

“A contribuição da Engenharia de Produção para alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.”
Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil – 22 a 24 de Maio de 2024.

CRIAÇÃO DE UM AMBIENTE ORGANIZACIONAL ATRAVÉS DO GATHER TOWN PARA UM EVENTO DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO

Vitória Yane Silva Santos (UFCG-CDSA) *vitória512003yane@gmail.com*

Daniel Augusto De Moura Pereira (UFCG-CDSA) *danielmoura@ufcg.edu.br*

Bruno Pereira Diniz (UFCG-CDSA) *brunopereiradiniz046@gmail.com*

Guilherme Nascimento Araújo (UFCG-CDSA) *guilherme1803gui@gmail.com*

João Cavalcanti Neto (UFCG-CDSA) *joao.cavalcanti@estudante.ufcg.edu.br*

Jordan Matheus Barbosa Araújo (UFCG-CDSA) *jordan_barbosa517@hotmail.com*

Resumo

O surgimento da inovação organizacional no cenário atual evidencia a crescente integração da tecnologia no ambiente de negócios. No contexto do trabalho remoto, são necessárias otimizações para facilitar uma maior flexibilidade nas interações entre as equipes de trabalho. O foco está na aplicação de inovação organizacional na equipe de gestão do evento de engenharia de produção científica com o objetivo de melhorar modelos estruturais de trabalho remoto. A proposta inclui a integração de novas tecnologias, competências e práticas organizacionais para criar uma nova realidade no ambiente de trabalho home office, redefinindo responsabilidades e tarefas. Destaca-se a utilização da plataforma *Gather Town* como solução para criação de sedes virtuais que revoluciona a experiência de videoconferência e interação entre os membros da equipe, promovendo novas rotinas e padrões processuais para conclusão de cargas horárias de trabalho. A criação do ambiente virtual apresenta-se como uma tecnologia digital impulsionadora da transformação digital, buscando aumentar a eficiência por meio de recursos tecnológicos. O objetivo é melhorar a comunicação entre os colaboradores, aumentar a transparência nas decisões estratégicas e reduzir a insatisfação, proporcionando um ambiente saudável por meio de recursos tecnológicos. A criação deste ambiente evidencia a redução de custos associados à manutenção do espaço físico, eliminando deslocamentos e minimizando o ruído no ambiente de trabalho. Destacando que o trabalho remoto é mais eficiente para as empresas, agilizando as tarefas diárias e tornando o trabalho mais simples e menos estressante.

Palavras-Chaves: *Gather Town. Organização. Planejamento. Interatividade.*

1. Introdução

Analizando o cenário atual do modelo de ordenação estrutural das empresas, considerando as transformações tecnológicas que se fazem presentes na atualidade. A tecnologia está cada vez mais integrada no ambiente empresarial, a fim de promover mudanças significativas. Ao analisar empresas e organizações que trabalham de forma remota, observa-se que este modelo de trabalho pode ser otimizado para um ambiente que possua maior flexibilidade de interação entre seus membros de equipe.

Dessa forma, buscamos Aplicar a Inovação organizacional em uma equipe que faz parte do meio administrativo de um evento científico de engenharia de produção, a qual busca promover otimizações que visem a melhoria no modelo estrutural do local de trabalho. Podendo assim, agregar novas formas de competência e qualidade aos seus colaboradores, desenvolvendo por meio da mudança organizacional determinadas tecnologias, habilidades e práticas organizacionais para criar uma nova realidade no ambiente de trabalho home office, onde são produzidas novas formas de atribuição de responsabilidades e tarefas aos seus colaboradores dentro das áreas que compõe o setor administrativo. Dentro deste setor, surgem novos conceitos de estruturação de atividades, como a integração de diferentes atividades funcionais de forma mais saudável e interativa entre as equipes de trabalho.

É necessário que a estrutura organizacional possua diretrizes voltadas sempre ao objetivo de estabelecer um plano de mudança em sua gestão organizacional a fim de criar projetos que possuam a capacidade de modificar e adaptar-se aos novos cenários tecnológicos e as mudanças da sociedade contemporânea.

