

CONSTRUYENDO EL PRESENTE Y FUTURO DE LAS TECNOLOGÍAS INMERSIVAS

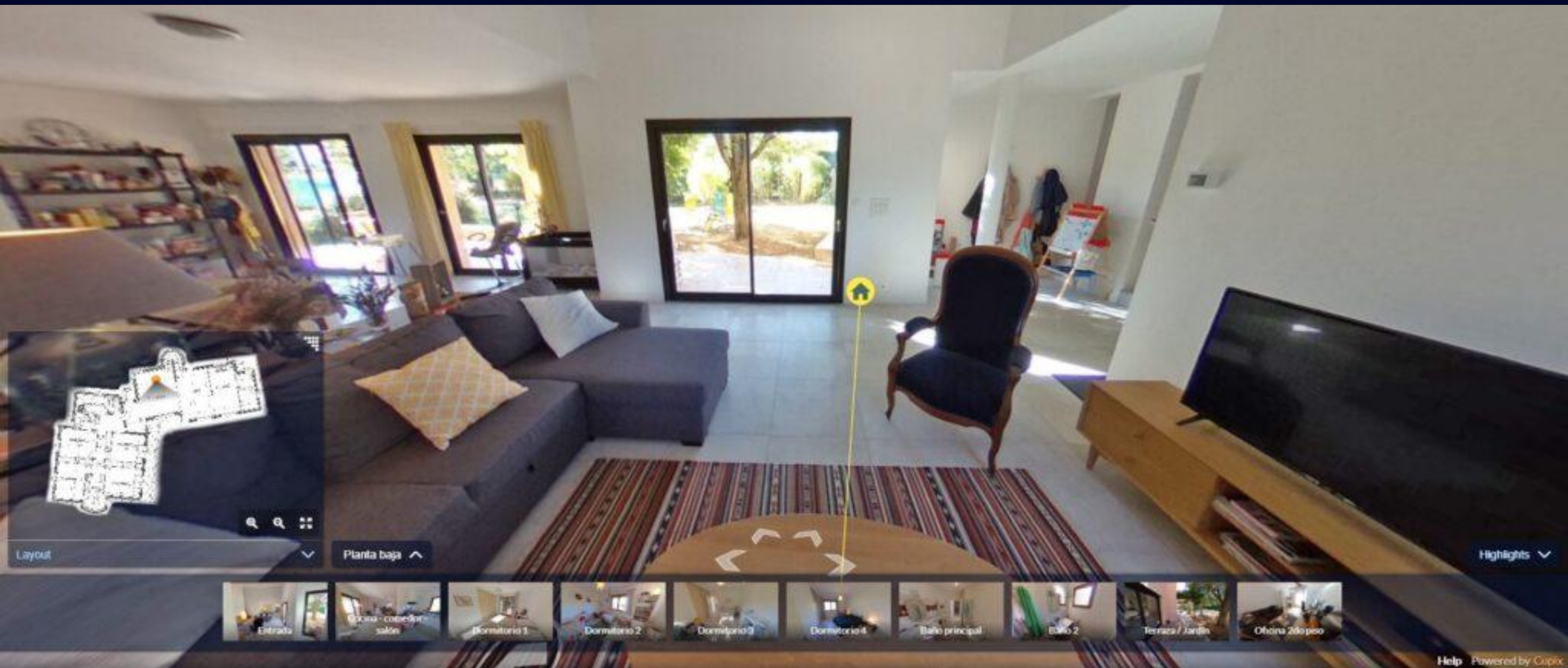
J U A N M A N U E L E S C O B A R V I L L E G A S





Las últimas novedades en Tecnologías Inmersivas









Eso ya es del pasado



¿Todos saben qué es
realidad virtual y aumentada?



