



**INFORME DE LAS IV JORNADAS
TÉCNICAS DEL SECTOR IT:
METAVERSO: POSIBILIDADES Y
OPORTUNIDADES**

7 DE MARZO DEL 2023



INDICE

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | 4 |
| A) PLANTEAMIENTO OBJETIVOS INICIALES DE LAS JORNADAS TÉCNICAS..... | 4 |
| B) DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS..... | 5 |
| C) RELACIÓN DE LOS PARTICIPANTES DE LAS ACTIVIDADES..... | 6 |
| D) PERFIL DE LOS PARTICIPANTES..... | 6 |
| E) PERFIL DEL MODERADOR DE LAS JORNADAS..... | 6 |
| 2) MECANISMOS DE DIFUSIÓN DEL EVENTO..... | 7 |
| A) Landing page del evento..... | 7 |
| B) Otras plataformas de difusión..... | 7 |
| 3) MEDIDAS DE CONTROL Y SEGUIMIENTO DE LAS JORNADAS TÉCNICAS..... | 9 |
| A) INSCRIPCIÓN AL EVENTO..... | 9 |
| B) PLATAFORMA DE GRABACIÓN DE LAS JORNADAS..... | 9 |
| C) CUESTIONARIOS DE VALORACIÓN DE LAS JORNADAS..... | 10 |
| 4. CONCLUSIONES..... | 11 |
| A) ANÁLISIS DE LA ADECUACIÓN DE LA AGENDA DEL EVENTO Y DE LOS PARTICIPANTES DE LAS MESAS REDONDAS..... | 11 |
| B) ANÁLISIS DEL CONTENIDO DE LAS JORNADAS..... | 11 |
| C) ANÁLISIS DE LOS PERFILES DE LOS ASISTENTES..... | 14 |
| D) RESULTADO DEL CUESTIONARIO DE VALORACIÓN DE LAS JORNADAS..... | 15 |
| E) PROPUESTAS DE MEJORA/MODIFICACIÓN..... | 20 |
| 5. ANEXOS..... | 21 |
| A) PERFILES DE LOS PARTICIPANTES..... | 21 |
| B) PERFIL DEL MODERADOR/PRESENTADOR..... | 27 |
| C) REDES SOCIALES..... | 28 |
| D) VÍDEOS DEL EVENTO..... | 31 |

1. INTRODUCCIÓN

A) PLANTEAMIENTO OBJETIVOS INICIALES DE LAS JORNADAS TÉCNICAS

Estas IV Jornadas Técnicas del sector IT fueron impulsadas por el Convenio de colaboración existente entre el Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE), el Ministerio de Educación y Formación Profesional y la Comunidad de Madrid en el marco del Plan de Actuación Plurianual 2019- 2022 de los cinco Centros de Referencia Nacional de la Comunidad de Madrid, publicado por el BOE el 29 de agosto de 2019 por Resolución de 22 de agosto de 2019 y en el Plan de Trabajo anual 2022 del CRN de Desarrollo Informático y Comunicaciones aprobado el 3 de junio del 2022.

Este Plan de Trabajo establece la realización de esta 4ª Edición de las Jornadas Técnicas del sector IT con el objetivo de analizar y promover el conocimiento y uso de las oportunidades que ofrece el metaverso.

Un aspecto a destacar de estas jornadas, es que después de 2 jornadas técnicas realizadas en formato virtual debido a la pandemia ocasionada por el COVID-19, esta edición se realizó de forma presencial en la sede del CRN de Desarrollo Informático y Comunicaciones de la Comunidad de Madrid.

Los objetivos propuestos con la organización de las IV Jornadas Técnicas del sector IT, organizadas el 7 de marzo del 2023, son los siguientes:

- Establecer vínculos de colaboración entre las entidades del sector productivo del CRN.
- Detectar necesidades formativas y de contratación en las empresas del sector, en especial PYMES, desde la visión del cumplimiento de los objetivos de desarrollo sostenible.
- Identificar los perfiles profesionales emergentes en el sector para ajustar la formación al mercado laboral.
- Compartir experiencias y establecer redes de contacto que fomenten la empleabilidad.
- Establecer vías de comunicación con las principales empresas del sector y agentes involucrados en la Formación Profesional.
- Obtener unas conclusiones.

En cuanto a los perfiles profesionales a los que estaba dirigida la realización de las Jornadas:

- Alumnos y exalumnos del Centro de Referencia Nacional de Desarrollo Informático y Comunicaciones (CRN en adelante).
- Docentes de las especialidades formativas incluidas en la familia profesional de Desarrollo Informático y Comunicaciones.



- Profesionales, empresas, entidades, asociaciones y organizaciones empresariales y sindicales vinculadas al sector con especial atención a PYMES.
- Consultoras que analizan la evolución del mercado de trabajo.
- Observatorios de empleo y de las cualificaciones de la Administración estatal, regional y local.
- Agentes involucrados en la FP y universidades

B) DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

Las IV Jornadas Técnicas del Sector IT tuvieron una duración de 5 horas, celebradas desde las hasta las 9:00 horas hasta las 14:00 horas, dentro de la zona horaria Central European Time (CET).

El evento se estructuró en cinco contenidos diferentes, que dieron comienzo tras una breve introducción por parte del presentador y la presentación del CRN de Desarrollo Informático y Comunicaciones mediante unas palabras de bienvenida de Javier Rodríguez Pasua, Director del CRN en cuestión.

La primera actividad fue la entrevista sobre **“Oportunidades del metaverso”** que se realizó a **Yaiza Rubio, Chief Metaverse Officer** de Telefónica. Entrevista que fue realizada por **Chema Alonso**, Chief Digital Officer de Telefónica. La entrevista tuvo como objetivo asentar las bases del metaverso e introducir a los asistentes en el tema. El contenido tuvo una duración de 25 minutos, de 09:35 a 10.00 horas.

