



EXPOSICIÓ IDENTITAT DIGITAL I TU QUI ETS, A INTERNET?

CENTRE DE CULTURA SA NOSTRA DE PALMA

14.03.08 – 24.05.08

www.identitatdigital.net

TALLERS PER A JOVES

SECOND LIFE: CREAR AVATARS I MOURE'S EN UN ENTORN VIRTUAL

Dissabte 12 d'abril o dissabte 26 d'abril, de 11:00 a 13:00 hores.
Prèvia inscripció.

Ruth Martínez



Màster en Direcció Estratègica i Gestió de la Innovació per l'Institut Universitari de Postgrau i llicenciada en Humanitats per la Universidad Carlos III de Madrid. Actualment investiga el disseny d'activitats d'aprenentatge en mons virtuals 3D.

És responsable del projecte [Metaverso educativo](#), membre de la comunitat educativa de Second Life (SLED), administradora de la comunitat [Second Life Educativa de Neurona](#) a Espanya i participant activa de SLOODLE, la versió virtual de la plataforma de programari lliure Moodle a Second Life.

És conferenciant habitual a fòrums i seminaris professionals a més de col·laboradora a diverses publicacions.

És consultora en formació a distància i innovació educativa des de 1999. Ha dissenyat i dirigit projectes d'àmbit nacional i europeu d'assistència tècnica, consultoria i implantació de formació a distància a institucions de l'administració pública i privades. Imparteix classes a universitats i col·labora com a tecnòloga en projectes de recerca.

El seu avatar a Second Life és AureA Memotech, que té un [bloc](#) en el qual resumeix la seva activitat en el metavers. També manté el bloc [Elearning 3D: educación en mundos virtuales](#).

Second Life és un dels molts Mons Virtuals 3D que configuren el que s'ha denominat el Metavers, terme encunyat per Neal Stephenson a la seva novel·la de ciència ficció Snow Crash (1992) i que reflecteix la seva visió de com podria ser en un futur un món virtual basat en Internet. En l'entorn immersiu, tridimensional i virtual del metaversos, els avatars poden relacionar-se entre sí, donar-se a conèixer i desenvolupar la seva identitat. La paraula avatar prové del sànscrit avatâra, que significa descens o encarnació d'un déu.

En el món virtual 3D de Second Life ens identifiquem amb el nostre avatar. L'elecció del nostre primer avatar pot expressar un desig del que som o volem ser, i les modificacions que fem sobre ell també. Escollir o fins i tot dissenyar com volem ser per relacionar-nos amb la resta d'avatars, és possible. Però també hem de plantejar-nos com volem que sigui la relació amb nosaltres mateixos: la nostra relació amb el jo virtual comença des del moment d'elecció del nom del nostre avatar, que a Second Life no podem canviar.

Amb la nostra identitat virtual podem triar qui som en el món real i com volem que se'ns conegui. La nostra identitat en el món virtual, requereix dedicació per crear-la, i també la presa de decisions sobre els aspectes de nosaltres mateixos que volem donar-li. La construcció de la nostra identitat no té límits i amb cada elecció augmentam exponencialment les oportunitats de personalitzar i adaptar la nostra identitat virtual, tant si volem que se'ns assembla com si no.

Sobre la nostra identitat en el metavers es basen les interaccions socials, d'aquí que la decisió sobre la nostra identitat resulti tan vital. Des del moment en què reflexionem sobre el nivell de connexió d'aquesta identitat virtual amb el nostre jo real, el punt de partida del qual és decidir si volem usar el nostre nom real com el nom del nostre avatar a Second Life, o fins i tot si elegíssim ser qualsevol altre, estam definint-nos a nosaltres mateixos en aquell entorn virtual.

En aquest taller aprendrem a construir i dissenyar un avatar, representant gràficament característiques fisiològiques i sentiments, i alhora descobrirem les funcions bàsiques per expressar-nos i moure'ns en aquest entorn. Per recrear l'experiència aprendrem a utilitzar una eina de disseny de còmic, proposant als assistents que dissenyin el seu propi còmic reflectint la seva experiència de construcció de la seva identitat virtual, que serà publicada a un bloc creat expressament per a això.