



Meta RH

High Level Concept

RH

Metaversal –
Spatial



1 Reclutamiento

Primera impresión digital.

Feria de empleo

Convocatoria para que los interesados puedan ver las ofertas disponibles, conozcan más acerca de la empresa, la cultura y el puesto adecuado para ellos.

Exploración de **stands virtuales** donde se convoquen a instituciones, y público en general, se puede exponer documentación, videos galerías.

Los interesados pueden explorar espacios virtuales e interactuar con **representantes de la empresa**, resolver dudas e inquietudes y aplicar. Una labor de empatía y networking.

La **identidad y cultura** corporativa se convierte en una experiencia memorable, genera pertenencia aun con interacciones remotas.



2

Selección

Evaluación de aptitudes

Entrevistas virtuales

En un entorno de Realidad Virtual tanto el **entrevistado como el entrevistador** pueden situarse en un ambiente agradable y presentarse de forma personificada para aliviar tensión y mostrarse amigables,

Con la conversación y/o de forma complementaria se pueden aplicar **pruebas y evaluaciones**, para medir y perfilar aptitudes.

Accesibilidad

Candidatos desde **locaciones remotas o imposibilitados** a trasladarse pueden asistir.



2

Selección

Evaluación de aptitudes

Conocimientos y comportamiento

Diferentes tipos de **evaluaciones** pueden ser aplicadas **de acuerdo al perfil** de las vacantes.

Se pueden **asumir roles** y participar de actividades de forma individual o colectiva, observando respuestas y comportamiento en tiempo real mientras se resuelven **desafíos**, se evalúan aptitudes a partir de **simulaciones**, y se observan métricas de desempeño.

Los postulantes se desenvuelven de forma auténtica experimentando, reaccionando y demostrando en tiempo real sus habilidades. Pudiendo también obtener retroalimentación instantánea



3

Onboarding

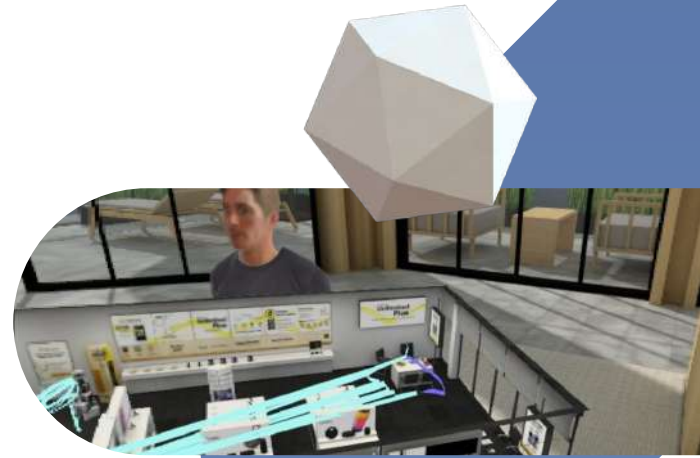
Cultura organizacional

Bienvenida en entorno virtual

Avatares de acuerdo a una identidad institucional.

Guías virtuales e **inducciones**, recorrido por las instalaciones, biblioteca de información relevante, manuales y procedimientos.

Conocer a los compañeros, y estructura de la organización.



4

Capacitación

Formas de aprender, evaluar y practicar

Simulación de entornos de trabajo

Entornos virtuales que simulan llevan a los participantes por tutoriales, los plantean ante acciones y procesos, donde se puede interactuar con maquinaria, dispositivos, realizar procedimientos, recrear situaciones que requieran resolución de problemas y tomas de decisiones en ambientes controlados que reduzcan riesgos, ofreciendo retroalimentación a través de realidad aumentada y entornos virtuales.

Colaboradores más preparados



4

Integración

Un lugar para acercarnos y acortar distancias

Conferencias, seminarios y charlas

Sesiones de Networking

Competencias

Actividades de team building

Eventos temáticos

o simplemente una sala lúdica para socializar, encontrarse con colegas, intercambiar impresiones, jugar un rato y por qué no, aprender un concepto breve que pueda ayudar en mi crecimiento



Recursos

Acerca de las herramientas

Spatial.io

- Plataforma de construcción de espacios virtuales permite múltiples usuarios experimentando recorridos de forma simultánea.
- La plataforma hospeda los espacios en la nube con su propia infraestructura
- Los usuarios dentro de la experiencia pueden comunicarse por chat y conversación de voz.
- Se trasladan en un entorno tridimensional.
- La experiencia puede ser ingresada por medio de dispositivos de escritorio desde un navegador de internet, dispositivos móviles a través de la app de la plataforma y dispositivos VR Oculus vinculados a una computadora.
- Los avatares de la plataforma pueden ser personalizados dentro de la misma plataforma o con la vinculación de cuentas de personalización de "Ready Player Me". Esta última es una herramienta de creación y personalización de avatares 3d interoperables entre experiencias.
- Se generan interacciones ligeras a través del motor interactivo de Unity.

 Spatial



Recursos

Acerca de las herramientas

Unity

Motor para desarrollo interactivo para generación de experiencias y entornos 3d.

Permite crear mundos virtuales inmersivos compatibles con realidad virtual, aumentada y pueden ser experimentados por dispositivos móviles, de escritorio, consolas y gafas de realidad aumentada como dispositivos Meta Quest, Hololens, Apple Vision.

Es la herramienta más utilizada y difundida entre la comunidad de videojuegos, educación y para dar salida a entornos inmersivos.

Puede crear aplicaciones y también tiene capacidad de publicación de experiencias Web.



Recursos

Acerca de las herramientas

Unreal Engine

Poderoso motor de desarrollo interactivo para experiencias 3d

Con salida multidispositivo desde consolas de videojuegos hasta dispositivos móviles, de escritorio, RA y gafas de realidad aumentada

Gráficos de alta calidad, realistas y detallados con efectos de iluminación, reflejos y física.

Cuenta con recursos propios para creación de personajes y avatares: Metahumanos, con capacidades de movimiento y un grado de realismo muy detallado.



UNREAL
ENGINE



dis
an
dat

Recursos

Acerca de las herramientas

Roblox

- Plataforma para desarrollo y publicación de experiencias lúdicas multijugador.
- Muy popular entre audiencias jóvenes, pero que también es muy utilizada para temas de educación y de una incremental base de usuarios de mayor edad.
- Los usuarios se desenvuelven en un ambiente tridimensional.
- La experiencia puede ser utilizada en computadoras de escritorio, teléfonos, tablets, consolas y dispositivos VR todas ellas descargando la aplicación para cada dispositivo y firmado con su respectivo usuario.
- El progreso y participación de los jugadores puede ser medido por los recursos analíticos propios de la plataforma a nivel general, y a nivel particular, vinculado con herramientas de medición especializada (Game analytics).
- Los usuarios no pueden ser conducidos fuera de la experiencia protegiendo privacidad.

ROBLOX



dis
an
dat



thanks!
see you in the metaverse

**dis
and
dat**