

**NAUTILUS**  
DIGITAL EXPERIENCES



**TECHMAKERS®**  
Innovación Educativa

**VRMAGISTER**

PLATAFORMA DE FORMACIÓN VIRTUAL

# MATERIAL DE APOYO

**Entrevista de trabajo VR**

**VRMAGISTER**  
PLATAFORMA DE FORMACIÓN VIRTUAL

**MATERIAL DIDÁCTICO COMPLEMENTARIO**



**ANTES DE ACUDIR A LA ENTREVISTA**

1. Investiga todo lo que puedas acerca de la empresa. Conocerla, te dará seguridad y mejorará tus respuestas.
2. Ya tienen tu curriculum, pero no está de más llevar una copia. Estúdialo, identifica tus puntos fuertes, pero también los débiles.
3. La apariencia es importante. Deben fijarse en ti, no en tu ropa, pelo o maquillaje.
4. Se puntual.
5. Prepara alguna pregunta sobre las posibilidades de promoción o el puesto de trabajo. No sólo se trata de responder, es importante mostrar iniciativa.

**EJEMPLOS**

- ¿Existe un programa de formación para los empleados/as?
- ¿Cuáles son las posibilidades de promoción dentro de la empresa?
- ¿Se trata de un puesto de nueva creación o de un puesto que existía ya en la empresa?
- ¿Qué espera la empresa de la persona que ocupe el puesto?
- ¿Trabajaría en equipo o de forma autónoma?
- ¿Cómo ve la evolución del puesto en los 3 próximos años?

**ASOS**

ón es clave. Saluda educadamente, preséntate y si de quien te entrevista, úsalo.

zcan la mano. Estréchala con firmeza, sin pasarse, rrie.

te te lo indiquen.

de la silla expresa nerviosismo. Tampoco te ni apoyes los codos en la mesa.

los ojos, pero sin intimidar, y deja que sea ativa.

**EVISTA**

simpática.

lenoten nerviosismo, como comerse las rir a todas partes o jugar con los

se alarguen y cuida tu lenguaje,

que te indique lo contrario.

er que estás a la defensiva.

s.

ta expresiones como siempre, ueno...

llegar a suplicarlo.

añeros/as o jefes/as previos.