SPATIAL COMPUTING SPECTRUM

Feb 9 - 2023



Virtual Cloud
More Data

Physical Edge
More Atoms



Core Technology



Supportive Technology

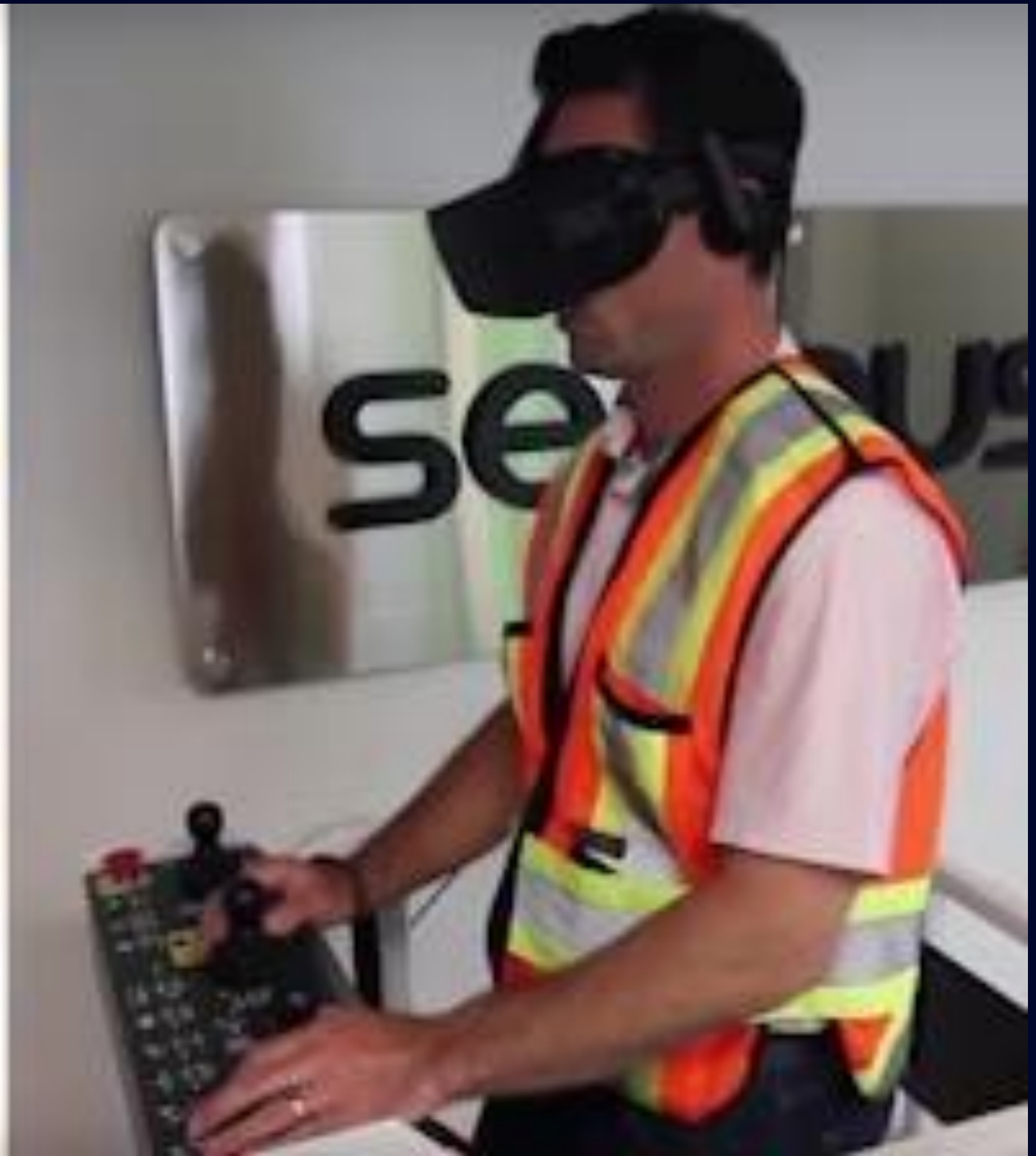
* People in persistent virtual, social, and collaborative experiences

