

# Xtended Xperiences

Soluciones y uso práctico de ambientes digitales  
por las marcas e industria

2023 Q3

**dis**  
**and****at**

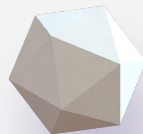
contexto

# ¿Qué nos trae hasta aquí?



La noción del metaverso, de un internet en 3D, de experiencias que van más allá del plano bidimensional de una pantalla, donde la interacción se controla mediante ademanes, gestos o instrucciones verbales en lugar de teclados o tableros táctiles, se viene discutiendo desde el siglo pasado. Diversos términos se han acuñado para identificarla y aún hoy, no es seguro cuál terminará por asentarse definitivamente en el lenguaje cotidiano.

Como quiera que se les denomine, se habla de experiencias interactivas en tiempo real, con un alto grado de interoperabilidad entre plataformas y sistemas, vinculadas a la economía real, por cuyo conducto se podrá atender cualquier aspecto de trabajo, consumo, convivencia o recreación propios de la vida actual.



contexto

# ¿Qué nos trae hasta aquí?

Algunos de los hitos fundamentales de esta evolución gradual son los siguientes.

1992

El escritor Neal Stephenson acuña el término "metaverso" y lo introduce en Snow Crash, novela en la que se describen espacios virtuales, que las personas recorren mediante entes también virtuales, lo que hoy entendemos por "avatar"



2004 - 2016

Los mundos 100% virtuales, donde la acción está a cargo de personajes controlados por personas reales se aplica para toda clase de videojuegos, con grados crecientes de complejidad narrativa, riqueza visual y realismo.

Además del combate entre jugadores que no se conocen en la realidad física, en este periodo se van introduciendo nuevos conceptos y posibilidades como la adquisición de indumentaria, objetos y mascotas virtuales, la posibilidad de formar un patrimonio virtual, hacer operaciones de compraventa con dinero digital y la facultad de desarrollar juegos en entornos de acceso controlado por parte del creador.



2017

Se introduce VRChat, una plataforma donde los usuarios interactúan en mundos virtuales a través de avatares, ambos de creación propia. La acción se controla mediante un juego de gafas y auriculares que proporcionan una experiencia excepcionalmente inmersiva. Aun así, la plataforma se puede usar en "modo escritorio", sin necesidad de estos aditamentos.



2021

La adquisición de la plataforma y los equipos de Oculus por parte de Facebook, el anuncio público de esta empresa acerca de su reorientación estratégica, incluidos el cambio de nombre y la promesa de invertir en el desarrollo del metaverso, más la presentación hecha por Microsoft de su plataforma Mesh, destinada a la colaboración remota, marcan un nuevo hito.

La idea del metaverso y el concepto de la realidad extendida como paraguas que abarca la realidad virtual y la realidad extendida finalmente se vuelven en moneda de uso cotidiano y se usan para expresar el siguiente gran paso adelante en el avance de la digitalización de la vida cotidiana.



# ecosistema

hoy nos encontramos ante un entorno de plataformas y lenguajes que se consolidan sobre otras.

## AR



## Socialize



Unreal engine



Unity



Threejs

## Education



## Working



## Identity



## Gaming



## Meeting



## Creation



**this is our** **dn**   
design n' data for new experiences

we are **dis**  
**and** **dat**



# marks the spot

## Augmented life & Social Connections

El entorno digital nos permite crear experiencias sin límite, donde la frontera entre lo físico y lo virtual dialoguen a la medida de cada situación.

Interacción más allá de los límites que las pantallas imponen. Desplazandonos en espacios multidimensionales sintiendo, explicando, participando, ya sea por trabajo, por diversión o para convivir con amigos y familia.

x marks the spot for

# Ecommerce Experiencial

**Lo ves y lo sientes como si ya lo tuvieras**

Pone tus productos donde tu cliente los requiere.  
Calzado y ropa en su cuerpo. Maquillajes en su rostro.  
Muebles en sus espacios. Si te compran convencidos,  
los costos por devolución disminuyen.