El segundo contenido que se emitió desde las 10:00 hasta las 11:00 horas, fue la mesa redonda **“¿Qué tecnologías influyen en el metaverso?”**. En este debate diferentes expertos de temas como cloud, web3 o inteligencia artificial, expusieron como estas tecnologías están nutriéndose por el metaverso y viceversa.

A las 11.00 horas comenzó el tercer contenido, que fue una conferencia titulada **“Un nuevo mundo de experiencias”**, en el que el experto Iván Collado habló acerca de la creación de mundos virtuales.

Después de esta conferencia se hizo una pausa hasta las 12:15 horas para que los asistentes pudiesen tomar un pequeño coffee break que se dispuso en la sala polivalente al salón de actos, y con el objetivo de que pudiesen probar dos experiencias de realidad virtual que los colaboradores Alvearium y ArFuture habían dispuesto en el *hall* del centro.

La cuarta actividad comenzó a las 12:15 y terminó a las 13:15 horas. Se trató de una mesa redonda llamada **“Metaverso, Web3 y NFTs”** y consistió en un debate en el que expertos aportaron datos y conclusiones sobre estas tendencias tecnológicas.

Finalmente, el evento concluyó con una conferencia de media hora de duración sobre **“Poniendo las esposas al metaverso”**, en la que el ponente Francisco Javier Moreno, habló sobre lo que se denomina “policía del



metaverso”. Acto seguido, el presentador cerró el acto con agradecimientos a todos los asistentes, participantes y entidades implicadas.

Por otro lado, es importante recalcar que, con el objetivo de hacer más participativas las Jornadas, en cada una de las intervenciones se permitieron preguntas por parte del público, o bien al final de la actividad o durante la misma.

C) RELACIÓN DE LOS PARTICIPANTES DE LAS ACTIVIDADES

Entrevista “Oportunidades del metaverso”

- Yaiza Rubio, Chief Metaverse Officer en Telefónica

Mesa redonda “¿Qué tecnologías influyen en el metaverso”

- Santiago Álvarez, CEO de Metaverso.Pro
- Meriem el Yamri, co-fundadora de Crowtec
- Jesús Sánchez Bermejo, co-fundador de Criptoro
- Jesús Beatove, Chief Business Officer de CryptoAvatars
- Luis Pérez Galán, IT Architect en IBM

Ponencia “Un nuevo mundo de experiencias”

- Iván Collado, CEO de ArFuture

Mesa redonda “Metaverso, web3 y NFTs”

- Óscar Domínguez, Fundador de Territorio Bitcoin
- Rocío Álvarez-Ossorio, Partner y CMO de Token City
- Rossmarie Dávila, Co-leader de Mujeres en Crypto
- Matías Huescas, Solutions Architect en Amazon Web Services

Ponencia “Poniendo las esposas al metaverso”

- Francisco Javier Moreno, Chief Metaverse Officer de Instituto Internacional de Intraemprendimiento e Innovación

D) PERFIL DE LOS PARTICIPANTES

Ver ANEXO I. Perfil de los participantes de las Jornadas

E) PERFIL DEL MODERADOR DE LAS JORNADAS

Ver ANEXO II. Perfil del moderador y presentador de las Jornadas

2) MECANISMOS DE DIFUSIÓN DEL EVENTO

A) Landing page del evento

Para la presentación de la información del evento y la recogida de las inscripciones de los asistentes se creó una página de registro en la plataforma Eventbrite.

Se puede acceder a la misma [en este enlace](#).



Figura 1: Landing page el evento

B) Otras plataformas de difusión

a) Partners y media-partners

La colaboración con partners como Alvearium, Territorio Bitcoin, ArFuture, OxWord, Meta World Congress y los colaboradores del blog de OpenExpo Europe, supuso un gran apoyo para la divulgación de las jornadas.

b) Campañas de email marketing

Una de las principales vías para la captación de asistentes para las jornadas, fueron las campañas de email marketing, enviadas a la base de datos de OpenExpo Europe, con más de 20.000 usuarios registrados.

La primera campaña se envió el 23 de febrero del 2023 y tenía el objetivo de presentar el evento a los profesionales de la base de datos. Se resumió el tema principal de las jornadas y se invitó a la inscripción.

Enlace al primer email: <https://openexpoeurope.clickacm.com/show/39fd232e-adf8-11ed-96f3-005056bd5094/>

El segundo y último email, se envió con el propósito de informar a estos profesionales de las novedades que

había: ponentes, agenda, contenidos... Esto invitó a que se registraran más asistentes.

Enlace al segundo email: <https://openexpoEurope.clickacm.com/show/f9975846-b36e-11ed-813c-005056bd5094/>

c) Redes sociales

Las redes sociales conformaron una estrategia fundamental en cuanto a la captación de asistentes para el evento.

Ver ANEXO III. Imágenes que se utilizaron en redes sociales

d) MyPublicInbox

Gracias a la plataforma MyPublicInbox se pudo dar visibilidad a los ponentes con la creación de los buzones públicos de cada uno de ellos, los cuales se asignaron a una categoría donde los asistentes podían conocer uno por uno a los profesionales del evento. Asimismo, se creó un chat específico y directo para que el público pudiese hacer preguntas previas y posteriores a las jornadas a los expertos y a la organización del evento.