Vale salientar que inúmeras vezes o ambiente de trabalho, assim como os indivíduos que fazem parte dele, tornam-se pilares para criar um local de trabalho enfadonho, insatisfatório e prejudicial. Vendo desse ponto, para modernizar o local de trabalho e a atmosfera corporativa utilizamos a criação de uma Sede virtual para equipes utilizando a plataforma *Gather Town*, visando revolucionar a vivência tradicional das reuniões de videoconferência, da área de trabalho e as interações interpessoais entre os membros de equipe. Organizando uma nova rotina de trabalho e um novo modelo de procedimentos para executar sua forma de cumprir a carga horaria de trabalho.

A criação da sede virtual por meio da plataforma *Gather Town* torna-se uma tecnologia digital que promove a transformação digital. A qual visa o desenvolvimento de melhorias para aprimorar a eficiência através dos recursos tecnológicos que levam a implementação de serviços

em áreas de TI. O objetivo é melhorar a comunicação entre os colaboradores, aumentar a transparência nas decisões estratégicas e reduzir a insatisfação, proporcionando um ambiente saudável por meio de recursos tecnológicos.

2. Referencial Teórico

2.1. Inovação Organizacional

Inovação organizacional é a alteração dos meios organizacionais de gerenciamento comercial, no modelo estrutural de local de trabalho e no meio corporativo de uma empresa, que visa o mercado de trabalho, e suas relações externas à parceiros e clientes. Afim, de promover uma otimização de forma gradativa (Ocde, 1997).

Para Amorim (2005, p. 27), este tipo de inovação “refere-se a novas formas de organizar ou gerir uma empresa, que se refletem em Agregando valor à empresa e aos seus colaboradores.” As inovações organizacionais podem ser diferenciadas de outras mudanças que ocorrem nas organizações porque envolvem a implementação de métodos organizacionais que não foram previamente colocados em prática e são resultados de estratégias adotadas pelos gestores organizacionais (Ocde, 1997).

A inovação organizacional na prática empresarial é a implementação de métodos organizacionais que visam organizar rotinas e procedimentos para a execução do trabalho. Isto pode incluir, por exemplo, novas práticas de partilha de aprendizagem e conhecimento. Na organização do local de trabalho, são criadas novas formas de atribuição de tarefas e responsabilidades dentro das unidades organizacionais. Dentro deste setor, surgem novos conceitos de estruturação de atividades, como a integração de diferentes atividades empresariais (Ocde, 1997).

2.2. Estrutura Organizacional

A estrutura organizacional é uma importante ferramenta para o desenvolvimento e refinamento do desenho organizacional empresarial, devendo estar aliada aos objetivos e estratégias formulados pela organização, ou seja, é uma ferramenta para o alcance de objetivos e estratégias. Além de estabelecer limites e responsabilidades, o organograma também define

cargos, influência e escopo dos funcionários e colaboração nos processos administrativos (Seiffert; Costa, 2007).

A estrutura organizacional deve ser desenhada de acordo com os objetivos e estratégias estabelecidas, ou seja, a estrutura organizacional é a ferramenta básica para atingir a situação desejada da empresa (Oliveira, 2010).

Qualquer mudança na estrutura organizacional resultará em mudanças nas percepções dos processos e dos responsáveis por executá-los. As pessoas veem as mudanças nos ambientes organizacionais com incerteza e desconfiança, e isso muitas vezes gera desconfiança futura, o que pode levá-las ao fracasso (Junqueira, 2022).

2.3. Gather Town

Gather Town é uma plataforma gamificada de videoconferência que revoluciona a experiência tradicional de videoconferência estática para alunos de idiomas. Ele fornece aos usuários um mapa 2D com recursos de jogo baseados em avatar, utilizando funcionalidade de videoconferência baseada em proximidade que aprimora o envolvimento on-line dos alunos e promove interação que se assemelha às condições da vida real (Zhao, 2022).

Gather Town é uma ferramenta de convivência que permite aos usuários conversar com outros participantes da conferência em grupos ou em particular durante a conferência, principalmente durante os intervalos. Ele é acessado por um navegador da web (recomenda-se o Chrome) que não requer instalação ou registro. Quando os usuários vão para Gather Town, eles devem primeiro inserir o nome de usuário e escolher um avatar antes de começar (Fitria, 2021).

Gather Town é um aplicativo online que pode ser usado para tornar as reuniões online mais divertidas e interessantes. O próprio Gather Town pode ser usado gratuitamente e pode ser personalizado gratuitamente, infelizmente, este aplicativo só pode acomodar 25 pessoas, e para o resto haverá um preço a pagar para usá-lo.