la forma de responder en ncia, destaca tus ganas de

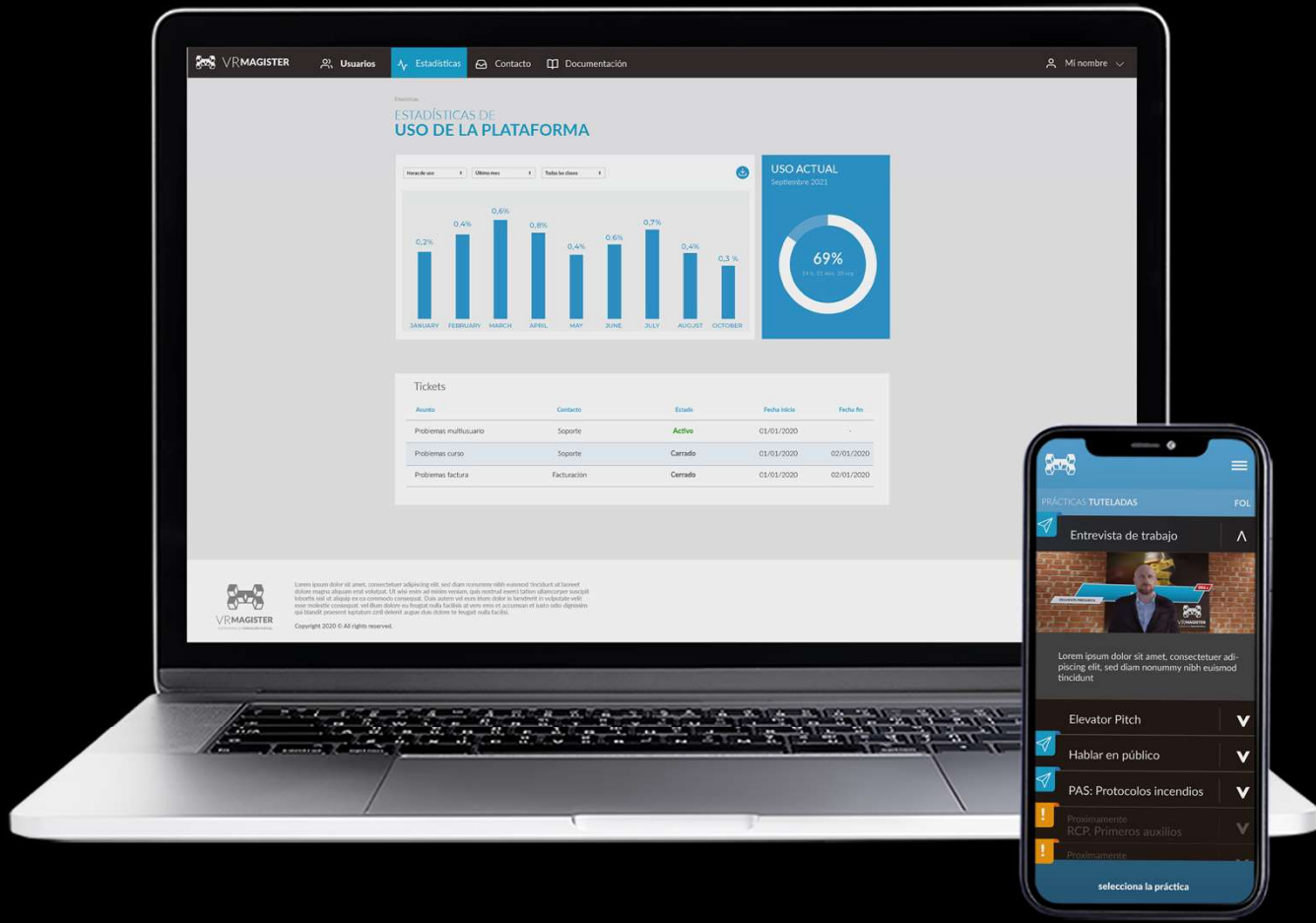
para ello si la entrevista sale

teciar tus respuestas.

**CONTENIDO DIDÁCTICO**

PREPARACIÓN PARA ENTREVISTA

preguntar cómo continúa...



### ESTADÍSTICAS DE USO DE LA PLATAFORMA



Tickets

Asunto	Contacto	Estado	Fecha Inicio	Fecha Fin
Problemas multiautor	Soporte	Activo	01/01/2020	-
Problemas curso	Soporte	Cerrado	01/01/2020	02/01/2020
Problemas factura	Facturación	Cerrado	01/01/2020	02/01/2020





## Nuestros softwares

**Hardware sin software no tiene sentido.**

Ofrecemos simuladores virtuales que aporten verdadero valor, con seguimiento del trabajo realizado.

---

### SIMULADOR **PLC**

Permite la práctica del conexionado de PLCs sin posibilidad de rotura de los componentes.

### SOFT **SKILLS**

Paquete formativo que cuenta con tres simuladores para el desarrollo de habilidades personales y de emprendimiento: entrevista de trabajo, hablar en público y elevator pitch.

### CONTENT **CREATOR**

Sistema único para la creación de prácticas personalizadas basadas en imágenes 360°.



## SOFTSKILLS

Todos los simuladores cuentan con un

- **Un vídeo 360° con consejos prácticos** con el objetivo de ayudar al usuario a realizar la actividad lo mejor posible.
- **Ejercicio tutelado:** gracias a una aplicación de control el docente puede determinar la práctica a realizar, el inicio/fin de la misma y configurar parámetros personalizados para cada ejercicio.
- **Trabajo individual:** el usuario puede desarrollar las simulaciones de forma individual, sin límite de repeticiones, para mejorar en el desarrollo de los ejercicios.
- **Guardado de datos** online para el posterior seguimiento del aprendizaje.





# Entrevista de trabajo

El simulador cuenta con:

- **30 preguntas base** avaladas por profesionales en Recursos Humanos (disponibles en castellano, inglés, euskera y catalán).
- **4 avatares** de diferentes razas, género y edad.
- **Aplicación de control** que permite al formador/a elegir las preguntas y las reacciones del entrevistador en tiempo real.

Para poder **analizar el trabajo realizado**, al finalizar el ejercicio el usuario/a puede escuchar sus respuestas y, gracias al mapa de calor, saber si ha mirado al entrevistador/a a los ojos.





