

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

Hay mucha discusión últimamente sobre el metaverso, pero ¿existe realmente? Dale Imerman (Director de Grupo de Metaverso e Innovación en WPP) es el invitado de Sara Robertson (VP Global, Disrupción en Xaxis) en este episodio donde comparte el origen del término, la emoción en torno al potencial y lo que debe estar en su lugar para hacer realidad el metaverso. Esta discusión pone al oyente en el metaverso, explora las posibilidades, las implicaciones sociales y cómo puede cambiar la vida de las personas, incluida una interesante visión general del continuo de la virtualidad.

[Snow Crash por Neal Stephenson El metaverso: y cómo revolucionará todo por Matthew Ball El continuo de la virtualidad - Interaction Design Foundation](#)

¡Gracias por escuchar! Esperamos que disfrutes de este episodio.

#stayclassymetaverse #wpp

Por favor, "Comparta" con otros y "Síguenos" para mantenerse al tanto de cada nuevo episodio. Haga clic [aquí](#) para obtener más información sobre [WPP](#), la Agencia de Transformación Creativa.

00:00:04

Stephan Pretorius: Buenos días a todos. Mi nombre es Stephan Pretorius, el Director de Tecnología de WPP, y es un placer darles la bienvenida al podcast Metaverse and More Academy de WPP, donde discutiremos una amplia gama de temas relacionados con metaverse y Web3 con expertos de WPP Network e invitados especiales de la industria en general. A medida que cubrimos conceptos establecidos y rastreamos nuevos desarrollos en el espacio, esperamos que esta serie sea informativa e inspiradora. Gracias por venir en el viaje con nosotros. Por favor, siéntese y disfrute de otra emocionante discusión sobre el metaverso y más.

00:00:40

Sara Robertson: Hola, y bienvenido de nuevo a la Academia Metaverse y Más de WPP. Hoy tenemos a Dale Imerman y estamos emocionados de sumergirnos en nuestra primera conversación de Metaverso 101. Soy Sara Robertson, tu anfitriona. Dale, ¿cómo te va?

00:00:58

Dale Imerman: Muy bien. Muchas gracias por invitarme al podcast, Sara.

00:01:01

Sara Robertson: Sí, definitivamente pareces una podcaster profesional. Sé que nuestros oyentes no entienden las imágenes, pero tienes una configuración de estudio bastante impresionante allí.

00:01:11

Dale Imerman: Gracias. Lo agradezco.

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

00:01:12

Sara Robertson: Cuéntame un poco sobre tu experiencia en el metaverso.

00:01:16

Dale Imerman: Está bien. Bueno, genial. Quiero decir, mi experiencia siempre ha estado en la intersección de la creatividad y la tecnología, observando las tecnologías emergentes y cómo convergen. Y creo que lo que es realmente emocionante del metaverso es que el concepto realmente cobra vida como resultado de la convergencia de varias tecnologías diferentes. Y debido a que he estado muy cerca de la realidad aumentada y el trabajo 3D, IoT, computación en la nube, etc., cuando estas cosas comenzaron a emerger, madurar y unirse, el metaverso fue una especie de progresión lógica o paso en lo que me interesa y ahora en mi carrera.

00:02:04

Sara Robertson: Wow, esa fue una gran cantidad de tecnologías que pintan una imagen que te lleva hacia un metaverso, que es una especie de combinación de muchas, muchas tecnologías diferentes. ¿Qué tipo de cosas hiciste en ese camino? ¿Eres un creador o eres un técnico o eres un narrador de historias? ¿Cuál es tu función?

00:02:29

Dale Imerman: Siempre me he considerado un híbrido. Así que me siento en la intersección de todas esas cosas. No me llamaría a mí mismo una persona técnica en el sentido de que puedo desarrollar y codificar, pero entiendo los fundamentos del software y la codificación. Y así soy capaz de hablar ese idioma. Y al mismo tiempo, soy capaz de entender la estrategia, así como la creatividad. Así que siempre he estado en una posición única en la que casi he sido el pegamento que mantiene unidas todas esas diferentes disciplinas, ya sea en un proyecto o en una organización.

00:03:11

Sara Robertson: Impresionante. Estoy muy emocionado de tenerte en nuestro equipo y ocuparme de esta situación del metaverso, que necesita tanto pegamento. Entonces, ¿podríamos comenzar con cuál es su opinión al respecto? Ya hemos cubierto mundos virtuales y blockchains y cosas así, pero me encantaría saber de ti el híbrido. ¿Qué es el metaverso?

00:03:33

Dale Imerman: Bueno, creo que uno de tus invitados anteriores, Luke Hurd, me dio lo que pensé que era la descripción más entretenida del metaverso. Y fue algo así como un término que se nos dio como castigo porque no pudimos ponernos de acuerdo sobre la realidad extendida como término. Así que siempre me ha gustado mucho esa idea. También trato de no quedar demasiado atrapado en una definición porque creo que el metaverso es realmente un terreno fértil para la transformación creativa en este momento. Y cuando algo es tan nuevo y supongo que principalmente conceptual, tratar de ponerle una etiqueta o tratar de meterlo en una caja existente nunca funciona realmente y realmente no le hace mucha justicia al término, ¿verdad? Así que siempre he sido bastante polémico en torno al

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

metaverso como la única persona en una organización con más de 100,000 personas que tienen el término en mi título, la gente a menudo se sorprende cuando digo que no existe y bastante perpleja. Algunas personas son, hurra, finalmente alguien que lo entiende. Pero creo que todos tienen una idea diferente dependiendo de la perspectiva de donde vienen.

00:04:58

Sara Robertson: Sí. Me encanta esa anécdota que diste sobre la realidad extendida. Creo que la palabra metaverso es un poco más sexy y más capaz de marcar que ER, lo que sería un acrónimo confuso. Pero muchas de estas etiquetas en realidad no provienen de los creadores o los tecnólogos. Vienen de escritores de ciencia ficción, ¿verdad? Ellos son los que inventan estas tecnologías décadas antes de que realmente existan. Y es posible que tenga la edad suficiente para recordar cuando Internet se convirtió en una cosa, todos lo llamaron ciberespacio. Era como la palabra y estaba en todos los idiomas de los medios. Y siempre me frotó de la manera equivocada. Eso vino de, creo que fue William Gibson, un escritor de ciencia ficción anterior, y la palabra ha caído en desgracia por mucho. Espero que el metaverso siga la misma ruta y sea como una cosa kitsch. Pero entonces Mark Zuckerberg realmente lo poseyó y corrió con él. Así que, sí, aquí estamos.