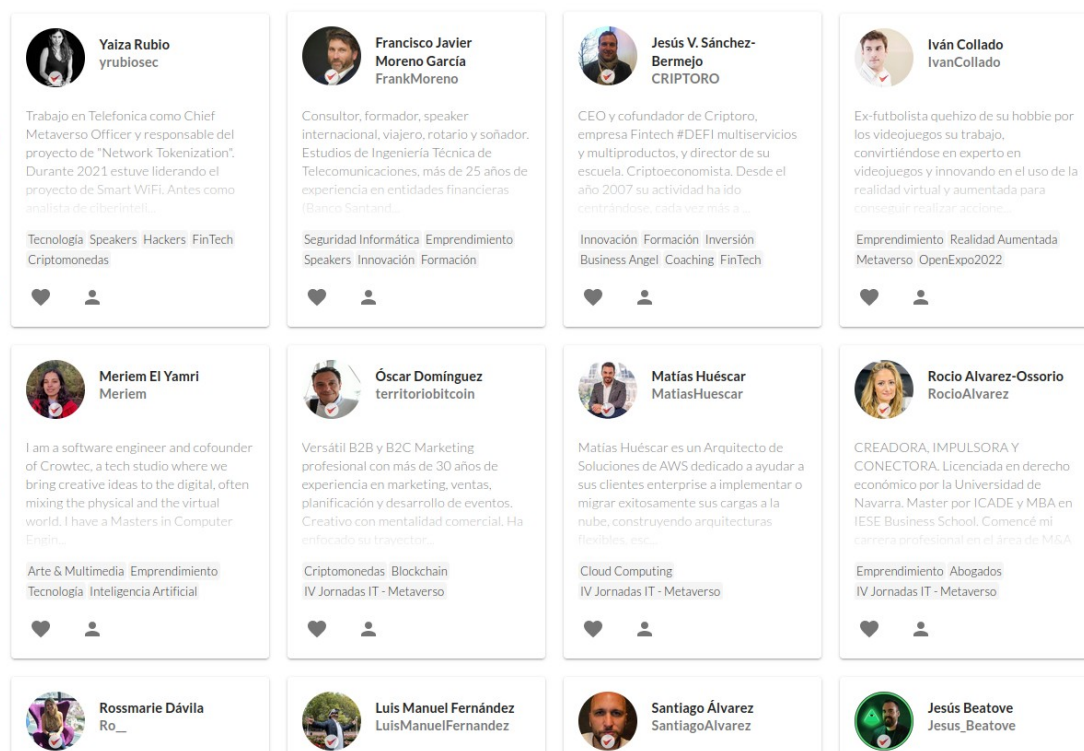


Figura 2: Categoría de las Jornadas en MyPublicInbox.com

3) MEDIDAS DE CONTROL Y SEGUIMIENTO DE LAS JORNADAS TÉCNICAS

A) INSCRIPCIÓN AL EVENTO

Con el objetivo de tener un control de los profesionales que asistieron al evento, se creó una página de registro en la plataforma Eventbrite. Entre los aspectos positivos de la misma, nos encontramos con que permitía la inscripción a través de palabras claves como “Metaverso”, “Web 3”, “NFTS”, “Realidad Virtual”, “Blockchain”, que se insertaban en el momento de creación del registro. Además, esta plataforma permitía enviar mensajes a los registrados para comunicar novedades de las jornadas.

El comienzo de las inscripciones se habilitó el día 26 de enero del 2023 y finalizaron el mismo 7 de marzo al empezar el encuentro.

Los asistentes recibieron comunicaciones desde la plataforma, en las que se les indicaba que podían contactar con cualquier duda a la organización a través del email info@openexpoeurope.com sobre novedades de las jornadas, cómo llegar al destino, cómo podían acceder al recinto, las encuestas de valoración, etc.

Los mensajes recordatorios que se enviaron fueron:

- Una semana antes del evento
- 1 día antes del evento
- 1 hora antes del evento
- El día después del evento (agradecimiento)
- 1 semana después del evento para las encuestas de valoración

B) PLATAFORMA DE GRABACIÓN DE LAS JORNADAS

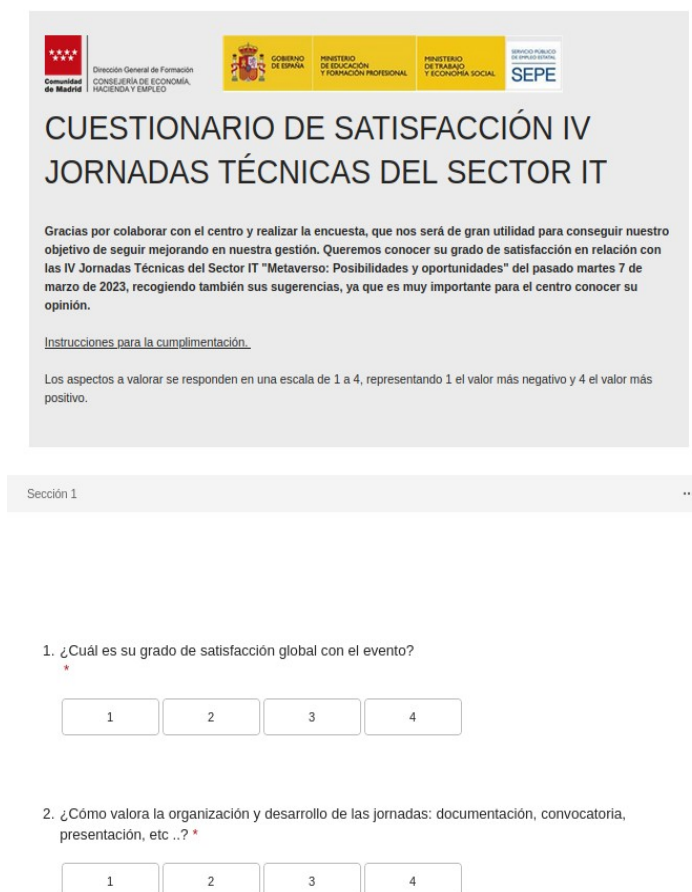
Al tratarse de un evento presencial no era necesario tener una plataforma de difusión en streaming de las jornadas, pero sí que se utilizó la plataforma Streamyard, dispuesta por el CRN de Desarrollo Informático y Comunicaciones, para grabar el evento y después poder tener un vídeo resumen.

