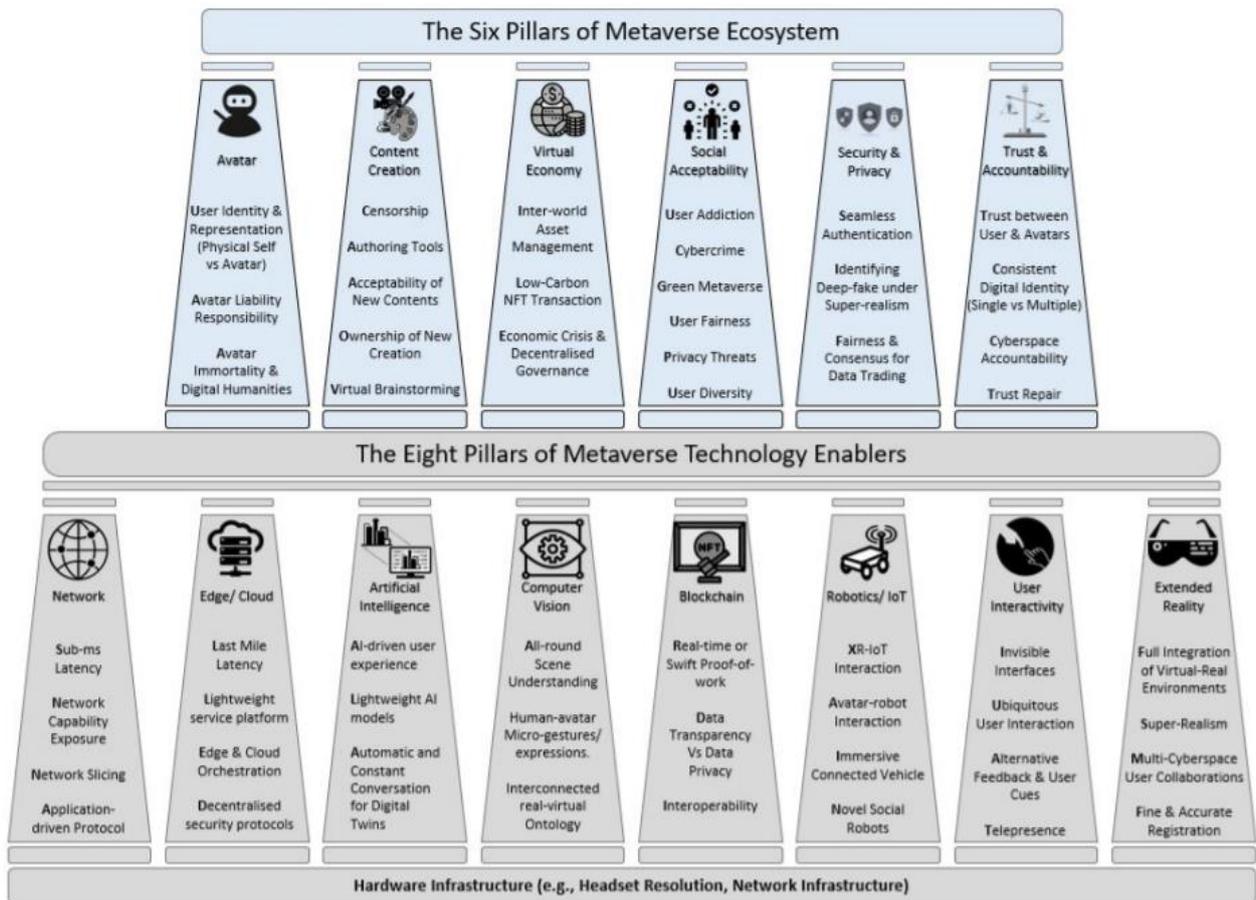


Figura 2: Tabla con las 14 áreas focalizadas. L.Hang Lee (2021)

2.3 OVER

OVER es una plataforma de RA (realidad aumentada) mundial de código abierto impulsada por la Blockchain de Ethereum.

OVER hace posible que los usuarios provistos de un dispositivo móvil o gafas inteligentes vivan experiencias interactivas de realidad aumentada personalizadas en el mundo real. OVER se puede definir como un nuevo estándar en realidad aumentada donde las experiencias se basan en la posición física del usuario.