00:06:03

Dale Imerman: Recuerdo esos primeros días. Recuerdo haber navegado por la web.

00:06:09

Sara Robertson: Surf. Nadie ha dicho eso en toda la vida.

00:06:11

Dale Imerman: Sí. Y quiero decir que...

00:06:14

Sara Robertson: Me pregunto cuál es nuestro verbo para el metaverso. No estamos navegando por el metaverso. Estamos troleando.

00:06:19

Dale Imerman: Tal vez, creo que al final de la sesión, espero que podamos llegar a un término para ello. El verbo metaverso.

00:06:27

Sara Robertson: Sí. Acuñado aquí. Estamos haciendo metaverso aquí. Así que existe porque está en tu título, pero no existe porque es solo un concepto imaginario. ¿Qué debemos decir a nuestros oyentes sobre lo que es hoy?

00:06:45

Dale Imerman: Así que la forma en que lo veo es que si vamos a usar el término metaverso, debemos ver de dónde vino ese término. Así que sabemos que vino de un libro de ciencia ficción llamado Snow Crash del autor Neal Stephenson. Y en ese libro, lo que realmente describe y esto ciertamente no es textual, pero por lo que recuerdo, es una franja de cuatro millas similar a la de Las Vegas. Y en cualquier momento dado, 1000 personas pueden estar allí simultáneamente en fidelidad realista, indistinguible de la realidad.

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

00:07:30

Sara Robertson: Los ochenta son tan divertidos, ¿verdad? 1000 personas a la vez fue como un gran sueño.

00:07:34

Dale Imerman: Sí, exactamente. Y la realidad en este momento es que es un gran sueño hoy. Ya sabes, vemos todos estos titulares. Por ejemplo, Travis Scott tiene un concierto en Fortnite con 28 millones de personas. Eso no sucedió exactamente de esa manera. Lo que había allí era 28 millones de personas viendo una transmisión en instancias compuestas por 100 personas a la vez en una fidelidad extremadamente baja. Y entonces, la razón por la que digo que el metaverso no existe es porque técnicamente no tenemos las capacidades para entregar esa definición simple que vino del libro. No podemos poner a 1000 personas en un mundo virtual en este momento en una alta definición y hacer que estén allí simultáneamente. Es solo técnicamente en este momento, no es posible. Pero creo que la emoción realmente proviene del hecho de que la gente ve la posibilidad y la inevitabilidad de eso. Mi opinión es que si soy extremadamente optimista, podríamos ver esa capacidad técnica en cinco años. Más realísticamente, en mi opinión, diez años. Y si queremos que se adopte algo así, probablemente sean 15 años. Así que es por eso que creo que el metaverso aún no existe tangiblemente. Ahora mismo es más conceptual. Pero como dije, creo que el zumbido y la exageración y la emoción existen porque a medida que vemos surgir estas diferentes tecnologías, estamos viendo cómo eso podría ser posible a medida que cada una de estas diferentes tecnologías está madurando.

00:09:36

Sara Robertson: Entonces, ¿cuál crees que es el retraso para llegar incluso a la visión de Snow Crash? ¿Es simplemente porque tenemos computadoras lentas y conexiones lentas a Internet? ¿Es un problema del dispositivo o simplemente no hemos puesto suficientes ingenieros de software inteligentes en el problema todavía? O algo más.

00:10:00

Dale Imerman: Así que creo que en este momento a nivel mundial, probablemente tenemos los mejores ingenieros y desarrolladores de software tratando de resolver todos los problemas que existen o realmente no lo veo como una solución a los problemas, ya que lo veo como más construyendo lo que se necesita para que suceda. Pero definitivamente es una combinación de muchas cosas. Así que sabemos que el procesamiento en la nube es un espacio de crecimiento muy grande y esta idea de renderizado 3D en tiempo real en la nube está despegando. Estamos viendo un gran progreso en ese espacio, particularmente de compañías como Epic y NVIDIA, etc. Así que ese es el primer obstáculo en el que estamos viendo muchos avances. El segundo obstáculo es, por supuesto, la conectividad. Por lo tanto, 5G no es de ninguna manera generalizado, definitivamente no es global. Y podría decirse que algunas personas me han dicho que ni siquiera sienten que 5G pueda ser lo suficientemente rápido para esto, lo cual es bastante aterrador porque es bastante rápido. Luego, una vez que haya tenido un proceso de información en la nube y si puede obtenerla a una velocidad lo suficientemente rápida, ¿nuestros dispositivos tienen la capacidad de

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

procesar esa información y luego enviarla a la nube? Y la respuesta es no en este momento, en mi opinión. Y luego creo que los dispositivos en sí mismos desde una perspectiva de hardware también están en sus primeras etapas, ¿verdad? Porque si quieres una experiencia totalmente inmersiva, estás hablando de realidad virtual. Y bueno, en este momento los auriculares de realidad virtual son fantásticos, pero no están ni cerca de la fidelidad que necesitamos. Todavía estamos resolviendo cosas como el mareo por movimiento, todavía estamos resolviendo cosas básicas como que los ojos de las personas están a diferentes distancias entre sí.

00:12:10

Sara Robertson: Cubrimos el problema de los auriculares para mujeres en un episodio anterior.

00:12:14

Dale Imerman: Sí, totalmente. Y luego, por supuesto, como personas, somos bastante exigentes. Así que no queremos estar atados, pero también queremos que estas cosas duren mucho tiempo. Por lo tanto, la tecnología de las baterías también necesita avanzar. Y, entonces, casi todos los bloques de construcción desde una perspectiva de hardware y software tienen un poco de camino por recorrer antes de que todos culminen en hacer del metaverso la realidad que creo que todos esperamos que sea.

00:12:50

Sara Robertson: Me encanta esa explicación, especialmente a la luz del hecho de que el metaverso de Facebook se volvió viral recientemente. No sé si viste el tweet, pero alguien hizo una captura de pantalla de los gráficos de Horizon Worlds y dijo que gastaron \$ 10 mil millones en la construcción de este metaverso y es solo un pequeño polígono en bloques. Y tal vez uno o dos días después, Mark regresó y publicó algunas representaciones de cómo se verá, a qué están tratando de llegar. Y estoy seguro de que está sintiendo la misma frustración. Hay tantos bloques de construcción que necesitan mejorar antes de que podamos llegar a esa visión. Pero todo el mundo mira lo que hay aquí ahora y agita la mano y dice: Bueno, no va a funcionar.