Además, la ponente Yaiza Rubio no pudo asistir presencialmente por lo que la solución fue que el entrevistador, hiciese la entrevista en el centro mientras que ella estaba en pantalla. Esto también se realizó con Streamyard.

La selección de Streamyard como plataforma de retransmisión se debió a la facilidad de acceso a la herramienta, ya que no requiere de instalación y permite a los ponentes (en este caso solo a Yaiza) entrar al directo con solo un enlace. Además, es importante destacar que esta aplicación posibilita la inserción en pantalla de rótulos explicativos a la audiencia, las preguntas del público y la personalización del decorado.

C) CUESTIONARIOS DE VALORACIÓN DE LAS JORNADAS

Con el objetivo de mejorar, se realizaron varios cuestionarios de valoración de las jornadas para conocer el *feedback* de la audiencia.



The screenshot shows a survey interface with the following content:

**CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN IV
JORNADAS TÉCNICAS DEL SECTOR IT**

Gracias por colaborar con el centro y realizar la encuesta, que nos será de gran utilidad para conseguir nuestro objetivo de seguir mejorando en nuestra gestión. Queremos conocer su grado de satisfacción en relación con las IV Jornadas Técnicas del Sector IT "Metaverso: Posibilidades y oportunidades" del pasado martes 7 de marzo de 2023, recogiendo también sus sugerencias, ya que es muy importante para el centro conocer su opinión.

Instrucciones para la cumplimentación.

Los aspectos a valorar se responden en una escala de 1 a 4, representando 1 el valor más negativo y 4 el valor más positivo.

Sección 1 ...

1. ¿Cuál es su grado de satisfacción global con el evento? *

1 2 3 4

2. ¿Cómo valora la organización y desarrollo de las jornadas: documentación, convocatoria, presentación, etc ..? *

1 2 3 4

Figura 3: Captura de pantalla del cuestionario de valoración de las Jornadas

4. CONCLUSIONES

A) ANÁLISIS DE LA ADECUACIÓN DE LA AGENDA DEL EVENTO Y DE LOS PARTICIPANTES DE LAS MESAS REDONDAS

Para la elección de las actividades y la agenda del evento se tuvo en cuenta los objetivos propuestos para las jornadas. Algunos de los requisitos a tener en cuenta fueron:

- La selección de ponentes con conocimientos e/o implicación en metaverso, realidades virtuales, creación de mundos inmersivos...
- Que gran parte de estos ponentes tuviesen conocimientos técnicos.
- Que el porcentaje de mujeres expertas fuese al menos de un 30% o superior.

En este sentido podemos observar que los participantes eran expertos en estos ámbitos, y que se cumplió con ese 30% de mujeres.

B) ANÁLISIS DEL CONTENIDO DE LAS JORNADAS

a) Entrevista “Oportunidades del metaverso”

Esta entrevista tenía el objetivo de contextualizar las bases del metaverso, el contexto actual de esta nueva tecnología, conocer los retos a los que nos enfrentamos y recalcar las oportunidades empresariales que ofrece.

Como conclusiones relevantes que se extrajeron:

- Las realidades inmersivas abren umerosos casos de uso para las empresas de telecomunicaciones como los sistemas de mejora del engagement con los clientes, la potenciación de la experiencia de usuario con juegos y experiencias interactivas...
- Las interfaces del futuro serán más inmersivas gracias a las mejoras en realidad virtual, aumentada y mixta.
- Se prevee que los sistemas de voz, son los que predominarán en estos entornos.
- Se cree que las tiendas virtuales y las aplicaciones de realidad virtual estarán disponibles en el futuro cercano, Telefónica, por ejemplo, ya lo está implantando.
- En cuanto a entretenimiento, se prevee que en el mundo del cine, las series y los videojuegos va a haber un gran salto gracias al metaverso.
- Se van a necesitar perfiles expertos en estas áreas, no solo en la creación de mundos virtuales, sino también otros no técnicos que de manera transversal influirán en estas nuevos campos.

b) Mesa redonda “¿Qué tecnologías influyen en el metaverso”

Esta mesa redonda tenía como objetivo analizar las diferentes tecnologías punteras que están influyendo o que influirán en el desarrollo de los mundos virtuales y el metaverso. Para ello, se nutrió de cuatros expertos, cada uno especialista en una materia: Blockchain, realidad virtual, cloud e inteligencia artificial.

Algunas conclusiones importantes que se señalaron:

- Se planteó el metaverso como una forma de potenciar la realidad en la que vivimos, simplificando las actividades y situaciones del mundo físico.
- En este proceso de asentamiento del metaverso, la inteligencia artificial es una herramienta poderosa para generar avatares realistas, procesar el lenguaje natural y mejorar las mecánicas de interacción.
- El cloud computing y el aprendizaje no supervisado son fundamentales para anticipar y manejar subidas de usuarios en el metaverso.
- La blockchain y la tokenización son esenciales para facilitar los métodos de pago y cobro en el metaverso, lo que permitirá que la tecnología tenga casos de uso efectivos.
- Se destacó que muchos de los modelos de IA están en código abierto, lo que ha permitido un boom en el desarrollo de nuevas herramientas y oportunidades.
- En cuanto a la formación virtual, se ve como un ahorro de coste para las empresas pero todavía hay una tarea amplia en que los usuarios se familiaricen con las herramientas.

c) Ponencia “Un nuevo mundo de experiencias”

En esta ponencia el experto habló de las oportunidades de negocio que tiene el metaverso y la creación de mundos virtuales.

Las conclusiones principales de la conferencia fueron las siguientes:

- Una parte fundamental para que estas nuevas iniciativas y experiencias tengan éxito es el marketing o la forma de acercar estas tecnologías a los usuarios.
- La web 3, el blockchain y las NFTs se contemplan como tecnologías fundamentales que conectan y hacen posibles las experiencias en el metaverso.
- El uso de inteligencia artificial es esencial para la creación de mundos virtuales. Por lo que se necesitan más expertos en esta materia.
- El metaverso es una posibilidad para mejorar la experiencia de compra de los usuarios en tiendas online

y físicas.