OVER pone a disposición una capa digital compuesta por 1,6 billones que divide el planeta tierra en hexágonos llamados OVR Lands.



Figura 3. Imagen obtenida de la página oficial de OVER (<https://www.overthereality.ai/>)

Los usuarios pueden comprar las OVR Lands a través de una subasta donde el precio base es 10 \$ pagados en Tokens OVR. Los tokens OVR tienen un poder adquisitivo mínimo de 0.10 \$, por lo que independientemente del precio de los tokens OVR en el mercado, 100 tokens OVER siempre tendrán un valor mínimo de 10 \$ para comprar OVR Land.

Los propietarios de las OVR Lands pueden decidir qué tipo de experiencias experimentará el usuario una vez entre en la parcela. Estas experiencias hiperrealistas de RA hacen que el contenido virtual se fusione con el mundo real al involucrar al usuario. Además de mostrar elementos de RA, los propietarios también pueden vender o alquilar sus parcelas para obtener el token OVR. (OVER, 2021)

3. Desarrollo técnico

Tras analizar los diferentes elementos que componen este proyecto se va a proceder a realizar una breve explicación de como nosotros como individuos podemos hacernos poseedores de una de estas tierras ofrecidas por la compañía OVER.

3.1 Comprar el token OVR.

En primer lugar, es necesario obtener el token de la plataforma para acceder a las subastas públicas. Para ello hay que entrar en un Exchange, un punto de intercambio donde efectuaremos un swap de dinero Fiat a criptomonedas.

Existen diversos Exchanges para llevar a cabo este primer proceso, en este documento os voy a hablar de Binance. Binance nos permite comprar y alojar las criptomonedas en su plataforma, para ello es necesario registrarse y hacer un KYC (Know your Customer). El KYC es una práctica que utilizan las compañías para verificar la identidad del usuario a través de un reconocimiento facial junto a un documento de identidad, de este modo, la cuenta de Binance que vayamos a crear se va a asociar a la persona XXX con DNI XXX.

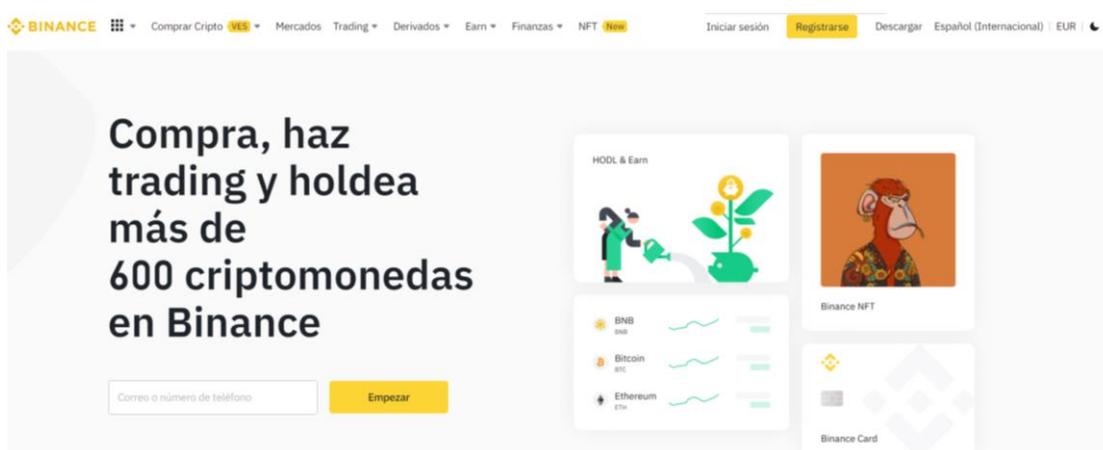


Figura 4: Página de inicio de Binance. Extraído de <https://www.binance.com/es>.

Concluido el registro, debemos comprar la moneda BNB. BNB es la moneda propia de la plataforma Binance. Esta criptomoneda utiliza la red Smartchain de Binance, una red rápida que nos permite realizar operaciones con un coste en comisiones inferior a la blockchain de Ethereum.



Figura 5: Logo de la moneda BNB. Extraído de Google Imágenes.