2.4. Transformação Digital

A transformação digital pode ser considerada uma aplicação da tecnologia digital em toda a organização. Sem contar com qualquer área que a represente. A tecnologia digital é uma das diversas formas de desenvolvimento tecnológico que permitem a criação de valor na indústria. Além disso, as tecnologias de big data, internet das coisas e computação em nuvem são aliadas

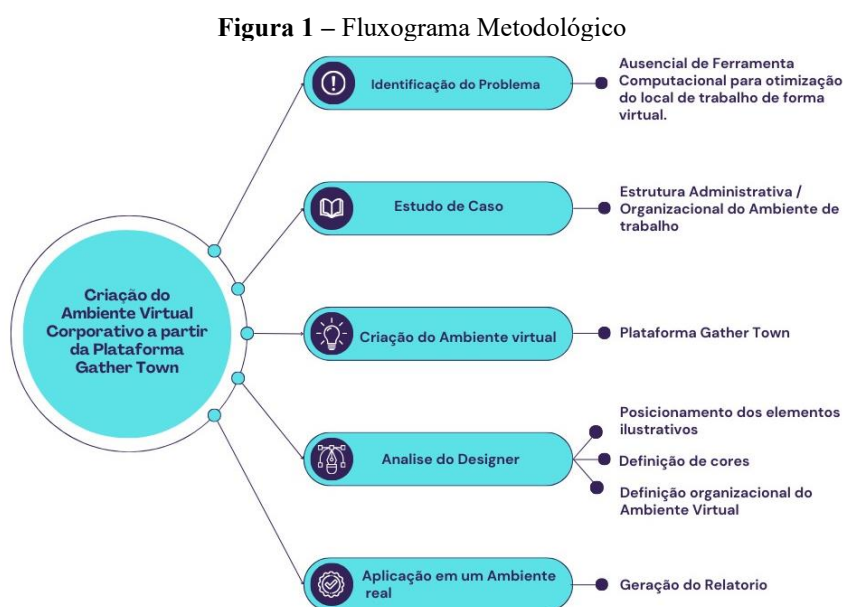
dos humanos nas fábricas inteligentes, uma vez que atuam de forma complementar, uma vez que, sem os sistemas de assistência, softwares e ferramentas automatizadas, não seria possível operar sistemas complexos e aprimorar a velocidade (Drogseth, 2015).

A transformação digital visa melhorar a eficiência organizacional ou empresarial através do investimento em recursos tecnológicos e serviços de TI. Seu desenvolvimento pode levar a um maior desempenho em áreas afins e, em última análise, refletir nos resultados alcançados por toda a empresa (Drogseth, 2015).

Projetos que abordam a formação de funcionários em transformação digital são caracterizados por alta complexidade social, estruturas rigorosas e processos vagos, e precisam ser abordados em temas de alta tecnologia e intimamente relacionados a toda a sociedade. Portanto, a implementação e governança da implementação de esses projetos é um desafio considerável (Hoberg et al. 2015).

3. Metodologia

Este artigo enquadra-se no campo de pesquisa qualitativa de caráter exploratório. caracterizando-se como um Estudo de caso, que transcreve situações reais, em que ocorrem fenômenos que se misturam ao cotidiano e que nem sempre são de fácil percepção (Alyrio, 2009). Esta pesquisa de caso foi desenvolvida através do estudo de caso. Observa-se a partir da Figura 1, a qual demonstra o Fluxograma metodológico desta pesquisa.



Fonte: Autores (2024)

Os dados desta pesquisa foram coletados por meio de uma observação detalhada do ambiente de trabalho da qual a equipe de membros de um evento de engenharia de produção está inserida. Por intermédio de autoavaliações foi possível determinar e identificar o problema, sendo assim, iniciando a primeira etapa do desenvolvimento da pesquisa. Dessa forma, compreende-se a falta da implementação de inovação organizacional, sendo assim, ausência de uma ferramenta computacional para otimização dos processos de mudança organizacional.

Em seguida, é realizado o estudo de caso que tem a proposta de avaliar e buscar soluções plausíveis para os problemas encontrados. Assim, dando início a terceira etapa do processo, sendo está a realização da criação da sede virtual através da plataforma *Gather town*. Através desta plataforma é possível criar um espaço virtual dos qual os usuários terão acesso para movimentar-se livremente pelo mesmo.