00:13:44

Dale Imerman: Sí, ya sabes, hay una historia divertida contada por creo que es el orador motivacional, Tony Robbins. Le quiero. Habla de estar en el primer vuelo que tenía WiFi. Y si no me equivoco, fue un vuelo. Era un vuelo de Qantas. Y la gente sube al vuelo y el piloto anuncia, este es el primer vuelo en el mundo con WiFi, nuevo experimental. Así es como inicias sesión y todos inician sesión. Y 30 minutos después, el Wi-Fi dejó de funcionar, lo cual es comprensible. Pero aparentemente lo que sucedió es que la gente perdió sus juguetes y tiró sus juguetes. Y cuando el avión aterrizó, la gente se quejaba de que Qantas es la peor aerolínea de la historia. El Wi-Fi no funcionaba. Y básicamente, en 15 minutos, nosotros, como personas, creamos esta expectativa poco realista de lo que debería ser y supongo que no éramos consumidores realmente responsables en ese caso. Así que lo siento por Mark Zuckerberg porque la gente le hace pasar un mal rato. Pero en verdad, probablemente no

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

estaríamos teniendo, en una discusión o en este podcast, o incluso discutiendo el tema si no fuera por quizás un puñado de personas, incluidas personas como Mark Zuckerberg. Estoy a favor de un buen trolling. Es entretenido. Es divertido. Es una forma humorística de arrojar luz sobre algunos problemas reales. Así que participé en eso, pero en realidad en su defensa.

00:15:30

Sara Robertson: Oh, espera, espera. ¿Participaste en el trolling de los gráficos?

00:15:34

Dale Imerman: Bueno, en defensa de Meta porque, obviamente, \$ 10 mil millones no se pusieron en esa imagen o en Horizon Worlds.

00:15:46

Sara Robertson: No son representaciones justas.

00:15:48

Dale Imerman: Sí, estoy seguro de que contratan a mucha gente. Estoy seguro de que mucho de eso se destinó al desarrollo de hardware.

00:15:55

Sara Robertson: Infraestructura en la nube. Como si eso no fuera gratis.

00:15:58

Dale Imerman: Sí, exactamente. Y para hacerle pasar un mal rato al tipo; una de las personas a las que hice retroceder fue un tipo, un CEO de un negocio que construye mundos virtuales en las plataformas de otras personas, podría decir. Y acababa de recibir, creo, una inversión de 2,5 millones de euros. Y su comentario fue como "¿Sabes, gastaste \$ 10 mil millones y esto es lo que publicas?". Y mi respuesta a él fue como: "Oh, ¿te acaban de dar 2,5 millones de euros y esto es lo que publicas?". Deberías centrarte en construir estos mundos virtuales en lugar de interrumpir a los líderes en el espacio. Así que realmente admiro lo que Meta está haciendo. Yo diría que en términos de realidad virtual, tomaron Oculus y realmente lo han escalado y comercializado. Me encanta mi Oculus Quest dos. ¿Quiero que tenga una mejor definición y dure más? ¿Y podría ser mejor? Absolutamente. Pero cuando tengo gente y lo prueban por primera vez, quedan impresionados. Les encanta y la gente se pierde en él. Y creo que es una clara señal de que definitivamente es inmersivo. Y luego creo que si volvemos a lo que estábamos diciendo una vez que todos esos bloques de construcción, llamémoslos, están establecidos y maduros y la plataforma existe, solo entonces podemos realmente dar rienda suelta a las personas creativas para construir cosas increíbles. Y para mí, esa es la parte más emocionante del metaverso o cualquier aspecto de él, o llamémoslo tecnologías relacionadas con el metaverso, son las cosas que no sabemos que la gente va a construir o usar. Ahí es donde realmente está la emoción porque no hay una mejor práctica, ¿verdad? Todo lo que está sucediendo en este momento está sucediendo por primera vez. Entonces, podría decirse, ¿cómo pueden ser expertos en eso? Todo es realmente nuevo.

00:18:17

Sara Robertson: Decimos lo mismo en el espacio NFT. Cualquiera que diga ser un experto en

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

NFT es sospechoso porque solo ha existido durante cuatro años. Quiero decir, tal vez seas un experto, pero cambia todos los días. Y creo que el metaverso es exactamente lo mismo. Así que ese es un consejo profesional para los oyentes. Tenga cuidado con las personas que se llaman a sí mismas expertos, potencialmente. Son expertos en tecnologías emergentes. Al igual que Dale, me parece alguien que tiene una larga experiencia en eso. Pero esta tecnología específica es demasiado nueva para que cualquiera pueda usar ese título.

00:18:54

Dale Imerman: Absolutamente. Y quiero decir, incluso iría tan lejos como para decir que el metaverso no es una tecnología. Una vez más, es un concepto que nace de un grupo de tecnologías. Al menos así es como yo lo veo. Y lo intenté. Realmente trato de calmar las cosas a la versión más simplificada de lo que son. Entonces, cuando raspas el chisporroteo y la capa de azúcar y los titulares de relaciones públicas, ¿qué te queda? Si eliminas todas las palabras de la jerga como innovador y escalable. ¿Cuántas empresas ha visto dónde llega a su página web y es como si construyéramos soluciones escalables, innovadoras y descentralizadas para la empresa? Literalmente eso no significa nada.

00:19:41

Sara Robertson: Oye, déjame tomar notas para el sitio web de mi nueva agencia. Estoy lanzando después de esto.

00:19:46

Dale Imerman: Entonces, ya sabes, decir algo así, en realidad es solo jerga. En realidad no significa nada. No estás resaltando una característica, no estás resaltando un beneficio, no estás teniendo un resultado. Es interesante que lo llamemos tecnología. Pero de nuevo, también tenemos que ser evangelistas de lo que creemos y hacia dónde creemos que vamos. Y, entonces, tenemos que crear un lenguaje que todos puedan entender para que podamos llevarlos a lo largo de ese viaje y hacer que acepten y que se entusiasmen con eso, que se interesen porque estamos bombardeados con tantas cosas. Todo está luchando por nuestra atención en este momento. Por lo tanto, necesitamos crear un lenguaje simplificado y ejemplos simplificados para que las personas puedan comprender los conceptos que la mayoría tiene. Algunos luchan, y creo que esto es algo; hablas de los primeros días de Internet. Creo que probablemente estamos sentados en una versión de Internet de 1996 en este momento.