- Estas nuevas experiencias no buscan la sustitución de diferentes roles profesionales, sino la oportunidad de ofrecer alternativas más accesibles y convenientes, a la vez de potenciar el empleo IT con los nuevos perfiles que se requieren.

d) Mesa redonda “Metaverso, web 3 y NFTs”

En esta mesa redonda se plantearon preguntas individuales a los ponentes para descubrir la situación actual de la web 3, el metaverso, las NFTs y el mundo blockchain.

Las principales conclusiones extraídas:

- Se destaca la falta de inversión en estas tecnologías y lo necesario que es esto para que salgan adelante.
- Los tokens son una nueva forma de inversión más accesible para los profesionales.
- Hoy en día, lo más desarrollado dentro del mundo web 3 es el mercado de las criptomonedas.
- Hay una brecha de género muy grande en estas tecnologías, destacando el dato de que solo el 13% de las startups de web3 tienen mujeres como fundadoras.
- El camino que le queda a la web 3 por recorrer es muy amplio todavía. Se trata de una tecnología muy reciente.
- Uno de los retos dentro del metaverso es la interoperatividad, ya que hoy en día los metaversos actuales están contruidos en diferentes redes no interoperables.
- Hoy en día el metaverso todavía ofrece poco en términos de utilidad para la mayoría de la población, pero según los expertos se espera un uso masivo.
- Se destaca la importancia de crear estos mundos en relación a las necesidades de los clientes y no de las empresas.
- En cuanto a blockchain, se comenta que esta tecnología junto con la criptomonedas, ya permiten intercambiar valor de manera descentralizada y sin intermediarios, pero aún no han reemplazado completamente a los sistemas financieros tradicionales.

e) Ponencia “Poniendo las esposas al metaverso”

En esta conferencia, el objetivo fue destacar la necesidad de una regulación en el mundo del metaverso, debido a peligros como el cibercrimen, la suplantación de identidad o las brechas sociales.

Entre las conclusiones que se pueden extraer:

- La regulación, legislación y el control en los mundos virtuales es fundamental.
- Se habló de la importancia de una policía del metaverso que regule todas estas situaciones que pueden poner en riesgo a los usuarios en el metaverso.

- Otros punto importante que se destacó fue la relevancia de considerar el comportamiento de los avatares.
- Según el experto, estos universos virtuales serán el futuro del trabajo, de los negocios y de la innovación.
- Se espera que en 2030 habrá aumentado significativamente los usuarios del metaverso.
- El metaverso abrirá puertas a situaciones que en el mundo físico conllevan más preparación como juicios virtuales o bodas.
- Los mundos virtuales podrán crear experiencias únicas y emocionales para los usuarios como por ejemplo, un padre que da su consentimiento para la boda virtual de su hija.
- Se plantea la inmortalidad cibernética, separando la vida virtual de la física.
- La concienciación en ciberseguridad y expertos en ciberseguridad en estos mundos virtuales, así como, la colaboración entre empresas, usuarios y gobiernos es esencial para que no se produzcan vulnerabilidades en estos entornos.

C) ANÁLISIS DE LOS PERFILES DE LOS ASISTENTES

El recuento final de registrados fue de 235 profesionales. Para el recuento de asistentes se elaboró un listado con todos los registrados, que se quedó el centro, y se fue pidiendo nombre, apellidos y dni a cada uno de los participantes que venían a la entrada del salón de actos.

En cuanto al perfil, se destaca que del 100% de registrados el 88,5% provenían de España, habiendo un 11,5% que tenía origen en países europeos como Italia, Alemania o Francia, y latinoamericanos como Ecuador, México y Colombia.

En relación al género se vio una ligera mayoría de perfiles masculinos, pero se dio un recuento equitativo entre hombres y mujeres.

Finalmente, otro dato a destacar es que el 60% de los registrados pertenecía a una empresa del sector tecnológico.

D) RESULTADO DEL CUESTIONARIO DE VALORACIÓN DE LAS JORNADAS

En el cuestionario de valoración de las jornadas se obtuvieron un total de 7 respuestas. El año anterior se consiguieron 4 respuestas, por lo que los parámetros de respuesta se mantienen similares.

A continuación, en la página siguiente, se comparte mediante imágenes los resultados promedio de cada una de las 8 preguntas.

1. ¿Cuál es su grado de satisfacción global con el evento? (0 punto)

[Más detalles](#)

3.86
Clasificación promedio

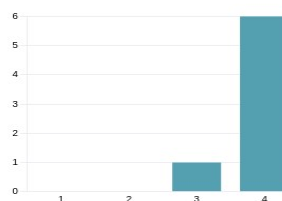


Figura 4: Promedio de respuesta de la pregunta 1 del cuestionario de valoración del evento

2. ¿Cómo valora la organización y desarrollo de las jornadas: documentación, convocatoria, presentación, etc...? (0 punto)

[Más detalles](#)

3.71
Clasificación promedio

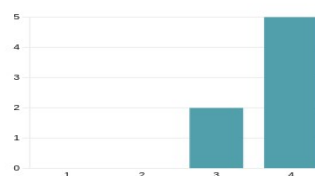


Figura 5: Promedio de respuesta de la pregunta 2 del cuestionario de valoración del evento

3. ¿Considera adecuados los medios de promoción y difusión de las jornadas: redes sociales, página web, etc? (0 punto)

[Más detalles](#)

