

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como tema Metaverso, que se refere a um ambiente virtual em 3D, onde vários usuários podem interagir entre si e com elementos reais. Iremos mostrar como um todo a criação de um mundo digital acessível, onde as pessoas possam trabalhar, estudar, socializar e se divertir, de um jeito em que elas realmente sintam que estão dentro desse lugar. A Escolha desse tema se deve a nossa crença no potencial do metaverso como uma excelente ferramenta para as futuras empresas. Com o surgimento e ascensão do metaverso enfrentara dificuldade e desafio de uso e popularização e desafio de atender as expectativas dos diretores e gestores. Acreditamos que as empresas que saírem na dianteira no uso dessa nova ferramenta terá uma grande vantagem sobre o futuro da tecnologia e comunicação.

O Metaverso não é só uma palavra utilizada no nosso dia a dia, o tema ganhou popularidade após o Facebook informar nas redes sociais que mudaria o nome para Meta. Esse instrumento seria uma realidade virtual feita por lugares virtuais que não deixam de existir quando saímos dela. Esses ambientes virtuais podem ser acessados por meio de dispositivos como computadores, smartphones, óculos de realidade virtual e outros dispositivos tecnológicos. O metaverso é uma extensão da ideia de realidade virtual, mas difere dela por ser um ambiente mais complexo e interativo, permitindo que os usuários criem e personalizem seus próprios avatares, interajam com outras pessoas e objetivos virtuais, e desenvolvam suas próprias experiências e jogos.

Dessa forma, o Metaverso tem se tornado cada vez mais populares nos últimos anos, principalmente com o avanço das tecnologias de realidade virtual, aumento da capacidade de processamento de dados e maior acessibilidade dos dispositivos de acesso.

No primeiro capítulo iremos abordar o que é o metaverso, sua origem, história e como está na atualidade. Já no segundo capítulo iremos abordar uso nas empresas e sua importância para a área comercial, falaremos também sobre Hard Skills e Soft Skills que são as habilidades e competências que as pessoas devem ter para poderem atuar no mercado de trabalho e com essas habilidades aprimoradas também podem ter um desenvolvimento maior na sua área de atuação e ter vantagens estratégicas para o mercado de trabalho. No terceiro capítulo iremos abordar planejamento

estratégico para desenvolvimento na área comercial junto com os Hard Skills e Soft Skills e seus impactos na sociedade serão levantados e debatidos por representantes de diferentes setores.

# CAPÍTULO I

## 1. O QUE É METAVERSO

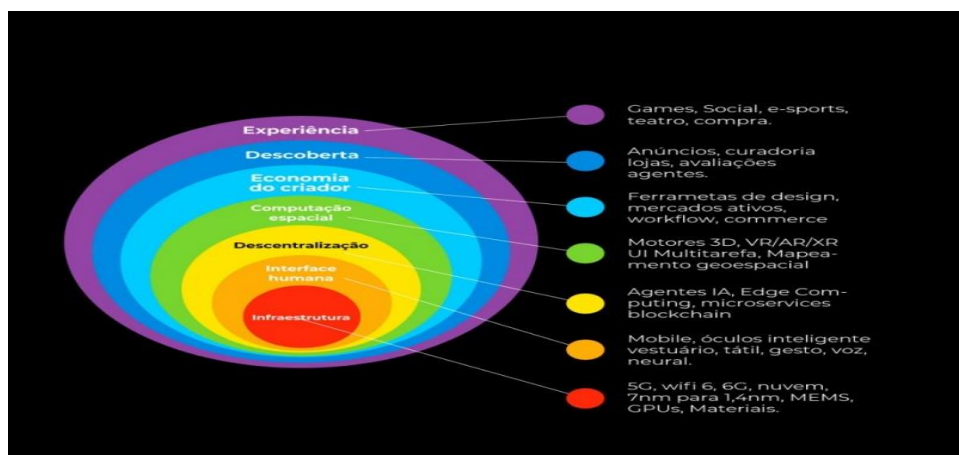
O conceito da palavra Metaverso surgiu no ano de 1992 com o escritor norte-americano Neal Stephenson vem de “espaço ou ambiente de realidade virtual, no qual pode haver interação entre usuários”. A palavra vem da junção do prefixo grego “meta”, que significa além, com o substantivo masculino “universo”. Assim, ao pé da letra, Metaverso significa “Além do universo”.

É a encarnação tecnológica do velho sonho de criação de um mundo paralelo, de uma memória coletiva, do imaginário, dos mitos e símbolos que perseguem o homem desde os tempos ancestrais (LEMOS, 2002, p. 138)

Para o estudioso de mundos virtuais Edward Castrova, o Metaverso possui três características essenciais:

- **Interatividade:** é necessário que as pessoas possam se relacionar dentro desse universo paralelo;
- **Incorporeidade:** é a capacidade de superar as barreiras físicas e agir por meio de um avatar;
- **Persistência:** esse espaço é um ponto de encontro e consolidação de diferentes tecnologias.

**Figura 1:** As camadas do Metaverso.



**Fonte:** Orbital Blog<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <https://blog.orbital.company/quais-sao-as-camadas-do-metaverso/>. Acesso em: 23 mai. 2023.

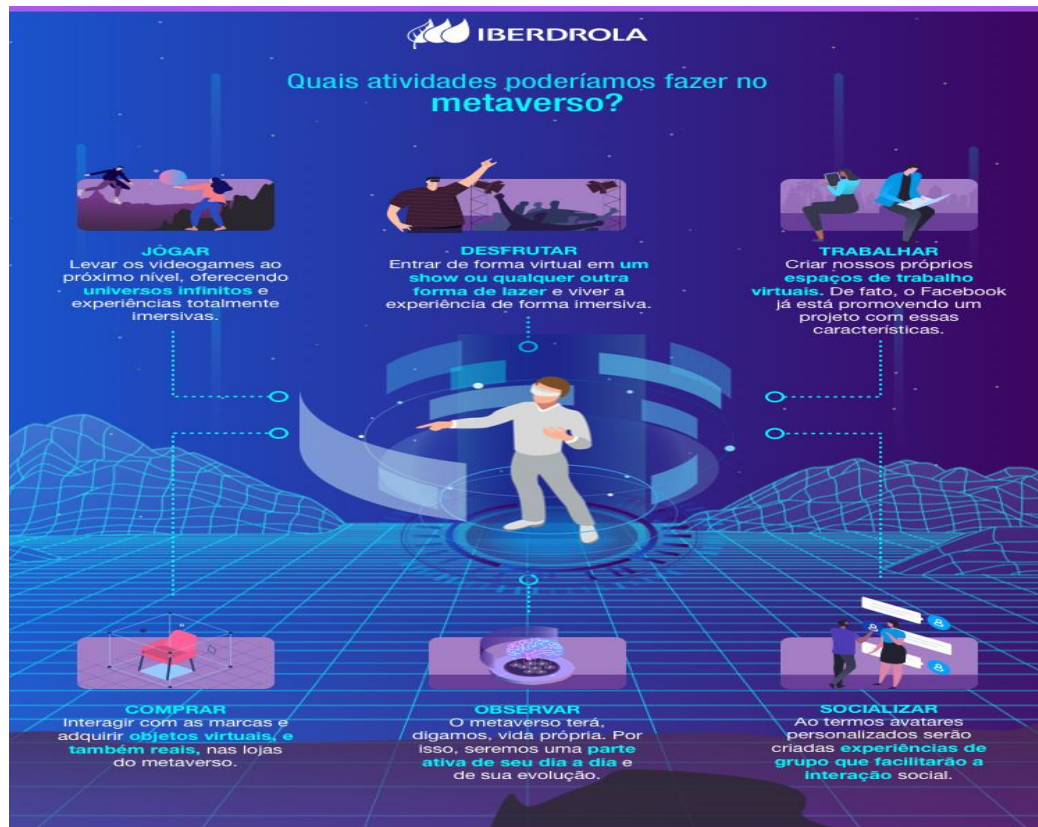
Essa ferramenta busca aprimorar mais essas sensações de realidade visual, através dos próprios sentidos como: visão, olfato, paladar, tato e audição. Graças as inovações tecnológicas constante e ao fácil acesso a uma quantidade gigantesca de informação, vem facilitando muito esse desenvolvimento, um exemplo claro está no filme jogador número 1 em que o jovem Watts, protagonista do filme, usa diversos aparelhos para estimular seus sentidos.

Hoje o termo do Metaverso é frequentemente usado para descrever sobre um futuro cada vez mais real onde as fronteiras do mundo virtual e do mundo real se tornam cada vez mais difusas, assim criando um universo digital cada vez mais conectado e em constante evolução. Algumas empresas de tecnologia como as de Jogos e de redes sociais já usam o Metaverso em suas plataformas. Para Mark Zuckerberg, o metaverso pode ser uma nova forma de trabalhar, socializar, aprender e jogar, com infinitas possibilidades e oportunidades. O CEO do Facebook mencionou que “o metaverso é a próxima geração da internet onde as pessoas podem estar presentes em um ambiente virtual compartilhado e interagir uns com os outros em um ambiente imersivo e persistente” (2021).

Hoje, o termo metaverso é frequentemente usado para descrever um futuro potencial da internet, no qual as fronteiras entre o mundo virtual e o mundo real se tornam cada vez mais difusas, criando um universo digital conectado e em constante evolução. Algumas empresas de tecnologia, como a empresa de jogos *Roblox* e a plataforma de realidade virtual *Second Life*, são consideradas exemplos precoces de metaversos.

Mark Zuckerberg, CEO do *Facebook*, tem falado muito sobre sua visão para o futuro do metaverso. Onde as pessoas podem estar presentes em um ambiente virtual compartilhado e interagir uns com os outros em um ambiente imersivo e persistente.

Figura 2: Atividades que podem ser feitas no Metaverso.



Fonte: Iberdrola<sup>2</sup>

## 1.1 A ORIGEM E SUA HISTÓRIA

O conceito de metaverso surgiu em 1992 com o escritor norte-americano Neal Stephenson. Em *Snow Crash*, que conta a história de Hiro é um entregador de pizza que vive no mundo real. No entanto, o que ninguém sabe é que Hiro criou um ambiente virtual em que ele se transforma em um príncipe samurai muito poderoso. Ameaçado por um vírus que quer destruir hackers do mundo todo, Hiro busca salvar os dois lados da terra: real e virtual.

Primeiras tentativas de metaverso. Um dos principais exemplos é o jogo *Second Life*, como o nome mesmo sugere “segunda vida” lançado em 2003 pela empresa Linden Lab, baseada nos Estados Unidos. O game é um ambiente virtual 3D

<sup>2</sup> [https://www.iberdrola.com/documents/20125/508721/Actividades\\_Metaverso\\_POR.jpg/ac342ff5-def6-78cb-2245-a81589da4aca?t=1636027666429](https://www.iberdrola.com/documents/20125/508721/Actividades_Metaverso_POR.jpg/ac342ff5-def6-78cb-2245-a81589da4aca?t=1636027666429). Acesso em: 08 mai. 2023.

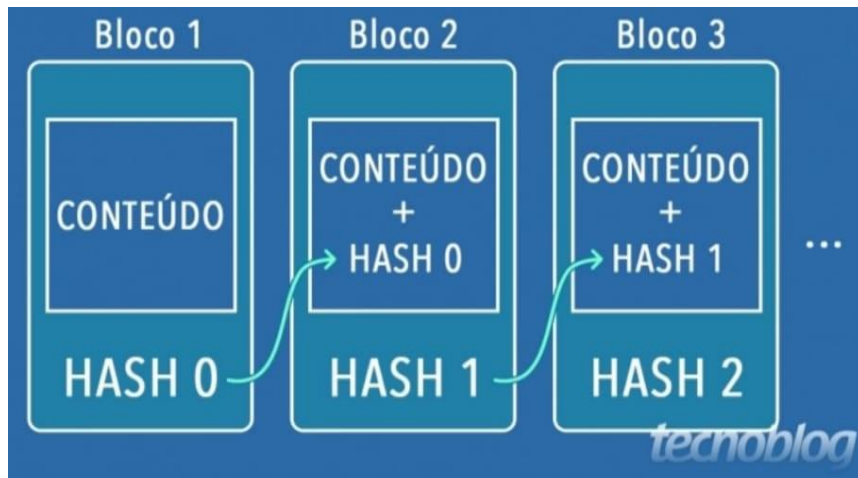
que simula a vida real. Ao entrar, os usuários podem criar avatares e socializar uns com os outros.

