

# Capital Humano

- Tendencias

## Metaverso: hacia una nueva realidad laboral

Flor Cid

Directora de [www.florcidcomunicacion.es](http://www.florcidcomunicacion.es) y fundadora de [www.muysegura.com](http://www.muysegura.com)

**Capital Humano**, Nº 376, Sección Tendencias / Artículos, Junio 2022, **Wolters Kluwer**

A pesar de su incipiente aterrizaje en el mundo de los mortales, el concepto de Metaverso surgió en los 90. Su evolución y desarrollo en el medio plazo supondrá la creación de nuevos perfiles clave, además de la especialización de algunos ya existentes en las empresas.



«El Metaverso lo va a cambiar todo, pero fundamentalmente cambiará la forma en la que navegamos por Internet». Así lo expresa **Óscar Fuente**, director y fundador de IEBS, quien detalla que, entre esas modificaciones se encuentran la forma en que consumimos, nos relacionamos o disfrutamos del ocio. No cabe duda de que abordar la temática del Metaverso es algo complejo que se encuentra en pleno proceso de evolución.

«El Metaverso es una realidad digital a la que accedemos con dispositivos especiales como gafas de realidad virtual, a través de las cuales podemos interactuar con otros

usuarios mediante avatares». De este modo, cada usuario tiene su propio personaje en el mundo virtual e interactúa con objetos en mundos inmersivos.

El director y fundador de IEBS sostiene que estos espacios virtuales presentan una serie de características en común: «Se trata de espacios interactivos donde los usuarios pueden comunicarse entre ellos, están sujetos por unas leyes de la física y existe escasez de recursos, igual que en el mundo real», argumenta. «Además, éste sigue funcionando, aunque no estemos conectados, está descentralizado, elimina todo tipo de barreras físicas y suele englobar economías virtuales impulsadas por criptomonedas».

En lo que se refiere a los cambios que implica de cara a la evolución del mercado laboral, Fuente explica que supone la creación de nuevos perfiles clave para el desarrollo del Metaverso, además de la especialización de algunos ya existentes. «Veremos cómo se dispara la demanda de profesionales desarrolladores de ecosistemas que puedan construir este mundo virtual, ingenieros de hardware, ingenieros de *software* AR y VR, 3D Game Designers, Metaverse Planners que impulsen una carrera estratégica de oportunidades desde la prueba del concepto hasta el piloto y la implementación, product managers, storytellers, expertos en ciberseguridad del Metaverso, etc.».

Además de esto, nacerán nuevos perfiles tales como diseñadores de moda digital para avatares, doctores metahumanos, guías turísticos en el Metaverso, buscadores de artefactos, jardineros de Minecraft, etc.

*«La mayoría de lo que hoy en día nos muestran como Metaversos no dejan de ser entornos 3D simples como ya había antes»*

## FASE INICIAL

A la hora de analizar en qué momento se encuentra el desarrollo del Metaverso y qué avances cabe esperar en el medio y largo plazo, para Óscar Fuente aún se asiste a una fase muy inicial: «La mayoría de lo que hoy en día nos muestran como Metaversos no dejan de ser entornos 3D simples como ya había antes», aclara y añade que: «Para que el cambio suceda como esperamos y la tecnología permita que usemos esa interfaz de acceso y consumo, pasarán, como mínimo, 5 años».



Óscar Fuente, director y fundador de IEBS

No obstante, recuerda que ya se están viendo aplicaciones del Metaverso para crear entornos corporativos o Metaversos descentralizados como [Decentraland](#) o [Sandbox](#), «basados en [blockchain](#) que, combinados con juegos y/o NFT (*Non-Fungible Token*) permiten construir un mundo descentralizado donde puede desarrollarse la economía».

Óscar Fuente detalla que en el Metaverso «pasará todo y podremos hacer todo, o casi todo», por lo que el desarrollo de esta tecnología hará florecer la economía creativa y de los creadores, «y un espacio cultural y comercial entre marcas y usuarios, por ejemplo».

Al remontarse a un tiempo atrás, se observa que el Metaverso en sí ya existe desde hace años, «lo único es que ha salido a la luz mediática tras el cambio de nombre de Facebook a Meta», recuerda Óscar Fuente. «Incluso antes de que existieran juegos habilitados para blockchain, otros como Minecraft y Roblox ya brindaban experiencias similares a las del Metaverso», apunta el experto.

Lo que es evidente es que, a medida que el concepto de Metaverso está comenzando a incorporar la tecnología Web3 habilitada a través de blockchain (como NFT y Cryptos), todo indica que el futuro Metaverso será algo muy parecido al mundo real que hoy conocemos en muchos aspectos, «incluso reemplazará algunas actividades, como trabajar o pasar el rato».