Dic 7 - 2023

Physical Edge
More Atoms

 Core Technology

 Supportive Technology





Luminous XR

Ventajas Inmersivas

01

Visualización con
equipos y stakeholders

02

Revisiones de diseño
colaborativas

03

Estimación de costos

04

Identificación de problemas.
Planeacion



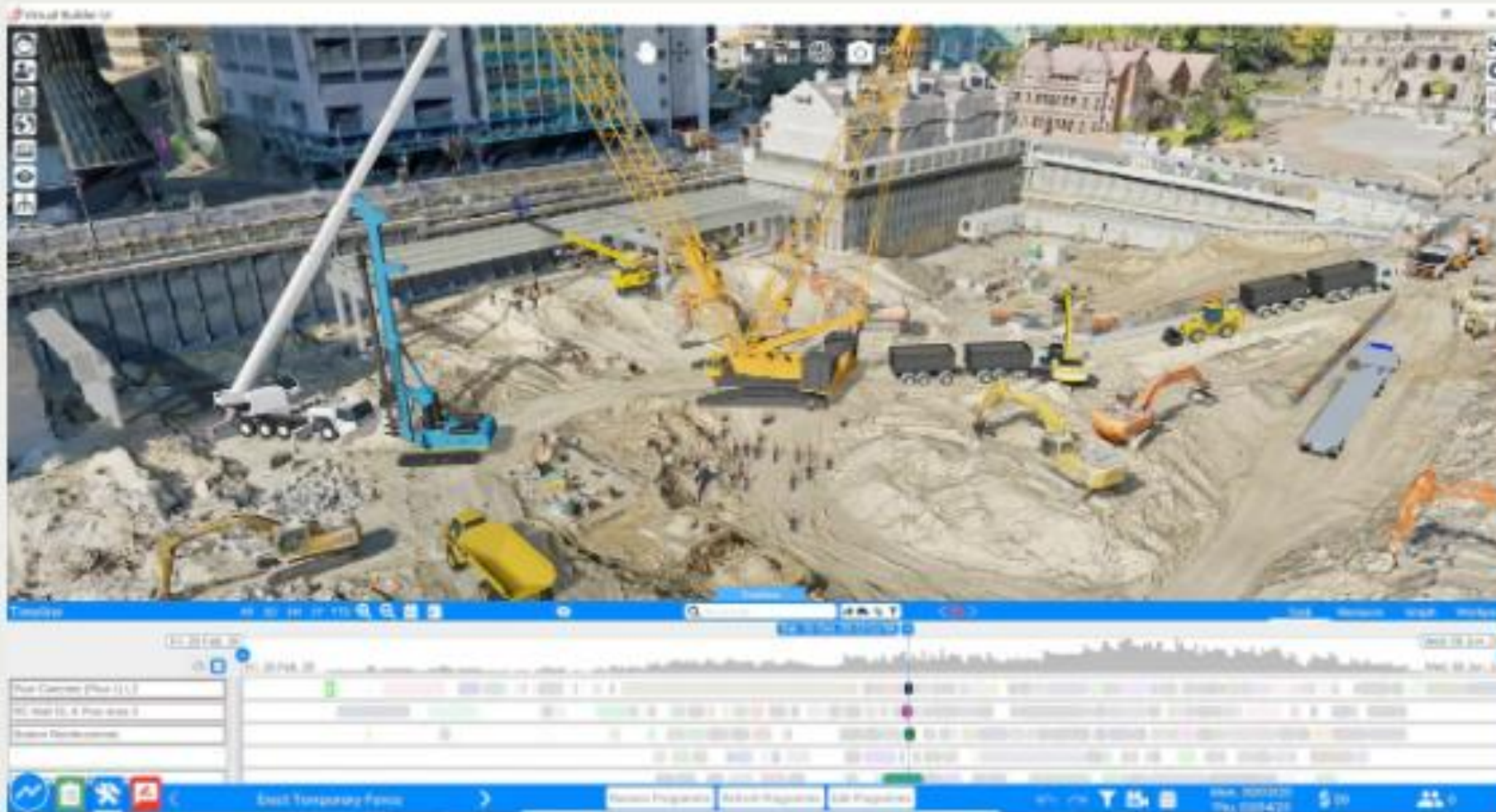
NEWS **COMPUTING**

Video Games Could Be the Future of Construction >

ArcGIS Maps SDK brings geospatial data to Unity and Unreal Engine

BY MATTHEW S. SMITH | 30 JUL 2022 | 3 MIN READ | 📄

Matthew S. Smith is a contributing editor for IEEE Spectrum and the former lead reviews editor at Digital Trends.



EIC Activities' Virtual Builder uses ArcGIS geospatial data to simulate a construction site. ecor



VS



El artículo de HBR argumenta que, en la economía actual, la "atención es la nueva moneda". Las empresas ya no solo venden productos o servicios; venden experiencias, emociones y narrativas.

