

DESARROLLADOR DE EXPERIENCIAS INMERSIVAS PARA EL RECICLAJE



¿CUAL ES MI TRABAJO?



DESCRIPCIÓN

El **Desarrollador de Experiencias Inmersivas para el Reciclaje** utiliza la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR) para educar al público sobre el reciclaje y la sostenibilidad. Creando instalaciones interactivas y educativas, este rol garantiza que los materiales sean accesibles a diversas capacidades cognitivas e integra estas experiencias en programas escolares y comunitarios. Estas experiencias simplifican conceptos complejos, alentando al público a adoptar comportamientos sostenibles y promoviendo una cultura de responsabilidad ambiental. Las experiencias inmersivas desarrolladas han demostrado aumentar significativamente las tasas de reciclaje entre los participantes. Gracias a las simulaciones en AR y VR, las personas comprenden mejor las prácticas correctas de reciclaje y están más motivadas para separar adecuadamente los desechos.

MIS ESTUDIOS

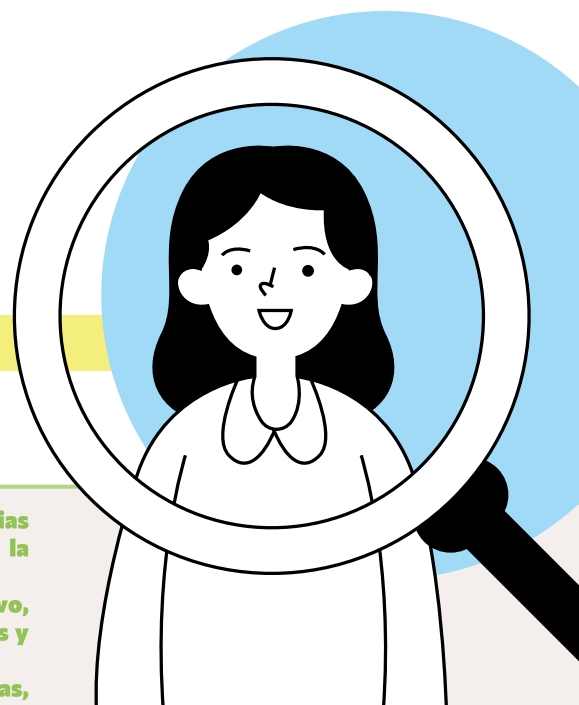
- **Grado en Diseño y Artes Visuales**
- **Grado en Estudios Ambientales o Sostenibilidad**
- **Grado en Educación y Pedagogía**
- **Grado en Tecnología e Innovación**
- **Certificación en Ciencias Sociales y Estudios Culturales**
- **Certificación en Gestión de Proyectos y Colaboración**



TUS TALENTOS ESPECIALES

Habilidades blandas

- **Creatividad:** Capacidad para pensar de manera innovadora al diseñar experiencias inmersivas que capten la atención e inspiren cambios de comportamiento hacia la sostenibilidad.
- **Empatía:** Sensibilidad hacia las necesidades y perspectivas del público objetivo, incluidas diversas demografías y grupos culturales, para crear experiencias inclusivas y educativas.
- **Adaptabilidad:** Flexibilidad para gestionar cambios y adaptarse a nuevas tecnologías, metodologías de diseño y necesidades del público.
- **Resolución de problemas:** Capacidad para resolver problemas de manera eficaz y rápida, abordando los desafíos que puedan surgir durante el diseño e implementación de las experiencias inmersivas.
- **Trabajo en equipo:** Habilidad para colaborar eficazmente con equipos multidisciplinares, incluidos expertos en tecnología, educadores, artistas y actores comunitarios, para desarrollar proyectos complejos.
- **Liderazgo:** Capacidad para liderar y motivar al equipo de diseño, proporcionando una visión clara y coordinando esfuerzos para alcanzar objetivos comunes.
- **Comunicación:** Excelentes habilidades de comunicación verbal y escrita para colaborar con directores, productores, otros desarrolladores y miembros del equipo técnico.
- **Networking:** Capacidad para construir y mantener una red profesional en el sector, útil para encontrar oportunidades laborales y futuras colaboraciones.
- **Orientación a resultados:** Enfoque en el logro de objetivos específicos relacionados con la concienciación ambiental y la promoción de comportamientos sostenibles entre el público.