O jogo atraiu milhares de gamers, mas não conseguiu unir completamente os mundos real e virtual. Um dos motivos é que o projeto não foi capaz de criar uma economia digital, na qual as pessoas pudessem ganhar dinheiro ou mesmo ter uma propriedade virtual, algo que hoje em dia é possível. *Games* como *Roblox*, *Fortnite* e *Minecraft* também bebem do conceito do metaverso, e apresentam alguns elementos desse novo universo. Nesses jogos, as pessoas têm seus próprios personagens, participam de missões, se relacionam uns com os outros e vão a eventos. A cantora norte-americana Ariana Grande fez um *show* dentro do *Fortnite*, por exemplo. A seguir, uma fala de Manuel Brounstein, diretor de produtos Roblox:

A visão da Roblox para o Metaverso é de criar uma plataforma para Co experiências imersivas, onde as pessoas possam se reunir em milhões de experiências 3D para aprender, trabalhar, criar e socializar. Cultivar uma comunidade diversa, construída em experiências compartilhadas, é central para a visão e a força motora do futuro da Roblox. (2021)

A ideia é utilizar moedas digitais para comprar roupas para os avatares – ou armas e equipamentos para os jogos. Por isso, é projetado que o metaverso faça uso da *blockchain* e de criptomoedas. Metaversos descentralizados, construídos em plataformas de tecnologia *blockchain*, que permitem a participação de múltiplos usuários sem a necessidade de uma entidade centralizada que controle o ambiente.

O *blockchain* é uma rede que funciona com blocos encadeados muito seguros de que sempre carregam um conteúdo junto a uma impressão digital. No caso da bitcoin, esse conteúdo é uma transação financeira. A sacada aqui é que o bloco posterior vai conter a impressão digital do anterior mais seu próprio conteúdo e, com essas duas informações, gerar sua própria impressão digital, e assim por diante.

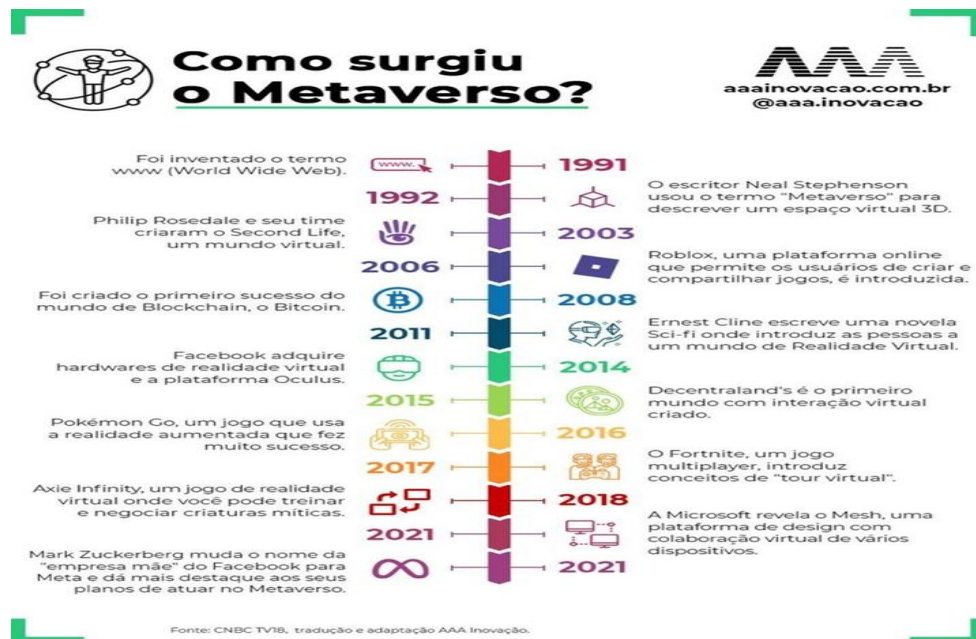
**Figura 3:** Estrutura do *Blockchain*.

Fonte: Tecnoblog<sup>3</sup>

O *Facebook* adquire hardwares de realidade virtual e a plataforma Oculus em 2011 um óculo que permitia os usuários e ter a sensação visual de estar dentro o de um mundo 3D, através de seus movimentos e visão, um passo muito importante para o metaverso. Decentraland's é o primeiro mundo com interação virtual criado em 2015. Pokémon Go jogo que usava a realidade aumentada para interagir virtual com real, fazendo muito sucesso em 2016, aí já começava a interação e a popularização de realidades integradas. Já em 2021 a Microsoft revela o Mesh uma plataforma de design com colaboração virtual de vários dispositivos. Em 2021 Mark Zuckerberg muda o nome da empresa para Meta e destaca seus planos de atuar no metaverso.

<sup>3</sup> <https://tecnoblog.net/responde/como-funciona-blockchain-bitcoin/>. Acesso em: 22 mai. 2023.

Figura 4: Linha do tempo do Metaverso.



Fonte: Blog AAA Inovação<sup>4</sup>

## 1.2 O METAVERSO NA ATUALIDADE

Hoje, o termo metaverso é frequentemente usado para descrever um futuro potencial da internet, no qual as fronteiras entre o mundo virtual e o mundo real se tornam cada vez mais difusas, criando um universo digital conectado e em constante evolução. Algumas empresas de tecnologia, como a empresa de jogos Roblox e a plataforma de realidade virtual Second Life, são consideradas exemplos precoces de metaversos.

Mark Zuckerberg, CEO do Facebook, tem falado muito sobre sua visão para o futuro do metaverso. Para ele, o metaverso é a próxima geração da internet, onde as pessoas podem estar presentes em um ambiente virtual compartilhado e interagir uns com os outros em um ambiente imersivo e persistente. Ele acredita que o metaverso pode ser uma nova forma de trabalhar, socializar, aprender e jogar, com infinitas possibilidades e oportunidades.

<sup>4</sup> [https://blog.aaainovacao.com.br/wp-content/uploads/2022/04/277595822\\_279654581007372\\_5082224541138449928\\_n-2.jpg](https://blog.aaainovacao.com.br/wp-content/uploads/2022/04/277595822_279654581007372_5082224541138449928_n-2.jpg). Acesso em: 08 mai. 2023.



No meio do burburinho ao redor do termo, o Facebook inc. anunciou em outubro de 2021 que a organização passaria a se chamar Meta (as redes sociais continuariam com o mesmo nome), a mudança se deve ao novo posicionamento do grupo:

Hoje somos vistos como uma empresa de mídia social, mas em nosso DNA somos uma empresa que constrói tecnologia para conectar pessoas, e o metaverso é a próxima fronteira, assim como a rede social foi quando começamos. (ZUCKERBERG, 2021)

Segundo Zuckerberg, o metaverso é muito mais do que apenas uma tecnologia, mas sim uma comunidade, uma economia e uma cultura em evolução. Ele acredita que o metaverso pode mudar fundamentalmente a forma como vivemos, trabalhamos e nos relacionamos, assim como a internet mudou o mundo na última década.

Para transformar essa visão em realidade, o Facebook tem investido em tecnologias relacionadas ao metaverso, como o Oculus VR, a empresa de tecnologia de realidade virtual que adquiriu em 2014, e o Horizon Workrooms, uma plataforma de reuniões de realidade virtual que permite que as pessoas trabalhem juntas em um ambiente virtual. O Facebook também tem aumentado sua equipe de pesquisa e desenvolvimento em áreas como inteligência artificial, processamento de linguagem natural e interfaces cerebrais.

Além disso, o Facebook tem feito parcerias com outras empresas de tecnologia, criadores de conteúdo e desenvolvedores para construir um ecossistema mais amplo para o metaverso. A empresa também tem discutido com especialistas em privacidade e segurança sobre como garantir que o metaverso seja um ambiente seguro e protegido para os usuários.

No entanto, ainda há muitas questões em aberto sobre como o metaverso do Facebook será implementado e quais serão as implicações para a privacidade, segurança e regulamentação. Por exemplo, o metaverso do Facebook pode levantar questões sobre a propriedade de dados e ativos virtuais, bem como preocupações sobre a identidade virtual e o anonimato.

Embora o metaverso do Facebook ainda esteja em desenvolvimento e não haja um prazo definido para a sua conclusão, é certo que a empresa está dedicando muitos recursos e energia para tornar essa visão uma realidade. O sucesso do metaverso pode ter um grande impacto em como vivemos e interagimos com a tecnologia no futuro.

## CAPÍTULO II

### **2.RECURSOS HUMANOS E RECRUTAMENTO: SELEÇÃO DE PROFISSIONAIS COM CONHECIMENTO EM METAVERSO**

A tecnologia molda a forma de se trabalhar e os setores de serviço com as constantes mudanças o RH (Recursos humanos), precisa unir as Tendencias com os conhecimentos de Mercado e atualizações sem esquecer do aspecto humano.

Nos últimos anos temos acompanhado os avanços tecnológicos cada vez mais rápidos e até mesmo difíceis de se acompanhar, um exemplo bem nítido foi durante a pandemia, onde se inovou no modo de se trabalhar home off, utilizou muitas ferramentas digitais para se comunicar e alcançar seus públicos-alvo. Essas novas experiencias nos possibilitaram criar novas formas de trabalhar e se relacionar muito mais online. Como já vimos a proposta do metaverso é criar “um novo mundo virtual” para interações sociais e profissionais, a final passamos quase um terço da nossa vida trabalhando e nos relacionando com colegas de trabalho e um dos setores mais importante de todas as empresas é o RH, onde as relações humanas vão poder ocorrer num ambiente totalmente virtual e que interagem com nossos órgãos sensoriais trazendo uma sensação de como se estivéssemos realmente em nossas salas de reuniões ou escritórios.

As entrevistas por vídeos chamadas e treinamentos a distante já é uma realidade de grandes empresas, e o uso do metaverso como um espaço integrador vem para trazer essa sensação de presença, podemos usar o metaverso para entrevistas e recrutamento, para tarefas em grupos e podermos interagir com os profissionais.

Com novas tecnologias também cresce a necessidade de profissionais capacitados, o estudo de “Demanda de Talentos em TIC (Tecnologia da Informação e da comunicação) e Estratégia ΣTCEM”, que busca formar profissionais capacitados e suprir os déficits de profissionais mostra o crescimento exponencia na procura de profissionais qualificados. A estratégia ΣTCEM busca introduzir disciplinas eletivas

nos cursos de tecnologia nos cursos de Matemática, Engenharia e ciências visando aumentar a oferta de mão de obra e a empregabilidade.

A tabela abaixo nos mostra em azul a oferta de provisionais segunda a pesquisa, já a parte roxa nos mostra os déficits de profissionais que nos espera nos próximos anos.

Figura 5: Estudo Brasscom.



Fonte: Brasscom<sup>5</sup>

## 2.1 RH E SEU VALOR

Cuidar das pessoas. Esse é o principal objetivo do RH. Os profissionais desse setor estão com sua atenção voltada para admissão interna de novos colaboradores, o desenvolvimento e crescimento de seus colaboradores e por consequência desenvolver e melhorar a empresa, logo procurando sempre alinhar os propósitos e práticas de gestão.

Antigamente o RH era muito subestimado e era sinônimo apenas de novas contratações e de desligamentos da empresa, porém hoje o RH vem ganhando mais importância no planejamento das empresas, principalmente as de grande porte. Ganhando novas funções como administrar e conduzir os profissionais as

<sup>5</sup> <https://brasscom.org.br/estudo-da-brasscom-aponta-demanda-de-797-mil-profissionais-de-tecnologia-ate-2025/>. Acesso em: 20 mai. 2023.

expectativas dos gestores da empresa, é responsável também por criar políticas de gestão de pessoas ajustadas aos valores e objetivo das organizações e assim garantir o melhor ambiente de trabalho e desempenho.

O uso do metaverso como uma ferramenta de trabalho é muito abrangente em todos os setores de uma empresa, e no RH não seria diferente, fazer entrevistas num ambiente totalmente planejado e controlado onde pode interagir com possíveis colaboradores colocando-o em que simulações da vida real para verificar como eles irem se comportar, imagine fazer treinamento totalmente virtuais e a distância, sem precisar de locomover de sua casa. fazer network e confraternizações com colaboradores de países ou até continentes diferentes com uma economia de tempo e recursos com transporte.

Trazer os negócios e empresas para dentro desse novo universo é também uma grande diferencia, se aproximar tecnologia é ser pioneiro nesse universo, iram trazer resultados muitos significativos e com grande benéficos, pois além de uma ferramenta ele é um conceito ligado a inovação e se mantem na dianteira em comparação as outras empresas.

