

# Make Your Own AVATAR to use in the metaverse

In deze workshop leer je Metaverse praktisch gebruiken en op waarde schatten voor het beroepenveld gekoppeld aan het profiel MVI.

Er zijn geen data gepland. Meld s.v.p. jouw interesse voor deze cursus bij [helpdesk@bijscholingvmbob.nl](mailto:helpdesk@bijscholingvmbob.nl) (mailto:helpdesk@bijscholingvmbob.nl?SUBJECT=Belangstelling%20voor%20Make%20Your%20Own%20AVATAR%20to%20use%20in%20the%20metaverse).



## STUDIEBELASTINGSUREN

Relatie met beroepsgericht programma:  
MVI

Contacturen	6
Vorbereiding en huiswerk	0
<b>TOTAAL</b>	<b>6</b>

## Inhoud

De metaverse wordt soms voorgesteld als de volgende, krachtiger versie van het internet. De belofte is dat gebruikers meer dan ooit ondergedompeld worden in een reeks virtuele werelden die onderling met elkaar verbonden zijn. De grens tussen wat echt en virtueel is, vervaagt. Dit moet je weten over deze nieuwe wereld in aanbouw.

### 1. Wat is de metaverse?

Met 'de metaverse' wordt doorgaans een virtuele wereld bedoeld waarin mensen online met elkaar in contact kunnen komen. Het is een netwerk van virtuele 3D-ruimtes waarin gebruikers allerlei activiteiten kunnen uitvoeren via een avatar, een digitale dubbelganger.

### 2. Wat heb je nodig om de metaverse binnen te gaan?

Cruciaal is uiteraard een goede internetverbinding. Je kunt toegang krijgen tot de virtuele omgevingen die op dit moment bestaan via allerlei toestellen als een smartphone, laptop of spelconsole. Voor sommige toepassingen heb je ook een virtualrealitybril (<https://www.tijd.be/de-tijd-vooruit/tech/meta-zoekt-een-weg-naar-uw-gezicht-met-camerabril/10374068>) of controller nodig.

### 3. Wat kan je doen in de metaverse?

Er zijn enorm veel mogelijke toepassingen in de metaverse waar in theorie alles virtueel mogelijk is: feesten bijwonen, werken, vergaderen, spelletjes spelen, bouwen en zelfs winkelen, want mogelijk ontstaat een hele metaverse-economie.

### 4. Hoe zou de economie in de metaverse eruitzien?

Een beetje zoals de echte economie, maar dan met virtuele items. Een cruciale factor hierin zijn NFT's of non-fungible tokens: een virtueel niet-vervangbaar eigendomscertificaat. Die technologie staat toe online een economie te ontwikkelen waar je voorwerpen zoals virtuele kleren of wapens, maar ook kunstwerken en gronden kan kopen. Via de blockchaintechnologie, een soort database verspreid over vele computers, is gegarandeerd dat je de eigenaar bent van het voorwerp en dat jouw item uniek is.

### 5. Hoe ver staat de ontwikkeling van de metaverse al?

Op dit moment bestaan al verschillende kleine metaverses, maar het ultieme idee van een virtueel universum waar al die toepassingen verbonden zijn met elkaar bestaat nog niet. Dat kan ook nog wel even duren, want er blijven nog verschillende technologische vraagstukken onopgelost.

### 6. Wat zijn de risico's van de metaverse?

De risico's rond privacy, hacking en intimidatie die de metaverse met zich meebrengt zijn vergelijkbaar met die van het huidige internet.

Deze workshop kan bij minimaal 8 deelnemers (max. 12) op de eigen schoollocatie worden uitgevoerd.

Voorkennis nodig:	Nee
Werkvorm:	training
Scholingsveld:	praktijkleer / vakkennis
Vorbereiding noodzakelijk:	Nee
Aanbod mogelijk gemaakt door OCV en VO-raad:	Ja

Aanbieder:	House of Media
Soort aanbieder:	kennis / praktijkcentrum
Contactpersoon:	Harry Beishuizen
E-mailadres:	<a href="mailto:h.beishuizen@house-of-training.nl">h.beishuizen@house-of-training.nl</a> (mailto:h.beishuizen@house-of-training.nl)
Cursusdata:	Er zijn geen data gepland. Meld s.v.p. jouw interesse voor deze cursus bij <a href="mailto:helpdesk@bijscholingvmbo.nl">helpdesk@bijscholingvmbo.nl</a> (mailto:helpdesk@bijscholingvmbo.nl?SUBJECT=Belangstelling%20voor%20Make%20Your%20Own%20AVATAR%20to%20use%20in%20the%20metaverse).
Prijs:	200 euro per persoon
Gevalideerd door lerarenregister:	-
Leercyclus benoemd:	Ja

#### Opmerkingen:

Deze workshop kan bij minimaal 8 deelnemers (max. 12) op de eigen schoollocatie worden uitgevoerd.