**Keywords:**

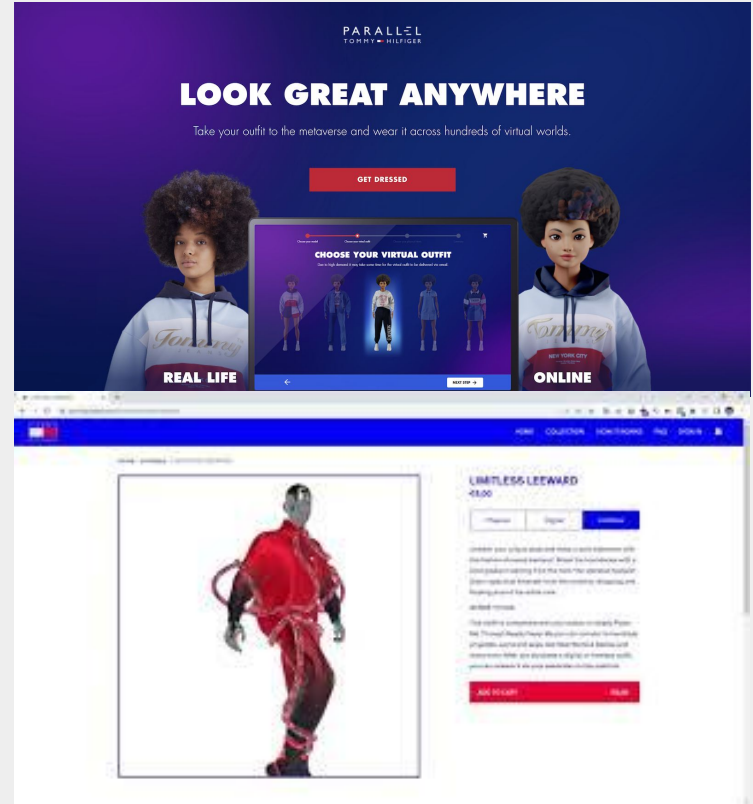
Ecommerce con productos 3D, Probadores RA,  
Venta de assets digitales, Showrooms virtuales



## Caso de referencia

# Tommy Hilfiger's Parallel collection

La colección Parallel de Tommy Hilfiger es una colección de ropa para vestir avatares en mundos virtuales. Se basa en las prendas que la marca vende en su sitio web y en tiendas físicas, propias y de otros minoristas. A través de Parallel, la marca aspira a ocupar su propio territorio en el metaverso.





Con el e-commerce experiencial se crearán vivencias de compra más memorables y satisfactorias que las disponibles hoy día a través de las tiendas en línea. Para lograrlo, el e-commerce experiencial incorpora elementos interactivos al proceso de compra como se conoce hoy.

Su objetivo consiste en proporcionar experiencias que replican algunos de los atributos de la compra física. Los usuarios pueden interactuar virtualmente con los productos y de esta manera, sus decisiones de compra se toman con mejor conocimiento de causa y con un más alto grado de personalización. Las expectativas y necesidades específicas de los consumidores se cumplen en una medida más exacta, lo que refuerza su apego a la marca.

# Ecommerce Experiencial

Estas son algunos de las posibilidades concretas del e-commerce inmersivo o comercio experiencial en línea:

- **Prueba virtual.**

A través de un probador RA, los compradores pueden aplicar ropa, calzado, joyería y maquillajes a una imagen 3D que reproduce fielmente su conformación física, su tono de piel y su peinado. En el caso d muebles y accesorios decorativos, se pueden visualizar en un showroom virtual o insertar en el espacio del usuario, modelado en 3D por la aplicación. En ciertas situaciones es posible, mediante las tecnologías de realidad extendida, transmitir la experiencia de uso del producto.

- **Decisiones mejor informadas.**

Elegir el color, evaluar una textura o comprobar el ajuste y la caída de la ropa sobre el cuerpo son posibles a través de un avatar que reproduce fielmente las características del cuerpo.

- **Gamificación.**

El entorno comercial de una tienda física se traslada a un ambiente enriquecido mediante atributos propios del juego. La experiencia de compras habitual adquiere una dimensión nueva, con un mayor poder de atracción, cuando incluye la resolución de desafíos, que de inmediato otorgan descuentos, cortesías adicionales o puntos acumulables en monederos virtuales.