Una vez tengamos el BNB en nuestra cuenta de Binance, toca descargarse la billetera Metamask. Para quien no conozca esta billetera Metamask es una cartera de criptodivisas, permite almacenar nuestras criptomonedas y vincular esta wallet a diferentes aplicaciones para que puedan interactuar con nuestras criptomonedas.

A diferencia de Binance, la billetera de Metamask es una wallet descentralizada, cada cartera genera una serie de palabras que corresponden a una contraseña privada que exclusivamente conoce el creador de la wallet. Este conjunto de palabras recibe el nombre de semilla.



Figura 6: Ejemplo de semilla extraído de Google Imágenes.

Para descargarnos la billetera de Metamask necesitaremos buscar su extensión de Google Chrome. Una vez instalada ya estará operativa para depositar nuestras criptomonedas, en este caso el BNB comprado anteriormente.

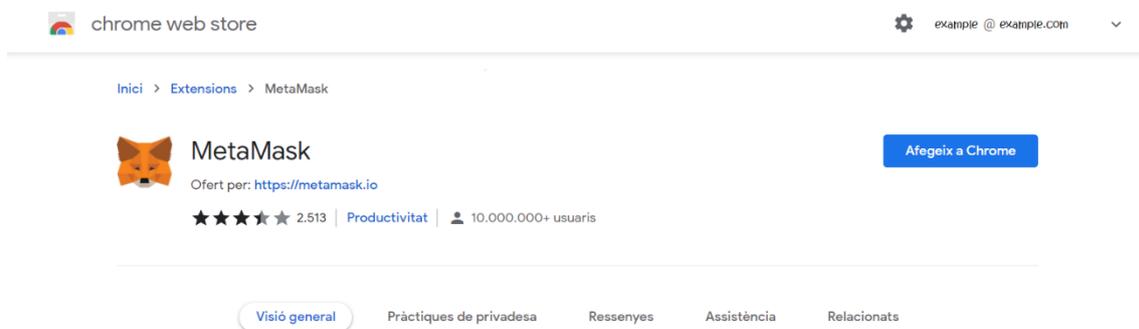


Figura 7: Extensió de MetaMask, extraída de la Chrome web store.

Con el BNB incorporado en nuestra nueva wallet, es momento de acceder a la página Pancakeswap, una plataforma que nos va a permitir obtener por fin el token de OVER.

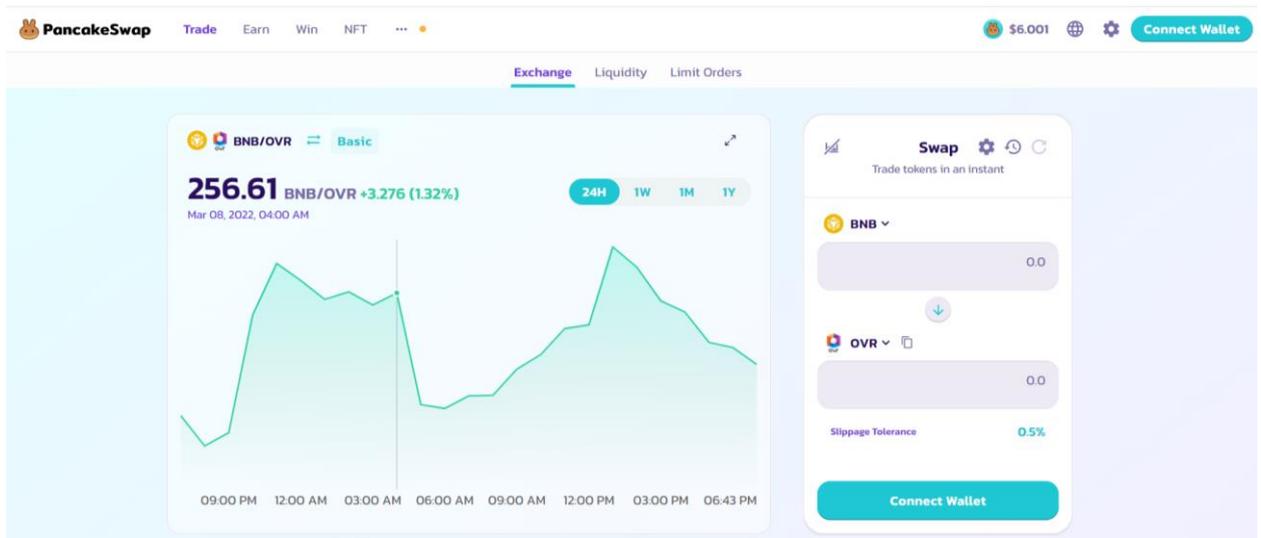


Figura 8: Intercambio de BNB a OVR. Extraído de <https://pancakeswap.finance/swap>