Technology And Analytics

Why Every Company Needs to Think Like an Entertainment Company

by Mark Purdy and Gene Reznik

May 9, 2019

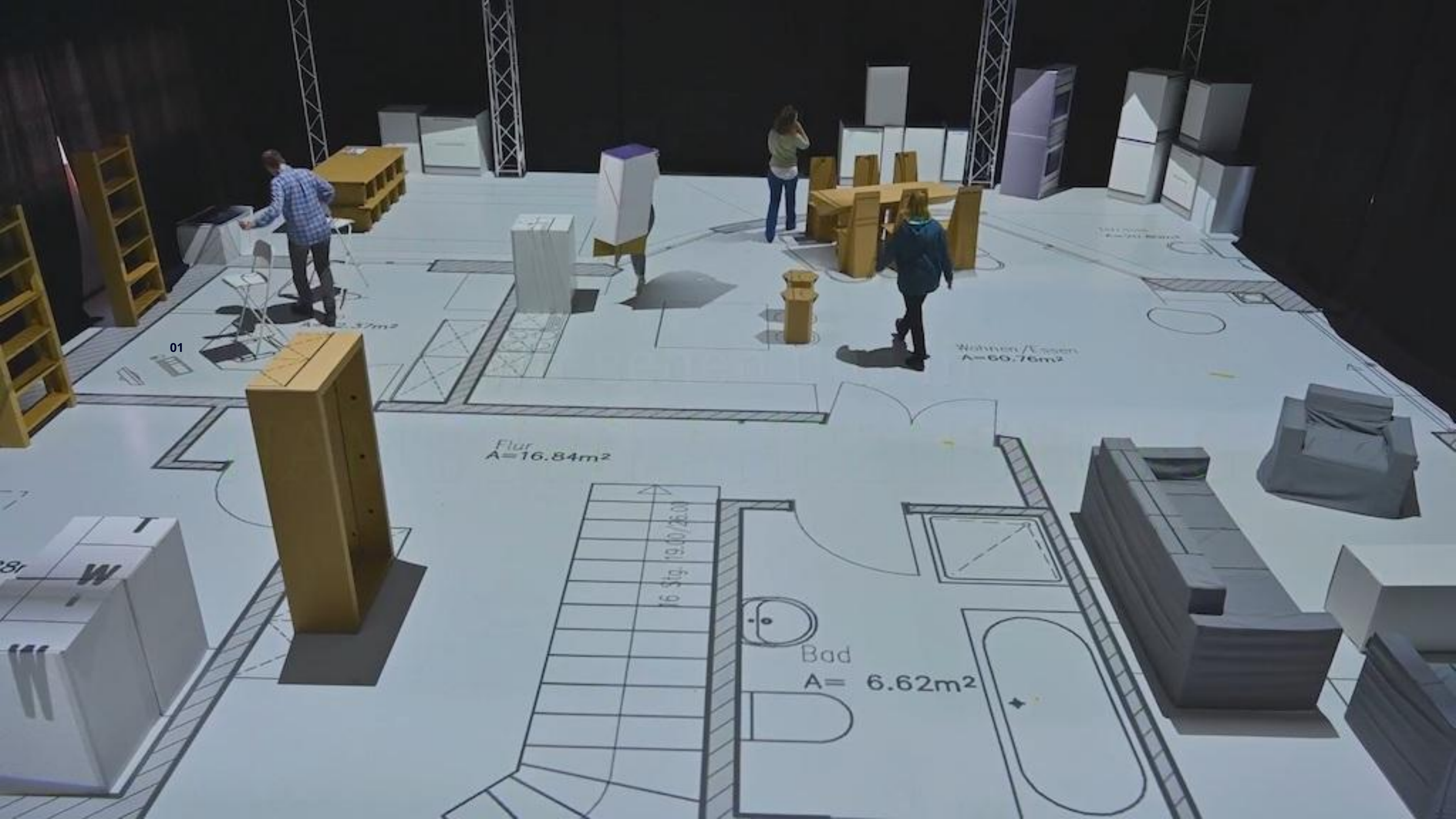


Rob Prideaux/Getty Images

Economía de la experiencia







01

Flur
A=16.84m²

Wohnen / Essen
A=60.76m²

Bad
A= 6.62m²

16.31g, 19.10/26.01

Las personas buscan **EXPERIENCIAS**





01

De bienes y servicios a
EXPERIENCIAS

03

Conexión Emocional