- **Personalizar el yo virtual.**

Las marcas colocan colecciones de assets digitales a disposición de gamers de cualquier edad. Cada usuario escoge prendas y accesorios de las marcas que prefiera y las aplica a sus avatares virtuales en las diferentes plataformas de juego. De esta manera, se presentan ante los demás gamers con una personalidad enteramente propia, que se diferencia de los demás por su apariencia, además de su nombre.

x marks the spot for

# Virtual Spaces

**Participa de la experiencia, vive la emoción, ya estás ahí.**

Espacios virtuales, donde tu marca, su personalidad y su promesa se expresan con todo su impacto. Experiencias por invitación o abiertas a todo público, que tus audiencias viven cuando lo deciden acompañados de sus amigos.

**Keywords:**

Arquitectura 3D, Stands virtuales, Eventos, congresos, conciertos, Mundo de la marca, Meeting rooms, colaboración



## Caso de referencia

# Coachella 2023

El evento Coachella 2023 con la colaboración de Fortnite se extendió del 13 al 28 de abril de 2023. En el curso de su desarrollo, se agregaron nuevas skins y assets cosméticos a la tienda. En esta versión virtual, Coachella 2023 incluyó misiones y desafíos que los asistentes debían completar, lo que dio una experiencia del festival enriquecida a una audiencia ampliada.



Los espacios virtuales son entornos acondicionados para proporcionar experiencias en línea, de forma 100% digital, sin la necesidad de que los participantes se ubiquen en un lugar específico. Estas experiencias abarcan una amplia gama de actividades, sean experiencias disponibles 24/7 que el usuario solicita en cualquier momento o conferencias, conciertos, festivales, talleres o reuniones convocadas para un momento definido.

# Virtual Spaces

Un espacio virtual tiene la gran ventaja del alcance, que no está condicionado por las distancias geográficas. Sus costos logísticos y de huella de carbono son marginales, en comparación a los de eventos presenciales. Su accesibilidad para personas con discapacidades se solventa con herramientas digitales de efectividad ampliamente demostrada. Las métricas de asistencia y ubicación se obtienen en tiempo real y con un alto margen de exactitud.

Entre las posibilidades de los espacios virtuales con recursos de realidad extendida se deben destacar los siguientes:

- **Ferias comerciales virtuales.**  
Las marcas exhiben sus productos o servicios en un entorno de arquitectura 3D ajustado a las normas y atributos de la imagen corporativa. Los asistentes pueden recorrer stands virtuales, interactuar con representantes de la empresa y examinar materiales promocionales.
- **Seminarios y talleres virtuales.**  
A través de meeting rooms digitales se pueden realizar desde sesiones de trabajo, sesiones de capacitación o demostraciones aisladas hasta congresos completos, cubriendo cualquier tema. Los ponentes tienen a su alcance cualquier recurso audiovisual para ilustrar su exposición y los asistentes pueden interactuar con los presentadores a través de sesiones de preguntas y respuestas.
- **Eventos sociales y culturales en línea.**  
Permiten afianzar la presencia de marca asociándose a actividades recreativas como fiestas, eventos deportivos virtuales, tours virtuales de recintos culturales o exposiciones y más.

x marks the spot for

# Immersive Learning

## Teoría y práctica fundidas en una sola experiencia

Transmite los conocimientos con el máximo de efectividad. Crea entornos que aseguran la comprensión plena de los conceptos y deja espacio y tiempo para que los novatos practiquen hasta adquirir el dominio del experto.

### Keywords:

Capacitación, E-learning, Aprendizaje experiencial, reclutamiento, procesos gamificados



Caso de referencia

# AWS Cloudquest

Es un juego de rol interactivo que ayuda a los usuarios a adquirir habilidades prácticas en la nube de AWS. El juego tiene seis roles diferentes: profesional de la nube, desarrollador de soluciones sin servidor, arquitecto de soluciones, especialista en machine learning, especialista en seguridad y especialista en análisis de datos.





El aprendizaje inmersivo es un enfoque pedagógico de e-learning que tiene como objetivo dar a los estudiantes una experiencia didáctica más inmediata y directa que los entornos escolares convencionales. Mediante las tecnologías digitales de la realidad extendida, se crean simulaciones donde la interacción usuario-aplicación propicia la adquisición de conocimientos por la vía de la experimentación directa. Enriquecidas con los recursos de la gamificación, tales experiencias estimulan el interés del estudiante por superarse y mejorar su desempeño.