3.71
Clasificación promedio

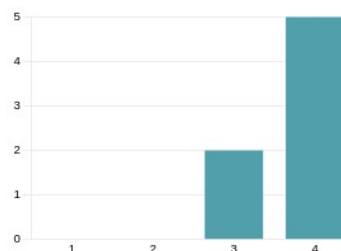


Figura 6: Promedio de respuesta de la pregunta 3 del cuestionario de valoración del evento

4. ¿Qué le han parecido las presentaciones y temáticas de las conferencias del evento? (0 punto)

[Más detalles](#)

3.86
Clasificación promedio

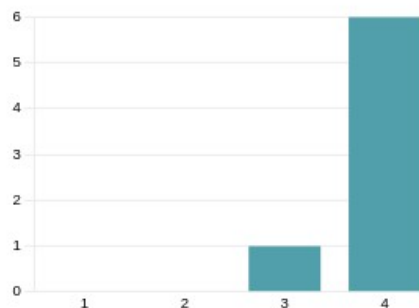


Figura 7: Promedio de respuesta de la pregunta 4 del cuestionario de valoración del evento

5. Valore las instalaciones y/o medios técnicos del salón de actos (0 punto)

[Más detalles](#)

3.71
Clasificación promedio

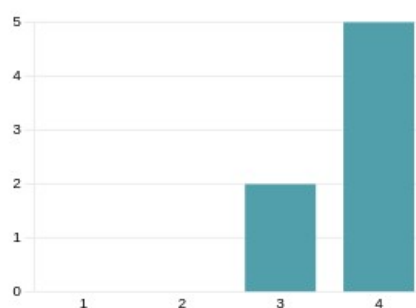


Figura 8: Promedio de respuesta de la pregunta 5 del cuestionario de valoración del evento

6. Valore en qué medida recomendaría a otras personas la asistencia a las jornadas técnicas: (0 punto)

[Más detalles](#)

9.43
Clasificación promedio

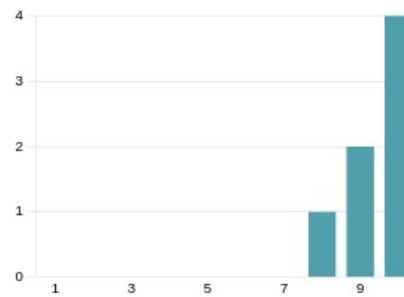


Figura 9: Promedio de respuesta de la pregunta 6 del cuestionario de valoración del evento

7. ¿Sobre qué tema le gustaría que fueran las próximas Jornadas Técnicas? (0 punto)

[Más detalles](#)

7
Respuestas

Respuestas más recientes

"marketing"

"IA y ML "

"Seguridad "

Figura 10: Promedio de respuesta de la pregunta 7 del cuestionario de valoración del evento

8. ¿Puede aportarnos alguna observación para mejorar nuestras actividades futuras? (0 punto)

[Más detalles](#)

7
Respuestas

Respuestas más recientes

"que se haga parecido"

"Gracias por aquella magnífica presentación."

"Publicitar más las jornadas "

Figura 11: Promedio de respuesta de la pregunta 8 del cuestionario de valoración del evento

E) PROPUESTAS DE MEJORA/MODIFICACIÓN

La experiencia de la realización de las jornadas ha aportado propuestas de mejora en algunos aspectos para la realización de las jornadas:

SECUENCIACIÓN Y TIEMPO

En algunas conferencias no dio el tiempo suficiente para hacer todas las preguntas de público, debido a que otras anteriores se extendieron mucho con el contenido. Por ello, se propone establecer una medida de control del tiempo de todas las presentaciones.

Asimismo, para próximas jornadas presenciales, se recomienda una apertura de puertas con una antelación de 1 hora para que vaya entrando el público. Se puede dar café al público que va llegando para que la espera del comienzo de las jornadas no se haga pesado.

TEMÁTICAS

En cuanto a las temáticas, la del metaverso tuvo bastante acogida, pero el público sugirió 2 temas para próximas jornadas a tener en cuenta, como son la ciberseguridad y la inteligencia artificial.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Con el fin de evitar inconvenientes técnicos se recomienda que todos los ponentes, a ser posible, estén de forma presencial. En estas jornadas, hubo un pequeño problema técnico al inicio del evento, aún habiendo hecho pruebas en días anteriores.

EXPERIENCIAS

Como comentario adicional, fue bastante enriquecedor para el público contar con experiencias de realidad virtual en el *hall* del centro. Por lo que para futuras ediciones, se recomienda el uso de dispositivos que los asistentes puedan probar para que el momento “pausa” se haga más ameno.

COMUNICACIONES

En este sentido, las comunicaciones con los inscritos al evento fueron adecuadas, ya que se les proporcionó a los asistentes las instrucciones necesarias para llegar al centro. No obstante, lo que sí que tiene mejora es la publicidad de las jornadas, que estuvieron correctas pero con más tiempo hubiesen tenido más alcance.

Se recomienda empezar la publicidad con unos 3 meses de margen.

5. ANEXOS

A) PERFILES DE LOS PARTICIPANTES

a) Entrevista “Oportunidades del metaverso”

Yaiza Rubio



Chief Metaverse Officer de Telefónica y responsable del proyecto de "Network Tokenization". Durante 2021 lideró el proyecto de Smart WiFi. Antes como analista de ciberinteligencia para ElevenPaths, la unidad de ciberseguridad del grupo Telefónica. Reconocida como la primera mujer hacker española en realizar ponencias en eventos como DEF CON y Black Hat Briefings. Cibercooperante de Honor de Incibe y recibió la Cruz del Mérito con Distintivo Blanco de la Guardia Civil.

Además, imparte clases en Máster y Universidades y ha escrito libros como BitCoin: La tecnología Blockchain y su investigación y el "Manual de investigación en fuentes abiertas (OSINT)".

b) Mesa redonda “¿Qué tecnologías influyen en el metaverso”

Santiago Álvarez



CEO Metaverso.pro y responsable del proyecto METAVERSO PRO, el área profesional del evento Meta World Congress, que se encarga de impulsar, conectar y acelerar proyectos y empresas. Además es advisor en Metaverso en diferentes proyectos, ayudando a diferentes empresas a su expansión, organización, consecución de partners y acuerdos comerciales.