*«Para que el cambio suceda como esperamos y la tecnología permita que usemos esa interfaz de acceso y consumo, pasarán, como mínimo, 5 años»*

### ¿CÓMO ESTÁN LAS EMPRESAS?

Óscar Fuente advierte que son pocas las empresas que están apostando por usar esta tecnología como herramienta de *branding* o incluso de ventas, «solo algunas multinacionales como Coca-Cola, Gucci, Nike o Hyundai están experimentando con

experiencias digitales inmersivas de todo tipo». No obstante, también apunta que cada vez se va expandiendo más. «Por ejemplo, desde IEBS estamos llevando a cabo un proyecto para llevar las aulas al Metaverso. Un espacio donde los alumnos puedan caminar, tomar apuntes, asistir a clase y comunicarse con otros compañeros o profesores», detalla. «El nivel de inmersión hará que los asistentes perciban la experiencia como si realmente estuvieran dentro de una clase presencial».

En cuanto al panorama profesional, Fuente incide en que son muy pocos los perfiles profesionales que están preparados y formados para trabajar en esta tecnología. «Hasta hace poco, la formación profesional en este ámbito era inexistente y, poco a poco, va surgiendo oferta educativa de la mano de escuelas pioneras como IEBS, que están lanzando programas [\(1\)](#) como el Máster en Blockchain, Metaverso y NFT, entre otros, para cubrir esta creciente demanda en las empresas».



Un detalle interesante que aclara es que, aunque puede parecer más fácil para las nuevas generaciones adaptarse a la digitalización por su naturaleza, la formación está adaptada para todos aquellos profesionales que quieran actualizarse y buscar un nuevo rumbo en su trayectoria profesional. «Lo importante es apostar por el aprendizaje, especializarse y saber adaptarse a los cambios del entorno empresarial y a las necesidades del mercado».

En definitiva, se trata de una tecnología en desarrollo y que precisará todo tipo de perfiles y en todos los ámbitos para llevarse a cabo.

### **Metaverso y RRHH**

El área de RRHH es una de las que se verán más afectadas con la irrupción de los universos virtuales, tanto en lo referente a la selección de los nuevos perfiles como para la confección de nuevos itinerarios de desarrollo profesional o la configuración de las relaciones laborales en lo virtual.

Por ahora, los mayores avances se han hecho en el [ámbito de la selección](#) y evaluación, donde ya se están realizando procesos basados en herramientas de gamificación que proponen a las personas candidatas distintos escenarios para desenvolverse. Buen ejemplo de ello es [Nawaiam](#), organización dedicada a reemplazar los procesos de

selección de personal tradicionales a través de un videojuego que acaba de sacar una versión para el metaverso con la que crea un perfil de conducta con una exactitud del 95%.

No obstante, se espera que en los próximos años esta tecnología se pueda aplicar en otros campos relativos a la gestión del talento mediante:

- La creación de espacios laborales exactos a la realidad.
- Optimización de los procesos de selección de personal y búsqueda de trabajo.
- Fomentando la resiliencia y colaboración en los equipos de trabajo.

## LA SIGUIENTE EVOLUCIÓN DE INTERNET

**Víctor Javier Pérez**, Digital Marketing & Growth Manager y Coordinador del Metaverse Executive Program en ISDI, apunta que el Metaverso es una metáfora que describe la siguiente evolución de Internet: «No hay una definición única, pero podemos decir que es la suma de diversas revoluciones, como la Realidad Extendida (virtual, aumentada o mixta), las Redes Sociales, el Gaming, la Web3 (con conceptos como Blockchain o los NFT), y otros grandes protagonistas, como el Cloud o el 5G». En opinión del `exper@PERSON` = «Se le da un nuevo nombre porque no podemos negar que el lenguaje genera realidades, y estamos en un momento clave en el que hemos presenciado suficientes cambios para rescatar este concepto de Metaverso que tiene su origen en los años 90», recuerda.



Víctor Javier Pérez, Digital Marketing & Growth Manager y Coordinador del Metaverse Executive Program en ISDI

Ahora bien, existe una diferencia entre el Metaverso y el Internet, como tal, que se ha vivido hasta la fecha: «Fundamentalmente, **la identidad** (ahora en forma de avatar

tridimensional), su interacción con otras personas y entornos a través de una nueva interfaz más inmersiva, espacial y sensorial frente a las pantallas en dos dimensiones; y la posibilidad de albergar economías virtuales nativas con criptomonedas o monedas nativas de las aplicaciones».

La aproximación de ISDI al Metaverso persigue adelantarse a su revolución y formar a todos los profesionales «que quieren estar preparados para liderar el cambio», afirma Víctor Javier Pérez. «Para conseguirlo, creemos importante separar lo que es humo de los casos reales que diversas empresas ya han puesto en marcha en aplicaciones como Roblox, Decentraland o, incluso, con la creación de Metaversos propios», sostiene. «Y, sobre todo, es relevante acercarnos a estas nuevas tecnologías como oportunidad de negocio para todo tipo de compañías».