# Immersive Learning

El principio básico del aprendizaje inmersivo consiste en permitir la participación del estudiante en el proceso de enseñanza, que por medio de prueba y error mejora su comprensión y refuerza la retención de conceptos. Al simular situaciones y entornos de la realidad cotidiana, el aprendizaje inmersivo facilita el desarrollo de las destrezas prácticas, el análisis crítico de la información y la capacidad de resolución de problemas.

El aprendizaje inmersivo es particularmente beneficioso en la formación destinada a adquirir habilidades, como las necesarias para cuidados médicos, cirugías, manejo de aeronaves o de maquinaria pesada, uso de herramientas o dispositivos de alta precisión y en general, cualquier situación donde las capacidades de monitoreo y reacción del cerebro humano son imprescindibles.

Entre las características y beneficios del aprendizaje inmersivo sobresalen:

- **Simulación realista.**  
Los entornos de aprendizaje inmersivos replican situaciones del mundo real y permiten ensayar conocimientos y aplicar habilidades en un entorno seguro y controlado, con gran efectividad para efectos de capacitación laboral o en procesos de reclutamiento y selección de candidatos.
- **Aprendizaje experiencial.**  
Los estudiantes aprenden y desarrollan su experiencia práctica a través de la prueba y error, que conduce a una comprensión más profunda de las nociones teóricas.
- **Personalización.**  
Las experiencias de aprendizaje inmersivo se pueden diseñar de manera que se adapten a las necesidades individuales y el estilo de aprendizaje de cada estudiante. Por su naturaleza interactiva, aumenta la motivación y el interés del estudiante en la materia de estudio.
- **Aprendizaje remoto.**  
Un sistema de aprendizaje inmersivo dispone de las ventajas de alcance geográfico y disponibilidad permanente que caracterizan a los desarrollos digitales vía web.

x marks the spot for

# Living the Storybrand

**Un nuevo capítulo que tú escribes  
en la historia de tus marcas preferidas**

Dale a tus clientes la experiencia definitiva. Deja que se coloquen al centro de la historia, para vivir el papel protagonista que le permite a tu marca obtener los éxitos de impacto más duradero.

**Keywords:**

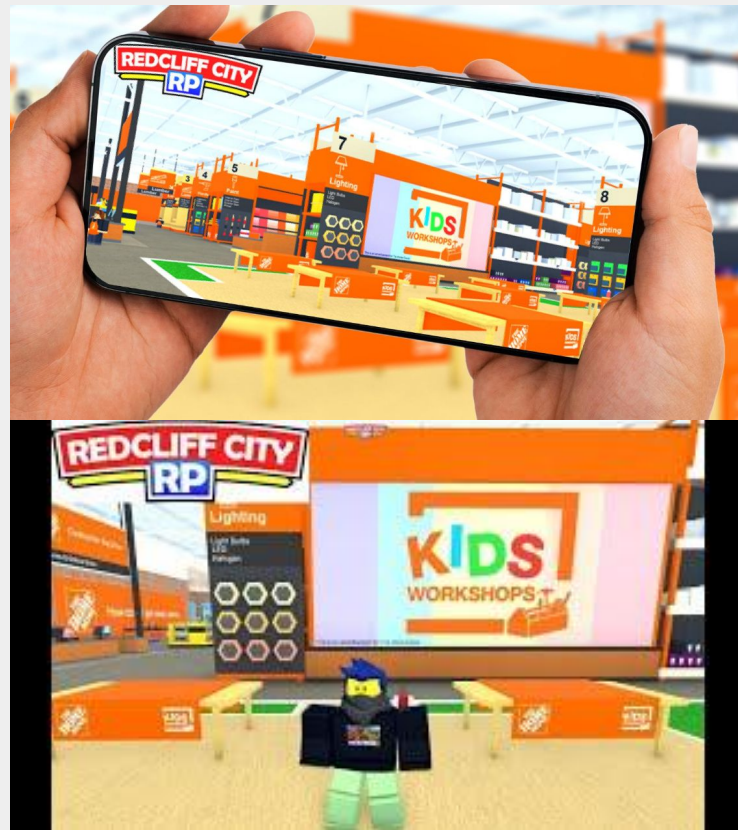
Aprovechamiento y construcción de propiedad intelectual, marketing experiencial, Retail oficial digital, canales de monetización, Storybrand