Al entrar a su página web nos encontramos el botón de connect Wallet, al seleccionar dicha opción tendremos la posibilidad de vincular nuestro Metamask con la plataforma. Una vez realizado este paso nos aparecerá la cantidad de BNB que tenemos depositado en la billetera, nosotros tenemos que escoger la operación que queremos ejecutar, en este caso intercambiar el BNB por el token OVER. Enhorabuena, acabas de obtener el token OVER, ahora el segundo paso es comprar las parcelas digitales.

3.2 Comprar OVR Lands

El Marketplace de OVER se halla en la página oficial de OVER mencionada anteriormente en el marco teórico de este trabajo. Repitiendo uno de los pasos anteriores debemos conectar nuestro MetaMask con la página web como se muestra en la siguiente imagen.

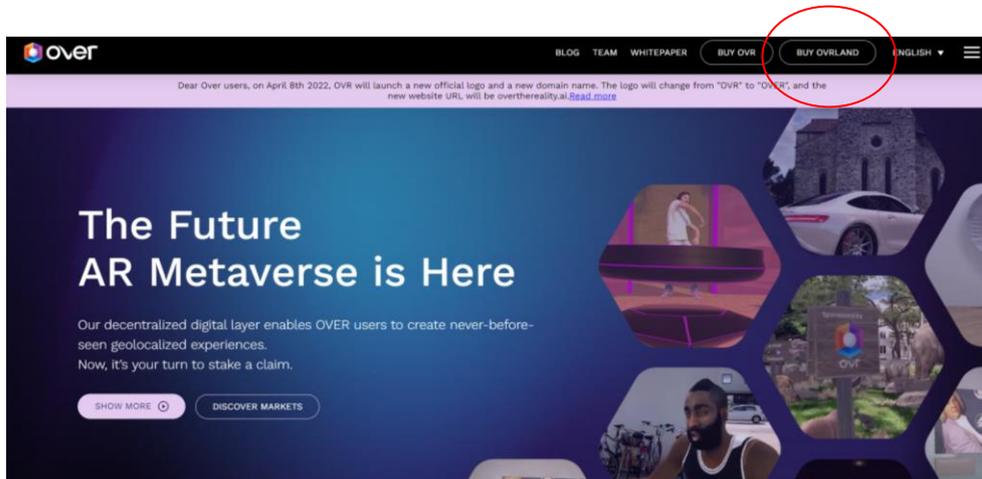


Figura 9: Acceder al apartado “Buy OVR Land”.

Tras entrar en el siguiente apartado estaremos dentro del Marketplace donde buscaremos iniciar una puja para obtener la parcela que más nos interesa, en este caso parcelas emblemáticas que coinciden con el recorrido de nuestra carrera popular.

Una vez termina la subasta, en caso de ser la persona que ha realizado la puja más elevada obtendrás la parcela digital. Los hexágonos que tengamos comprados aparecerán en el apartado “My Assets”. Cada OVR Lands está identificada con tres palabras únicas que permite a los usuarios identificar fácilmente que hexágono está explorando.