02

Los clientes buscan valor más
allá del producto o servicio

04

La experiencia se convierte en el
diferenciador principal

PHYGITAL

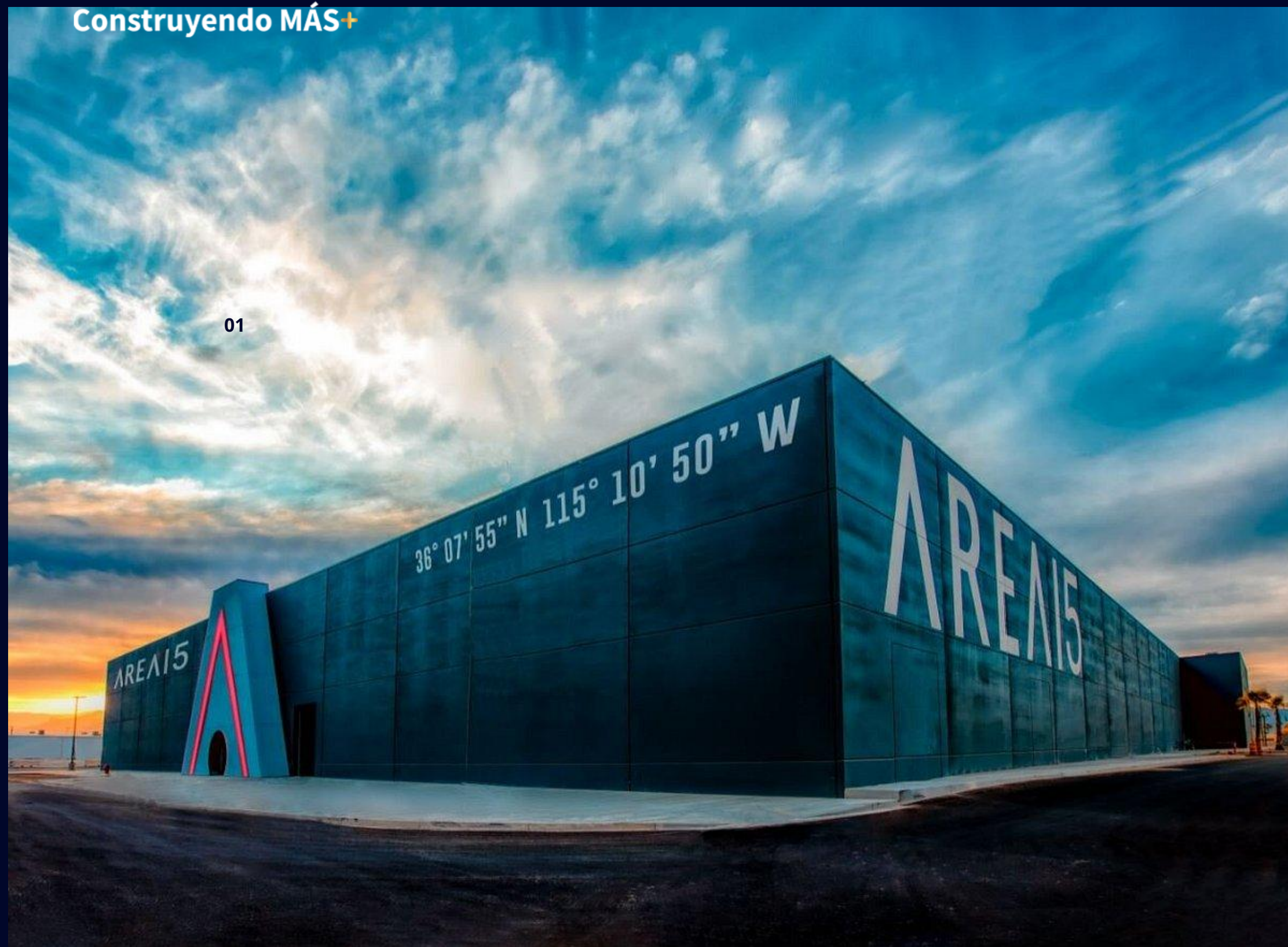
conexión entre lo físico y lo digital



LOCATION BASED ENTERTAINMENT (LBE)

Son experiencias que están pensadas y desarrolladas en el marco de un espacio físico, que no pueden ser replicadas en casa y ofrecen interacción social y participación física.