Empresario desde hace más de 20 años, especialista en la promoción y creación de eventos, espectáculos musicales, conciertos, eventos de empresa, presentaciones de producto, etc

Jesús V. Sánchez-Bermejo



CEO y cofundador de Criptoro, empresa Fintech, DEFI, multiservicios y multiproductos, y director de Su escuela.

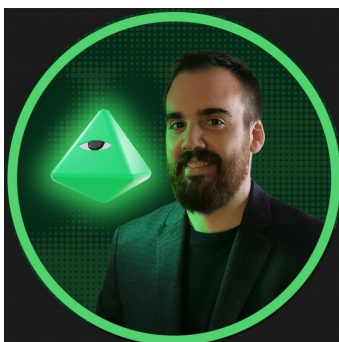
Criptoeconomista. Desde el año 2007 su actividad ha ido centrándose, cada vez más a la formación. Profesionalmente ha sido subdirector de agencia broker alemana, en la sucursal para España y LATAM desde 2007 a 2019, impartiendo en ese tiempo formación presencial y online, a más de 100.000 personas, en países de Europa y América.

Formador, Emprendedor, Consultor Senior, Conferenciante y Colaborador de diferentes medios de comunicación de televisión, radio y escritor con colaboraciones en prensa online financiera, en la actualidad.

Es experto en Finanzas (derivados financieros/metales/cripto activos) Blockchain e Inteligencia Emocional para Inversores, Análisis Técnico y Macro enfocada a inversión.

Es autor de dos libros: "SSIOCC" y terminando de escribir "Criptopedia ¡Hola Bitcoin!".

Jesús Beatove



Chief Business Officer de CryptoAvatar y de Polygonal Mind.

Experto en metaverso, realidades virtuales y blockchain.

Meriem El Yamri



Ingeniera de software y cofundadora de Crowtec, un estudio de tecnología donde se llevan ideas creativas a lo digital, a menudo mezclando el mundo físico y el virtual.

Meriem tiene un Máster en Ingeniería Informática por la Universidad Complutense de Madrid y actualmente es candidata a doctorado en la misma universidad trabajando en cómo aplicar la inteligencia artificial y la realidad virtual a la interacción humano-ordenador.

Apasionada de construir proyectos usando software (y a veces hardware) usando nuevas tecnologías.

Luis Pérez Galán



Soy Arquitecto IT especialista en IBM Public Cloud enfocado al desarrollo del Ecosistema de Business Partners de IBM que proporcionan soluciones y servicios a clientes de diferentes sectores industriales (Financieros, Health, Gobierno, Telco..)

Estudios de ingeniería Informática con más de 25 años de experiencia en tecnologías de información para los sectores Público y Financiero en iniciativas de consultoría y desarrollo tecnológico.

c) Ponencia “Un nuevo mundo de experiencias”

Iván Collado



Ex-futbolista que hizo de su hobby por los videojuegos su trabajo, convirtiéndose en experto en videojuegos y innovando en el uso de la realidad virtual y aumentada para conseguir realizar acciones innovadoras que involucren a marcas con usuarios. Hoy en día CEO de ArFuture.

Premio Nacional de Innovación Tecnológica Sanitaria 2020 con el proyecto de Mapa de Riesgos de la Medicación creado para Beckton & Dickinson.

Apasionado del deporte y la tecnología, amante de los videojuegos como jugador y creador, lector voraz de ciencia ficción.

d) Mesa redonda “Metaverso, web3 y NFTs”

Óscar Domínguez



Versátil B2B y B2C Marketing profesional con más de 30 años de experiencia en marketing, ventas, planificación y desarrollo de eventos. Creativo con mentalidad comercial.

Ha enfocado su trayectoria profesional en el sector de la comunicación, de las finanzas descentralizadas y la economía alternativa.

Experiencia en desarrollo de proyectos online en internet. El más reciente Territorio Bitcoin, medio de comunicación independiente con el que en 2017 le lleva a ganar un Digital Award a la innovación en medios de comunicación en España.

Organizador del I Congreso de enfermedades raras en Collado Villalba (Madrid) en 2008. Organizador de Spain Blockchain Summit con seis ediciones realizadas y más de 50 meetups. (2017 – 2019). Miembro de la Asociación de Periodistas de Información Económica. Miembro de la Sociedad Interamericana de Prensa. Autor del libro, Bitcoin: Todo lo que necesitas saber sobre el nuevo sistema financiero que viene

Rosmarie Dávila



Contadora Pública (UBA), Diplomada en Responsabilidad Social Empresaria.

Emprendedora, consultora, especialista en finanzas tradicionales, descentralizadas y planificación presupuestaria. Co-leading de Mujeres en Crypto, community builder, mentora en MEC, entusiasta del mundo crypto y la sostenibilidad. Líder de proyectos de transformación y experiencia de clientes en banca.

Matías Huescar



Matías Huéscar es un Arquitecto de Soluciones de AWS dedicado a ayudar a sus clientes enterprise a implementar o migrar exitosamente sus cargas a la nube, construyendo arquitecturas flexibles, escalables, resilientes y seguras. Antes de unirse a AWS, lideró proyectos Cloud dentro de dos de las principales Telcos mundiales.

Rocío Álvarez – Ossorio



Licenciada en derecho económico por la Universidad de Navarra. Master por ICADE y MBA en IESE Business School. Comenzó su carrera profesional en el área de M&A en Banca en Londres, en Deloitte y en E&Y. Tras acabar el MBA emprendió montando su propia firma familiar Alvarez-Ossorio Abogados en España, Latam y China especializados en startups, inversión extranjera e internacionalización, así como una startup llamada Nonaly que acabó vendiendo a la competencia.