## Caso de referencia

# Home Depot Redcliff City

Aprovechando la plataforma de Roblox, se ofrecen talleres que promueven la creatividad, el pensamiento creativo y la interacción social de los menores de edad. El niño elige entre tres proyectos de bricolaje con diferentes niveles de dificultad. El juego consiste en encontrar los materiales necesarios en la tienda y completar el proyecto en el taller virtual. Al terminar, el niño pueden llevarse su proyecto para usarlo en otras espacios virtuales de Redcliff City.



El concepto de Storybrand se basa en un enfoque de marketing que aplica una metodología basada en las técnicas de la narración literaria. Punto de partida de esta metodología es el aprovechamiento del poder de comunicación efectiva de las narrativas, para transmitir mensajes de marca, atraer nuevos clientes y afianzar la fidelidad a la marca de los adquiridos.

# Living the Storybrand

El concepto de storybrand se basa en el principio de que los relatos son parte esencial de la comunicación humana. Por lo tanto, las marcas pueden beneficiarse del poder narrativo para vincularse a sus audiencias con mayor intensidad.

Los recursos de comunicación del storybrand permiten lanzar mensajes claros, efectivos y memorables en sitios web, materiales impresos, campañas por correo electrónico y demás. Sin embargo, su máximo potencial se logra a través de las experiencias interactivas propias de la realidad virtual y los videojuegos, porque dichas experiencias se basan en los elementos clásicos (problema, héroe y solución) que se desarrollan según la secuencia de una narrativa: acción, clímax y desenlace.

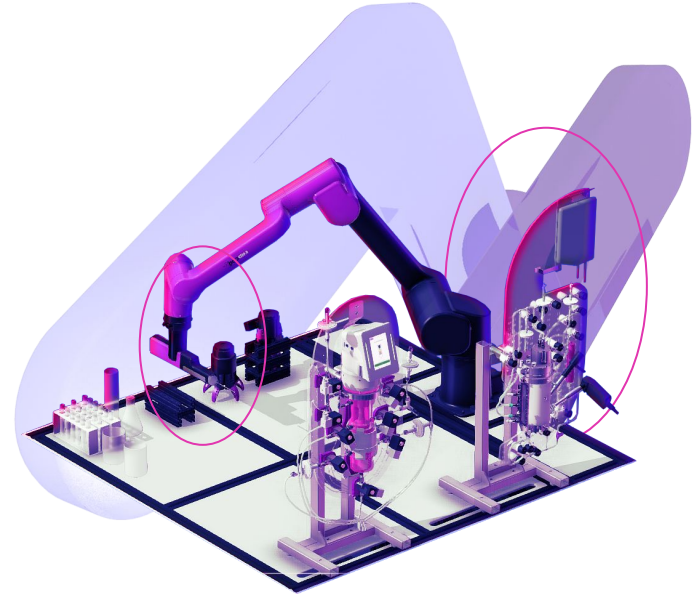
x marks the spot for

# Process Simulations

**Programas con conocimiento de causa**  
**Prevenir con oportunidad**  
**Reduces márgenes de incertidumbre**

La información sobre tus procesos de negocio en tiempo real, siempre actualizada. ¿El inventario es el indicado, el mantenimiento será oportuno, las refacciones alcanzan? Los gemelos digitales te dan la respuesta.

**Keywords:**  
Digital twins



## Caso de referencia

# BMW Group Production System

La realidad aumentada se aplica para capacitar en procesos de fabricación a los alumnos de la Academia de Producción de BMW. Los estudiantes reciben información específica mediante gafas AR, para perfeccionarse en el montaje de motores, por dar un ejemplo. También se emplea la realidad aumentada para comparar datos CAD con componentes reales para la operación productiva y la inspección de piezas antes de su envío.





