

Inicio | Negocios y Tendencias | Empresas

CAMBIA, TODO CAMBIA

¿Hacia dónde se mueve el mundo digital? Conocé todo sobre Social Media Day Uruguay 2022

Juegos Millonarios: así se llamó la octava edición de un evento cuya identidad se destaca a nivel internacional, y que en nuestro país ha sido coorganizado por la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT Uruguay y Antel desde el año 2013.

05.04.2022 17:06 Lectura: 6' 0



El Social Media Day Uruguay se celebró el pasado miércoles 30 de marzo en la Torre de las Telecomunicaciones. Luego de dos años de pausa debido a la pandemia, el evento se desarrolló bajo las modalidades virtual y presencial. El público acompañó esta instancia en el auditorio y a través de Vera TV. El eje temático rondó sobre "cómo el poder de la tecnología ha convertido recreos en mercados y el entretenimiento en mil negocios".

Bajo el mismo objetivo de la primera edición —"ayudarnos a pensar y a entender hacia dónde se mueve el mundo digital en un mercado que cambia cada día de forma mucho más rápida"—, Bruno Petcho, director de Grupo Punto - Ogilvy & Geometry Uruguay y graduado de la facultad, dio inicio a este Social Media Day Uruguay, y María Eugenia Pérez Burger, diseñadora, artista visual y docente de ORT, llevó adelante la conducción de la segunda parte del evento.

El Ing. Gabriel Gurméndez, presidente de Antel, abrió el evento haciendo énfasis en el cambio tecnológico de los últimos años. Sostuvo que "desembocamos en un mundo absolutamente distinto", en el que "los humanos desarrollan actividades de todo tipo: culturales, sociales, relacionales, económicas, con alter egos, sin límites físicos, que crecen en mundos paralelos, se venden activos, obras de artes y nuevas formas, como los negocios inmobiliarios". Y agregó que: "Hay cientos de uruguayos que en su vida diaria hoy están trabajando en estos mundos, están generando riqueza, valor, y compiten en función de sus talentos y virtudes".

Pasamos de hablar de posteos a hablar de NFT, de redes sociales a metaversos y de influencers a avatares digitales. Bajo uno de estos nuevos formatos eligió presentarse el decano de la Facultad de Comunicación y Diseño de ORT, Ing. Eduardo Hipogrosso, quien desde su avatar expresó: "Hay muchas razones para querer a las redes sociales. Nos dan voz a todos por igual y nos permiten llegar a cualquier rincón del mundo con nuestros contenidos e interacciones. Se transformaron las estructuras de poder. Hoy manda el talento y las redes se han convertido en plataformas clave ante nuevos modelos de negocio".

Oradores destacados

En formato virtual participó María Luján Oulton, productora cultural y curadora, especializada en videojuegos y docente de ORT, quien planteó la relación entre museos y videojuegos, y explicó que "hay un universo que entiende a los videojuegos como objetos culturales, espacios artísticos e instancias creativas" y que "es un fenómeno que se puede poner en paralelo con la industria del cine".

Por su parte, también desde la virtualidad, Deborah Szwedzki, cofundadora de ZYX Virtual Society y experta en redes empresariales, innovación y transferencia de conocimiento, expuso sobre metaverso, tecnología y socialización. Junto a su socio, Fabián Barros, coordinador académico de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnología y catedrático en Nuevas Tecnologías y Artes Digitales de ORT, idearon Creatilandia, proyecto que invita a los creativos a pensar cómo trabajar en entornos digitales. Acotó: "Mientras estábamos haciendo esto, explotó el concepto de metaverso".

En formato presencial, Juan Grunwaldt, emprendedor y desarrollador del Neripeso, expuso acerca de su origen y características: "En pandemia, nos empezamos a involucrar en el mundo de las cryptomonedas. La verdad es que el Neripeso son personas, son seres humanos haciendo lo que les gusta, intercambiando cosas, productos, pasándola bien, pasándola mal también".

Victoria Gadea, politóloga y consultora política especializada en comunicación, habló acerca de la influencia de las nuevas tecnologías en la comunicación política. Cerró su presentación con la conclusión: "Esta industria, si bien sigue siendo follower, es importante que esté pendiente de todo lo que está pasando a nivel internacional, pero sin descuidar las bases que son las que conectan a la ciudadanía con la política, que muchas veces sigue siendo el cara a cara, el uno a uno".

Juan Ciapessoni, director de The Electric Factory y vicepresidente de innovación de la Cámara Uruguaya de Tecnologías de la Información (CUTI), exploró los conceptos de innovación y propósito, y sostuvo: "Cada vez que me piden hablar de innovación, me motiva, pero últimamente me motiva cada vez más que sea en Uruguay". Agregó que "la innovación está dentro de uno. Están los que quieren hacer lo nuevo y los que simplemente hacen lo mismo que los demás".

Se contó con la presencia internacional de Joan Cwaik (ARG), divulgador especialista en tecnologías emergentes y sociedad, quien problematizó la desaparición del ocio y expresó: "En el gaming 1.0 se jugaba por el puro disfrute de jugar. En el gaming 2.0 uno tiene que pagar para mejorar la experiencia del juego. En el gaming 3.0 el centro está en el jugador. ¿Por qué estamos generando escasez de información en un mundo donde la replicabilidad cuesta cero? La duda es lo único que nos hace crecer. Cuestionemos mucho más".

El último orador fue Tano Bevacqua (ARG), CEO y fundador de MUSURE world, quien contó su experiencia en el metaverso y el futuro de las redes sociales. Resaltó: "Metaverso para mí es identidad digital, comunidad digital y transacciones digitales. Creo que la evolución está hacia la web 3, que nos trae empoderamiento y nos deja ser dueños de un activo digital. La pregunta es: ¿qué hacemos con tanto contenido?".

El cierre del evento estuvo a cargo de la Mag. Sabrina Bianchi, secretaria docente de la Escuela de Postgrados y Actualización Profesional de la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT Uruguay. Reflexionó: "Tenemos mucho para crecer desde Uruguay y especialmente desde América Latina, participando de forma activa y colaborativa en el desarrollo de esta economía creativa, liderando como creadores el diseño de nuevos modelos de negocio, comercializando e internacionalizando nuestras ideas".

Cada edición del Social Media Day reúne características que aportan al crecimiento profesional de los participantes, que desde un relato práctico adquieren aprendizajes acerca de los avances en redes sociales, innovación y tecnología, reflejados en las industrias creativas y culturales. Asimismo, es una oportunidad de acceder a networking de alto impacto, acercando referentes, emprendedores, directivos y expertos en las temáticas.

Los contenidos del evento se encuentran disponibles en Vera TV y en el sitio web de Universidad ORT Uruguay, al cual puedes acceder [haciendo clic aquí](#).

Social Media Day Uruguay 2022 contó con el apoyo de: IAB Uruguay, Círculo Uruguayo de la Publicidad, El Observador, Montevideo Portal, Punto Arte y Canal 4.