00:21:02

Sara Robertson: Ese fue como mi año favorito de todos los tiempos.

00:21:07

Sara Robertson: Internet era pequeño. Era solo mío. Nadie lo sabía. Yo estaba en el autobús, cierto. Como si se tratara de una explosión y hubiera electricidad en el aire y nadie lo supiera. Y se siente exactamente igual en este momento.

00:21:20

Dale Imerman: Absolutamente. Lo sabes. Esos primeros días donde las cosas eran lentas, las

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

cosas eran torpes, pero veías la posibilidad. Y creo que ahí es donde estamos ahora. La gente ve la posibilidad. El desafío es que somos impacientes, así que lo queremos ahora y desafortunadamente no podemos. Así que vamos a ver una caída masiva de personas e interés. Pero la industria central continuará avanzando y, a medida que realicen esfuerzos significativos en el camino, recuperarán a las personas. Y creo que también es una de esas cosas en las que se arrastra hacia ti como lo hizo Internet, ¿verdad? Sabes, un día es como, Dios mío, es el ciberespacio, es Internet. ¿Has probado esto? ¿Has probado eso? Y ahora hoy está infundido en casi todos los aspectos de nuestras vidas y lo damos por sentado. Así que creo que lo que es realmente emocionante es que muchos aspectos del metaverso se están volviendo bastante generalizados sin que la gente lo sepa hoy. Mucha gente usa cosas como la realidad aumentada sin saberlo; ni siquiera saben qué es AR, pero están creando contenido con filtros faciales en plataformas como SNAP y Tik Tok e Instagram. Y entonces. Vamos a ver que eso suceda cada vez más y más. Y luego pienso un día. Vamos a despertar y decir, Santo moly, estamos en el metaverso.

00:22:58

Sara Robertson: Estamos en el metaverso.

00:23:02

Dale Imerman: Así que siempre me río cuando la gente dice, Oh, ya sabes, construimos el primer metaverso este o el primer metaverso o estamos en el metaverso ahora porque, bueno, veo las cosas literalmente. Así que es técnicamente; simplemente no es posible. Pero también lo entiendo. Hay espacio para la licencia poética y eso está bien. Pero tratar de quedar atrapado en una definición es arriesgado porque entras en este estado de parálisis de análisis y luego nunca avanzas realmente en comprender más o descubrir más o tal vez participar y crear o construir este futuro.

00:23:45

Sara Robertson: Me encanta. Quiero volver a algo que dijiste antes que realmente me gustó, que fue; Vamos a necesitar encontrar un lenguaje común para poder incorporar a mucha gente convencional en este nuevo concepto de metaverso, que es como una pequeña bomba que dejaste caer y luego te moviste porque es una tarea enorme. Y quiero traerlo de vuelta a esa analogía de Internet. Imagínese tratar de incorporar personas en Internet. ¿Qué habrías dicho entonces? Al igual que puede tener correo electrónico o puede llamar a un taxi desde su teléfono. Hay tantos casos de uso variados. Es como si necesitaras muchos, muchos canales de mensajería diferentes para ayudar a las personas a comprender las posibilidades. Y no creo que la gente del metaverso haya envuelto sus cabezas alrededor de eso todavía. Todavía están tratando de vender Snow Crash o tratar de vender características individuales, pero nadie ha creado realmente una historia que sea convincente, no creo. ¿Has visto algo que resuene?

00:25:06

Dale Imerman: Estoy de acuerdo contigo. No he visto muchas historias que hayan sido increíblemente convincentes de una manera mágica, algo que todos van a entender,

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

relacionarse y entender. Hay un montón de grandes libros por ahí que la gente está escribiendo. Y estamos empezando a ver metaverso en el título de muchos libros de muchos autores diferentes. Y lo que es interesante es que, supongo que al igual que Internet, la gente tomará el tema y lo dividirá en su industria o sector. Así que vemos libros que hablan de fuerzas de trabajo aumentadas. Vemos términos como el metaverso industrial.

00:25:59

Sara Robertson: O metaverso para la salud mental, ese es un sector emergente.

00:26:03

Dale Imerman: Absolutamente. Y un sector muy fascinante que creo que en realidad va a ser un reino bastante grande, ni siquiera cuando llegue el metaverso, sino antes de él; si solo miramos AR y VR y el papel que van a desempeñar en la salud y la ciencia, creo que va a ser significativo, ya que lo será en casi todas las facetas de cualquier industria de la misma manera que lo ha hecho Internet. Pero creo que un comentarista para mí se destaca entre el resto, y ese sería Matthew Ball, y tal vez sea porque puedo relacionarme con su tipo de pensamiento, que me parece bastante lógico. Mira la tecnología subyacente real en lugar de tener una visión conceptual. Y creo que necesitas personas que compartan esas diferentes perspectivas.

00:27:11

Sara Robertson: ¿Puede dar a nuestros oyentes un resumen rápido de quién es Matthew Ball?

00:27:16

Dale Imerman: Así que Matthew Ball es, supongo, alguien a quien llamaría un experto en metaversos.

00:27:27

Sara Robertson: Ding, ding, ding, ding.

00:27:34

Dale Imerman: Recientemente ha publicado un libro. Escribió un interesante contenido llamado The Metaverse Primer, que cubría algunos fundamentos técnicos que la gente debería considerar cuando se habla del metaverso. Ha estado en los medios mucho recientemente porque el título de su libro, Into the Metaverse and How it Will Change Everything, estaba en la portada de la revista Time. Así que claramente tiene un buen tirón porque nunca antes había visto a nadie más tener el título de su libro en la portada de la revista Time, lo cual es bastante increíble. Pero también dirige un holding diversificado que realiza inversiones. Y tienen lo que llaman un ETF de Metaverse, si no me equivoco, que reúne a un montón de diferentes compañías que cotizan en bolsa que están contribuyendo a la creación del metaverso, ya sea Microsoft, Facebook, NVIDIA, juegos de Epic, etc. Así que está muy metido en ello desde una perspectiva cuantificable en lugar de una perspectiva subjetiva. Y para mí, eso es bastante importante.