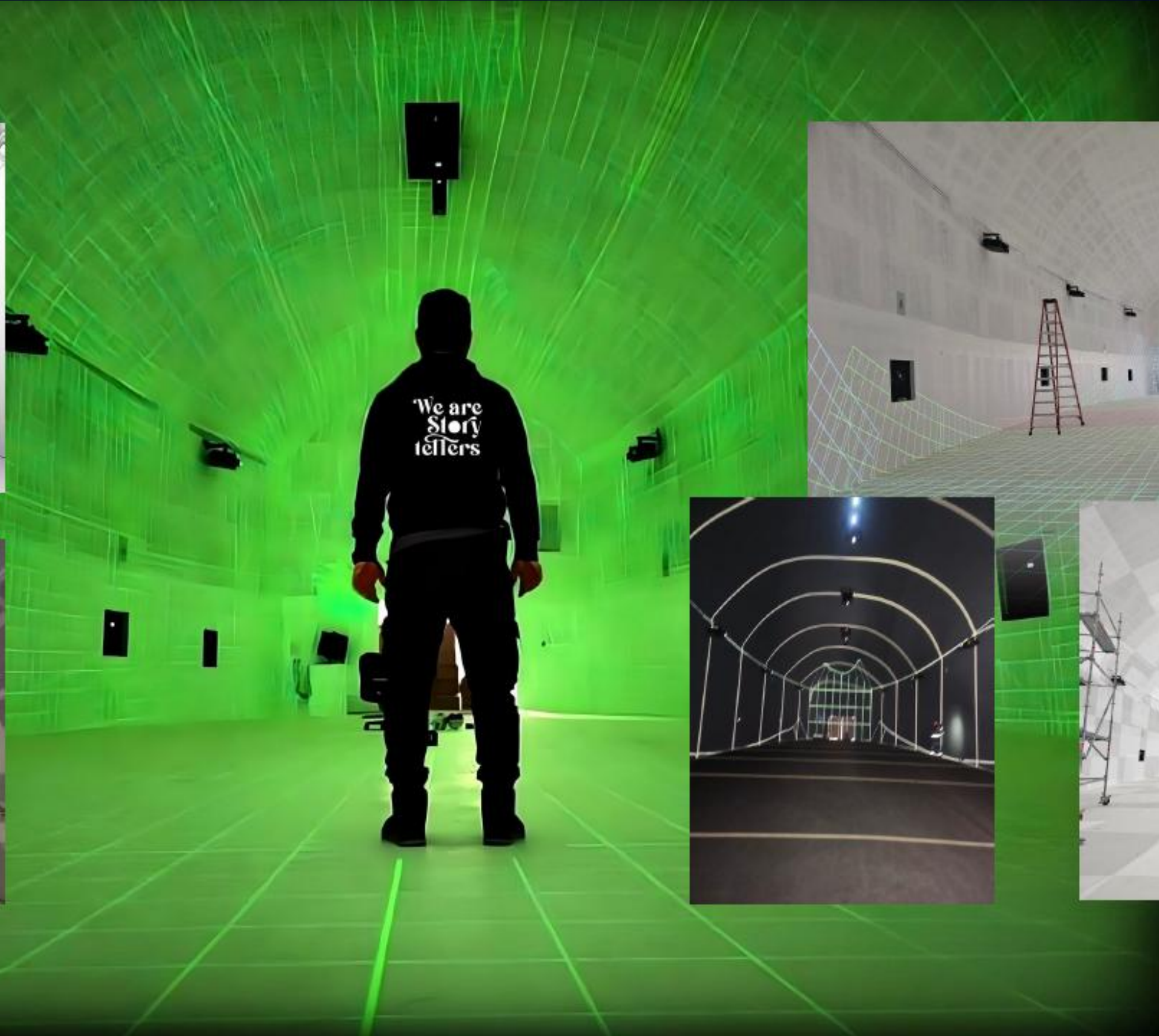
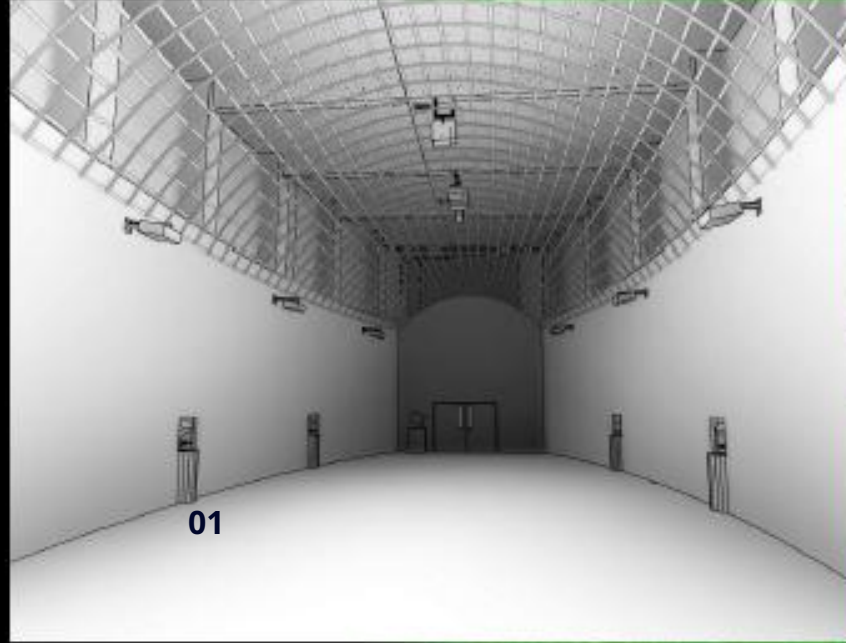
01





