



SKU – 050.014

Metaverso: um mundo de possibilidades em T&D!

Olá, pessoal, tudo bem?

Falando sobre tecnologia, um termo que vem ganhando destaque é o METAVERSO. Neste artigo trago para vocês uma breve explicação sobre o que promete ser o próximo salto tecnológico depois da internet.

Mas afinal, o que é este tal de METAVERSO? Por que ele vem sendo apontado como a nova aposta das gigantes de tecnologia?

Bem, esse é o novo nome que representa o futuro das empresas de Mark Zuckerberg, que reúnem facebook, instagram, twitter, whatsapp entre outras. A palavra META, vem grego e significa “além de”. A partir daí dá para se ter uma ideia do que é o METAVERSO. Em uma linguagem mais simples trata-se da criação de um universo paralelo virtual onde tudo é possível e claro, abre infinitas possibilidades para P&D.

Para quem tem o seu primeiro contato com o assunto, o METAVERSO pode parecer apenas uma repaginada da tecnologia de realidade virtual ou aumentada. Mas ele vai muito além, sendo visto por muitos como o futuro da internet, onde nossos comportamentos irão mudar drasticamente.

Muitas das ações que os desenvolvedores prometem para o METAVERSO já existem hoje, porém, as maiores barreiras até o momento estão relacionadas ao custo e complexidade de uso. Mas esta situação está mudando, aprimorando a navegabilidade e trazendo avançados recursos gráficos que possibilitam cenários mais reais e animações incríveis.

Como se trata de uma tecnologia muito nova, que ainda irá sofrer muitas adaptações e implementações, é difícil classificar exatamente como será a sua mecânica. Porém, temos ingredientes que apontam algumas tendências e que já me dão muitas ideias do que teremos pela frente em um futuro bem próximo!

Um universo paralelo virtual, onde tudo é possível

Para se ter uma ideia o Facebook já possui uma plataforma BETA, em que as pessoas podem utilizar recursos com esta tecnologia. Ou seja, o universo virtual já existe. Quando você navega por diferentes lugares e ambientes ou mesmo quando cria seu avatar, você já está utilizando os princípios do METAVERSO.

Teoricamente, com o METAVERSO acontece a mesma coisa, só que de uma forma muito mais real. Cada usuário teria acesso a um mundo virtual paralelo por meio de um avatar, trazendo uma representação de si mesmo para ambientes como shows, filmes, parques, jogos e muitos outros espaços que a imaginação levar.

Quando eu fecho os olhos e penso como poderia ser a utilização desta tecnologia logo lembro do filme “Jogador número um”. Onde as pessoas do mundo todo se conectam através de óculos de realidade virtual e exploram um mundo aberto com mundos, competições e moedas virtuais que podem ser utilizadas para melhorar seus avatares ou ganhar habilidades.

O Facebook por exemplo está investindo pesado nesta tecnologia (cerca de U\$ 50 milhões) e já tem o protótipo de um equipamento para acesso a ela batizado de OCULUS QUEST, além de uma plataforma BETA, a Horizon, onde já existem recursos disponíveis para as pessoas testarem com o equipamento.



Vídeo de demonstração da tecnologia METAVERSO Facebook

<https://www.youtube.com/embed/Ke4MefpmRmc?feature=oembed>

Especialistas acreditam que com a chegada da internet 5G + a evolução dos dispositivos portáteis em termos de processadores, memória etc. o acesso a este mundo virtual irá evoluir muito, ao ponto de o nível gráfico dos ambientes, som e interações em tempo real, darem a sensação de que realmente estamos em um ambiente físico.

Opinião do Articulista

Agora na minha humilde opinião...

Vendo os protótipos desenvolvidos até o momento e pensando na praticidade e utilização destes recursos em nosso dia a dia, a maior dificuldade que vejo é em relação ao tamanho do dispositivo e a sua ergonomia. Para algumas pessoas utilizar os óculos por mais de 10 minutos pode dar a sensação de desconforto e tontura e para mim é o maior desafio das empresas de tecnologia pois a pretensão deles é substituir a forma como navegamos na internet.

Porém sou muito otimista quanto a popularização deste recurso e acredito que dispositivos menores poderão surgir e trazer um conforto em sua forma de navegação e facilidade em seu acesso. E como já tenho 40 anos e presenciei a transformação digital dando um salto enorme

entre o telefone com fio e o smartphone, não consigo duvidar de nada que possa vir nos próximos anos.