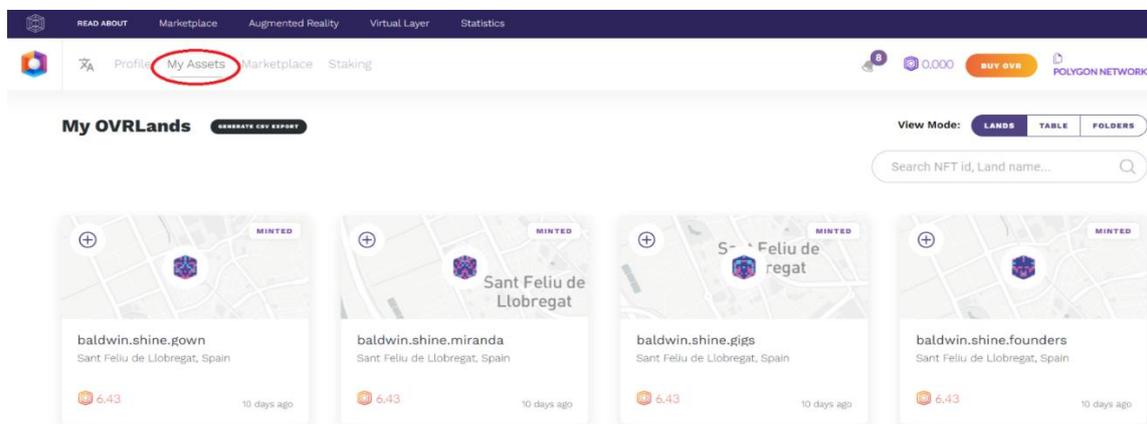


Figura 10. Fuente propia.

4. Diseño de la carrera.

4.1 Recorrido del circuito

Para la elaboración del recorrido se ha utilizado el mapa creado por el ayuntamiento de Sant Feliu de Llobregat que hace referencia a la ruta 1 del proyecto *Fes Salut*. Se puede observar en él que aparece una leyenda con diferentes elementos de interés para los participantes, se ha modificado alguno de estos iconos añadiendo así el logo de OVR durante el recorrido del circuito.



Figura 11. Mapa del recorrido OVER Run Experience. Fuente propia.

Cada hexágono está marcado con un número que marca el orden que hay que seguir en el transcurso del recorrido. Para facilitar la experiencia del participante, en la esquina superior derecha aparece el nombre de cada parcela, de este modo, sabremos en todo momento que la experiencia virtual que se está visualizando corresponde a nuestro circuito.

4.2 Objetivo del recorrido

Tras analizarlo a conciencia, me veo en la obligación de hacer una explicación sobre el propio objetivo del recorrido, así del porqué se han escogido dichas experiencias. En primer lugar, durante la elaboración del TFG se ha reflexionado mucho sobre qué tipo de experiencias se iban a utilizar, por un lado, se encuentra la vertiente de realizar un recorrido en el cual las experiencias de realidad virtual no poseen una relación entre ellas. Como puntos positivos se extraía que al no tener que centrar-sé en encontrar un vínculo directo entre los diferentes assets, se ganaría más tiempo y el objetivo principal sería mostrar elementos que crearan al futuro usuario la mayor experiencia de inversión que jamás pudiéramos aplicar empleando todo el potencial que nos ofrece el metaverso de OVR.

La otra vertiente expuesta sobre la mesa y que también obtenía una gran fuerza, era la de dejar de banda la idea de “sacar” el máximo potencial con las experiencias y buscar esa relación directa entre las experiencias virtuales. Los puntos positivos de esta propuesta era dotar al recorrido de una experiencia más allá, tecnológica y recreativa, si no que con esto pudiéramos generar un circuito en gran medida pedagógico enfocado a un tema en concreto.

Finalmente, y tras debatirlo mucho junto al tutor del presente trabajo, se ha optado por escoger la opción de crear un vínculo directo entre las experiencias para concebir un recorrido pedagógico destinado en gran medida a las familias con hijos en etapa escolar.

4.3 Experiencias virtuales

Las experiencias virtuales se han diseñado con el Web Builder, una función propia de la plataforma OVR donde se facilita a los usuarios poder crear un sinfín de elementos sin la necesidad de ser un desarrollador profesional. Utilizando el Web Builder se han importado diferentes assets directamente de la plataforma Sketchfab, una plataforma destinada íntegramente al modelaje 3D donde los artistas comparten sus obras en muchos casos de manera altruista.

Cabe destacar que sin los recursos que ofrece esta página web este proyecto no se podría llevar a cabo, ya que el propio autor de este documento no tiene los conocimientos necesarios para el modelaje en 3D.

4.3.1 Baldwin.shine.founders

La primera OVRland del recorrido, en ella aparece un robot junto a un portal. Como todas las carreras populares, el inicio de cada recorrido se ejecuta en un lugar amplio donde los participantes se colocan debajo de un arco inflable. Dentro del metaverso los límites están marcados por tus ideas / pensamientos, el objetivo es hacer volar la imaginación, expresar toda la creatividad posible para conseguir así que el usuario se sumerja en la inmersión que supone este nuevo concepto deportivo. De este modo, se ha cambiado el concepto de este arco inflable a algo más moderno y novedoso, un portal dimensional. Este portal está custodiado por un robot, una tecnología avanzada a nuestra época, balbucea en un constante bucle un sonido indescifrable para el ser humano.