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

00:28:58

Sara Robertson: Impresionante. Le haré un seguimiento e incluiremos algunos enlaces en la descripción de nuestro podcast después.

00:29:05

Dale Imerman: Sí, y espero que podamos incluirlo en el podcast en la segunda temporada cuando tengamos algunos invitados externos.

00:29:11

Sara Robertson: Oh sí. Lo etiquetaremos cuando publiquemos esto en Twitter. Así que sabes que se emociona de que era un sujeto.

00:29:18

Dale Imerman: Sí. Sí.

00:29:20

Sara Robertson: Por lo general, tratamos de hablar sobre cómo será el futuro de nuestro sujeto. ¿A dónde va todo esto? Siento que esa es una pregunta cargada con el metaverso porque hacia dónde vamos es donde imaginamos que estamos ahora. Más o menos solo esperamos llegar al metaverso real. Pero, ¿puede darme algunas predicciones que tiene sobre cómo el metaverso podría cambiar fundamentalmente nuestras vidas de una manera similar a como lo hizo Internet?

00:29:57

Dale Imerman: Absolutamente. Así que la forma en que lo veo es, WPP, intentamos y hemos tratado de segmentar diferentes elementos que creemos que están jugando un papel en la creación del metaverso en este momento. Y eso incluye cosas como mundos virtuales, realidad aumentada, NFT, blockchain y Web3, VR, etc. Y entonces, si miramos el tema del metaverso allí. Vamos a enmarcarlo. ¿Dónde están las oportunidades? ¿Qué tal eso? Entonces, para mí, creo que hay oportunidades de combustión lenta, cosas que están en el horizonte distante, cosas que están sobre el horizonte, que tal vez llamaría el metaverso en sí. Y luego hay oportunidades inmediatas, cosas con las que podemos involucrarnos, usar y hacer ahora. Y aunque pueden no ser el metaverso, son a lo que me he referido como aspectos del metaverso o bloques de construcción del metaverso. Entonces, si vamos con una analogía de que actualmente estamos allanando un camino hacia este metaverso verde esmeralda, ¿verdad?

00:31:19

Sara Robertson: Llamémoslo una carretera, estamos pavimentando una súper carretera en el metaverso.

00:31:24

Dale Imerman: Así que estamos pavimentando una súper carretera.

00:31:28

Sara Robertson: No sé si te acuerdas de eso. Eso solía ser lo que también llamamos Internet.

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

00:31:31

Dale Imerman: Así que esta es la carretera super duper y estamos pavimentando un camino hacia la super duper highway. Y en realidad es una autopista 3D. No es una autopista 2D. Pero si miro hacia abajo y voy, está bien, bueno, ¿qué son esos? ¿Cuáles son esos adoquines justo debajo de nuestros pies ahora y en los próximos años? Para mí, obviamente, los juegos son un espacio muy grande. Tampoco es un espacio nuevo. Y creo que en el núcleo de los juegos, encontramos el núcleo de lo que se necesita para el metaverso. Así que es la industria la que está empujando el renderizado 3D en tiempo real más lejos que nadie. Tiene comunidades establecidas, tiene un gran hardware que siempre ha empujado los límites. Quiero decir, cuando miras las últimas PlayStations o Xbox, consolas y cosas, generalmente son algunos de los hardware más poderosos que están disponibles por el precio que pagas. Pero para mí, creo que donde realmente comenzamos a probar el metaverso es la realidad aumentada. Y esta idea de que todo está realmente alimentado por la cámara o los sensores porque para que podamos aumentar el mundo, necesitamos poder sentirlo. Así que tenemos que ser capaces de entender o al menos nuestras computadoras necesitan ser capaces de entender qué es lo que está frente a nosotros, ¿cuáles son estos objetos? ¿Dónde estoy? ¿Qué hora del día es? ¿Cómo me estoy involucrando con él? Y así, inmediatamente allí, comienzas a ver el surgimiento de algunas de las primeras tecnologías como la visión por computadora, el aprendizaje automático que nos dan la capacidad de rastrear mi cara para que pueda vomitar un arco iris en Snapchat.

00:33:36

Sara Robertson: Un uso tan importante de tantos doctorados.

00:33:41

Dale Imerman: Exactamente. O, ¿cuál es la gran tendencia en las plataformas en este momento que, esa cara de llanto gracioso que, que no importa qué expresión hagas, solo estás sollozando?

00:33:50

Sara Robertson: Tengo esa, y la aplico a Crepúsculo.

00:33:53

Dale Imerman: Sí, exactamente. Entonces, hay un montón de tecnologías que nos permiten hacer eso. Pero la interfaz a través de la cual experimentamos eso actualmente en nuestros teléfonos está evolucionando lentamente. Así que es casi como si pudieras imaginar sostener tu teléfono con el brazo extendido y luego acercarlo lentamente a tu cara. La próxima iteración será AR eyewear. Y así, de nuevo, no es realmente un concepto nuevo. Creo que los líderes en ese ámbito son Snap con las gafas Snap AR. Meta se está poniendo al día un poco allí en que lanzaron su asociación con Ray-Ban para crear su: no recuerdo el nombre real del producto; pero es efectivamente igual a lo que Snap creó en 2016. Las nuevas gafas AR de Snap son bastante fantásticas, pero todavía tienen un largo camino por recorrer. La batería dura 15 minutos, su campo de visión es muy, muy pequeño, la potencia de procesamiento es limitada. Así que el contenido es muy simple, bajo recuentos de poli o

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

rico. Ya sabes, poly es el término para la resolución en 3D, por así decirlo. Así que si seguimos moviéndonos hacia nuestra cara y nos acercamos más que las gafas, empezamos a acabar con las lentes de contacto. Es como la próxima evolución. Así que hay empresas que están construyendo esa tecnología. Hay una compañía llamada Mojo Vision que ha logrado que una pantalla LCD de un solo color funcione en una lente de contacto, y sus próximos desafíos son: dentro de una lente de contacto, tener una batería y tener conectividad y tener sensores.

00:35:44

Sara Robertson: Oh, Dios mío, me estás volando la cabeza. En momentos como este me siento mal porque no tenemos video para los oyentes, pero ¿cómo qué? ¿Alguien ha construido un prototipo de lente de contacto funcional ?

00:35:56

Dale Imerman: Sí, lo han hecho. Quiero decir, no está disponible comercialmente. Es como dije, todavía de un color, pero te da una idea todavía.