01











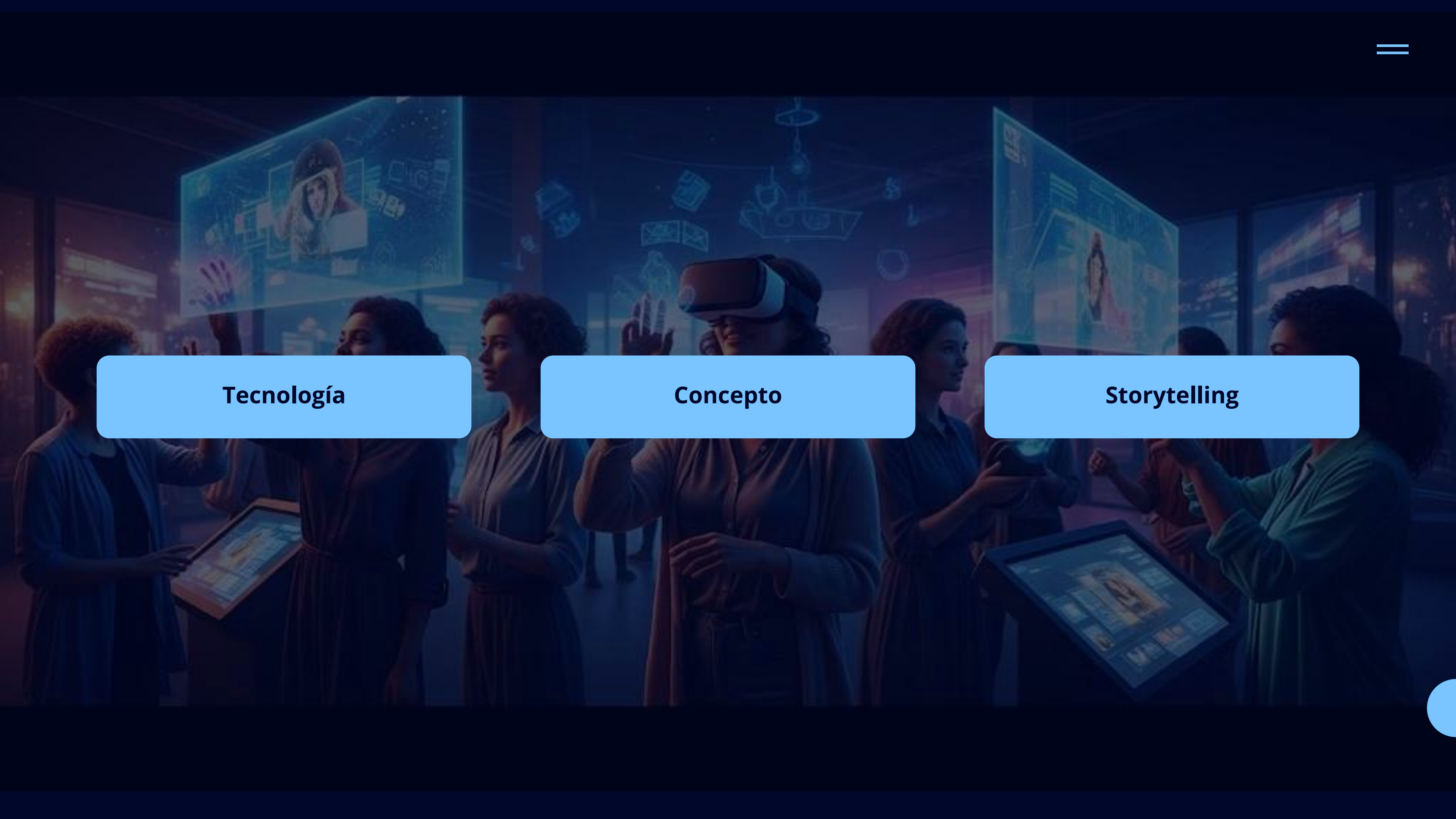




Las personas tienen opción de elegir

Personalización de la experiencia, valor personalizado
“ Personalized Value”