El mensaje que nos quiere hacer llegar es el propio hilo conductor del recorrido, ante nosotros se encuentra un portal dimensional que el usuario ha de cruzar. Una vez el participante cruce el portal se verá inmerso en un viaje a través del espacio/ tiempo, donde podrá ver por primera vez acontecimientos jamás visto por el ojo humano.

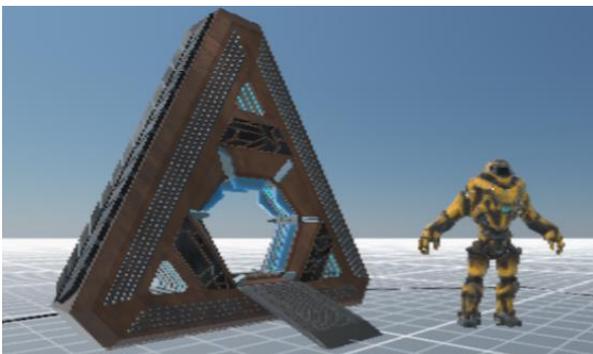


Figura 12. Asset del hexágono Baldwin.shine. gown. Elaboración propia a partir de andrekek.

4.3.2 Baldwin.shine.miranda

El segundo hexàgono del recorrido. En él se puede apreciar la figura de un tyrannosaurus rex, considerados por muchos el rey de los dinosaurios. Este rango es otorgado debido al hecho que fue el primer dinosaurio con este tipo de características (depredador, imponente y fuerte) en ser descubierto por la raza humana. Pequeña similitud con la vivencia que tendrán los usuarios de este recorrido.

Es por ello que en esta primera parada el participante aparece en la era Mesozoica, periodo en el cual vivieron los dinosaurios, hace más de 65 millones de años.

La elección de esta experiencia aparte del punto comentado anteriormente, es que el ser humano siempre ha tenido muy presente la existencia de los dinosaurios. Des de Hollywood se ha explotado la imagen de estos seres en la conocida saga de películas Jurrasic Parc & Jurasic Word, es una apuesta ganadora y esta experiencia seguro que transmitirá al usuario una vivencia singular.

Para concluir con la explicación, se le ha añadido sonido al objeto 3D para agregar realidad a la propia experiencia, puedes verlo, escucharlo, pero no tocarlo.

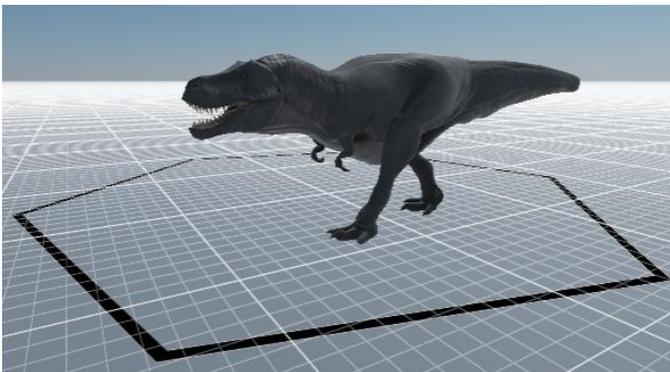


Figura 13. Asset del hexàgono Baldwin.shine.founders. Elaboración propia a partir de DailyArt.

4.3.1 Baldwin.shine.gigs

Pasamos de la era Mesozoica al Paleolítico, muestra de ellos es la experiencia virtual explicada a continuación. El mamut en su época fue el sustento de nuestros antepasados, grandes animales que nuestros antepasados cazaban para poder sobrevivir.

El diseño de este objeto 3D es algo más artístico que el dinosaurio anterior, el concepto de esta experiencia es recrear aquellas cacerías que se llevaban a cabo hace millones de años.