## ¡Crea tus propias entrevistas!

El simulador ofrece la posibilidad de **crear entrevistas personalizadas**, en cualquier idioma y para ambos géneros, gracias a un sistema automático de generación de **voces realistas mediante IA**.

En tan sólo 4 pasos podrás generar tus propios ejercicios:

1. Crea una entrevista y selecciona los idiomas en los que estará disponible.
2. Selecciona los avatares que quieres que aparezcan como entrevistador.
3. Crea tu pregunta personalizada.
4. Genera las voces\*.

\*Incluido en la licencia la creación de audios para 300.000 palabras.

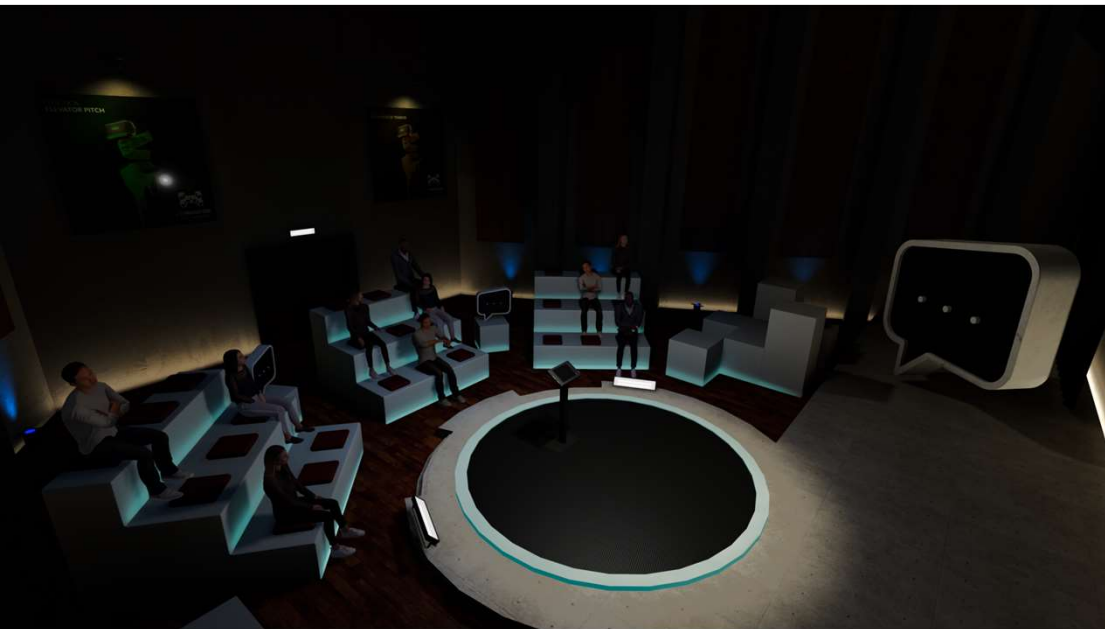


# Hablar en público

El simulador cuenta con:

- Tres escenarios: **oficina, un auditorio o ante un tribunal universitario.**
- Control de **diapositivas.**
- Aplicación de control que permite al docente determinar las **reacciones de los avatares** presentes en tiempo real.

Para poder **analizar el trabajo realizado**, al finalizar el ejercicio el usuario/a puede escuchar su discurso y, gracias al mapa de calor, saber hacia dónde ha estado mirando durante la exposición.







# Elevator Pitch

Este simulador ofrece un espacio único para aprender a **comunicarnos eficazmente en tan solo un minuto.**

