

# Desarrollo laboral en los mundos inmersivos



# Desenvolvimiento laboral en los mundos inmersivos

## Introducción

“En los próximos dos años, el 51% de los *centennials* y el 48% de los *millennials* espera tener la oportunidad de trabajar a través del metaverso; solo 16 de cada 100 personas considera que la realidad virtual no tendrá ningún impacto en su trabajo” (Hernández, 2022).



## Explicación

Los impactos que han logrado los mundos virtuales o las realidades inmersivas en el trabajo han sido trascendentales. A través de las tecnologías y las herramientas digitales que nos proporcionan es posible transportar nuestro lugar de trabajo a donde vayamos, no solo a casa.

Por otro lado, la pandemia, además de acentuar, también revolucionó tendencias en la manera de comunicarnos, de socializar, de realizar compras, de aprender, y el ámbito laboral no es la excepción.

Y es de importancia recalcar que, de inicio, trajimos el mundo virtual al mundo real, ello a través de herramientas como: Teams, Zoom, y espacios

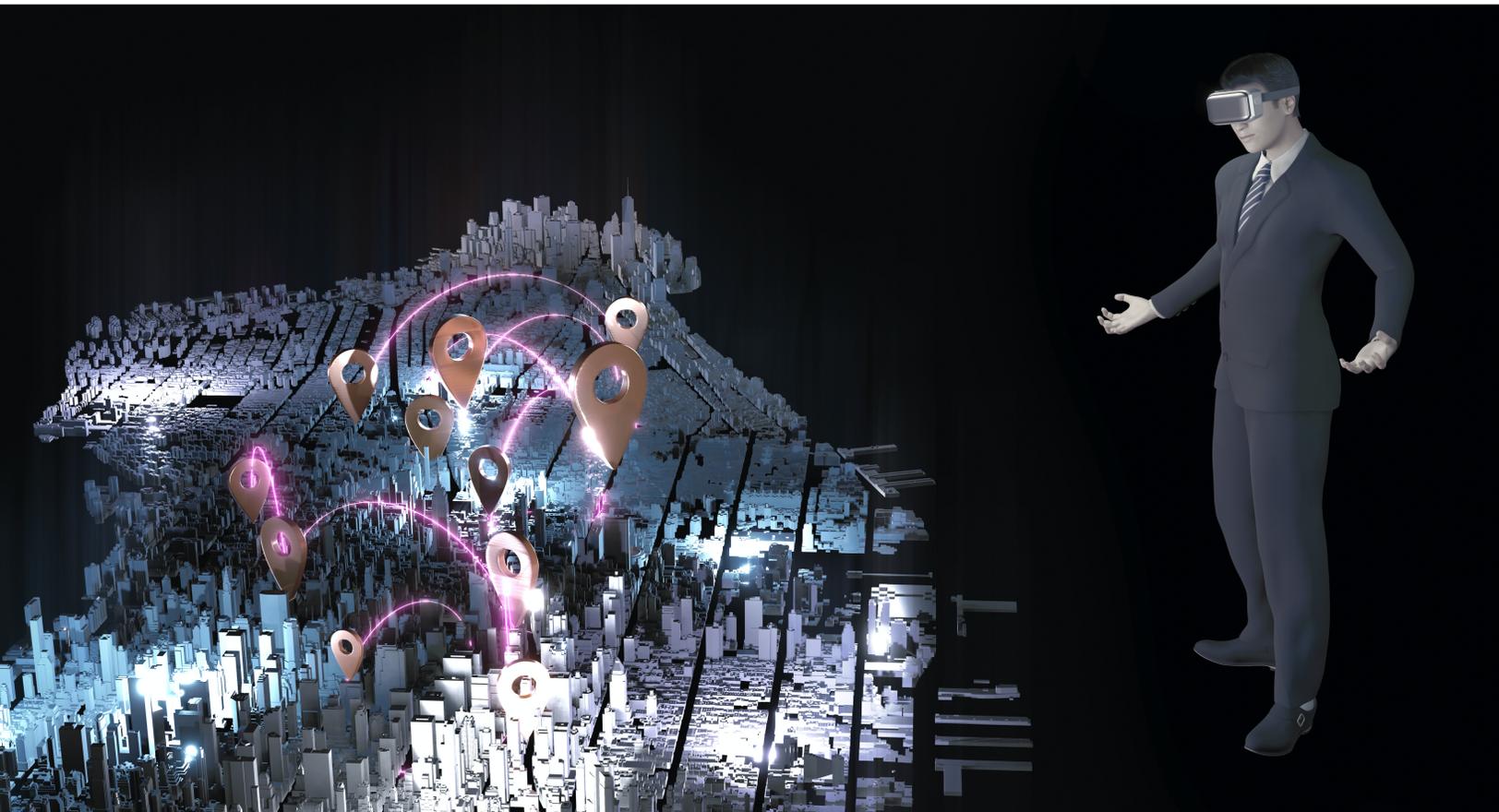
propios de algunas empresas que invirtieron de manera destacada en su comunicación digital.

