

Kenneth Corrêa - Arquivo Pessoal



Kenneth Corrêa em reunião dentro do metaverso

metaverso, e que, muito em breve, as carreiras terão que se adaptar a essa nova modalidade.

A mudança no perfil social dos empregados no metaverso também é bastante considerável. Corrêa observa que, independentemente do cargo que o usuário irá exercer em um determinado ambiente do metaverso, será de forma bem diferente do mundo real, pois terá que atuar em um ambiente tecnológico e virtual, o que pode fazer até com que o tipo de profissional seja diferente de uma realidade para a outra.

Considerando, por exemplo, um policial, no metaverso ele seria totalmente diferente de um policial de fato, uma vez que terá de cuidar de assuntos relacionados à segurança de dados, cyberbullying, integridade moral, entre outros. Neste caso, esse papel será exercido por um desenvolvedor especializado em segurança de dados, mas servirá como um policial do metaverso, mesmo não sendo um de fato.

Para Corrêa, o próprio modo de funcionamento dessa vida virtual pode auxiliar no desenvolvimento de diversos trabalhos, tanto na área de tecnologia quanto fora dela. “As facilidades vão ser inúmeras, seja do ponto de vista do tempo e de presença, produtividade, customização e até privacidade”, diz.

Ele defende ainda que, em um dado momento, o metaverso irá se tornar parte do nosso cotidiano, e que, por isso, é importante ter consciência dessa nova realidade o quanto antes. “A gente não pode se dar ao luxo de ficar longe dessas tecnologias. O volume das transações que elas possibilitam é inacreditável. Na Europa, o metaverso já movimentou quase R\$ 400 bilhões, em dinheiro e em criptomoedas.”

*Estagiário sob a supervisão de Jáder Rezende

Kenneth Corrêa - Arquivo Pessoal



Reunião dentro do metaverso

Felipe Marlon/Arquivo Pessoal



Equipe de desenvolvimento da PushStart

Empresas brasileiras imergem no metaverso

Na ânsia de explorar os horizontes do mais novo nicho de mercado, empresas brasileiras anunciaram sua entrada no metaverso. A Ambev foi a primeira no país a montar um processo seletivo dentro desse universo, com interação entre os participantes, colaboradores e membros da corporação.

“Essa é uma oportunidade que não devemos adiar. É o momento ideal para conhecer a cadeia produtiva, do campo ao copo, por meio de textos explicativos, interações e vídeos, com a participação de colaboradores da Ambev de diferentes áreas, em versões digitais”, afirma Camilla Tabet, diretora de Gente e Gestão da Ambev no Brasil. Segundo ela, o projeto foi realizado em colaboração com a PushStart, empresa desenvolvedora de ambientes digitais para organizações brasileiras.

Felipe Marlon, um dos desenvolvedores, afirma que levar esses sistemas de seleção por meio do mundo digital tem como objetivo principal tornar os processos mais dinâmicos e interativos, proporcionando, assim, maiores detalhes para que a empresa conheça melhor o candidato e vice-versa. “Nossa ideia é tirar esse caráter eliminatório dos processos e trazer uma ferramenta que permita uma maior liberdade para interagir dentro dos ambientes corporativos”, explica.

A empresa já atua no ramo da gamificação (uso de mecanismos dos jogos em outros contextos para alcançar resultados e objetivos específicos) há quatro anos, e, em 2021, resolveu investir no metaverso para trazer essa tendência ao mundo corporativo, começando pela Ambev. Segundo Marlon, os candidatos que participaram das etapas seletivas desenvolvidas pela PushStart não só aprovaram a inovação como sentiram que o processo foi mais humanizado em relação aos tradicionais, o que surpreendeu até mesmo os desenvolvedores.

“O metaverso é muito lúdico, parece que a customização dos avatares e essa interação mais híbrida deixam a galera mais à vontade nos processos de seleção. Isso é algo que queremos trazer quando desenvolvemos essas tecnologias nos ambientes corporativos. A gente enxerga um leque de possibilidades dessa forma”, diz Marlon.

Outra empresa brasileira que mergulhou nesse mundo virtual foi a Ipiranga, pertencente ao Grupo Ultra, uma das maiores companhias brasileiras de distribuição de combustíveis e varejo. Até o momento, há dois postos situados na plataforma de jogo Cidade Virtual do Roleplay Complexo, oferecendo condições para mobilidade dentro do jogo. Além

disso, já foram desenvolvidas duas lojas de conveniência AmPm com alimentos e bebidas que recuperam a energia do personagem e outros serviços que o usuário pode usar para o seu dia a dia no metaverso.

Seguindo também a tendência da gamificação, o usuário pode entrar na missão Delivery AmPm, um jogo desenvolvido pela Ipiranga, em que o jogador coleta os produtos na loja de conveniência e entrega em um local designado. O gamer deve encontrar uma moto elétrica descarregada da Voltz, parceira da Ipiranga, e precisa realizar a troca de bateria em uma Estação, localizada no posto. Os que alcançarem maior pontuação poderão ganhar ingressos para o Rock in Rio.

É possível entrar na plataforma tanto no ambiente virtual quanto em postos físicos da rede. A diretora de marketing do Ipiranga, Bárbara Miranda, está esperançosa em alcançar um público cada vez maior: “É uma nova forma para as marcas se comunicarem com o público e, ao mesmo tempo, inovarem sem os limites da realidade. O metaverso ainda é um mundo de aprendizado para a maioria das empresas, mas, a depender da evolução e do engajamento, nos próximos meses, essa pode ser uma entrada definitiva da Ipiranga na plataforma”, afirma. (A.V)

Divulgação / Ambev



Ambiente do processo seletivo da Ambev oferece uma experiência de interação corporativa em forma de jogo