00:36:03

Sara Robertson: Eso es enorme. Como ese color es todo lo que se necesita para llegar a dos colores y luego a tres colores. Pero exactamente. Cuando tienes cero colores, no hay a dónde ir.

00:36:14

Dale Imerman: Quiero decir, en esos primeros días de Internet, teníamos 256 colores. Y teníamos Microsoft paint si queríamos ser creativos; Mira lo lejos que hemos llegado. Y luego, si realmente quieres que tu mente se vuele, la pregunta es mirar qué está haciendo Neuralink de Elon Musk.

00:36:35

Sara Robertson: Póngalo en mi cerebro.

00:36:37

Dale Imerman: Entonces, ¿podemos ponerlo en mi cerebro y en realidad no necesito ningún hardware físico? Simplemente le dirá a mi cerebro qué ver y creo que esta idea de taparse los ojos podría ser literalmente una cosa. Y ahí es donde realmente comienza a ponerse interesante. Y, por supuesto, hay muchas preguntas éticas en torno a eso. Y la gente naturalmente va a esta cadena distópica de pensamiento. "¿Quién querría estar en VR?". Es escapismo y me gusta centrarme en cuáles son las oportunidades y realmente cómo puede esto cambiar la vida de las personas, cómo puede beneficiar a la humanidad y ese tipo de cosas. Así que volviendo a la pregunta, creo que AR va a ser la oportunidad más inmediata, así como los mundos virtuales. Y los mundos virtuales, a todos los efectos, son todos juegos, ¿verdad? Quiero decir, los juegos han sido nuestros mundos virtuales durante los últimos 20 o 30 años. Están ahí. Simplemente se han convertido en entornos donde hay un elemento social y más personas pueden participar al mismo tiempo. Así que hay una capa adicional de compromiso que lo hace atractivo. Los niños pueden conocer a sus amigos. Si charlas con los

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

niños en estos días y les preguntas qué es lo que te gusta de cosas como Roblox o Minecraft, obtendrás un montón de respuestas diferentes. Pero si sigues profundizando, al menos donde yo lo he hecho, siempre parece aterrizar en el mismo espacio. Soy capaz de hacer cosas que los adultos hacen que yo no puedo hacer en el mundo real. Puedo conducir un coche, puedo hacer paracaidismo o puedo hacer esto o puedo hacer aquello y puedo construir una casa. Y estas son cosas que no pueden hacer en el mundo real. Así que realmente libera la imaginación. Y creo que eso es realmente emocionante y mucha gente argumentará, oh, está bien, pero no es real y los niños deberían estar afuera y jugando en la tierra y absolutamente deberían estar haciendo eso también. Pero creo que si no están expuestos a la nueva tecnología, eso en realidad podría ser un perjuicio porque. bueno, todos los demás lo están. Y así podrías ser, me atrevo a decir, un poco dejado atrás en algún sentido. Tuvimos un evento en los Estados Unidos llamado Stream en mayo, y Cathy Hackl, que también es una especie de experta en metaversos y ha escrito varios libros ... De hecho, ella comúnmente usa el término la madrina del metaverso, que me encanta.

00:39:42

Sara Robertson: Ella será una invitada en este podcast pronto.

00:39:45

Dale Imerman: Oh, eso es fantástico. Ella respondió a alguien en la multitud que señaló esas cosas y dijo: "La cosa es que, cuando mis hijos entran en realidad virtual, para ellos, eso es real". Y no se puede discutir con eso. Cuando tienes un hijo y está jugando con sus juguetes y su imaginación se está volviendo loca, eso es real. Es real para ellos. Y entonces, ¿quiénes somos nosotros para decir que no es real? No es natural, no es esta evolución. Alguien me dijo una vez que esto es básicamente nosotros tratando de no cometer los mismos errores que nuestros padres cometieron con nosotros en nuestros hijos. Y eso es algo que cada generación se transmite. Y al hacerlo, cometemos nuestros propios errores nuevos que luego tratarán de evitar si tuvieran hijos. Así que sé que eso es un poco desviado, pero creo que es importante.

00:40:55

Sara Robertson: Me encanta. Me encanta. Toca los aspectos sociales. Es una parte importante de esto.

00:40:59

Dale Imerman: Absolutamente. Quiero decir. Hace solo dos noches, encendí mi Oculus, que había estado acumulando polvo durante aproximadamente un mes más o menos porque teníamos algunos amigos y sus hijos vinieron y querían usar las gafas. Y vi una aplicación de simulador de vuelo. Y recuerdo haber jugado al simulador de vuelo de Microsoft en mi computadora 486 y era muy lento. Recuerdo que no podíamos permitirnos una computadora realmente rápida, como un Pentium o algo así, así que siempre tuve que bajar mi resolución. Los árboles parecen bloques de color verde. Mi amigo podía ver la fidelidad y era una aplicación increíble. Pero te sentabas allí con tu teclado o, si tenías suerte, tenías un joystick. Y te digo, me dejó alucinado. Me subí a un avión de combate de la Segunda Guerra

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

Mundial y pude ver mis manos con guantes de cuero. Agarré el timón de madera y estaba volando disparando a la competencia. Y fue muy divertido. Nunca he estado inmerso en algo de la misma manera y era un juego muy simple. De ninguna manera era técnicamente tan avanzado como el simulador de vuelo de Microsoft. Y para mí, fue real y, por lo tanto, durante 30 minutos, fui un piloto sin los riesgos asociados a él. Y creo que resumiendo todo eso, la oportunidad que esto presenta es para que las personas hagan cosas que normalmente no podrían o no podrían o no pueden permitirse. Y eso es realmente emocionante en todos los niveles para mí, ya sea entretenimiento, trabajo y productividad, socioeconómicamente, cada ámbito se verá afectado por esto de diferentes maneras y formas. ¿Creo que todos estarán sentados en casa con un auricular VR comiendo por vía intravenosa como un episodio de Black Mirror? No, no lo creo. Al final del día, todavía somos humanos y lo que nos mantiene humanos es nuestra capacidad de crear. La artesanía es lo que es exclusivamente humano. Es algo que ni siquiera la inteligencia artificial puede replicar. La tecnología, en su mayor parte, es muy aguda, mientras que nuestro nivel de artesanía, inteligencia y emoción es extremadamente amplio, y no creo que sea algo que podamos replicar digitalmente con software o hardware o la combinación de ambos. Así que no creo que estemos entrando en este mundo distópico, pero como cualquier herramienta, ya sea un martillo, se puede usar productivamente para clavar un clavo en algo, para construir algo y crear o se puede usar para romper una ventana. Y creo que lo mismo ocurre con Internet. Tienes una sociedad global y dentro de esa sociedad, vas a tener una mezcla de bien y mal, si quieres llamarlo así y todo lo demás. El metaverso no va a ser diferente, porque la sociedad va a acceder a él. Y al igual que tenemos que vigilar el mundo real y establecer algún tipo de orden en el que, con suerte, todos estemos de acuerdo de alguna manera democrática. Hemos tenido que hacerlo en Internet. Las plataformas individuales que se remontan a Meta han tenido que hacer eso, por lo que el metaverso no será diferente, ya sea que estés en una experiencia cerrada o en algún tipo de mundo utópico, descentralizado e interoperable. Al final del día, por mucho que deseemos soberanía cuando las cosas van mal, queremos recursos y regulación para solucionarlo.