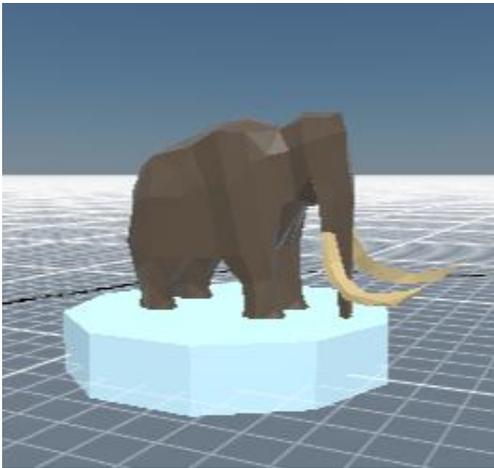


Figura 14. Asset del hexágono Baldwin.shine.miranda. Elaboración propia a partir del creador rkuhlf.

4.3.2 Baldwin.shine. ducks

En la Edad Antigua los vikingos conquistaron gran parte de la costa europea gracias a sus veloces embarcaciones llamadas Drakkars. En este hexágono se ha introducido un elemento vinculado con el medio acuático debido a que la ubicación en la que se encuentra coincide con una fuente pública. La fuente mencionada siempre esta desactivada es por eso que incluir esta experiencia de realidad virtual puede crear un nuevo atractivo turístico para las personas.

El objetivo es mostrar la relación directa que puede a ver entre la propia experiencia virtual y la propia ubicación, ya que estos dos elementos si son separados posiblemente pierdan sentido común. No tiene mucha lógica el hecho de mostrar una embarcación en medio de una carretera.

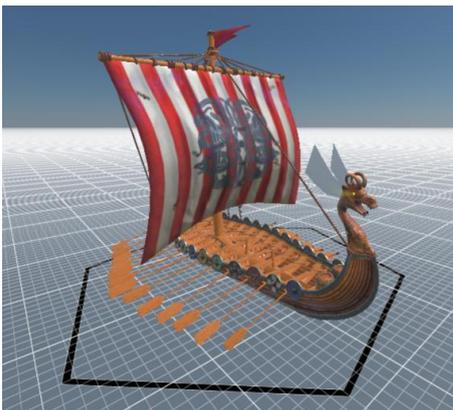


Figura 15. Asset del hexágono Baldwin.shine.ducks. Elaboración propia a partir de Georg Klein.



Figura 16. Fuente del parque Nadal. Extraída del perfil de Nati (Tripadvisor).

4.3.3 Baldwin.shine.unpredictable

Tras a ver visto un pequeño recopilatorio de las diferentes etapas de la historia como es el caso de la era Mesozoica, Paleolítico y Edad Antigua, el hilo conductor de las experiencias virtuales a raíz de este punto cambia radicalmente. El recorrido en las experiencias anteriores se ha centrado principalmente en mostrar elementos del pasado, de ahora en adelante, los assets van a mostrar elementos que corresponden a la Edad Contemporánea.

En esta experiencia el participante se encuentra en una situación que jamás ha vivido con anterioridad. Ante sí se encuentra el planeta tierra y la luna, rápidamente el participante es capaz de ser conocedor de que se encuentra en el espacio. Con el metaverso podemos llegar a tener el planeta tierra ante la palma de nuestra mano.

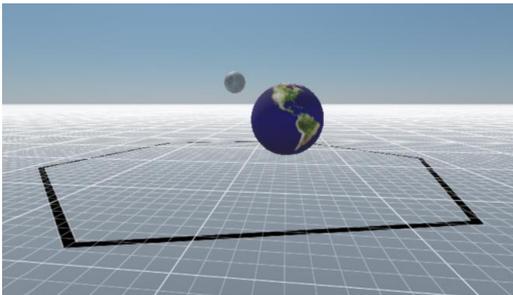


Figura 17. Asset del hexágono Baldwin.shine.unpredictable. Elaboración propia a partir de Sara Robisco.

4.3.4 Baldwin.hostels.anarchy

El siguiente punto se encuentra en un mirador, desde el se pueden observar los diferentes municipios que rodean Sant Feliu de Llobregat, en caso de hacer el recorrido por la tarde la siguiente experiencia cuenta con una posición privilegiada para ver la puesta de sol, algo que agrega valor ya que el participante podrá disfrutar de un momento mágico.

Para acompañar esta posible puesta de sol, se ha escogido una nave espacial. Funciona con energía solar y permitirá al usuario hacer su último trayecto dentro del metaverso.