Hasta que en 2017 comenzó a desarrollar el ecosistema de emprendimiento e innovación de la escuela de negocios de Grupo Planeta. Profesora del máster de emprendimiento e innovación y directora de EAE Emprende.

Actualmente: Socia y CMO de Token City. Socia y responsable de la Comisión de Criptoactivos en Women in a Legal World (WLW). Licenciada en Derecho Económico en la Universidad de Navarra, Master en ICADE, MBA en IESE. Nombrada Mujer referente del emprendimiento innovador en España 2021 por el Alto Comisionado del Gobierno de España. Nombrada Top 100 de mujeres Inversoras en startups en España 2022 por El Referente.

e) Ponencia “Poniendo las esposas al metaverso”

Francisco Javier Moreno



Consultor, formador, speaker internacional, viajero, rotario y soñador.

Estudios de Ingeniería Técnica de Telecomunicaciones, más de 25 años de experiencia en entidades financieras (Banco Santander, Caixabank, Banco Comercial Español...), formador y profesor en Universidad Politécnica de Madrid, Ealde Business School, Cerem International Business School, tutor de proyectos formativos en colaboraciones con Indra y Telefónica.

Presidente del Club Iberoamericano de Intraemprendimiento, CEO del Instituto Internacional de Intraemprendimiento y CEO de Analytical Lab.

B) PERFIL DEL MODERADOR/PRESENTADOR

Luis Manuel Fernández



Licenciado en Administración y Dirección de empresas especializado en Contabilidad y Auditoría. Actualmente es CEO y Fundador de 3 sociedades y una fundación: Go To Excellence Partner , GTE Design Thinking, Alvearium y Fundación Alvearium.

Tras más de 15 años de experiencia como auditor, controller y director financiero internacional en empresas de gran tamaño en España, India, Luxemburgo, China, Austria, México y Brasil, Luisma comenzó en la aventura emprendedora con su empresa Go To Excellence Partner: consultoría financiera, estratégica, de gestión y operacional además de family office.

Posteriormente, en septiembre de 2021 Luisma fundó GTE Design Thinking, Venture Builder en el sector tecnológico, cuya primera Start-Up 100% propia es Alvearium: una red social en la Web3, con espacios virtuales inspirados en ciudades reales, donde la comunidad, gracias a tecnologías interactivas e inmersivas así como un ecosistema de contenido, incentivos y recompensas tokenizado gracias a tecnología blockchain, construirá un metaverso que generará impacto positivo en el mundo real a través de la Fundación Alvearium

C) REDES SOCIALES



Figura 12: Twitter 1



Figura 13: Twitter 2



OpenExpo Europe
2.833 seguidores
1 mes • 🌐

Este martes 7 de marzo no te pierdas la **#entrevista** con **Yaiza Rubio Viñuela**, Chief Metaverse Officer de **Telefónica** en las **#JornadasMetaverso** del **Centro de Referencia Nacional en Desarrollo Informático y Comunicaciones** 🚀

Yaiza hablará sobre las oportunidades y posibilidades que ofrece el **#metaverso**

¡Plazas limitadas! 📌
<https://lnkd.in/dGGVeJZM>

#evento #tecnología #metaverse #realidadvirtual

IV Jornadas Técnicas del sector IT
Metaverso: Posibilidades y oportunidades 7 de marzo de 2023 | MADRID

ENTREVISTA
Yaiza Rubio
Chief Metaverse Officer
Telefónica
🕒 09:45 CET



👍👏👤 Paco Estrada y 25 personas más 1 comentario • 3 veces compartido

Reacciones



Figura 14: LinkedIn 1



OpenExpo Europe

2.833 seguidores

1 mes • 🌐

¿Cuáles son las **#tecnologías** principales que influyen en el **#metaverso**?

Este martes 7 de febrero grandes expert@s como **Meriem El Yamri**, **Santiago Álvarez**, **Jesús Sánchez-Bermejo**, **Jesús Beatove** y **Luis Pérez Galán** hablarán sobre tecnologías como **#InteligenciaArtificial** **#Blockchain** **#realidadvirtual** o el **#cloud** en las **#JornadasMetaverso** del **Centro de Referencia Nacional en Desarrollo Informático y Comunicaciones** 🚀

Puedes contactar con todos los ponentes en **MyPublicInbox** 📧 <https://lnkd.in/eaRbz8kF>

● Registro gratuito ↗
<https://lnkd.in/dGGVeJZM>

IV Jornadas Técnicas del sector IT
Metaverso: Posibilidades y oportunidades 7 de marzo de 2023 | MADRID

MESA REDONDA
¿Qué tecnologías influyen en el metaverso?

10:00 CET

Santiago Álvarez
CEO Metaverso.pro

Meriem El Yamri
Co-fundadora Crowtec

Jesús Sánchez Bermejo
Co-fundador Cripstone

Jesús Beatove
Chief Business Officer CryptoAnetars

Luis Pérez Galán
IT Analyst IBM

IMPULSADO POR:

Philippe Lardy y 10 personas más 5 veces compartido

Reacciones



Figura 15: LinkedIn 2

D) VÍDEOS DEL EVENTO

Los videos del evento se proporcionan por Wetransfer debido al tamaño de cada archivo



Un nuevo mundo de experiencias

¿Cuántos metaversos hay?

Hay multitud de metaversos publicados y diariamente se trabajan o aparecen más.

La diferencia de estos metaversos es qué puedes y qué no puedes hacer en su interior.

Al igual que los videojuegos, accederás a uno u a otro dependiendo del tipo de acciones que prefieras realizar.

Y esto nos lleva a hablar de experiencias.



IV Jornadas Técnicas del sector IT Metaverso: Posibilidades y oportunidades