O modelo que mais me chamou a atenção é o da Microsoft HoloLens, este modelo tem uma ergonomia melhor e sua lente projeta elementos virtuais dentro do mundo real, intercalando entre ambientes totalmente em 3D e imagens físicas reais.

Com todas essas tecnologias minha imaginação vai longe! Então comecei a pensar nas possibilidades dentro deste METAVERSO, principalmente em relação a maneira de como iremos interagir com as pessoas e também é claro, como poderemos elevar o treinamento e desenvolvimento para outro patamar.



Vídeo de demonstração da tecnologia de realidade virtual do dispositivo HoloLens Microsoft
<https://www.youtube.com/embed/eqFqtAJMtYE?feature=oembed>

Novas Formas de Interação e Socialização

Vamos fazer uma viagem no tempo. Mais precisamente para 2036, 15 anos à frente.

Ao invés de levantar de manhã e se preparar para o trabalho no escritório, colocará seus óculos (parecidos com os convencionais de hoje ou até mesmo, uma lente de contato com a tecnologia que possibilitará entrada ao METAVERSO).

Apesar de ter acabado de acordar, assim que se conectar você irá visualizar seus amigos, familiares e até clientes que estão on-line e que poderão interagir com você. No lugar de digitar o site no navegador para ir até algum lugar, você simplesmente usa o comando de voz para adentrar um cenário virtual e neste local poderá interagir com seus clientes por exemplo.

Em uma situação de compra, você poderá experimentar, testar e adquirir itens sem sair de casa. Além disso, pessoas do nosso convívio também poderão estar nestes locais e poderemos nos comunicar com eles em diferentes mundos.

Na área da saúde, consultas e até cirurgias remotas já são uma realidade, porém, com o METAVERSO a interatividade tende a dar um salto ainda maior. Chips poderão monitorar a maioria de nossas funções vitais, células e até dados que ajudarão os médicos a prevenir uma série de doenças. Dentro do METAVERSO o médico poderá ainda explicar com riqueza de detalhes o tratamento do paciente, usando imagens em 3D e animações super-realistas.

Diante desses cenários e do universo de possibilidades que eles representam, as empresas deverão mudar sua forma de abordagem aos consumidores, pois a tendência é que grande parte das pessoas permaneça por várias horas dentro deste mundo, interagindo, trabalhando, explorando ou fazendo qualquer outra das muitas atividades que o METAVERSO permite.

Quais novidades poderão vir para o setor de T&d?

Pessoal... Está aí um assunto que me fascina! Afinal, sou um amante da tecnologia e com tantas possibilidades o que não falta é ideia de como utilizar todos esses recursos para treinar pessoas e elevar o aprendizado de modo efetivo nas empresas.

Hoje já podemos contar com o tour virtual 360°, que utiliza recursos da realidade virtual, realidade aumentada, ambientes de jogos e simuladores. Porém, com a chegada da tecnologia METAVERSO iremos ter um patamar mais alto de interação. Afinal, não estaremos mais presos a tela de um computador ou um celular. Nós simplesmente iremos dar um comando de voz para que nossa visão do mundo real, vá para o mundo virtual e neste mundo virtual, teremos o poder de acessar locais com serviços, entretenimento, lazer, compras e muito mais.

Então imagino que você deva estar se perguntando: mas para o setor de treinamento e desenvolvimento, o que poderemos fazer para inovar? Quais ferramentas poderemos utilizar para motivar, treinar e melhorar a performance de nossos colaboradores?

Pensando em tudo que tenho visto, que inclusive já dá para tirar do papel e transformar a experiência do usuário, eu acredito que os simuladores darão um salto incrível e poderão ser ferramentas poderosas no desenvolvimento das pessoas.

A inteligência artificial poderá ser empregada nesses simuladores permitindo os colaboradores entrem em cenários reais, exponham suas argumentações para robôs que irão espelhar as ações reais e argumentar de forma muito próxima a vida real, possibilitando o aprimoramento dos profissionais de forma mais objetiva e direcionada. Além disso, poderemos ter ambientes virtuais lúdicos, que levariam os colaboradores a experiências mais interativas com sistema de recompensas e reconhecimento por resultados.

Muitas possibilidades inclusive estão presentes nos dias de hoje! Exemplo disso é uma aplicação que foi desenvolvida com os óculos Hololens Microsoft onde eles são utilizados para ensinar engenheiros a fazer manutenção em equipamentos de extrema complexidade. Ao colocar os óculos o profissional pode solicitar ajuda remota da especialista, que por sua vez tem acesso ao campo de visão do profissional e através do computador adiciona instruções de como executar a manutenção corretamente.

