

Minuta de Sesión 5



Exploreemos la Realidad Virtual

↓ Detalles

Ubicación: Auditorio Benjamín Ayechu

Fecha: 25/06/2024

Hora: 2:50 p.m. - 3:50 p.m.

Voluntario 1:

Voluntario 2:

↓ Desarrollo de Sesión 1

Tema Principal: Realidad Virtual, Retos y Oportunidades.

Participantes: Milagro Saira, Agner Quintero

Desarrollo de la Sesión

OBJETIVOS Y RESULTADOS (PROPUESTOS Y ALCANZADOS)

Mediante las oportunidades donde la panelista Milagros Saira destaca dos puntos:

- Educación y participación: Se muestra el ejemplo de las escuelas de multigrado como lo es en Chiriquí, Soló donde se integró un laboratorio de realidad virtual con el objetivo de que los chicos puedan interactuar con el material.
- Capacitaciones técnicas que permiten a los usuarios accesibilidad a distintos temas como meditación, salud y un tour virtual por medio del Metaguest.

Ejemplo: En Tierras Altas se ha creado un espacio turístico para promover el turismo local e internacional.

- Arquitectura: Visitas guiadas a distintos clientes antes de negociar un bien, mediante la realidad virtual.
- Simulación del desastre: Se trabaja con un tema ambiental; quiere decir, Como se vería un lugar durante los próximos 50 años.

JUSTIFICACIÓN EN RELACIÓN CON LA GOBERNANZA DE INTERNET

Realidad virtual, retos y oportunidades

Su relación con la gobernanza de internet se basa en que para la utilización de realidad virtual necesitamos internet.

Retos que enfrenta:

- Seguridad y privacidad: Uso de Facebook como app que integra realidad virtual, avatar, etc.
- Brecha digital: El equipo de realidad virtual no es muy accesible. Sin embargo, da muchos beneficios. Quiere decir que, mientras la tecnología avanza muchos de los usuarios no tienen accesibilidad a ello, y es ahí donde se crea una brecha digital.
- Estándares: No existe muchas regulaciones con la ley de protección de datos o protección a menores. Muchos menos tienen acceso a distinto contenido. Este contenido muchas veces no son aptos y crean efectos secundarios. Sin embargo, Metaguest es admitido a un control parental (Límites de tiempo realizado del padre hacia el niño etc).

METODOLOGÍA Y FORMAS DE PARTICIPACIÓN

Experiencia de realidad virtual

En la sesión 5 se llevo a cabo una actividad de experiencia virtual para todos los invitados, iniciando con una fila ordenada del público para que cada uno de ellos tuviera la oportunidad de vivir la experiencia de realidad virtual.

Se presento la prueba espacial en el artefacto de realidad virtual (lentes)

Culiminación: 3:45 pm

SESIÓN DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

La sesión 5 fue la más corta de todas las presentaciones. Por coniguiente, se abarco principalmente un poco de los puntos principales y la experiencia.

Sin embargo, se cedio la oportunidad a una de las becarias de la provincia de Darién, para que brindara algunas palabras de su experiencia en el YOUTH IGF para todos los presentes. Acto seguido se culmino la sesión con palabras de cierre de parte del STAFF del YOUTH IGF, agradecimiento a los patrocinadores, agradecimiento a los becarios agradecimeitno al grupo organizador, y se incentibo a seguir las redes sociales de esta maravillosa actividad para mantenerse al tanto de cualquier actualización.