## **2.2 PAPEL DO METAVERSO NO RH**

O papel o metaverso é criar alternativas pra solucionar os problemas dos setores com a possibilidade de realizar treinamentos e capacitações de formar mais eficientes, além de o metaverso pode ser uma ferramenta poderosa cara recrutar e selecionar candidatos. Possível criar ambientes virtuais que simulam o habite de trabalho da empresa, para e realizar entrevistas. O metaverso pode ajudar a incluir convidados com pouca mobilidade, e com isso os funcionários podem se sentir mais acolhidos em suas tarefas, menos isolados no trabalho remoto e mais engajados. Acolhimento a surdos e mudos, pois o metaverso no RH poderá identificar a linguagem de libras de forma clara.

O futuro da área do Rh está ligado a grande inovação tecnologia o Metaverso tem sido uma dessas tecnologias e tem ajudado a vida de pessoas em vários setores das empresas. Para a área de Rh essa tecnologia tem oferecido grandes possibilidades de capacitação de funcionários com treinamentos virtuais a onde há possibilidade de práticas reais, a parte de recrutamento e seleção Isso poderia permitir aos recrutadores avaliar candidatos de maneira mais holística, observando como eles

interagem em um ambiente virtual e como eles podem se encaixar na cultura da empresa, Colaboração e Comunicação com equipes distribuídas geograficamente podem se beneficiar do metaverso como um espaço virtual para colaborar e se comunicar em reuniões, brainstorming e workshops podem acontecer em ambientes, Eventos Corporativos e Networking onde as empresas podem organizar eventos, conferências e feiras de empregos em ambientes de metaverso. Isso proporcionaria uma experiência mais envolvente e interativa para os participantes, além de reduzir as limitações geográficas, Gestão da Cultura Corporativa Onde as organizações podem criar espaços virtuais que refletem a cultura e os valores da organização. Isso pode ajudar os funcionários a se conectarem com a identidade da empresa, independentemente de onde estiverem fisicamente, Avaliação de Desempenho e Feedback, o metaverso pode oferecer maneiras criativas de fornecer feedback e avaliar o desempenho dos funcionários, permitindo simulações de situações desafiadoras para medir habilidades e comportamentos, Liderança e Desenvolvimento de Habilidades, o ambiente virtual pode ser usado para desenvolver habilidades de liderança, permitindo que os líderes pratiquem a tomada de decisões e gerenciamento de equipes em cenários simulados.

## 2.3 BENEFÍCIOS DO METAVERSO

A presença do RH no metaverso pode humanizar a gestão de pessoas no contexto do trabalho remoto. Esse benefício pode ser entendido, sobretudo se considerarmos o desafio da interação no virtual.

**Figura 6: Metaverso e o envelhecimento ativo.**



**Fonte:** Bradesco Seguros<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> <https://www.bradescoseguros.com.br/clientes/noticias/noticia/beneficios-metaverso-longevidade>. Acesso em 21 mai. 2023.

### **2.3.1 Contratações**

O ambiente do metaverso proporciona uma experiência que pode facilitar a atração de talentos. Explorar formas de participar do metaverso, pode colocar a organização no radar de profissionais que também gostam de pioneirismo e inovação.

Existem profissionais que recusam a oportunidade de um trabalho remoto por preferirem o presencial e com o metaverso ocorre um equilíbrio que favoreça a contratação de figuras-chave para os quadros da empresa.

### **2.3.2 Comunicação**

O metaverso permite que pessoas se reúnam em um mesmo ambiente, “face a face” (são seus avatares que se encontram), a possibilidade de otimizar a comunicação existe.

Conseqüentemente a expectativa é que seja menos desafiador para o RH entender as demandas de cada colaborador e oferecer o que as equipes precisam para crescer seu engajamento e produtividade.

### **2.3.3 Clima organizacional**

O metaverso no RH pode ajudar o clima organizacional aproximando pessoas e possibilitar a criação de ambientes acolhedores.

As empresas podem criar ambientes de troca e conexão que possibilitam que as pessoas se comuniquem durante o trabalho e até durante as pausas e conversas mais tranquilas.

### **2.3.4 Engajamento**

O engajamento de colaboradores é uma das tarefas mais importantes do RH, especialmente em tempos em que o trabalho remoto se torna mais comum. Diferentes estratégias podem ser buscadas para este fim encontrando compatibilidade com o metaverso.

A gamificação no RH é um exemplo que pode ser usada em processos seletivos, bem como em dinâmicas de grupo para melhoria do clima organizacional e em atividades que visam o desenvolvimento de agilidades.

### **2.3.5 Diversidade e inclusão**

Investir em diversidade e inclusão é pauta para 97% das empresas Brasileiras e o RH tem papel direto nisso, junto à alta-gestão de cada empresa.

Em vista disso, o metaverso tem importância extra porque derruba eventuais barreiras que ainda existam no mundo físico e dificultem a contratação e presença de profissionais com deficiência.

Para pessoas que tenham mobilidade reduzida e para surdos, o metaverso identifica a linguagem de sinais com clareza.

### **2.3.6 Employer branding**

Outro benefício para o RH no metaverso é o crescimento do “Employer branding”. Essa expressão significa a reputação da empresa enquanto marca empregadora, o que pode atrair e reter talentos em seus processos seletivos.

Isso ocorre pois, o metaverso é uma inovação, e sua funcionalidade chama a atenção de pessoas mais atualizadas e conectadas com as inovações. Além do mais, os excelentes profissionais do mercado procuram essas empresas para estabilizarem suas carreiras, pois são mais exigentes na hora de escolher onde trabalhar.

### **2.3.7 Humanização**

As equipes de RH procuram se aproximar cada vez mais dos colaboradores, resultando em uma comunicação mais humanizada. Isso também será possível com o uso de tecnologias mais avançadas, uma vez que os algoritmos darão às pessoas experiências cada vez mais personalizadas, obedecendo os seus gostos e preferências e atendendo às suas perspectivas.

### **2.3.8 Decisões baseadas em dados**

Hoje em dia, uma das principais lições que aprendemos dentro da empresa é saber se orientar a partir de dados concretos, para tomar as decisões mais seguras para o time. No caso dos algoritmos, eles também podem possibilitar que a equipe de gestão de pessoas reúna esses dados e melhore, a partir deles (e de seus cruzamentos), a capacidade dos colaboradores na empresa.

## 2.4 BARREIRAS A SEREM VENCIDAS

Assim como no mundo físico existem leis e regulamentações a serem seguidas e problemas pertinentes; para a implantação do Metaverso existe algumas questões a serem tratadas. É preciso garantir a experiência dos usuários, reduzir barreiras físicas e tecnológicas, garantir a segurança e a integridade do meio e levantar várias questões éticas que precisam ser abordadas e estudadas.

Em termos estruturais, o Metaverso deve assumir algumas condições para que estabeleça a experiência completa.

|                 |   |
|-----------------|---|
| Social          | Que seja possível os usuários se conhecerem, socializarem e criarem comunidades.                    |
| Persistente     | Que a sua existência seja contínua e independente da presença de usuários.                          |
| Reativo         | Que o ambiente reaja as interações dos usuários   |
| Interoperável   | As experiências, propriedades e identidades devem integrar e interagir em diversas plataformas      |
| Criativo        | Que os usuários se envolvam ativamente com o conteúdo e experiências, sem consumi-los passivamente. |
| Ilimitado       | Que não exista limite de usuários, experiências, ambientes...                                       |
| Descentralizado | A conexões sejam distribuídas   |
| Customizado     | Que o ambiente seja definido pelos usuários que vivem, conectam, criam e participam dele.           |

Uma questão que deve ser abordada previamente as demais, é a de privacidade e proteção de dados. No Brasil já existe uma lei que ampara esses termos, que é a Lei Geral de Proteção de Dados (13.709/2018), onde ela determina quais são esses dados a serem protegidos, orienta organizações os limites de armazenar, processar e transferir esses dados e garante a plena ciência das partes envolvidas; garantindo a privacidade e controle de dados pelos usuários e evitando o uso inadequado pelas empresas. Uma vez que transcende as barreiras políticas e territoriais, existe a necessidade de discutir até que ponto o Metaverso será formalizado e inspecionado pelos governos.



Questões de quem controla o ambiente virtual e os ativos criados dentro dele, como propriedade intelectual e direitos autorais, também devem ser consideradas.

A supervisão constante e a coleta de dados sobre os funcionários no metaverso podem ser interpretadas como vigilância excessiva. É importante definir limites claros para o monitoramento e garantir que os funcionários se sintam confortáveis com seus níveis de privacidade. Os funcionários devem ser informados sobre como o metaverso será usado, quais dados serão coletados e como eles serão usados. A comunicação transparente é fundamental para estabelecer confiança.

Outro ponto a ser abordado é o de equidade de inclusão. O acesso e a participação no metaverso devem ser equitativos para todos os funcionários, independentemente de suas habilidades, origens ou capacidade de adaptação à tecnologia. Nem todos os funcionários podem ter acesso igual às tecnologias necessárias para participar do metaverso. Isso pode criar desigualdades e a necessidade de encontrar maneiras de superar esses obstáculos. Garantir que o metaverso não exclua ou marginalize certos grupos é fundamental. Deve também, ser acessível para pessoas com deficiências, incluindo recursos de adaptação para garantir que todos possam participar plenamente e sem barreiras.

A Autenticidade de identidade deve ser considerada também. O metaverso, as pessoas podem criar avatares e identidades virtuais. Isso levanta questões sobre como garantir a autenticidade das interações e prevenir o uso inadequado de identidades falsas ou enganosas.

E analisando questões humanas reais, o uso do metaverso pode ter impactos na saúde dos funcionários. Nos últimos anos, vem se descobrindo doenças relacionadas ao uso excessivo de tecnologia; como a Nomofobia (medo de não possuir um meio de acesso à internet como um dispositivo móvel por perto), Cybersickness ou Enjoo Digital (é o enjoo causado pela ausência de movimento real do indivíduo junto com o movimento induzido pela variação de imagens expostas), Síndrome de Burnout (que é o esgotamento e exaustão causado pelo excesso de trabalho e atividades realizadas pelo empregado, que pode ser continuada pela tecnologia mesmo após do expediente de serviço), problemas de visão com uso exagerado de telas e problemas relacionados a ansiedade devido à dificuldade do usuário a se desligar do ambiente virtual.

Essas são apenas algumas das muitas questões de segurança, éticas e de saúde que surgem com a implementação do metaverso no RH. É importante envolver

especialistas em ética, jurídicos e representantes dos funcionários para garantir que as decisões sejam tomadas com responsabilidade e consideração adequada pelos valores e direitos de todas as partes envolvidas.

## **2.5 RH 5.0: RELAÇÕES REAIS EM AMBIENTES VIRTUAIS**

O conceito de RH 5.0 é um termo que se refere a uma abordagem mais avançada e adaptável de gestão de recursos humanos, que está em sintonia com as mudanças tecnológicas, sociais e econômicas que estão moldando o mundo do trabalho. Visando reconhecer a necessidade de uma transformação profunda na maneira como as organizações gerenciam seus colaboradores em um ambiente cada vez mais dinâmico e tecnologicamente orientado.

Esse conceito, além de ainda levar muito em consideração o desenvolvimento e a capacitação das pessoas, a área de RH é sem dúvida é um dos setores que mais se transformou nos últimos anos principalmente a tecnologia, passando por algumas fases que fizeram chegar ao que hoje conhecemos como RH 5.0 que reflete a necessidade de uma abordagem mais ágil, centrada nas pessoas e orientada para o futuro na gestão de recursos humanos. À medida que as empresas enfrentam desafios complexos em um ambiente em constante evolução, essa abordagem busca aproveitar o potencial das tecnologias emergentes e aprimorar a experiências dos colaboradores para alcançar melhor resultados.

As novas tecnologias que surgem no mercado permitem com que cada vez mais novas formas de solucionar problemas apareçam no ambiente organizacional, o que é o caso da Inteligência Artificial, como a aplicação prática da IA pode efetivamente impactar as tarefas das pessoas colaboradoras do RH.

Por exemplo o Chatbots esse tipo de tecnologia oferece o suporte necessário até mesmo para as pessoas que desejam se candidatar a uma organização. Isso porque os interessados podem pesquisar questões sobre a empresa, tanto para tirar dúvidas quanto para checar inicialmente se é que simpatizam, por exemplo, tornando a candidatura mais precisa.

Já no processo de recrutamento em si, um chatbot pode auxiliar em áreas como a triagem e análise de currículos e o apoio necessário com as entrevistas, com possíveis perguntas e checagens mais objetivas. Com a análise de dados a inteligência artificial pode ser usada para identificar padrões e tendências que não seriam facilmente identificáveis pelos seres humanos. Até porque, o próprio conceito

de *machine learning* se baseia em programação, repetição e mapeamento de dados, o que pode vir a facilitar a tomada de decisão e a entrega de resultados.