La simulación de procesos (process simulation) es una técnica que emplea herramientas informáticas para desarrollar gemelos digitales. Consisten en aplicaciones digitales que imitan el comportamiento y el rendimiento de un sistema del mundo real, por ejemplo, una línea de producción industrial o un proceso de manejo de mercancías en un almacén. El objetivo consiste en analizar el funcionamiento del sistema y optimizarlo.

# Process Simulations

Para el efecto, se crea un modelo digital que reproduce al sistema por estudiar. La fidelidad del modelo puede variar, desde una versión simplificada hasta versiones altamente detalladas, en las que se consideran numerosas variables y factores interrelacionados. Aplicando datos y parámetros del mundo real, este modelo (o gemelo) simula cómo se desarrollarían en la realidad diferentes situaciones.

Un proceso simulado a través de un gemelo digital permite prever el impacto que tendría implantar una u otra decisión operativa, en términos de costos, riesgos o márgenes de eficiencia. Sirve asimismo para comprender mejor el comportamiento de sistemas interconectados, a fin de diseñar mejoras, aumentar la eficiencia operativa, despejar cuellos de botella o rediseñar el sistema desde su raíz.

En términos generales, simular un proceso implica resolver tres pasos:

- **Definición.**  
Consiste en determinar los componentes y variables clave del sistema, que la simulación deberá considerar.
- **Obtención de datos.**  
Implica recopilar una muestra estadística suficiente como para tener una descripción razonablemente ajustada a la realidad operativa del sistema.
- **Validación.**  
Una vez desarrollada la simulación, implica cotejar los resultados que arroja contra los datos disponibles y verificar el alineamiento entre realidad y simulación.

Con lo anterior resuelto, se procede con la ejecución de escenarios, que permiten observar el comportamiento del sistema en diferentes condiciones, estudiar los resultados y tomar decisiones en función de lo analizado.

x marks the spot for

# Live Products

## Lo sientes y lo adaptas exacto para ti

Dale a tus consumidores la posibilidad de probar, de sentir y sopesar tus productos. Conoce cuál es el tamaño que les ajusta a la perfección. Permite que escojan el color y el material que más les gusta. Regálales la hiper personalización.

### Keywords:

Personalización, Nuevas líneas, User Generated Products



Caso de referencia

# Airbus

Airbus por medio de realidad mixta, permite a sus clientes realizar configuración de apariencia, espacio, accesibilidad para su modelo de avión A320.

Esto permite trabajar desde etapas tempranas en preparar pedidos a la medida de acuerdo a las necesidades de configuración de cada cliente.



Con el acelerado ritmo al que evolucionan las tecnologías digitales, el concepto "live products" se aplica a productos o servicios que mantienen su vigencia, adaptándose al paso del tiempo en dos sentidos. En cuanto a su utilidad, se actualizan según las expectativas y necesidades cambiantes de sus usuarios. Internamente, adoptan los desarrollos tecnológicos para lograr un desempeño a la par de los estándares reconocidos.

# Live Products

Un producto o un servicio "live" significa que ya cuenta con usuarios adquiridos, que aprovechan su abanico de funcionalidades para satisfacer sus necesidades particulares. En este estado funcional y operativo, recibe actualizaciones y mejoras. Por esta vía se identifican y corrigen problemas de funcionamiento no previstos, se mejora el desempeño y se refuerza la seguridad en los procesos de intercambio de datos sensibles. También permite ampliar el abanico de funcionalidades, a fin de incrementar la utilidad al usuario y elevar su nivel de satisfacción.

Live products supone una manera más actualizada de concebir el negocio, al considerar que productos y servicios se pueden entender como instancias en constante evolución más que como entes fijos, con un lapso de vida útil que tarde o temprano se cumple.