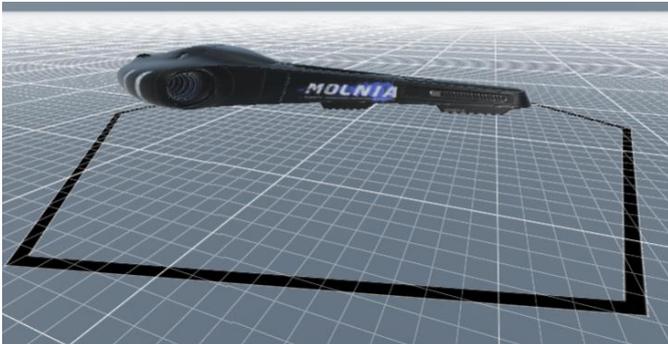


Figura 18. Asset del hexágono Baldwin.hostels.anarchy. Elaboración propia a partir de TuppysM.

4.3.5 Baldwin.shine gown

Última experiencia de la carrera, en este punto se cierra el recorrido circular. Los participantes de cualquier carrera popular están acostumbrados a cruzar una línea de meta, una cinta que puede cambiar de color, tamaño, grosor... En definitiva, siempre es el mismo elemento que se repite carrera tras carrera. Para seguir aportando novedades en este formato, los usuarios que finalicen el circuito serán evaluados por un robot que es capaz de medir las calorías quemadas durante el recorrido, calcular la frecuencia cardiaca y valorar tu nivel de satisfacción. Todo esto a través de un rayo láser que se proyecta desde su ojo.

El robot realmente no tiene esa función programada, pero invitamos al participante a seguir exprimiendo su creatividad dentro del metaverso y quien sabe si en un futuro la tecnología permita realizar este tipo de interacciones con el ser humano.

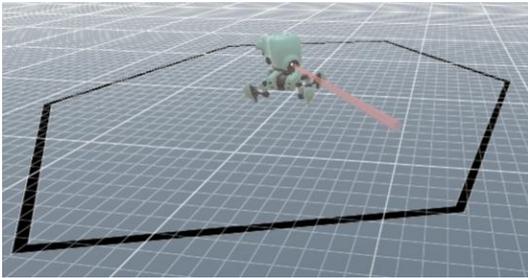


Figura 19. Asset del hexágono Baldwin.shine.gown. Elaboración propia a partir de Gouhadouken.

5. Conclusiones

De ahora en adelante queda abierta una brecha muy importante, este trabajo forma parte de un primer paso de lo que puede llegar a ser el metaverso para el deporte y las diferentes opciones que pueden llegar a existir para seguir promoviendo la actividad deportiva en este nuevo campo.

Hay que reconocer que a día de hoy existen ciertas limitaciones provocadas por la tecnología actual, los teléfonos móviles son una buena herramienta para visualizar este tipo de propuestas, pero la realidad es que entorpecen al usuario a la hora de hacer ejercicio, en este caso correr. Además, no todos los dispositivos tienen las mismas capacidades, con lo cual pueden a ver casos en que los participantes no tengan una experiencia suficientemente fluida como para disfrutar de esta propuesta deportiva.

En un futuro, aparecerán nuevos sistemas que facilitarán mucho y traerán comodidad a los usuarios como es el caso de las Smart Glases, un hardware que está desarrollando la gente de Apple.

Por último, ha habido ciertas personas que han tenido la oportunidad de vivenciar en primera persona la experiencia de realizar este recorrido interactuando con las experiencias virtuales.

Destacar que todas las personas han coincidido en que es una gran idea y que les ha ofrecido un aliciente motivacional a la hora de correr. Para finalizar, en el siguiente código QR se puede ver un video promocional que muestra el concepto explicado en este documento.



4. Referencias bibliográficas

- Gammon, Sean (2011) Sports events: Typologies, people and place. In: The Routledge Handbook of Events. Routledge, pp. 104-118.
- Lee, L. (2021, 6 October). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda. JOURNAL OF LATEX CLASS FILES, 14(8). <https://arxiv.org/abs/2110.05352>
- OVR. (2021). The Decentralized World Scale AR Metaverse. <https://docs.overthereality.ai/over-whitepaper/>
- Sketchfab. (2022). *Sketchfab - The best 3D viewer on the web.* <https://sketchfab.com>