Recientemente, ISDI ha presentado un manual gratuito «para abrir al camino, demostrando que el Metaverso va mucho más allá del gaming», detalla su portavoz, y añade que: «Por eso hemos sacado el primer Programa Executive en Metaverso con un enfoque 100% de negocio y con un claustro de profesionales en activo que ya forman parte de esta nueva economía», aclara.

## RETOS DEL METAVERSO

Según el portavoz de ISDI, la interoperabilidad y la descentralización serán dos de los grandes retos a los que se enfrente el Metaverso. «Hablamos de interoperabilidad porque si creemos en un Metaverso único, las empresas tendrán que abrirse y compartir información o experiencias entre ellas a favor del consumidor», explica, y añade que: «Un consumidor que también demanda descentralización: recuperar el poder en detrimento de estas grandes compañías que, durante las últimas décadas, han sido las propietarias de la economía digital, han intentado maximizar el uso de los datos de los usuarios y, en más de una ocasión, se han cerrado por completo a hablar entre ellas».

Para Víctor Javier Pérez, el nuevo consumidor es co-creador de la economía digital, quiere sentirse dueño de sus «posesiones digitales, de sus datos y del futuro de las marcas con las que colabora. La etiqueta de "consumidor" ha quedado ya anticuada», argumenta.



Uno de los negocios que se verá más transformado será el de los videojuegos. Sin embargo, el experto de ISDI añade que quizá sorprenda más todavía el cambio que sufrirán otros sectores como el del entretenimiento (donde se pasará del *storytelling* al *storyliving*, a estar dentro de las historias), el arte (que ya ha vivido su propia revolución con los NFT), los eventos en directo como conciertos o deportes, el *retail* o el mundo del e-Commerce, «que tendrá que abrazar nuevas tecnologías como la realidad virtual o mixta». «Sumando únicamente los sectores que hemos dicho, podemos imaginarnos el brutal impacto que el Metaverso y otras nuevas tecnologías colaterales generarán en nuestra economía», enfatiza el experto.

Asimismo, se asistirá a grandes cambios en otros sectores como la educación, la investigación, la psicología, la arquitectura, la medicina, el real estate, etc. «En definitiva, nadie se salva de esta nueva ola que se presenta como una oportunidad para construir el futuro en el que queremos vivir», subraya Victor Javier Pérez.

*La interoperabilidad y la descentralización serán dos de los grandes retos a los que se enfrente el Metaverso*

## NUEVAS OPORTUNIDADES LABORALES

Victor Javier Pérez afirma que: «Con toda nueva realidad, llegan nuevas oportunidades laborales». De hecho, el portavoz de ISDI señala que: «Ahora mismo estamos en un momento en el que la educación y el I+D son los mayores aliados de las empresas para que no les suceda lo mismo que a muchas otras con la llegada de Internet: que se queden atrás». Según su punto de vista: «Si sumamos la formación y la investigación a todo el conocimiento que ya tienen dentro de sus compañías, el resultado solo puede ser positivo: nuevos modelos de negocio, transformación de los existentes, abandono de los obsoletos y, ante todo, un conocimiento profundo del consumidor actual y futuro».

Entre las nuevas profesiones que menciona el experto de ISDI destaca la de **Chief Metaverse Officer**, «la persona encargada de liderar esta siguiente transformación de la compañía». Además, también se producirá la transformación de profesiones existentes, como todo el equipo de marketing, de diseño o de producto; y el auge de otras profesiones que, hasta el momento, eran un nicho o se limitaban al mundo de los videojuegos o del entretenimiento. «Hablamos, por ejemplo, de programadores en realidad virtual y aumentada, de diseñadores 3D, o de especialistas en dinámicas de gamificación o en *behavioral economics* (combinación de psicología, sociología y economía), técnicas que marcarán el futuro de las experiencias inmersivas», apunta el Digital Marketing & Growth Manager y Coordinador del Metaverse Executive Program de ISDI.

En definitiva, el portavoz de ISDI coincide en señalar que se va a experimentar un cambio de dimensiones similares a las que se vivió con la llegada de Internet. «En el año 2000, había noticias que afirmaban que Internet estaba fracasando y que millones de personas estaban dejando de usarlo, mientras que otras supieron aprovechar la oportunidad y no morir en el camino», sostiene Víctor. «Dos décadas después, nos encontramos con nuevas voces que afirman lo mismo del Metaverso. ¿En qué lado de la historia queremos estar en esta ocasión?».

IEBS ha lanzado tres nuevos programas relacionados con el Metaverso:  
Postgrado en Metaverso, NFTs y Gestión de Activos Digitales; Máster en  
Blockchain, Metaverso y NFTs; y MBA en Economía Blockchain y Metaverso.