Habilidades duras

- **Gestión de la cadena de suministro:** Comprensión de las prácticas de gestión sostenible de la cadena de suministro, incluyendo la búsqueda de materiales reciclados o renovables y la gestión de la logística para minimizar el impacto ambiental.
- **Educación ambiental:** Conocimiento de los problemas ambientales y las prácticas de sostenibilidad, necesario para crear contenido educativo relevante y preciso.
- **Diseño interactivo:** Competencias avanzadas en el diseño de experiencias interactivas utilizando tecnologías como la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR). Capacidad para crear interfaces de usuario intuitivas, diseños y entornos virtuales atractivos.
- **Desarrollo de software:** Conocimiento práctico en el desarrollo de software y aplicaciones para experiencias inmersivas. Competencia en el uso de plataformas de desarrollo AR/VR para crear escenarios y simulaciones interactivas.
- **Gestión de contenidos digitales:** Competencia en la gestión y producción de contenidos digitales, incluidos videos, gráficos 3D, animaciones y audio. Capacidad para integrar eficazmente estos elementos en las experiencias inmersivas.
- **Tecnologías inmersivas:** Conocimiento profundo de las tecnologías AR, VR y Realidad Mixta (MR). Capacidad para seleccionar e implementar las tecnologías más adecuadas para alcanzar objetivos educativos específicos.
- **Diseño universal en TIC:** Capacidad para diseñar entornos digitales e interfaces accesibles para todos, independientemente de las habilidades individuales y técnicas. Por ejemplo, integrar AR/VR con tecnologías de asistencia como lectores de pantalla o software de reconocimiento de voz.
- **Gestión de proyectos:** Capacidad para planificar, ejecutar y supervisar proyectos complejos desde la ideación hasta la realización, asegurando el cumplimiento de plazos y presupuestos, manteniendo altos estándares de calidad y sostenibilidad.
- **Pensamiento de diseño inclusivo:** Habilidad para incorporar el diseño inclusivo en todo el proceso de desarrollo, desde la idea inicial hasta la implementación final y la iteración.
- **Evaluación y análisis:** Competencias en la evaluación del impacto de las experiencias inmersivas en la educación y el cambio de comportamiento. Capacidad para analizar datos y comentarios para mejorar continuamente las experiencias ofrecidas.





COSAS GENIALES QUE HARÁS

- **Crear y desarrollar instalaciones interactivas, aplicaciones AR/VR y otros formatos inmersivos que eduquen y sensibilicen sobre la importancia del reciclaje y la sostenibilidad.**
- **Desarrollar materiales educativos accesibles y culturalmente relevantes que puedan integrarse en programas escolares y utilizarse en talleres y eventos públicos.**
- **Colaborar con miembros de la comunidad, instituciones educativas, expertos del sector y grupos locales para co-diseñar experiencias que aborden las necesidades específicas de la comunidad y reflejen sus experiencias y conocimientos.**
- **Gestionar la implementación de las experiencias inmersivas, desde el concepto hasta la realización práctica, asegurando el cumplimiento de plazos, presupuestos y requisitos de accesibilidad e inclusividad.**
- **Evaluar la efectividad de las experiencias a través de comentarios del público, análisis de datos y medición del impacto en la educación ambiental y el cambio de comportamiento hacia prácticas más sostenibles (por ejemplo, aumento de la tasa de reciclaje entre los participantes).**
- **Conducir sesiones de formación y talleres para educadores, estudiantes y el público en general sobre temas relacionados con el reciclaje y la sostenibilidad, utilizando experiencias inmersivas como herramienta educativa.**
- **Colaborar con los equipos de marketing y comunicación para promover y concienciar sobre las experiencias inmersivas y las iniciativas relacionadas con el reciclaje y la sostenibilidad.**