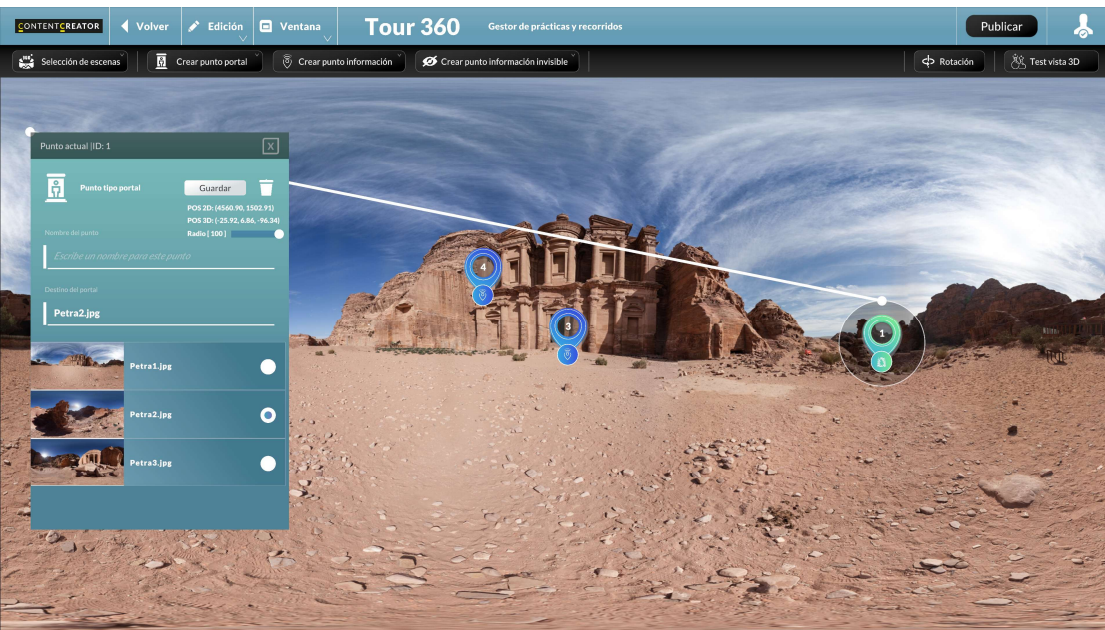
El simulador cuenta con:

- Un **entorno virtual**, con un/a avatar en un escenario recreado en 3D.
- Un **entorno real** mediante un vídeo 360°.

Para **analizar el trabajo realizado**, al finalizar el ejercicio el usuario/a podrá escuchar su discurso y gracias al mapa de calor, saber hacia dónde ha estado mirando durante la exposición.



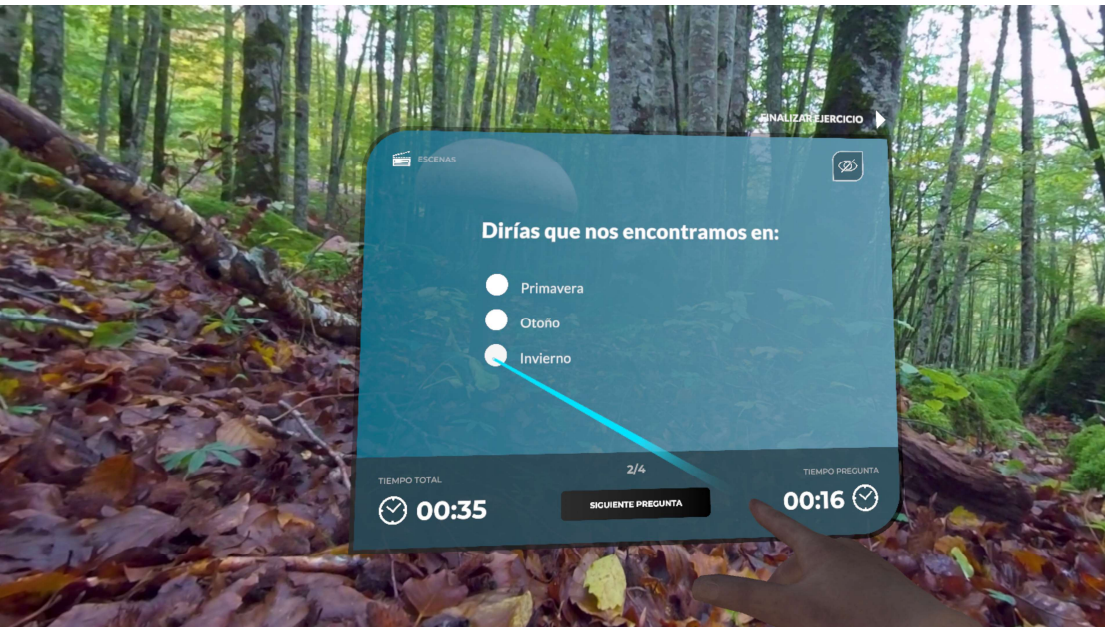
ASSIEFAR



# CONTENTCREATOR

Es un sistema único para la creación de contenido personalizado basado en imágenes 360°. Permite crear de forma rápida y sencilla:

1. **Tour virtuales:** ejercicios donde el usuario debe realizar un recorrido adquiriendo información por medio de puntos calientes con textos, imágenes y vídeos 2D.
2. **Ejercicios inmersivos:** a partir de los mismas imágenes 360° el software permite generar prácticas donde el usuario deberá responder preguntas tipo quizz o señalar puntos concretos en la espacio.



ContentCreator es un software multiplataforma que permite realizar las experiencias tanto en dispositivos VR como tablets Android. Además la aplicación de control ofrece al docente la posibilidad de determinar el contenido visionado dentro del aula en tiempo real. Este sistema permite controlar múltiples dispositivos a la vez y combinar las diferentes plataformas (gafas VR y tablets)



## Campos de aplicación

Este software permite: visitar lugares de difícil acceso, formar en espacios reales (PRL, procesos, etc), realizar visitas guiadas, etc... Interesante tanto para centros de formación y como empresas e instituciones.

## Personalización

Estamos especializados en el desarrollo de contenido inmersivo y ofrecemos el servicio de creación de contenido personalizado.



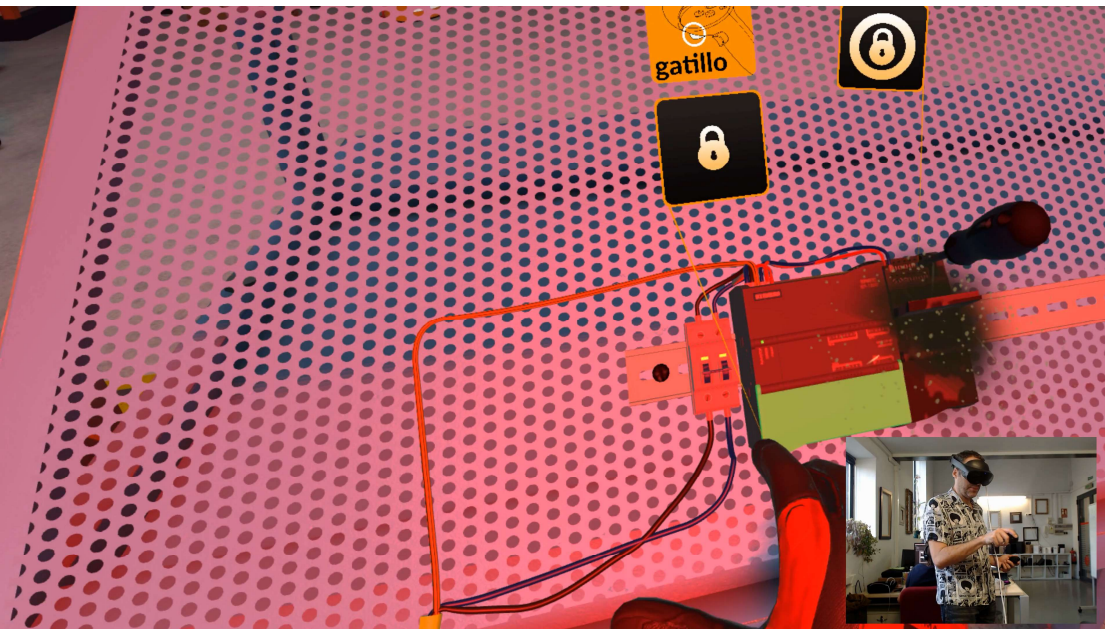
## SIMULADOR PLC

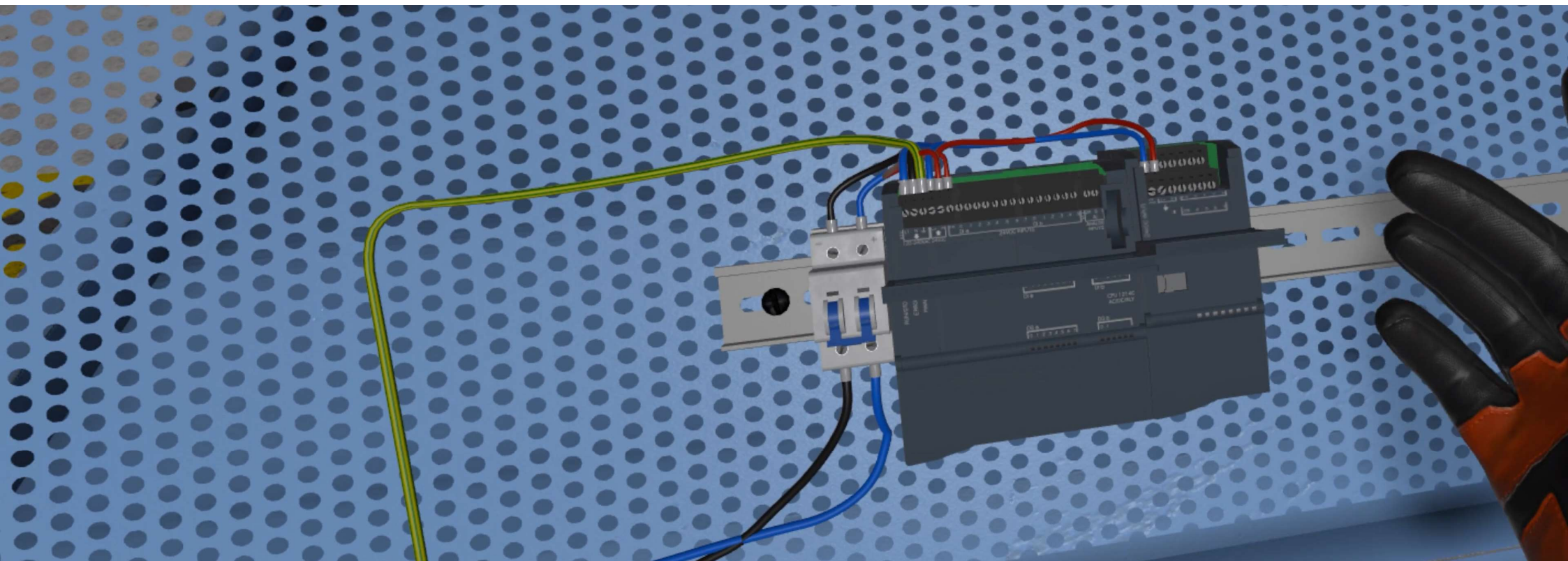
Nuestro simulador de PLCs está **compuesto por dos retos**: puesta en marcha del PLC y conexionado de entradas y salidas con más de 30 elementos; y conexionado completo de un motor.