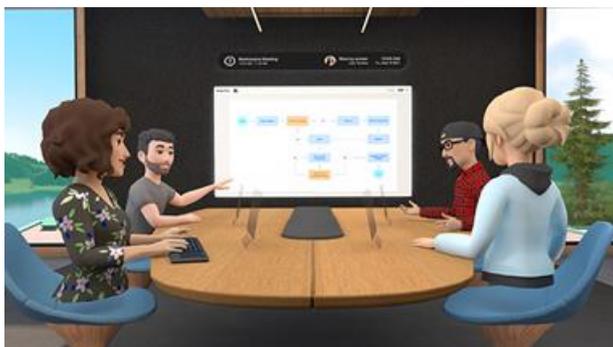


Hololens Microsoft sendo utilizado para ensinar a manutenção de equipamentos eletrônicos em uma fábrica

<https://www.youtube.com/embed/d3YT8j0yY10?feature=oembed>

Um outro exemplo é o ambiente virtual Horizon, que o Facebook disponibilizou no ano passado em sua versão BETA e que promove uma interação com outras pessoas através da utilização de seus óculos de realidade virtual Quest 2. Através dele podemos participar de uma reunião virtual em VR como um avatar ou discar para uma sala virtual a partir de uma chamada de vídeo. Ferramentas como quadro virtual, teclado virtual e apresentações podem ser mostradas para as pessoas como se todos estivessem fisicamente no local. Inclusive as expressões de todos

são captadas nos avatares, mostrando suas reações de acordo com a narrativa da reunião. Essa versão BETA já está inclusive disponível em alguns países.



Plataforma Horizon disponível para download para compradores dos óculos Quest 2 – Sala de reunião



Recurso de apresentação dos slides dentro do ambiente virtual. Compartilhamento de tela.

Em resumo, quando analiso o que já temos sobre o METAVERSO vs. o que ele promete nos próximos 5, 8 anos consigo ter uma visão mais concreta de que realmente mudaremos o nosso jeito de navegar na internet e de interagir com as pessoas. Afinal, o que já existe é surpreendente e agora basta melhorar sua interface deixando-a mais simples de navegar e interagir. Além de tornar os preços mais acessíveis.

Em relação a conexão e processamento de gráficos, eles tendem a ser cada vez melhores, permitindo experiências ainda mais incríveis! E quando falamos de Treinamento e Desenvolvimento eu fico encantado, pois são tantas possibilidades que até minhas ideias poderão ser pouco perto do que está por vir. Portanto, temos que estar preparados e atualizados sobre tudo o que vem surgindo. Espero que o artigo que eu trouxe libere uma série de novas ideias para você e sua equipe! Se tiver alguma dúvida é só chamar, que sempre estarei pronto para qualquer esclarecimento ou, quando eu não souber, pesquisar para responder corretamente sempre! Até o próximo artigo! Muito obrigado!

Informações do Autor

Nome

Diretor / Fundador da agência P.AGE, 18 anos de experiência em soluções de tecnologia, games e ferramentas digitais para o setor de treinamento e desenvolvimento. Graduado em designer digital e pós-graduado em marketing digital sendo pioneiro no desenvolvimento de jogos, business game, EAD entre outras soluções que unem educação corporativa e o desenvolvimento de games e recursos digitais em prol de resultados e da transformação das equipes, garantindo resultados efetivos.

Direitos Autorais

O conteúdo deste artigo é de inteira propriedade do “Autor”, e seus respectivos direitos autorais são protegidos pela Lei 9.610 de 19.02.1998. Qualquer uso, divulgação, cópia ou disseminação de todo ou parte deste material sem a citação da fonte, são expressamente proibidos.

Responsabilidades Autorais

Adicionalmente além dos direitos da posse do conteúdo, também incide sobre o “Autor” os deveres e responsabilidades sobre sua criação de conteúdo. Este artigo é de inteira responsabilidade do “Autor” e pode não refletir necessariamente a linha educacional, conceitual, ideológica ou programática da SBTD – Sociedade Brasileira de Treinamento e Desenvolvimento.

Key Words deste Artigo (em ordem alfabética)

- Educação Corporativa
- Gamificação
- Transformação Digital
- Treinamento e Desenvolvimento
- Metaverso