Caso pensemos em um exemplo prático, a inteligência artificial pode ser usada na identificação de padrões de rotatividade de funcionários. Com o uso de algoritmos de *learning*, é possível fazer análises que identifiquem fatores que podem estar contribuindo, como baixos salários ou falta de oportunidades de desenvolvimento profissional. Isso pode aprimorar a retenção de funcionários.

A realidade aumentada e a virtual são outras possibilidades de exploração desse tipo de tecnologia para o RH, em alguns casos, permitem com que sejam feitos treinamentos práticos em ambiente digital, portanto controlado e seguro.

Com situações que envolvem tanto a operação de máquinas quanto algum procedimento emergencial. Além disso, essas modalidades criam também experiências interativas que podem auxiliar nas soft skills das pessoas colaboradoras, tais quais a comunicação e a capacidade de trabalhar em equipe, por exemplo. Para executar isso, a realidade aumentada e a virtual permitem com que ambientes de trabalho digitais existam e permitam o acesso das pessoas com algum fim.

### **2.5.1 Relações reais em ambiente virtuais**

Pode se referir a uma variedade de contextos, mas geralmente se refere a interação entre pessoas em ambientes virtuais que possui elementos de autenticidade, conexão emocional e impacto semelhantes aos das relações presencial.

A relação real em ambientes virtuais tem um papel cada vez mais significativo em nossa sociedade globalmente conectada, essas interações podem ser profundamente significativas e positivas, mas é essencial abordá-las com equilíbrio, cautela e consciência sobre os possíveis desafios e limitações.

Com a ajuda das tecnologias de comunicação e das redes sociais transformou a maneira como as pessoas se relacionam, permitindo a criação e manutenção de conexões significativas mesmo à distância.

Alguns exemplos de relações reais em ambiente virtual:

- Redes Profissional: em ambientes virtuais são utilizadas para construir redes profissionais como o LinkedIn, essa rede leva a oportunidade de colaboração, mentoria e vaga de empregos;

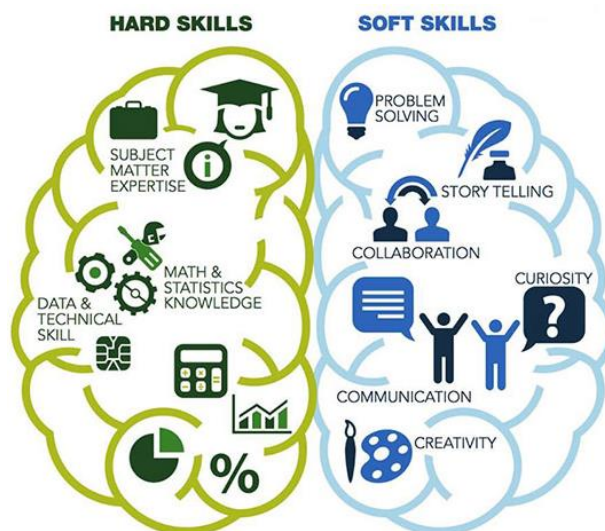
- Relações a distância: em ambientes virtuais permite que pessoas que estejam em outro local geograficamente tenha contato e mantenham momentos importantes da sua vida;
- Desafios e Limitações: existem também desafios na comunicação virtual, pois uma situação não verbal presente com interação de face a face pode levar o mal-entendido e pode interpretar uma possível falsa interpretação online;
- Conexão Emocional: em ambientes virtuais pode estabelecer conexões emocionais genuínas através de conversas, compartilhando suas experiências e procurando apoio em amigos e até relacionamento amoroso pode acontecer em ambientes virtuais;
- Compartilhamento e Experiência: permite que as pessoas compartilhem suas experiências, interesse e paixões por algo, pois cria vínculo por algo que as pessoas têm o mesmo interesse;
- Impacto na Saúde Mental: por mais que um ambiente virtual seja muito prazeroso não podemos descuidar o quanto é importante o equilíbrio e interagir presencialmente com as pessoas, pois as relações físicas trazem benefícios únicos para a saúde mental.

## CAPÍTULO III

### 3. HARD SKILLS E SOFT SKILLS NA ÁREA COMERCIAL

A ligação de *hard skills* e *soft skills* é fundamental para se destacar na área comercial. As *hard skills* fornecem a base técnica necessária, enquanto as *soft skills* aprimoram a capacidade de se conectar com as pessoas e enfrentar as complexidades do ambiente comercial. Na área comercial, as *hard skills* fazem um papel fundamental para realizar tarefas específicas e alcançar resultados concretos e as *softs skills* atuam na construção de relacionamentos sólidos, comunicação eficaz e de sucesso.

Figura 7: Conceito de soft skills e hard skills.



Fonte: Global Empregos<sup>7</sup>

<sup>7</sup> <https://www.globalempregos.com.br/revisitando-o-conceito-de-soft-skills-e-hard-skills/>. Acesso em 23 mai. 2023.

### **3.1 O QUE SÃO HARD SKILLS?**

A tradução de Hard skills, “Hand” significando “duro” ou “difícil” e Skills significando “habilidades”, está ligada as capacitações técnicas que podem ser aprendidas e são tangíveis de modo simples hard skills são o conjunto de habilidades técnicas de um profissional. Os conhecimentos técnicos podem ser desenvolvidos tanto por meio de educação formal como: cursos, graduação, pós-graduação, workshops etc. Geralmente sempre acompanhado de uma certificação, porém conhecimento Hard skills também pode ser adquirido com experiência no mercado de trabalho. São os elementos mais fáceis de serem colocados em um currículo

Os conhecimentos Hard skills variam de profissão para profissão, porém a alguns conhecimentos que sempre são solicitados, como pacote office, um domínio intermediário em Excel, Word e Powerpoint e idiomas ter um conhecimento intermediário em qualquer idioma e principalmente no inglês é um diferencial para os profissionais.

Vale lembrar que, para manter uma empresa funcionando de forma eficiente, o conhecimento técnico por si só não é o suficiente. Um funcionário pode ter hard skills muito avançadas, mas trazer problemas ao time por não conseguir dialogar com clareza, por exemplo.

### **3.2 O que são soft skills?**

A tradução de “Soft Skills” significado “Soft” significa “macio” ou “suave” e “skill” significa “habilidades”. Soft skills são atitudes comportamentais que colaboradores desenvolvem para obter sucesso no ambiente laboral. Um funcionário não é feito somente de domínio técnico e conhecimentos formais. Sua atuação na rotina empresarial também necessita de habilidades comportamentais e sociais, por isso as soft skills são importantes.

São características subjetivas diferentes da Hard skills, pois não são aprendidas em curso ou graduações, não pelo menos diretamente. São habilidades pessoais e intangíveis, um pouco mais difíceis de serem identificadas, está relacionado com a personalidade do indivíduo. São conquistadas com o cotidiano e com as pessoas foram educados, por exemplo: comunicação, jeito de comunicações de acordo com cada indivíduo, a comunicação também influencia e persuadir

peçoas, é indispensável nas empresas. Criatividade pode ser usada em todos os ramos está ligada com a capacidade de resolver e solucionar problemas com facilidade. Ética, difícil de ser medidas. Liderança. Trabalho em equipe.

**Figura 8: Comparativo entre as *soft skills* e as *hard skills*.**



**Fonte:** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento<sup>8</sup>

### 3.2.1 As principais habilidades dos soft skills

As principais habilidades dos soft skills são:

- Automotivação;
- Capacidade de adaptação;
- Coletividade;
- Comunicação efetiva;
- Comprometimentos;
- Criatividade;
- Empatia;
- Flexibilidade;
- Gerenciamento do tempo;
- Inteligência emocional;
- Liderança;

<sup>8</sup> <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/soft-skills.pdf>. Acesso em 22 mai. 2023.

- Proatividade e iniciativa;
- Propósito de atuação;
- Resolução de problemas.

### 3.3 HARD E SOFT SKILLS DO FUTURO

As habilidades do futuro estão mudando à medida que o ambiente de trabalho evolui devido a avanços tecnológicos, mudanças sociais e novas demandas das indústrias. Essas habilidades podem ser agrupadas em duas categorias principais: "hard skills" (habilidades técnicas) e "soft skills" (habilidades interpessoais). Aqui estão algumas das habilidades mais relevantes para o futuro:

### 3.4 HARD SKILLS

1. Tecnologia da Informação e Programação: À medida que a tecnologia continua a avançar, a capacidade de entender e trabalhar com sistemas de TI, programação e desenvolvimento de software se tornam cada vez mais valiosas.

2. Análise de Dados e Inteligência Artificial: A capacidade de coletar, analisar e interpretar grandes volumes de dados é crucial para tomadas de decisões informadas. Além disso, entender a inteligência artificial e suas aplicações será importante em várias indústrias.

3. Habilidades em Ciência de Dados: A ciência de dados envolve a interpretação de dados complexos para insights valiosos. Essa habilidade é altamente procurada para melhorar a eficiência dos negócios e tomar decisões baseadas em dados.

4. Habilidades em Saúde Digital: Com a crescente digitalização do setor de saúde, as habilidades para lidar com registros eletrônicos de saúde, análise de dados de pacientes e segurança cibernética se tornam vitais.

5. Desenvolvimento de Habilidades em Energias Renováveis: À medida que a preocupação com as mudanças climáticas cresce, a habilidade de trabalhar com tecnologias de energia renovável, como solar, eólica e outras, será altamente valorizada.



### **3.5 SOFT SKILLS**

1. **Pensamento Crítico e Solução de Problemas:** A capacidade de analisar situações complexas, identificar problemas e desenvolver soluções criativas será cada vez mais necessária.

2. **Inteligência Emocional:** Habilidades como empatia, comunicação eficaz e gestão emocional são essenciais para colaboração eficaz, liderança e trabalho em equipe.

3. **Habilidades de Comunicação:** Saber se comunicar de forma clara e persuasiva, seja por escrito ou oralmente, é fundamental em um mundo altamente conectado.

4. **Adaptabilidade e Flexibilidade:** A capacidade de se adaptar a novas situações, aprender rapidamente e lidar com mudanças constantes se torna crucial em um ambiente em constante evolução.

5. **Aprendizado Contínuo:** A disposição e habilidade para aprender novas habilidades e se manter atualizado são fundamentais, dada a rapidez com que o conhecimento e a tecnologia evoluem.

6. **Pensamento Criativo:** A capacidade de pensar fora da caixa, gerar novas ideias e abordar problemas de maneira inovadora é cada vez mais valorizada em um mundo complexo e dinâmico.

Essas habilidades são altamente relevantes para se preparar para um futuro em constante mudança e podem ser aplicadas em uma variedade de setores e carreiras.

### **3.6 HARD SKILLS E SOFT SKILLS NA ÁREA COMERCIAL**

A área comercial de uma empresa é responsável por gerenciar e impulsionar as atividades relacionadas às vendas e ao marketing dos produtos ou serviços da empresa, também conhecida como “área de vendas” ou “departamento comercial” essa área desempenha um papel fundamental no crescimento e no sucesso de uma empresa, uma vez que está diretamente envolvida em garantir que os produtos ou serviços sejam vendidos de maneira eficaz e que a empresa atinja suas metas de receita ou lucro. As principais funções da área comercial é: Vendas, Marketing, Gestão

de clientes, análise de mercado, definição de preços, desenvolvimento de parceria e gestão de equipe. Pode ser dito que a área comercial de uma empresa desempenha um papel crucial na identificação de oportunidades de mercado, promoções, serviços da empresa na integração com clientes e para alcançar suas metas e vendas.

**Figura 9: Primeira loja da H&M no metaverso.**



**Fonte:** Diário do Comércio<sup>9</sup>

Na área comercial, tanto as "Hard Skills" quanto as "Soft Skills" desempenham um papel importante para o sucesso. Na área comercial, alguns Hard Skills necessários incluem: Análise de dados, Conhecimento do Produto/Serviço, Conhecimento de Mercado, Técnicas de Negociação, Ferramentas de CRM, Precificação, já os "Soft Skills" são: Comunicação Eficaz, Empatia, Habilidades de Relacionamento, Resiliência, Pensamento Analítico, Gestão de Tempo, liderança e trabalho em equipe. Desse modo as Hard e Soft Skills são essenciais pois fornecem conhecimentos técnicos e criam relacionamentos sólidos habilidades cruciais para o sucesso da área comercial.

### **3.7 O METAVERSO NA ÁREA COMERCIAL**

Na área comercial, o conceito de Metaverso tem implicações significativas existem algumas maneiras pelas quais o Meta pode afetar a Área comercial entre elas: Comércio Virtual, Experiências de Compra Imersivas, Eventos e Lançamentos

<sup>9</sup> <https://dcomercio.com.br/publicacao/s/h-m-abre-sua-primeira-loja-no-metaverso>. Acesso em 03 jun. 2023.