00:45:42

Sara Robertson: Algunas personas lo hacen.

00:45:45

Dale Imerman: Mira, ya sabes, les doy dificultades a los chicos en el espacio criptográfico porque creo que son los mayores evangelistas de la soberanía.

00:45:56

Sara Robertson: Soy una gran fan. Anarquista limítrofe.

00:45:59

Dale Imerman: El día que estés un poco cansado y envíes algo de criptografía a la billetera equivocada y se desvanezca en el éter, desearás tener un regulador que pueda revertir la transacción. ¿Derecha? Hable con cualquiera que haya sido molestado accidentalmente o haya sido molestado por alguna criptomoneda y haya perdido algo significativo y creo que

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

compartirían esa opinión. No hay nadie a quien puedas llamar. No hay una línea de ayuda para criptografía. No puedes llamar a ninguno de los mercados y decir: "Accidentalmente envié esto a la persona equivocada. ¿Puedes revertir eso?". Pero puedo hacer eso con mi banco ahora mismo. Definitivamente no estoy a favor de los bancos y no necesariamente a favor del capitalismo ni de nada, pero solo estoy observando cómo son las personas en general y cuáles son nuestras necesidades y nuestros deseos y que también somos humanos y parte de ser humanos al menos es cometer errores y equivocaciones y tratar de corregirlos.

00:47:10

Sara Robertson: Me encantaría profundizar en la conversación sobre soberanía contigo en algún momento. Creo que es un tema que no hemos cubierto demasiado y hay muchas razones culturales por las que la gente ama u odia esa área. Pero hemos estado hablando por un tiempo, y quiero decir que esta ha sido una conversación fascinante y realmente aprecio muchas de sus ideas sobre esto. Muchas gracias. A menudo me inclinaría por algunos segmentos aquí, pero no creo que necesitemos ningún segmento como si realmente hayamos ejecutado el gambito aquí. Pero me gustaría darle la oportunidad de responder a una pregunta que no le he hecho o abordar algo de lo que cree que debe hablarse y que aún no hemos encontrado.

00:48:11

Dale Imerman: Probablemente extendería algún tipo de consejo a la gente y probablemente le pediría a la gente que investigue un concepto o dos para darse un poco de contexto. Y así, el contexto sería mirar un concepto llamado el Continuo Realidad-Virtualidad. Realmente lo que es, es esta escala larga, llamémosla así, y no es una cosa basada en el tiempo, sino que es una escala que comienza en el punto en el que estamos ahora en la realidad. Y digamos que avanzar en el continuo es correcto, lo siguiente que golpeamos es aumentar la realidad; Llevar objetos digitales a objetos reales o al mundo real y permitir que los objetos reales y los objetos digitales interactúen y se relacionen entre sí. Y si te mueves más a lo largo de ese continuo, llegas a la realidad virtual y, finalmente, si llegas hasta el final, llegas a donde creo que se encuentra el metaverso. Lo realmente interesante, al igual que un aparte, es que si retrocedes en el continuo, obtienes un concepto llamado realidad disminuida. Hubo artículos escritos sobre esto en los años cincuenta. Así que todo lo que realmente se habla en este momento ha sido conceptualizado por la gente durante muchos, muchos años, décadas de hecho, y posiblemente más. Y esta idea de realidad disminuida, solo por interés, es la capacidad de decir, use un par de anteojos que puedan eliminar objetos reales de su campo de visión. Así que recientemente vi una aplicación que definiría como realidad disminuida. Fue una solución.

00:50:22

Sara Robertson: ¡Aplicación daltónica!

00:50:25

Dale Imerman: Era una aplicación que te permitía apuntar tu cámara a una habitación y

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

recogía tus paredes y tus pisos. Pero luego, lo que haría es a través de su campo de visión en su dispositivo, quitar todos sus muebles para que su habitación esté vacía para que pueda colocar otros muebles digitales para verlos sin sus muebles allí. Y así disminuyó la realidad para aumentarla. Y para mí, fue simplemente maravilloso. Es muy, muy genial.

00:50:58

Sara Robertson: ¿Y cuál fue la experiencia? Mientras hablabas de The Reality-Virtuality Continuum, recordé el término "valle misterioso". ¿Recuerdas cuando todo el mundo empezó a hablar de eso? Es la idea de que una cara generada por humanos o generada por IA se siente un poco extraña porque podemos sentir cuando algo no es del todo real. Siento que es lo mismo. ¿No tendrías esa extraña sensación de valle mirando tu habitación? Como si la yuxtaposición entre los dos tuviera que ser difícil para nuestros cerebros.

00:51:34

Dale Imerman: Absolutamente. Y creo que cuando lo haces en tu dispositivo móvil, obviamente ves todas tus cosas en tu visión periférica. Así que supongo que la gente se sumergiría en él en diferentes grados, pero ciertamente extraño, ¿verdad? Quiero decir, en el Oculus, recientemente crearon una actualización que permite algo llamado passthrough, por lo que mientras usa sus auriculares, la cámara en el exterior del auricular puede mostrarle su entorno, lo que le permite moverse por su mundo real sin entrar en cosas mientras usa sus auriculares. En el pasado, siempre has tenido que crear una pequeña área de guardianes en la que experimentas tu realidad virtual y ahora toda tu casa se convierte efectivamente en un área de guardianes, ¿verdad? Agrega todos sus sofás y sus muebles en este mapa similar a 3D, si lo desea y puede comenzar a colocar objetos virtuales dentro y alrededor de esto y dentro de eso sería su zona de guardián. Pero podrías poner una pantalla grande.

