

# S.O.S. Mobilidade Corporativa! Como integrar a realidade e o multiverso? Fase 1 (2023-2024)

## Introdução

O presente projeto busca trazer resultados que contribuam com propostas de aplicação de realidade virtual e de metaverso nas organizações, notadamente no que diz respeito à mobilidade corporativa e a formação de profissionais atualizados quando às frequentes mudanças de demanda.

## Objetivo

Propor práticas de gestão de experiências em hospitalidade por meio de realidade virtual na mobilidade corporativa no período 2023 a 2025 (pós-Covid 19) e sua inserção na formação de profissionais nas graduações e cursos superiores tecnológicos de Turismo, Hotelaria e Eventos.

### Objetivos específicos:

- Investigar as situações em que há explícita gestão de experiências em hospitalidade na mobilidade corporativa com a utilização de realidade virtual, inclusive metaverso, em contraste com métricas de redução de despesas e aumento de produtividade.
- Conhecer as experiências de organizações brasileiras que passam a intensificar a mobilidade corporativa com o uso de recursos de tecnologia, a partir da inserção do Brasil como ator relevante nas economias regional e global, notadamente no período adverso que se apresenta na economia local.
- Averiguar se há alterações relevantes nas políticas de viagens aceleradas com as limitações impostas por Covid-19.
- Propor ações e formatos inovadores para a formação de egressos em Turismo, Hotelaria e Eventos.
- Propor ações e formatos inovadores nas frentes que compõem a mobilidade corporativa: viagens individuais de negócios, eventos empresariais e viagens de incentivo.



Imagens geradas por Copilot, Microsoft

## Autora

Elizabeth Kyoko Wada, Dr.<sup>1</sup>



## Metodologia

A pesquisa empírica e quali-quantitativa, cumprirá o fluxo Emic, Etic, Emic, com atualização e ampliação do referencial teórico (etapa Emic) – fase 1, 2023/2024; sistematização de base de dados secundários (etapa Etic); estabelecimento de dimensões, construção e validação de escalas (etapa Etic) – fase 2, 2024/2025. Respalda-se em pesquisa realizada de 2019 a 2021, que considerou as dimensões “Pessoas”, “Processos” e “Ambiente”, esta última, adaptada para inserir os conceitos de hospitalidade e de realidade virtual e, nas três, as questões trazidas por Covid-19. O estudo prevê a realização de experimento em multiverso – Upland ou equivalente (etapa Emic) – fase 3, 2025/2026.

## Resultados e Conclusões

Levantamentos iniciais na base Scopus da temática proposta indicam 170 publicações de pesquisas científicas desenvolvidas sobre “Metaverse” desde 2005, dando início ao percurso de ideias para pesquisa básica. Houve incremento de estudos no período de 2020 a 2022 (há 94 artigos publicados, com a concepção de possíveis aplicações e o relato de alguns testes laboratoriais e provas de conceito, caminho a ser perseguido pela presente proposta.

## Bibliografia

- BUHALIS, Dimitrios; KARATAY, Nurshat. Mixed reality (MR) for Generation Z in cultural heritage tourism towards metaverse. In: ENTER22 e-Tourism Conference. Springer, Cham, 2022. p. 16-27.
- MARSDEN, G. et al. Studying disruptive events: Innovations in behaviour, opportunities for lower carbon transport policy? Transport Policy, Londres, 94, 2020. 89-101. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0967070X20303012>>

1. Doutora em Ciências da Comunicação (ECA/USP); elizabeth.wada@animaeducaco.com.br