Virtuais, Publicidade e Marketing, Educação e Treinamento, Economia Virtual e Desenvolvimento de Produtos Virtuais. É importante dizer que essa tecnologia está evoluindo e a implementação desses serviços podem variar e a forma como o Metaverso pode influenciar o mercado dependerá das tecnologias emergentes e das plataformas adotadas.

### **3.8 SOFT SKILLS E SUA RELEVÂNCIA PARA AS VENDAS**

As Soft Skills no mundo das vendas são essenciais para estabelecer conexões verdadeiras, lidar com objeções e adotar uma abordagem consultiva. Ao desenvolver essas habilidades, os vendedores podem criar relações seguras, aumentar a confiança e estimular positivamente o processo de vendas.

Principais Soft Skills para vendedores de sucesso:

1. Comunicação produtiva: Conseguir se expressar de uma forma clara e persuasiva é essencial para passar a mensagem aos clientes e entender suas necessidades.

2. Empatia: Se colocar no lugar do cliente, entendendo seus pensamentos e dificuldades, consegue construir um relacionamento verdadeiro e diferenciado.

3. Inteligência emocional: Administrar as próprias emoções e examinar as emoções dos clientes ajuda na criação de conexões genuínas e vencer os desafios no decorrer do processo de vendas.

4. Resiliência: Saber receber rejeição, vencer as dificuldades e garantir uma conduta positiva são elementos fundamentais para encarar as mudanças que ocorrem nas vendas.

5. Pensamento estratégico: Habilidade de pesquisar o mercado, não desperdiçar as chances e se acostumar com as exigências dos clientes, para proporcionar soluções eficientes.

### **3.9 DESENVOLVIMENTO DAS *SOFT SKILLS* POR CONTA PRÓPRIA**

1. Leitura e aprendizado constante: Se dedicar em livros, artigos e recursos online que apresentem o desenvolvimento de soft skills, como comunicação, liderança e inteligência emocional

2. Autoavaliação: Verifique suas próprias áreas de avanços e defina suas finalidades para melhorar suas agilidades. Faça uma observação verdadeira sobre suas interações com clientes e colegas.

3. Prática deliberada: Pesquise oportunidades para desenvolver as habilidades em diversas formas, como em reuniões de vendas apresentações ou networking.

4. Networking e orientadora: Relacionar com especialistas no domínio de vendas, esteja em eventos e procure orientadores que ajudam dar instruções e conseguir informar suas importantes experiências.

5. Autogerenciamento: Fique ciente de seus sentimentos, tente a estabilidade entre vida profissional e pessoal e realize de si mesmo para preservar sua energia e grande motivação.

### **3.10 A IMPORTÂNCIA DAS *HARD SKILLS* EM VENDAS**

As *hard skills* indicam um conhecimento técnico e às capacidades próprias de vendas. Entender as *hard skills* é essencial para entender o produto ou serviço que você está proporcionando, negociar verdadeiramente e adotar métodos de vendas com perfeição.

Para desenvolver suas *hard skills*, considere as seguintes abordagens:

1. Formação acadêmica e cursos especializados: Cogite a oportunidade de conseguir uma formação acadêmica ligada às vendas ou participar de cursos especializados oferecidos por instituições de ensino ou plataformas online.

2. Treinamentos e workshops exclusivos de vendas: Busque por projetos para capacitação que falem sobre métodos de vendas, negociação, contratos e diferentes competências associadas.

3. Acompanhamento de cases de sucesso: Pesquise acontecimentos de grande repercussão no domínio de vendas, entenda como funciona os planos adquiridos e verifique as ações que são capazes de ser utilizadas em sua perspectiva específica.

4. Feedback e coaching qualificado: Pesquise feedback frequente de seus chefes, colegas de trabalho ou pode fazer negócio com um coach especialista em vendas para ganhar instruções focadas em sua evolução no trabalho.

Efetuar tanto as *soft skills* quanto as *hard skills* é fundamental para se destacar como vendedor de sucesso. Enquanto as *soft skills* desenvolvem seus

relacionamentos, habilidades comportamentais e inteligência emocional, as hard skills fornecem o conhecimento e as técnicas necessárias para realizar vendas produtivas. Ao investir no desenvolvimento dessas habilidades, você estará preparado para enfrentar os problemas e alcançar resultados excelentes.

### **3.11 COMO DESENVOLVER AS *HARD E SOFT SKILLS* NA EMPRESA?**

Existem vários métodos que podem ser aplicadas para trabalhar tanto as hard skills quanto as soft skills na sua equipe. Tem duas estratégias para desenvolver ambas as capacidades:

- **Treinamento Corporativo:** essa ferramenta pode ser usada tanto para desenvolver as capacidades técnicas quanto as pessoais. Com o treinamento, os colaboradores começam a entender temas relevantes para suas funções, se atualizam profissionalmente e desenvolvam suas características subjetivas. Execute cursos, palestras, workshops e outras categorias para ensinar seus colegas sobre as novidades do setor, fortalecer aprendizados específicos e para desenvolver aptidões como liderança, resiliência e comunicação interpessoal;
- **Gamificação:** essa é uma estratégia inovadora que pode ser aplicada em diversas situações nas empresas - desde nos treinamentos corporativos, no onboarding de novos funcionários, recrutamento e até mesmo nas tarefas cotidianas da equipe. A gamificação, de forma resumida, significa utilizar elementos comuns dos jogos em situações que não se resumem a diversão. Adota-se recursos como pontuação, storytelling e recompensa para motivar os participantes a perseguirem determinado objetivo, como aprender e realizar tarefas específicas.

Esse recurso pode ser aplicado tanto nas hard skills quanto para as soft skills. No primeiro caso, os colaboradores absorvem conteúdos educacionais necessários para sua função enquanto participam da dinâmica - o elemento lúdico ainda auxilia na fixação das aprendizagens. No segundo, a atividade ajuda a desenvolver a motivação, engajamento profissional e outras habilidades subjetivas essenciais para uma boa atuação das equipes.

## CAPÍTULO IV

### 4. PROFISSÕES E APLICAÇÕES DO METAVERSO

O metaverso, um espaço virtual tridimensional interativo, está redefinindo a maneira como interagimos, trabalhamos e nos divertimos. Suas aplicações transcendem o entretenimento, abrangendo áreas como educação, saúde, comércio e muito mais. Profissões emergentes, como desenvolvedores de realidade virtual, designers de experiências imersivas e especialistas em marketing de metaverso, estão moldando esse novo mundo digital. À medida que as fronteiras entre o físico e o virtual se fundem, o metaverso oferece oportunidades únicas para criar, inovar e explorar, gerando um novo ecossistema que promete revolucionar a forma como vivemos e interagimos com a tecnologia.

#### 4.1 IMPLICAÇÕES DO METAVERSO PARA EMPRESAS

A adaptação de produtos, serviços e estratégias de marketing ao metaverso requer uma compreensão profunda desse ambiente em constante evolução. Algumas maneiras como as empresas podem se adaptar ao metaverso são:

- **Desenvolvimento de Produtos e Serviços Virtuais:** as empresas podem criar versões virtuais de seus produtos físicos ou desenvolver produtos exclusivos para o metaverso. Isso pode incluir roupas digitais, acessórios, itens de decoração virtual e muito mais. Serviços, como consultoria ou educação, também podem ser oferecidos de forma virtual;
- **Experiência Aprimorada e Imersivas:** oferecer experiências imersivas é uma maneira poderosa de atrair consumidores, onde as possibilidades são abundantes e resultam em relações mais experienciais com os clientes. Anúncios e campanhas de marketing podem ser projetados especificamente para o metaverso, levando em consideração as interações e a estética desse ambiente. Isso pode envolver patrocínios de eventos virtuais, espaços publicitários em ambientes digitais e até mesmo promoções dentro do metaverso. As empresas podem criar eventos virtuais, exposições,

conferências e lançamentos de produtos dentro do metaverso, permitindo que os consumidores interajam com a marca de maneiras inovadoras;

- **Visibilidade e Posicionamento:** em 1994 um americano chamado Chris Clark havia comprado um domínio de internet “pizza.com” pelo preço de 20 dólares; e em 2008 ele conseguiu vender seu domínio pelo preço de 2,6 milhões de dólares em um leilão após de receber 24 ofertas. A busca por visibilidade no metaverso, é comparável à competição por domínios na primeira era da Internet. Requer um posicionamento estratégico para ser facilmente encontrado por clientes atuais e futuros;
- **Colaboração Coletiva:** o metaverso é um espaço onde as comunidades podem se formar e interagir. As empresas podem criar espaços virtuais para seus clientes se encontrarem, discutirem produtos, compartilharem experiências e até mesmo cocriarem conteúdo, promovendo incentivos como descontos e reconhecimento, fortalece a participação conjunta na construção do espaço virtual;
- **Presença Multiverso:** o metaverso não precisa ser uma entidade isolada. As empresas podem integrar suas estratégias de metaverso com outros canais, como mídias sociais, sites e lojas físicas, criando uma experiência multicanal mais coesa. Descentralizar a presença, estar presente em diversos metaverso importantes (The Sandbox, Decentraland, Roblox, Fortnite, etc), é vital para abranger uma gama ampla de públicos em um ambiente descentralizado;
- **Análise Responsável e Privacidade:** usar a metrificação do comportamento do cliente no metaverso para compreendê-los melhor requer equilíbrio entre análise e respeito à privacidade, mantendo-se dentro de limites éticos;
- **Infraestrutura Tecnológica Avançada:** garantir a melhor infraestrutura tecnológica, incluindo cloud computing, Inteligência Artificial e Machine Learning, é crucial para fornecer experiências de alta qualidade no ambiente do metaverso. Preparar recursos e conhecimento técnico para traduzir conteúdos estáticos 2D em experiências 3D no metaverso exige uma nova habilidade interna ou externa;
- **Moedas e Economia Virtual:** com o desenvolvimento de moedas virtuais e economias dentro do metaverso, as empresas podem explorar a integração

desses sistemas em seus modelos de negócios. Isso pode incluir recompensas virtuais, descontos exclusivos para compras virtuais e outros incentivos;

- **Interação com Influenciadores e Criadores de Conteúdo:** assim como no mundo físico, os influenciadores e criadores de conteúdo terão um papel importante no metaverso. As empresas podem colaborar com esses influenciadores para promover seus produtos e serviços de maneira autêntica e envolvente.

## 4.2 EXEMPLOS DE PROFISSÕES

Embora o metaverso ainda esteja em desenvolvimento e evolução, algumas profissões podem se destacar nesse novo ambiente. Aqui estão algumas que podem estar em alta com o avanço do metaverso:

- **Engenheiros de Software AR / VR:** empregos de realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR) já estão em alta. Durante a próxima década, as empresas vão precisar de milhares de engenheiros de software com habilidades em AR/VR para desenvolver a próxima plataforma de computação, software e aplicativos para os mundos virtuais do metaverso. E as habilidades necessárias aqui vão além do conhecimento em informática; o profissional precisará estar familiarizado com tecnologias 3D interativas e os três domínios que se enquadram no guarda-chuva da realidade estendida (XR): realidade virtual (VR), realidade aumentada (AR) e realidade mista (MR);
- **Programador de Blockchain:** o blockchain é uma tecnologia descentralizada e distribuída que serve como um registro público e seguro de transações. Ele é frequentemente associado às criptomoedas, como o Bitcoin, mas seu potencial vai além disso. O blockchain é composto por uma série de blocos que contêm informações sobre transações e outras atividades. Cada bloco é conectado ao anterior por meio de uma função criptográfica, formando uma cadeia de blocos, daí o nome "blockchain". A principal característica do blockchain é a descentralização. Em vez de depender de uma única autoridade central para validar transações, o blockchain permite que um grande número de participantes na rede (nós) verifique e valide as transações de forma consensual. Isso aumenta a segurança e a transparência, uma vez que cada bloco é praticamente impossível de ser alterado sem afetar todos os blocos subsequentes. Um programador de blockchain é responsável por desenvolver



e manter aplicativos, contratos inteligentes e sistemas que utilizam a tecnologia blockchain;