Sin embargo, en la actualidad la tendencia es contraria, es decir, llevarnos hacia un mundo inmersivo que ya cuenta con todo un entorno para vivir y llevar a cabo ahí nuestras actividades de rutina.

“En ese sentido, la realidad virtual en el mundo del trabajo está permitiendo que los equipos interactúen con avatares sin importar el lugar donde se encuentre cada persona. También está recreando situaciones de la vida cotidiana que permite a los trabajadores capacitarse a través de experiencias inmersivas, la supervisión a distancia y espacios de bienestar” (Hernández, 2022).

Existen entonces empresas que ya se dedican a desarrollar entornos digitales, especialmente para el mundo laboral, que incluyen avatares, escenarios variados, herramientas de comunicación, todo ello en 3D. Algunos ejemplos son los siguientes:

- 1 CODE (Center of digital experience) de la empresa española SEAT, quien busca fortalecer aspectos de diseño a través de la realidad aumentada.
- 2 LEGO serious play de la empresa LEGO, que ofrece ahora entornos virtuales. "El software permite generar guías de construcción de los diseños y compartir las creaciones con otros" (Yeeply, s.f.).
- 3 Pixel max desarrolla entornos digitales para el mundo laboral, incluyendo avatares.
- 4 Next meet crea soluciones inmersivas a través de entornos 3D de trabajo para que interactúe todo el personal de la empresa.
- 5 Happins herramienta inmersiva para RH, la cual ofrece experiencias virtuales de liberación de estrés y capacitación al personal.



## Ventajas de los mundos inmersivos en el entorno laboral.

Y todo lo mencionado, ¿de qué sirve a las empresas?

Entre las principales ventajas de contar con tecnologías que apoyen al ámbito laboral está, por ejemplo, un básico: el hecho de que, a pesar de las distancias, los trabajadores se sienten cerca de sus equipos laborales que se encuentran repartidos por todo el planeta, tanto en reuniones como en el día a día. Ello además trae ahorro a las empresas, ya que se invierte mucho menos en viáticos.

Por otro lado, contar con entornos virtuales fortalece el sentido de pertenencia, ya que, además de reuniones, el cerebro del ser humano percibe que realmente se encuentra ahí, en determinado lugar, ya que un mundo inmersivo involucra los cinco sentidos.



Además, y derivado de que las nuevas generaciones como los millenials y los centennials (generaciones Y y Z) se están convirtiendo en la fuerza laboral, es demandante que las organizaciones fomenten la autonomía y autogestión, entonces, al liberarnos del mundo físico, podremos elegir cuándo, dónde y cómo vamos a cumplir con nuestras labores.

Y, por último, pero no menos importante, los departamentos de recursos humanos han encontrado en la realidad inmersiva un aliado en cuestión de capacitación y bienestar. Empresas como la ya mencionada Happinss ofrecen la posibilidad de caminar en la playa o en el bosque sin salir de la oficina, ello con motivo de liberar estrés y mejorar el bienestar en los colaboradores.

“Tecmilenio no guarda relación alguna con las marcas mencionadas como ejemplo. Las marcas son propiedad de sus titulares conforme a la legislación aplicable, se utilizan con fines académicos y didácticos, por lo que no existen fines de lucro, relación publicitaria o de patrocinio”.

## Cierre

La capacidad de transformación que otorgan las tecnologías favorecerá, en un futuro cercano, que las sociedades laboren y se integren bajo dinámicas de desarrollo muy distintas a las conocidas hasta hoy, permitiendo además que las aportaciones multiculturales generen desarrollo no solo en las empresas, sino también en los países.

## Checkpoint

Asegúrate de:

- Comprender cómo han fortalecido al ámbito laboral los mundos inmersivos.
- Conocer las principales herramientas inmersivas que existen para apoyo al desarrollo del talento y cultura.
- Visualizar cómo el mundo virtual ha fortalecido la convivencia de los seres humanos en la distancia.

# Referencias bibliográficas

- Hernández, G. (2022). *Metaverso y trabajo: ¿Cómo llevar los entornos laborales a la realidad virtual?* Recuperado de <https://www.eleconomista.com.mx/capitalhumano/Metaverso-y-trabajo-Como-llevar-los-entornos-laborales-a-la-realidad-virtual-20220505-0098.html>
- YeePLY (s.f.). *5 empresas con estrategias de transformación digital excepcionales*. Recuperado de <https://www.yeeply.com/blog/transformacion-digital-empresas-ejemplos/>