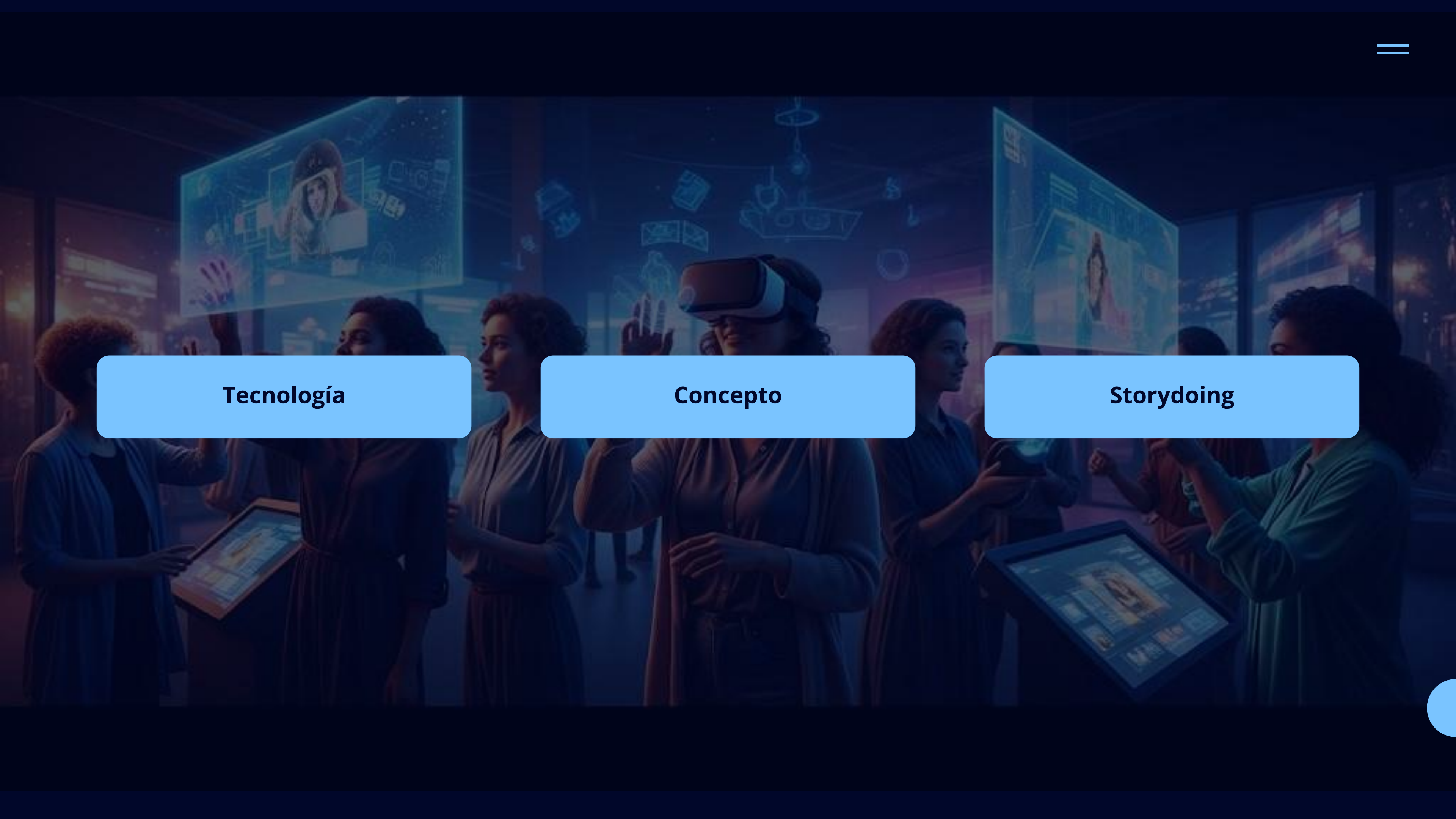
Esta transformación significa que las experiencias no solo se consumen; también son co-creadas por el público.

The background of the entire page is a dimly lit museum or gallery. Several people are interacting with large, glowing digital displays. One person in the center is wearing a VR headset. The displays show various digital content, including a person's face in a virtual environment and various data visualizations. The overall atmosphere is futuristic and technological.

Tecnología

Concepto

Storytelling

The background of the entire page is a dark blue-tinted image of a group of people in a futuristic, dimly lit environment. They are interacting with large, glowing digital screens and floating virtual objects. One person in the center is wearing a VR headset. The overall atmosphere is high-tech and immersive.

Tecnología

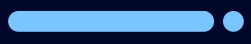
Concepto

Storydoing

Las personas ya no tienen TIEMPO

Hay que ganarse el tiempo de las personas con experiencias

Conclusión



El presente y el futuro está en la mezcla entre lo físico y lo digital, nosotros somos expertos en las experiencias digitales, y necesitamos a los expertos en la construcción de los espacios físicos. Estas son las alianzas del presente que serán la base para las experiencias del futuro.



Gracias



Juan Manuel Escobar Villegas

Partner Demiurgo | Realidad Virtual |
Realidad Aumentada | Experiencias inme...