El software cuenta con un sistema propio de **gestión de cables** que permite recrear su colocación. Además, todos los elementos de entradas y salidas se conectan en puntos **aleatorios** lo que evita que el usuario pueda memorizar las prácticas.

Con el fin de incentivar la responsabilidad en el trabajo, se realiza una **contabilidad monetaria** del desarrollo del proceso: tiempo dedicado, componentes utilizados y costes extra en el caso de rotura de componentes.

Para poder **analizar el trabajo realizado**, se guardan todos los datos relevantes asociados al trabajo realizado por el usuario: prácticas realizadas, número de intentos, tiempo empleado, control de que ha mirado las placas de características de motores, sensores, etc.





## Campos de aplicación

Automatización y Robótica Industrial, Instalaciones de Telecomunicaciones, Instalaciones Eléctricas y Automáticas, Energías Renovables, Instalaciones Frigoríficas y de Climatización, Mantenimiento Electromecánico, Mecanizado o Mecatrónica Industrial

## Personalización

Esta simulación se puede ampliar con sensores específicos o procesos personalizados, adaptándolo a las necesidades de cada entorno formativo.

# Próximamente

**No paramos de seguir creando contenido formativo.**

Aquí te presentamos los softwares que estarán disponibles en 2024. Si te parecen interesantes puedes apoyarnos en el desarrollo y conseguir ventajas únicas.