00:52:38

Sara Robertson: Así que aún no he actualizado mi Oculus. ¿Esto está disponible ahora mismo para todos los que tienen un Oculus?

00:52:44

Dale Imerman: Sí, lo es. Es una función beta, pero definitivamente vale la pena explorarla.

00:52:50

Sara Robertson: Está bien. ¿Así que todavía tengo que pintar un pequeño círculo en mi sala de estar si quiero jugar Beat Saber?

00:52:54

Dale Imerman: Sí, definitivamente vas a tener que hacer eso. El Continuo Realidad-Virtualidad para mí es el mejor tipo de modelo que existe en mi opinión, que puede ayudarnos a predecir, al menos, el orden de cómo se desarrollarán las cosas a medida que pasamos de una realidad a una experiencia de metaverso totalmente inmersa. El consejo que le daría a la gente es probablemente el mismo consejo que le daría a la gente en cualquier día normal cuando busca una nueva oportunidad; Es solo ser humano. Y lo que eso

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

realmente significa es tener la mente abierta. Vea cómo puede aprovechar lo que está disponible ahora y hoy; Lo que crees que viene. Comprenda que tiene la libertad de crear y desempeñar un papel en cómo se configura esto en el futuro y divertirse. Solo diviértete con él porque esto es muy divertido. Y no me refiero a eso de una manera de arco iris vomitando. Quiero decir, esto es divertido porque puede ayudar a las personas daltónicas a ver el color. Puede ayudar a los niños a aliviar sus nervios antes de someterse a un procedimiento médico. Puede ayudar a los agentes de bienes raíces a hacer un mejor trabajo y permitir que las personas experimenten casas sin estar allí. Puede ayudar a las marcas a transmitir información y beneficios sobre sus productos. Va a cambiar la forma en que nos involucramos con el deporte y los eventos deportivos y... Algo que un creador de Snap realmente dijo; Probablemente necesitaría desenterrar esto porque me encanta tratar de obtener esas cosas textualmente. Ella dijo que algo como esto no es una oportunidad para compartir su mensaje. Lo que el metaverso realmente está haciendo es que es una oportunidad, esto es desde una perspectiva de marca o una perspectiva de marketing. Somos, después de todo, un negocio de marketing y tecnología de comunicaciones. Y lo que esto realmente presenta es la oportunidad de permitir que las personas experimenten y cuenten tu historia por ti a su manera. Y eso realmente se me quedó grabado a lo grande.

00:56:09

Sara Robertson: Sí, me puso la piel de gallina hace un momento. Es un modelo maravilloso para mirar. No tengo que crear una historia. Tengo que crear una experiencia y dejar que otros cuenten la historia.

00:56:25

Dale Imerman: Sí, absolutamente. Así que esas serían mis dos cosas: entender el Continuo Realidad-Virtualidad y tratar de permanecer lo más humano posible. Eso sería todo.

00:56:41

Sara Robertson: Quiero decir, eso es genial. Estoy encantado de que nos hayas dejado caer un alfa académico caliente al final aquí con un modelo que todos podemos investigar y leer. Y nunca había oído hablar de él antes, así que muchas gracias por compartir eso. Lo vincularemos en la descripción del podcast también para otros que tengan curiosidad y estoy emocionado de tratar de entender las implicaciones de que la realidad sea un espectro.

00:57:09

Dale Imerman: Sí, sí, absolutamente. Todos hemos tenido esa discusión cuando éramos niños o adolescentes, ¿verdad? ¿Qué pasa si estamos en una simulación?

00:57:19

Sara Robertson: Oh, Dios mío. Mi hijo de seis años me preguntó eso hace dos días, y yo estaba como, "¿Quién eres? ¿Cómo podrías siquiera conceptualizar esto?". Y luego me di cuenta de que Netflix tiene una serie llamada The Hollow, una serie animada sobre niños que quedan atrapados en la realidad virtual, pero se siente como una realidad real. Así que está muy familiarizada con la idea de que todos estamos viviendo en una simulación y lo

WPP Metaverse y más podcast de la Academia

Temporada 1, Episodio 7

Metaverso 101 - ¿Existe?

lejos que hemos llegado como sociedad para poder contar historias tan complejas para humanos tan pequeños.

00:57:49

Dale Imerman: Sí, absolutamente. Es similar a las discusiones que tenemos de, "¿Cómo sé que mi rojo no es tu azul?".

00:57:58

Sara Robertson: Lo sé. Me encanta ese. Nadie me ha convencido nunca de que no estoy viendo las cosas totalmente salvajes.

00:58:04

Dale Imerman: Absolutamente. Y hay razones científicas que nos enseñan por qué eso no es posible. Pero ese es un tema para otro podcast sobre el color.

00:58:15

Sara Robertson: Bueno, Dale, has sido un invitado muy divertido. Me ha encantado esta conversación. Definitivamente creo que deberíamos hablar de nuevo y profundizar en algunos de estos y si piensas en algo después que crees que deberíamos compartir con los oyentes, por favor envíalo y podemos incluirlo en los enlaces.

00:58:35

Dale Imerman: Sí, absolutamente. Lo haré. Y si hay oyentes que quieran charlar conmigo sobre cualquiera de estos temas, por supuesto, pueden encontrarme en LinkedIn, donde probablemente soy más activo.

00:58:47

Sara Robertson: Oh sí. Y también voy a seguirte en Twitter ahora que sé que estás troleando a los CEOs del metaverso por diversión allí.

00:58:56

Dale Imerman: Fantástico. Bueno, te daré un seguimiento. Ha sido un placer absoluto.

00:59:00

Sara Robertson: Muy bien. Gracias a todos por sintonizarnos. Este ha sido otro episodio muy divertido de Metaverse and More Academy de WPP. Y recuerda, mantente con clase metaverso.

00:59:20

Stephan Pretorius: Gracias por escuchar el podcast Metaverse and More Academy de WPP. No olvides suscribirte para no perderte futuros episodios. Si desea obtener más información sobre WPP, la empresa de transformación creativa, encuéntrenos en wpp.com o envíenos una nota a newbusiness@wpp.com. Eso es todo por hoy. Esperamos verte en el metaverso.