- **Designers:** da mesma forma que arquitetos projetam espaços físicos, os designers de ambientes virtuais terão a tarefa de criar cenários e ambientes digitais no metaverso. Isso engloba a concepção de paisagens, edifícios, interiores e elementos de design que tornem o ambiente atrativo e funcional. Outra maneira de trabalhar nessa área é a de jogos. Como mentes criativas orientando o desenvolvimento de videogames no metaverso, os designers de jogos terão a responsabilidade de conceber, prototipar e construir experiências de jogo em 3D que envolvam os jogadores como nunca antes. Esse campo requer uma variedade de habilidades técnicas, interpessoais e criativas. É fundamental possuir profundos conhecimentos em animação por computador, modelagem 3D, ilustração, iluminação, interfaces de jogos, entre outros. Além disso, habilidades básicas de programação e proficiência em softwares como Unity, Blender, Maya e Unreal Engine são necessárias;
- **Storytelling:** diferentemente dos atuais "escritores" de jogos, os storytellers operam em um nível avançado no metaverso. Eles são encarregados de criar enredos envolventes e convincentes para diversos gêneros de jogos e experiências, como social, ação, esporte, simulação, role-playing, educação e treinamento. As habilidades de um storyteller exigem um profundo entendimento das emoções humanas, motivações e psicologia para verdadeiramente cativar a audiência. Colaborando com programadores, designers de jogos e desenvolvedores, os contadores de histórias contribuem para a aparência e sensação de um videogame. Ter um entendimento básico do desenvolvimento, design e programação de jogos pode aprimorar a criação de narrativas nos mundos virtuais;
- **Terapeutas e Educadores Virtuais:** o metaverso também oferecerá oportunidades para a educação e terapia virtual. Profissionais de saúde mental, tutores e educadores poderão trabalhar dentro do metaverso para fornecer serviços de suporte, orientação e aprendizado;
- **Engenharia de hardware:** a operação em um ambiente tridimensional de disponibilidade constante exigirá o desenvolvimento de novas câmeras, fones de ouvido, sensores e dispositivos vestíveis. Embora essas tecnologias já existam, há um esforço significativo para aprimorá-las e atingir um nível de

maturidade ideal. O objetivo é torná-las sem fio, confortáveis, leves e com capacidade de transmitir sensações de toque, emoções e percepção do ambiente circundante. Quando se trata das competências necessárias, possuir vários anos de experiência no desenvolvimento de produtos ou sistemas embarcados, além de formação em engenharia elétrica, ciência da computação, engenharia mecânica, óptica ou física, pode qualificar para cargos como engenheiro de hardware de realidade virtual. Esses profissionais também se concentrarão em projetar formas eficazes e intuitivas de interação entre as pessoas e o metaverso. Eles contribuirão para a criação de interfaces de usuário imersivas e acessíveis, garantindo que as pessoas possam navegar e interagir com facilidade;

- Consultores de Privacidade e Segurança Digital: à medida que o metaverso se desenvolve, a segurança digital e a privacidade se tornam preocupações cruciais. Profissionais especializados em garantir a proteção dos dados pessoais, a segurança das transações e a prevenção de fraudes serão essenciais para criar um ambiente confiável;
- Terapeutas e Educadores Virtuais: o metaverso também oferecerá oportunidades para a educação e terapia virtual. Profissionais de saúde mental, tutores e educadores poderão trabalhar dentro do metaverso para fornecer serviços de suporte, orientação e aprendizado;
- Criadores de Conteúdo Digital: o metaverso dependerá muito de conteúdo digital diversificado, incluindo vídeos, música, arte, moda e muito mais. Profissionais criativos que podem produzir e contribuir com conteúdo original e atraente terão um papel fundamental no enriquecimento da experiência do metaverso;
- Economistas Virtuais: o economista é o especialista responsável por analisar fatos históricos, dados e estatísticas para identificar tendências na atividade econômica, níveis de confiança na economia e comportamentos do consumidor. Com a economia emergindo no metaverso, os economistas virtuais analisarão e preverão tendências econômicas nesse ambiente digital. Eles entenderão como a moeda virtual, os bens digitais e os mercados funcionam dentro do metaverso, influenciando decisões econômicas e estratégias;

- Especialista em marketing de metaverso: um especialista em marketing de metaverso seria encarregado de desenvolver e executar estratégias de marketing voltadas para o ambiente do metaverso. Isso incluiria identificar oportunidades de engajamento e promoção dentro de mundos virtuais, criar campanhas publicitárias adaptadas a esse ambiente, colaborar com desenvolvedores para integrar marcas em experiências virtuais, desenvolver e ajudar na criação de novos produtos, além de compreender como os usuários interagem e consomem informações no metaverso para otimizar as estratégias de marketing. Esse profissional estaria à frente de uma nova fronteira de marketing, aproveitando as características únicas do metaverso para conectar marcas e consumidores de maneira inovadora e envolvente.

### 4.3 EXEMPLOS DE EMPRESAS

Várias empresas já estão explorando o metaverso e seus conceitos, buscando maneiras de interagir com os clientes de maneira mais imersiva e inovadora. Alguns exemplos de empresas que já estão ativas nesse espaço são:

- Roblox: uma plataforma de jogos e entretenimento que opera em um ambiente de metaverso. Os usuários podem criar, compartilhar e jogar jogos desenvolvidos por outros usuários. A plataforma se concentra em interações sociais, criatividade e economia virtual, tornando-se uma espécie de metaverso voltado para jogos e experiências virtuais. Empresas como Nike, Gucci, Ralph Lauren e Vans já ingressaram na plataforma trazendo produtos e ambientes personalizados para serem utilizados pelos usuários por meio de seus avatares;
- Meta: o grupo que inclui todas as suas redes sociais, Facebook, Messenger, Instagram, WhatsApp e Oculus, A Meta, que antes era conhecida apenas como Facebook, anunciou em junho de 2021 o projeto Horizon, que tem como objetivo criar um metaverso social onde os usuários podem criar seus próprios mundos virtuais e interagir com amigos e outros participantes;
- Fortnite: embora seja um jogo, Fortnite oferece experiências sociais e interativas que se aproximam dos conceitos de metaverso. Eventos ao vivo, como shows de artistas famosos, demonstram como o espaço virtual pode ser usado para entretenimento e interações em larga escala. Lojas Renner,

Balenciaga e Burberry utilizaram o jogo para aproximar seus produtos do público gamer que utiliza o jogo;

- Apple: referência em tecnologia e tendências, a Apple lançou em 2023 seus óculos de Realidade Virtual e Aumentada, o Vision Pro. Esse grande lançamento, apesar do preço elevado, traz a premissa de reacender o metaverso e acirrar mais a concorrência pelo pioneirismo em referência da tecnologia;
- Lu do Magalu: a empresa Magazine Luiza criou em 2003, sua influenciadora digital virtual, a Lu. Ganhando notoriedade nos últimos anos e uma roupagem 3D, ela se tornou a maior influenciadora virtual do mundo, com valores de ultrapassam 32 milhões de seguidores em suas redes sociais (Estudo elaborado pela HypeAuditor em 2022). Em 2021, Lu foi contratada pela Adidas para ser garota propaganda na nova coleção da collab “*adidas <3 Farm*” vestindo as roupas da marca. Ela realiza não apenas campanhas de publicidade, mas também se posiciona em assuntos diversos como dia a dia, moda, feminismo e até jogos.

## CONCLUSÃO

Em um mundo cada vez mais conectado e digital, o conceito de metaverso emergiu como uma fronteira fascinante para a interação humana e a atividade comercial. Como demonstrado ao longo deste trabalho, o metaverso representa um ambiente virtual que utiliza tecnologias de realidade virtual, aumentada e a internet para criar um universo digital que vai além das limitações do mundo real, essa tecnologia encapsula a essência desse ambiente digital, oferecendo oportunidades inexploradas para empresas e indivíduos. Empresas visionárias estão direcionando seus investimentos para o metaverso, reconhecendo que esse novo universo digital tem o potencial de revolucionar a forma como fazem negócios.

Uma das características mais notáveis dessa nova realidade virtual é a sua capacidade de envolver simultaneamente um grande número de pessoas em interações online significativas. Isso não apenas impulsiona o interesse do consumidor, mas também estabelece um vínculo emocional entre as empresas e seus clientes. Nesse ambiente, as empresas têm a oportunidade de aprimorar seus relacionamentos com os clientes, destacando-se em um mercado novo e em constante evolução.

Além disso, este trabalho também abordou a importância das habilidades técnicas (hard skills) e habilidades interpessoais (soft skills) no contexto do metaverso. Aqueles que desejam ter sucesso nesse ambiente virtual devem cultivar essas competências futuras que o metaverso exigirá que as pessoas possuam, pois elas não apenas facilitam a entrada no mercado de trabalho, mas também oferecem vantagens estratégicas significativas.

Em uma pesquisa feita pelo grupo com 52 pessoas, 86,5% responderam que se as empresas se prepararem para essa tecnologia as mesmas se destacarão.

Em outra pesquisa também realizada pelo grupo, 50% das pessoas responderam que se as empresas não investirem nessa tecnologia as mesmas ficarão ultrapassadas.

Portanto, à medida que olhamos para o futuro, é evidente que o metaverso não é apenas uma tendência passageira, mas uma transformação fundamental na forma como conduzimos negócios e interagimos no mundo digital. Aqueles que compreendem e se adaptam a esse novo universo digital estarão bem posicionados para prosperar em uma era de constante mudança e inovação.

Neste sentido, este trabalho buscou destacar a importância do metaverso na área comercial, enfatizando as oportunidades que ele oferece e as competências necessárias para se sobressair nesse ambiente. Compreender e abraçar o potencial do metaverso é essencial para as empresas que desejam se manter competitivas e relevantes em um mundo cada vez mais digitalizado é imperativo que as organizações estejam dispostas a explorar e investir no metaverso, preparando-se para uma jornada emocionante rumo ao futuro dos negócios

## BIBLIOGRAFIA

**ALMEIDA**, Julia de. Empresa japonesa desenvolve tecnologia capaz de gerar sensações reais em ambientes virtuais. Multiverso Notícias. 2023. Disponível em: <https://multiversonoticias.com.br/tecnologia-gera-sensacoes-reais-no-ambiente-virtual/#:~:text=As%20rela%C3%A7%C3%B5es%20virtuais%20de%20afeto,desenvolvido%20justamente%20pela%20complexidade%20exigida>. Acesso em: 20 ago. 2023.

**ANTUNES**, Lucedile. Soft skills: competências essenciais para os novos tempos. 1 ed. São Paulo: Literare Books International, 2020.

**AZEVEDO**, Letícia Vidal Negreiros de; **MARTINS**, Cristina Motinha. Uma investigação sobre cybersickness guiada por boas práticas de design de aplicações de realidade virtual. Niterói, 2020 Trabalho de Conclusão de Curso (Sistemas de Informação) - UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/22480>. Acesso em: 16 ago. 2023.

**BARBOSA**, Andressa. Conheça 10 marcas que já atuam no metaverso: Cada vez mais empresas estão investindo em ações e interações em plataformas e universos virtuais. Forbes Tech. 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/exemplos-do-metaverso-marcas-que-atuam-com-propriedade/>. Acesso em: 14 ago. 2023.

**BLOG ABRI MINHA EMPRESA. SOFT SKILLS E HARD SKILLS** (Qual a Diferença e Como Influenciam Você e o Seu Negócio?). YouTube 22 de abril de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eN34V1N7QiY>. Acesso em: 15 ago. 2023.

**BRONSTEIN**, Manuel. O Futuro da Comunicação na Metaverso. Blog Roblox. 2021. Disponível em: <https://blog.roblox.com/pt-br/2021/09/o-futuro-da-comunicacao-na-metaverso/>. Acesso em: 18 jun. 2023.

**CAMARGO**, Richard. A Apple reviveu o metaverso: o impacto do Vision Pro, o mais potente óculos de realidade virtual já produzido: O Vision Pro e suas funcionalidades muito mais avançadas que as vistas em produtos semelhantes, colocam a Apple na vanguarda mais uma vez. SeuDinheiro. 2023. Disponível em: <https://www.seudinheiro.com/2023/colunistas/apple-reviveu-metaverso-oculos-vision-pro-vvka/>. Acesso em: 11 ago. 2023.

**CHIAVENATO** para Administração. Pensador. Disponível em: [https://www.pensador.com/chiavenato\\_para\\_administracao/](https://www.pensador.com/chiavenato_para_administracao/). Acesso em: 24 mai. 2023.

**COMPLEO**. Metaverso e RH: como serão os processos seletivos do futuro. Compleo. 2022. Disponível em: <https://www.compleo.com.br/blog/posts/metaverso-e-rh-como-serao-os-processos-seletivos-do-futuro>. Acesso em: 14 ago. 2023.

**DEL CARMEN**, Gabriela. Metaverso: tudo que você precisa saber sobre a tecnologia que integra os mundos real e virtual: Recurso pode criar novos produtos, serviços, negócios e oportunidades. Forbes. 2021. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/05/metaverso-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-a-tecnologia-que-integra-os-mundos-real-e-virtual/>. Acesso em: 25 mai. 2023.

**EDITORA ALEPH.** Snow Crash e o metaverso. YouTube, 05 de julho de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K--quH3EOY>. Acesso em: 07 mai. 2023.