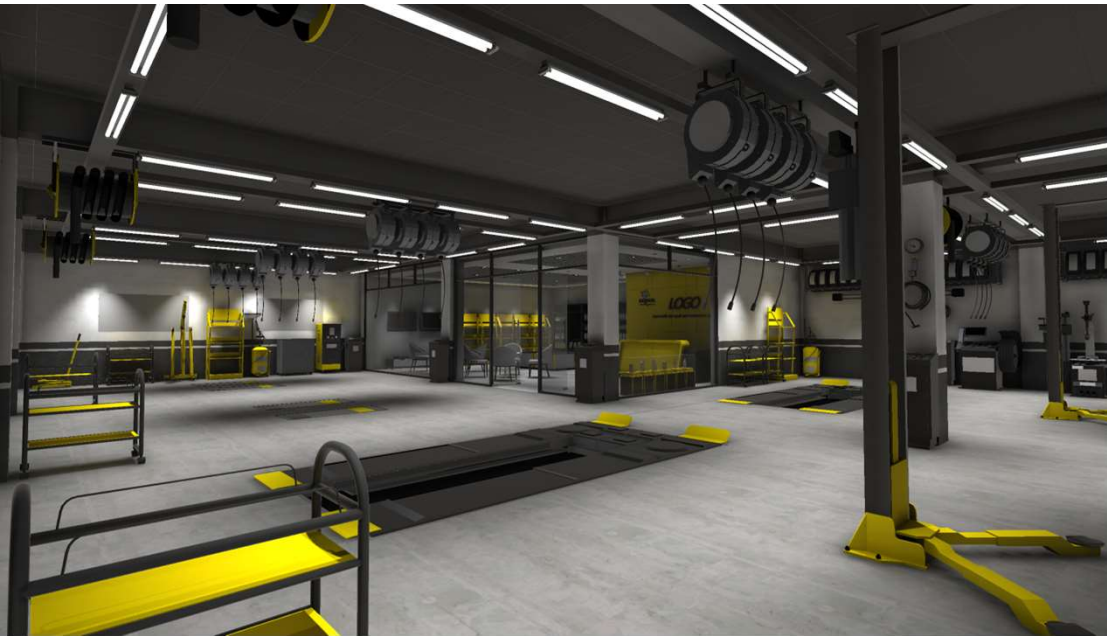
---

## SMARTMOVILITY

Proyecto transversal de realidad virtual para la formación y capacitación de los profesionales implicados en la movilidad eléctrica.

## AULAVIRTUAL

Estamos desarrollando el primer metaverso 100% formativo, un espacio colaborativo donde el docente y los estudiantes pueden trabajar en equipo.



## VIRTUALSMARTMOBILITY

La transición hacia una **movilidad sostenible es una necesidad** en la lucha contra el cambio climático y una exigencia de la Unión Europea. Para lograr que la transición ecológica sea un éxito, hay que poner el foco en la innovación tecnológica, pero también en la **formación del equipo humano** que va a liderarla: personal de taller, asistencia en carretera y equipos de rescate, reciclaje de baterías, instalación y mantenimiento de estaciones de recarga y seguridad y EPI's.

### Temáticas iniciales:

- Motor eléctrico: partes, componentes y conexiones.
- Nuevas actuaciones en el taller mecánico: preparación del espacio, procedimiento para la puesta fuera de tensión, EPIS, etc.
- Módulo baterías: partes, componentes, conexiones, mantenimiento, reparación y reciclaje.







## AULA VIRTUAL

El futuro del ámbito educativo romperá las barreras del centro físico para impartir formación en espacios virtuales colaborativos. El Aula Virtual busca adaptar la educación tradicional a los nuevos entornos digitales y ofrecer una nueva herramienta al profesorado que le permita realizar **clases a distancia** sin perder calidad docente.

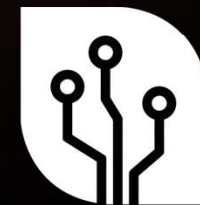
El Aula Virtual ofrece **funcionalidades únicas** como: lanzamiento de tests o píldoras formativas en tiempo real, grabación del audio, seguimiento del alumnado, interacciones básicas con elementos 3D, etc.



**NAUTILUS**  
DIGITAL EXPERIENCES

Más información:

Nuria Iso Soto  
[nuria@nautilus-vr.com](mailto:nuria@nautilus-vr.com)  
[www.nautilus-vr.com](http://www.nautilus-vr.com)



**TECHMAKERS®**  
Innovación Educativa