Desde el punto de vista de la evolución constante, los siguientes son ejemplos destacados de live products:

- **Aplicaciones móviles.**  
Son los desarrollos que los usuarios descargan de la nube e instalan en dispositivos móviles o de escritorio, para realizar funciones de manera más eficiente y amigable.
- **Software empresarial.**  
Son herramientas que se emplean para funciones operativas como gestionar proyectos, abrir vías de colaboración remota, procurar insumos y gestionar inventarios, administrar al personal, etc.
- **Plataformas de comercio electrónico.**  
Permiten al cliente repasar los catálogos, consultar disponibilidad, adquirir y en su caso, solicitar devoluciones, servicios postventa o consumibles y refacciones.
- **Plataformas de videojuego.**  
Proporcionan a los usuarios nuevos desafíos y maneras de competir o entablar alianzas, o bien les ofrecen nuevas facultades o recursos para superar los retos y escalar a niveles más altos.
- **Aplicaciones de viaje.**  
Mantienen información actualizada sobre amenidades, sitios de visita, eventos, servicios y comercios en los destinos de viaje.

x marks the spot for

# Seamless Journeys

## Engagement con significado

Acompaña a tus usuarios en su recorrido por la experiencia con tu marca desde el ofrecimiento inicial hasta el cumplimiento de objetivos en un trayecto amigable. La anlytica de datos es tu aliada para conducir las decisiones, optimizar las experiencias y conseguir conversiones.

### Keywords:

Analytics, Etiquetado de eventos, Medición de progreso, conversiones y barreras para continuar, Segmentación de audiencias



dis  
and  
at

## Caso de referencia

# Analytics

Una nueva generación de herramientas para espacios inmersivos requiere una nueva generación de herramientas analíticas.

Los tradicionales eventos de Google Analytics pueden también ser implementados, pero una visión espacial del recorrido y las acciones de los usuarios conduce a mejores acciones de optimización hacia la conversión.



### Live events

50 latest events ✕

#### Filters

No applied filters Reset Apply

Event type  Build  User\_id  + User\_id filter

- Ads
- Business
- Design
- Error
- Registration

| Event       | Event  |
|-------------|--|
| Use 01:012, | {v:2, session_num:11,session_id:c366b465-ddb9-4f21-bfdb-77546e5b7b35, sdk_version:unity 6.3.1, platform:ios, |



Seamless journey significa una experiencia que fluye continua, sin interrupciones ni suturas, cuando un cliente alterna entre diferentes puntos de contacto y canales. A lo largo del recorrido o ciclo de compra, desde la ponderación de diferentes opciones hasta la atención postventa, pasando por la compra misma y la entrega, el cliente experimenta la continuidad y coherencia que distinguen a la marca a lo largo de todas las etapas de la interacción marca-consumidor.

# Seamless Journeys

Seamless journey expresa un ideal en el que el cliente no percibe interrupciones, inconsistencias o fricciones. Los diversos canales, sean el sitio web, la aplicación móvil, las redes sociales o la tienda física, brindan una experiencia coherente. De esta manera se apuntala la confianza del cliente en el cumplimiento de la promesa de marca, mejorando su nivel de satisfacción.

Entre los aspectos clave que permiten hacer realidad el concepto de seamless journey se distinguen:

- **Coherencia de comunicación.**  
La presentación gráfica, el diseño de espacios, envolturas y demás impresos, la voz, el tono y los mensajes se presentan consistentemente en todos los canales.
- **Integración tecnológica.**  
Los sistemas y las plataformas digitales están interconectados, de manera que al pasar de uno a otro no hay pérdidas de información.
- **Continuidad.**  
Los datos del cliente y su historial de interacciones están disponibles sin importar el momento, el lugar o el medio de interacción.
- **Amigabilidad.**  
Los sistemas de interacción impersonal, kioscos, aplicaciones o sitio web, son claros, transmiten instrucciones claras, retroalimentan al usuario en cuanto a sus elecciones y facilitan que corrija las posibles equivocaciones.
- **Personalización.**  
Los sistemas identifican al cliente y se adaptan de acuerdo a sus preferencias y su historial de interacción, en todos los canales.

**this is our** **dnx**

OFFERINGS PROPUESTOS



dis  
and  
dat

## Somos...

Creadores de experiencias que evolucionamos a través de la exploración creativa del uso de la tecnología.

**3 años, 20 años de experiencia.**

Hoy ideamos para las marcas y empresas, estrategias que incluyen el uso de Realidad eXtendida:

**Realidad Aumentada, Realidad Virtual,  
Metaversos, Gamificación, Videojuegos,  
Ecommerce Experiencial.**



**#opentocreate**  
see you on the metaverse

powered by **dis**  
**and dat**