**FACEBOOK** e o metaverso: o que você precisa saber: Uma das novidades anunciadas do mundo da tecnologia e redes sociais, o Metaverso, ganhou destaque e vem sendo muito comentado. Imidiata. 2022. Disponível em: <https://imidiata.com.br/blog/?id=150&titulo=facebook-e-o-metaverso--o-que-voce-precisa-saber>. Acesso em: 10 ago. 2023.

**FEA USP.** A profissão economista. FEA USP. São Paulo. Disponível em: <https://www.fea.usp.br/economia/graduacao/profissao-economista>. Acesso em: 5 ago. 2023.

**FERNANDES, Mirian.** Criptomoedas, NFTS e blockchain: quais os riscos das novas ondas da economia? Starti. 2021. Disponível em: <https://blog.starti.com.br/o-que-sao-nfts-blockchain-e-criptomoedas/>. Acesso em: 13 ago. 2023.

**Francielen.** 7 doenças causadas pelo uso excessivo da tecnologia. Universo Salonline. 2021. Disponível em: <https://universo.salonline.com.br/doencas-causadas-pelo-uso-excessivo-da-tecnologia/amp/>. Acesso em: 16 ago. 2023.

**FREIRE, Luciana Nunes; ZAVANELLA, Fabiano.** Direito do Trabalho e Gestão Corporativa. 1 ed. São Paulo: LTR, 2023. 200 p.

**G1.** Americano vende endereço 'pizza.com' e ganha US\$ 2,6 milhões: Domínio havia sido comprado em 1994 por US\$ 20. Ex-dono comemorou negócio milionário comendo pizza com a família. G1. São Paulo, 2008. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL388465-6174,00-AMERICANO+VENDE+ENDERECO+PIZZACOM+E+GANHA+US+MILHOES.html>. Acesso em: 2 ago. 2023.

**GOVERNO FEDERAL.** Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Gov.br. Disponível em: <https://www.gov.br/esporte/pt-br/aceso-a-informacao/lgpd>. Acesso em: 14 ago. 2023.

**HARD** skills e soft skills: quais as principais diferenças? Ludos pro. 2023. Disponível em: <https://www.ludospro.com.br/blog/hard-skills-e-soft-skills#:~:text=Em%20resumo%2C%20as%20hard%20skills,aprimorados%20ao%20longo%20da%20carreira>. Acesso em: 20 ago. 2023.

**INTELIGÊNCIA Artificial** no Recrutamento e Seleção. Sim Carreira. Disponível em: <https://simcarreira.com.br/inteligencia-artificial-no-recrutamento-e-selecao/>. Acesso em: 24 ago. 2023.

**IORIO, Andrea.** Sete passos para líderes prepararem suas empresas para a Web 3.0 e para o metaverso. MIT Technology Review. 2022. Disponível em: <https://mittechreview.com.br/sete-passos-para-lideres-prepararem-suas-empresas-para-a-web-3-0-e-para-o-metaverso/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

**KOVALESKI, Fanny.** Gestão de Recursos Humanos: comparação das competências hard skills e soft skills listadas na literatura, com a percepção das empresas e especialistas da indústria 4.0. 1 ed. Ponta Grossa: AYA Editora, 2020. 101 p.



Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=uVUnEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Hard+e+Softs+Skills+do+futuro&ots=VsUINASI8c&sig=e\\_QG\\_tDq7KtU6BU6Hx34oYjg0UA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=uVUnEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Hard+e+Softs+Skills+do+futuro&ots=VsUINASI8c&sig=e_QG_tDq7KtU6BU6Hx34oYjg0UA#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 13 ago. 2023.

**LEMOS, André.** Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 5ª edição; Porto Alegre: Sulina, 2010.

**LU, DO MAGALU,** é contratada para estrelar campanha da adidas. Blog Zattini. Disponível em: <https://www.zattini.com.br/blog/estilo/post/lu-do-magalu-e-contratada-para-estrelar-campanha-da-adidas>. Acesso em: 19 ago. 2023.

**MARTINS JUNIOR,** Antonio Sergio. Um homem quase invisível: Uma história Metaverso sobre a capacidade de adaptação social da humanidade. 2022. 242 p.

**METAVERSO** – significado, origem e classificação da palavra. Clube do Português. 2022. Disponível em: <https://www.clubedoportugues.com.br/metaverso/>. Acesso em: 8 mai. 2023.

**METAVERSO:** tudo sobre o mundo virtual que está chamando a atenção dos investidores: Após o Facebook mudar o nome para “Meta” em 2021, muitas empresas passaram a investir e querer saber mais sobre o assunto. InfoMoney, 08 nov. 2022. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/guias/metaverso/>. Acesso em: 8 mai. 2023.

**METAVERSO** estreita os limites entre o mundo real e virtual. A União. 2022. Disponível em: [https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno\\_diversidade/metaverso-estreita-os-limites-entre-o-mundo-real-e-virtual](https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_diversidade/metaverso-estreita-os-limites-entre-o-mundo-real-e-virtual). Acesso em: 16 ago. 2023.

**O QUE É RH 5.0:** VEJA as mudanças e tendências. Sim Carreira. Disponível em: <https://simcarreira.com.br/o-que-e-rh-5-0/>. Acesso em: 24 ago. 2023.

**OLIVEIRA,** Christoffer; **SCHLEMMER,** Eliane; **TREIN,** Daiana. Metaverso: a telepresença em Mundos Digitais Virtuais 3D por meio do uso de avatares. ResearchGate. Rio Grande do Sul, 2008. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/277035353\\_Metaverso\\_a\\_telepresenca\\_e\\_m\\_Mundos\\_Digitais\\_Virtuais\\_3D\\_por\\_meio\\_do\\_uso\\_de\\_avatares](https://www.researchgate.net/publication/277035353_Metaverso_a_telepresenca_e_m_Mundos_Digitais_Virtuais_3D_por_meio_do_uso_de_avatares). Acesso em: 8 mai. 2023.

**PERROTTI,** Paulo Salvador Ribeiro. Metaverso e sua autorregulação: é possível? Tech compliance. 2022. Disponível em: <https://techcompliance.org/desafios-do-metaverso/>. Acesso em: 14 ago. 2023.

**PIMENTA,** Tatiana. Hiperconectividade: como ela contribui para a ansiedade? Vittude. 2021. Disponível em: <https://www.vittude.com/blog/hiperconectividade-como-contribui-para-ansiedade/amp/>. Acesso em: 16 ago. 2023.

**O QUE SÃO HARD skills** e como beneficiam sua empresa? Você sabe o que são hard skills? Conheça as principais habilidades técnicas e os benefícios que elas trazem para a sua empresa. Blog da Omie. 2023. Disponível em: [https://blog.omie.com.br/o-que-sao-hard-skills-e-como-beneficiam-sua-empresa/?utm\\_term=&hsa\\_acc=7307732365&hsa\\_cam=16525611545&hsa\\_grp=&hsa\\_ad=&hsa\\_src=x&hsa\\_tgt=&hsa\\_kw=&hsa\\_mt=&hsa\\_net=adwords&hsa\\_ver=3&gclid=1](https://blog.omie.com.br/o-que-sao-hard-skills-e-como-beneficiam-sua-empresa/?utm_term=&hsa_acc=7307732365&hsa_cam=16525611545&hsa_grp=&hsa_ad=&hsa_src=x&hsa_tgt=&hsa_kw=&hsa_mt=&hsa_net=adwords&hsa_ver=3&gclid=1). Acesso em: 20 ago. 2023.

**CULTURE.ROCKS**. O que é inteligência artificial e como aplicar nas empresas? Culture.Rocks. 2023. Disponível em: <https://www.culture.rocks/blog/inteligencia-artificial-nas-empresas>. Acesso em: 25 ago. 2023.

**READY Player One**. Steven Spielberg. Donald De Line. Warner Bros. Pictures, 2018. Longa metragem (140min.). Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-229831/>. Acesso em: 7 mai. 2023.

**RECURSOS Humanos: a importância do setor para as empresas**. DocuSign. 2022. Disponível em: <https://www.docusign.com.br/blog/recursos-humanos>. Acesso em: 16 ago. 2023.

**REDAÇÃO**. Lu do Magalu é a influenciadora virtual mais seguida do mundo: Segundo levantamento internacional, Lu possui 31,2 milhões de fãs nas suas diferentes redes sociais. Estadão. São Paulo, ano 2022, 2 mai. 2022. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/emails/lu-do-magalu-e-a-influenciadora-virtual-mais-seguida-do-mundo/>. Acesso em: 5 ago. 2023.

**REVOREDO**, Tatiana. Profissões e habilidades em alta na Web 3 e no Metaverso. MIT Technology Review. 2022. Disponível em: <https://mittechreview.com.br/profissoes-e-habilidades-em-alta-na-web-3-e-no-metaverso/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

**RODRIGUES**, Jamerson. O que é metaverso? Venha conhecer. Culte. Disponível em: <https://blog.culte.com.br/o-que-e-metaverso-venha-conhecer/>. Acesso em: 8 mai. 2023.


**SCHMIDT**, Luiz. Entenda o que é o metaverso e porque as grandes empresas estão investindo nele: Microsoft, NVIDIA, Facebook e Epic Games são algumas companhias que apostam no metaverso como futuro das interações sociais. Mundo Conectado. 2021. Disponível em: <https://www.mundoconectado.com.br/cultura/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-as-grandes-empresas-estao-investindo-nele/>. Acesso em: 18 jun. 2023.

**SGOBBI**, Thálita. ZANQUIM, Stivi Heverton. Soft Skills: Habilidades e competências profissionais requisitadas pelo mercado empreendedor. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 09, Vol. 05, pp. 70-92. Setembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/administracao/soft-skills>. Acesso em: 12 ago. 2023.

**SPINACE**, Rodrigo. Soft e Hard Skills em Vendas: Desenvolvendo Habilidades. 2023. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/desenvolvendo-soft-skills-e-hard-para-se-tornar-um-vendedor-spinace/?originalSubdomain=pt>. Acesso em: 24 ago. 2023.

## **APÊNDICES**

# APÊNDICE A: FORMULÁRIO APLICADO PARA PESQUISA QUALITATIVA



## Metaverso e a Realidade Virtual

Faça login no Google para salvar o que você já preencheu. Saiba mais

\* Indica uma pergunta obrigatória

Nome \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Idade \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Profissão \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Você sabe o que é Metaverso? \*

Sim

Não

Já ouvi falar e tenho um pouco de conhecimento

Já ouvi falar, porém não entendo sobre o assunto


Você acredita que se as empresas adotarem esse modelo de tecnologia elas estariam investindo certo? \*

Sim

Não

Outro: \_\_\_\_\_

Metaverso é o termo que indica um tipo de mundo virtual que tenta replicar/simular a realidade através de dispositivos digitais. É um espaço coletivo e virtual compartilhado, constituído pela soma de "realidade virtual", "realidade aumentada" e, "Internet".



Sua resposta \_\_\_\_\_

Agora que voce já entende mais sobre o assunto, voce acredita que se as empresas adotarem esse modelo de tecnologia elas estariam investindo no Certo? \*

- Sim
- Não
- Talvez

Escreva sua opinião sobre o assunto acima \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Em sua opinião se as empresas estiverem preparadas para o Metaverso a sua marca se destacará? \*

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

Para voce as empresas que não investirem nessa tecnologia ficarão ultrapassadas? \*

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

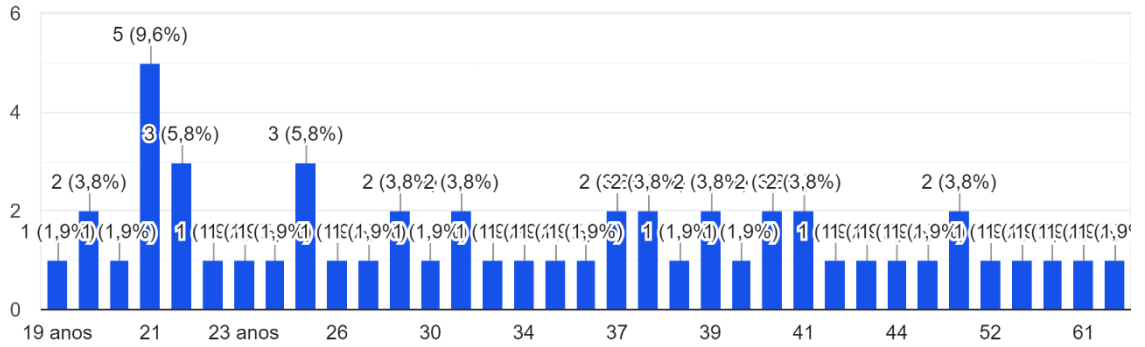
Em sua opinião, se a área de negócios de uma organização voltar sua atenção para o universo virtual, ela estará um passo a frente de suas concorrentes ? \*

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

# APÊNDICE B: RESPOSTAS DA PESQUISA

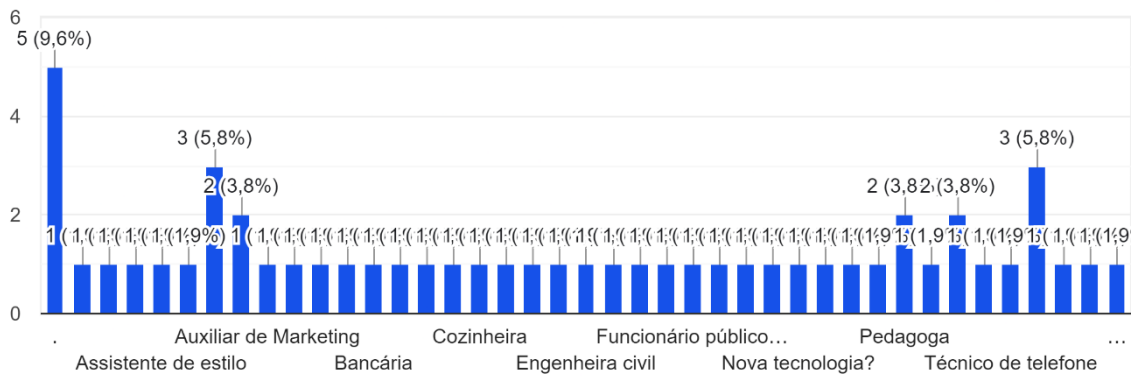
## Idade

52 respostas



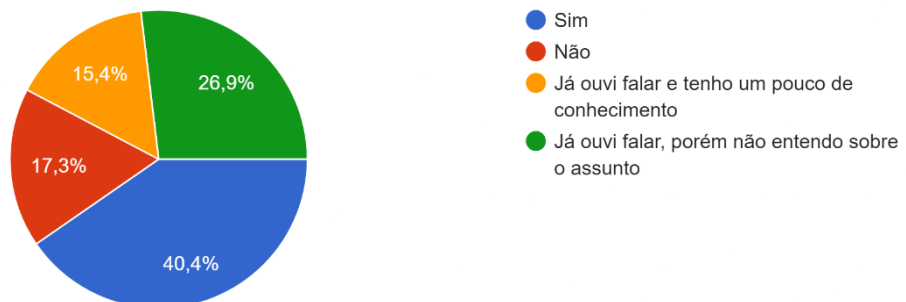
## Profissão

52 respostas



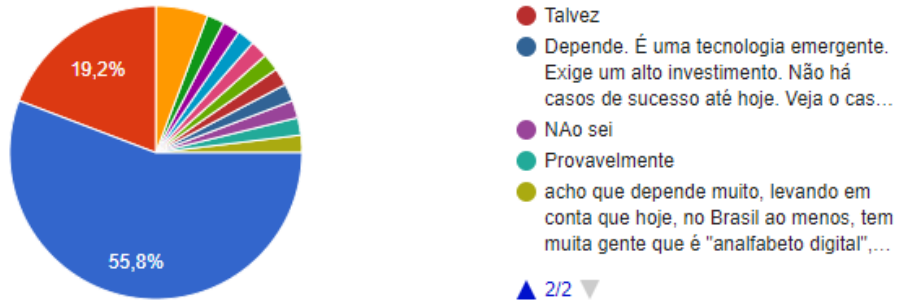
## Você sabe o que é Metaverso?

52 respostas



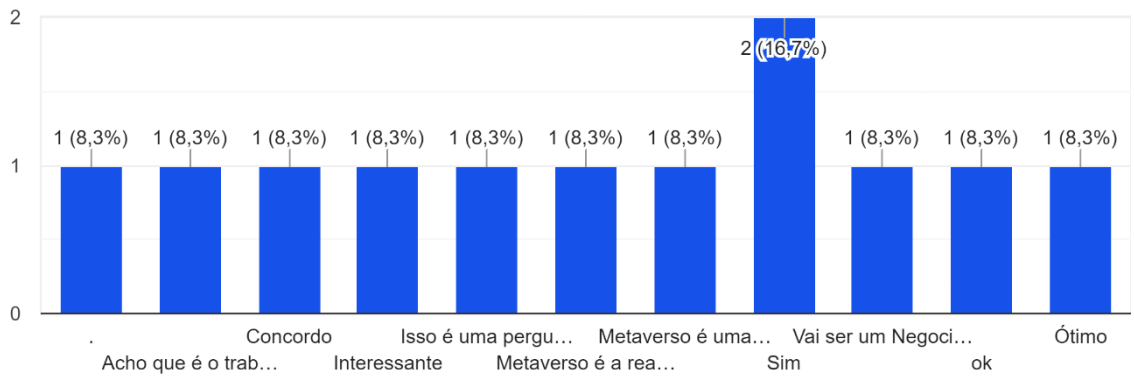
Você acredita que se as empresas adotarem esse modelo de tecnologia elas estariam investindo certo?

52 respostas



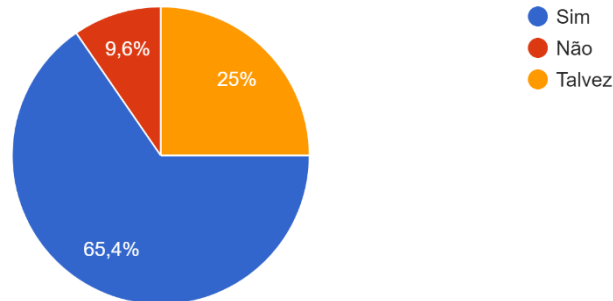
Metaverso é o termo que indica um tipo de mundo virtual que tenta replicar/simular a realidade através de dispositivos digitais. É um espaço coletiv...idade virtual", "realidade aumentada" e, "Internet".

12 respostas



Agora que voce já entende mais sobre o assunto, voce acredita que se as empresas adotarem esse modelo de tecnologia elas estariam investindo no Certo?

52 respostas



Escreva sua opinião sobre o assunto acima

52 respostas

- .
- Depende da área que a empresa atua é interessante ela investir no ramo do metaverso.
- Acredito que dependa muito de como ela vai ser usada.
- Bem vai ser um Avanço grande Na área Digitais isso E Bom Porque vai Facilita muito Nas Áreas hospitalar
- acho que será uma excelente ferramenta de trabalho.
- Nos tempos de hoje tudo é voltado na tecnologia, cada vez mais empresas vão inovando, logo acredito que é um diferencial ótimo para investir.
- Minha opinião baseada no meu pouco conhecimento do assunto , é que o metaverso pode prejudicar mais a população do que ajudar
- Nem todos os setores conseguem adotar tal meio, e afastaria bastante o convívio social e aumentaria o desemprego



Acredito que cada dia a tecnologia vem ocupando cada vez mais o mercado de trabalho, acredito também que o metaverso já é uma realidade em muitas áreas

O metaverso é uma ferramenta ótima principalmente para a era que estamos vivendo, porém se essa tecnologia for utilizada de forma errada pode ser perigoso.

Na prática, é um ambiente virtual imersivo construído por meio de diversas tecnologias, como Realidade Virtual, Realidade Aumentada e hologramas.

Contato físico é importante, o mundo virtual ajuda muita gente porém reduz esse contato, o que torna as pessoas mais agressivas e exclusas.

Nada a declarar

Desafiador, inovador e facilitador

Ao falar de Metaverso, facilitaria o cotidiano profissional positivamente.

a maior parte das novas profissões do metaverso estará concentrada na área de tecnologia e informação (TI).

acredito que eles estariam investindo corretamente

Eu creio que sim, porque seria "mais fácil" o dia dia do trabalhador.

Creio que todas as empresas que adotarem o método da realidade virtual estará um passo de todas as outras concorrentes

O metaverso significa uma evolução para as empresas e na maneira de fazer negócios

Creio que é uma tecnologia que fará mal a sociedade. Porém deve dar lucro sim.

Acredito que seja um instrumento que poderá ser utilizado em determinados segmentos e possibilitará obter vantagens competitivas principalmente, envolvendo aceitação ou não de determinadas inovações/tecnologias.

Tecnologia sim desde de que seja p causas certas com verdade

Novas possibilidades sao sempre bem vindas

A adoção de tecnologias depende muito do contexto e das metas da empresa. Implementar novas tecnologias pode trazer benefícios, mas também envolve riscos e custos. É importante avaliar cuidadosamente como a tecnologia se alinha aos objetivos da empresa antes de considerá-la um investimento certo.

Acho interessante

O metaverso oferece experiências imersivas, colaboração global, criatividade, aprendizado interativo, novos modelos de negócios e socialização digital, enquanto impulsiona a inovação tecnológica e a acessibilidade, embora também apresente desafios a serem considerados.

Um ótimo investimento

Ótimo investimento

Como não há um caso de sucesso. O primeiro caso de sucesso, irá inovar no mercado.

É um assunto que precisa ser melhor estudado para o aprimoramento

É nossa era , mundo tecnologico

Não conheço o assunto para poder opinar.

Talvez seja o futuro dos negocios

As empresas que aderirem a essa opção, estarão sempre a frente dos concorrentes.

Ele tem ganhado cada vez mais visibilidade, não so no mundo dos games mas também no mundo empresarial.

Hoje a maior parte do mundo investir em tecnologia de fato metaverso será um item muito bom de investimento.

Ainda Nao tenho parametro

Muito relativo

se bem explorado, pode ser bom sim

Vcs estão perdidas nas perguntas

As empresas passam a entender que a realidade virtual somada a forte presença da inteligência artificial estão preparadas para revolucionar não somente o mercado, mas também a vida como conhecemos, as marcas que investirem no metaverso serão vanguardas.

Sim

Um investimento certo e correto sempre e bom investir em tecnologia

Algo que seria um avança sem igual, onde abriria muitas vertentes para o ser humano

O metaverso é importante pois tem um grande universo de possibilidades tecnológicas e de estratégias de negócio.

Acredito que as empresas devem investir em Metaverso, porém, disponibilizar também o atendimento humano.

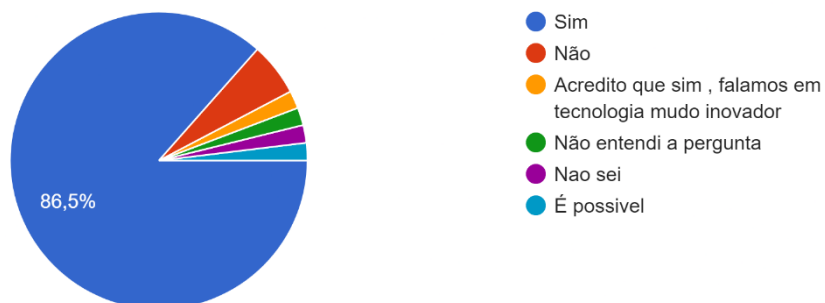
Dependendo da finalidade e objetivos da empresa pode ser um caminho sim

O Metaverso, com certeza, facilitaria muito as tarefas diárias mas, ainda sim, acredito que não conseguirão substituir o humanismo necessário em uma empresa, por exemplo.

O metaverso seria ótimo para as empresas, pois isso auxilia na infraestrutura e a forma como as pessoas trabalham

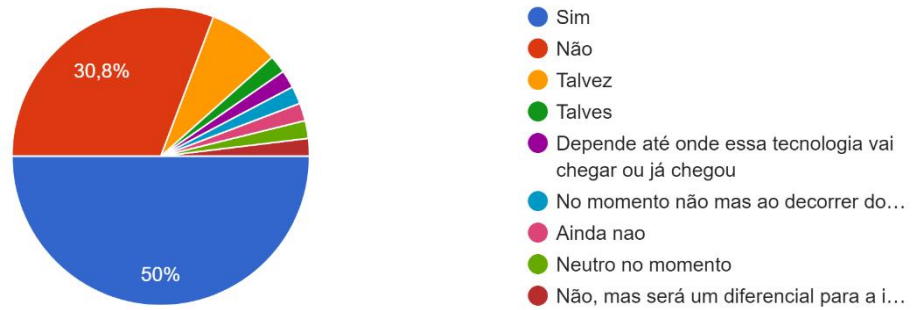
Em sua opinião se as empresas estiverem preparadas para o Metaverso a sua marca se destacará?

52 respostas



Para voce as empresas que não investirem nessa tecnologia ficarão ultrapassadas?

52 respostas



Em sua opinião, se a área de negócios de uma organização voltar sua atenção para o universo virtual, ela estará um passo a frente de suas concorrentes ?

52 respostas