Simultaneamente, inicia a quarta etapa do processo, onde é definida a estrutura organizacional do ambiente virtual, do mesmo modo, as cores e a criação dos elementos ilustrativos presente no cenário.

E por fim, a última etapa demonstra a aplicação em um ambiente real a qual, os membros da equipe do evento de engenharia de produção, testam a ferramenta computacional e a nova rotina de trabalho inserida em um novo espaço de trabalho que usa a tecnologia implementada em vídeo games interativos de realidade virtual.

4. Resultados e Discussão

4.1. Descrição do Problema

Debate-se bastante, acerca dos problemas encontrados no ambiente de trabalho das empresas e organizações. Assertivamente, esses problemas implicam em inúmeras situações que podem produzir insatisfação por parte dos colaboradores, assim como, evidenciar uma atmosfera negativa no local de trabalho. Desse modo, contempla-se que essas situações ocasionam a diminuição da credibilidade e confiança nas relações internas e externas na área de trabalho.

Deste modo, verificou-se a origem dos problemas que afetaram a equipe a qual faz parte do meio administrativo de um evento científico de engenharia de produção. Assim, é perceptível que quando não se possui um ambiente de trabalho favorável, este contribui para a falta de

engajamento por parte dos membros da equipe, do mesmo modo, a insatisfação em permanecer no trabalho. Pois, os colaboradores não possuem contentamento em realizar suas funções. Uma vez que, esse descontentamento pode afetar diretamente nos resultados de suas atividades de forma insatisfatória com a cultura de gerenciamento do evento científico de engenharia de produção. Se suas atividades não correspondem com o nível de satisfação que deve ser alcançado através de bons resultados, a equipe caracteriza o colaborador, sendo inapto a realizar a função que lhe foi designada, por conseguinte a falta de competência do mesmo.

Atmosfera Empresarial é um dos problemas mais encontrados dentro das empresas, pois, sem uma atmosfera de trabalho satisfatória entre os seus membros de equipe não há uma boa inter-relação pessoal entre seus colaboradores. Por conseguinte, maiores problemas para a equipe como efeito da má administração. A falta de transparência na tomada de decisão, torna-se um dos principais impasses para a gerenciamento administrativo, pois, o equívoco de não consultar os membros de equipe para juntos expor suas idealizações e assim aprimorar a melhor decisão plausível, para determinar metas e objetivos dos quais desejam cumprir, torna-se uma problemática. Logo, não podendo definir de forma lógica do que quer e onde, quer chegar.

Em virtude disto, torna-se inapta a adaptar-se às necessidades de seus membros de equipe, visto que a inflexibilidade para qualquer meio corporativo acarreta insatisfação com o mesmo. Outro problema comum no ambiente de trabalho é a climatização, riscos de acidentes, ruídos e carga horária excessiva, as quais podem gerar doenças e afastamento do trabalho.

4.2. Criação do Ambiente Virtual

Com o propósito de aplicar a inovação organizacional em um evento científico de Engenharia de Produção, realizou-se a criação do ambiente virtual 2D desenvolvido dentro da plataforma *Gather Town*, está plataforma simula uma tecnologia utilizada em vídeo games, promovendo o trabalho home office. Com a criação do espaço virtual é possível realizar uma otimização estrutural na rotina e no layout do local tradicional de trabalho, visando proporcionar a modernização do ambiente de trabalho e como são conduzidas as reuniões por videoconferência. Uma das vantagens é a integração de áudio espacial que é um diferencial importante, recriando a ideia de proximidade física ajustando o volume com base na distância entre os avatares dos membros do time. Isto torna as conversas mais intuitivas e realistas, evita a duplicação de voz e melhora a compreensão durante as discussões em grupo. Assim como, explorar novos modelos de interações entre os membros de equipe, e os demais colaboradores.

A criação da sede virtual tem o propósito de simular um espaço com um layout corporativo mais atrativo para que os colaboradores possam realizar as atividades e funções de forma mais confortável. Além de trazer uma nova tecnologia digital, onde cada colaborador poderá criar seu próprio avatar e fazer personalizações particulares em sua sala reservada. A contribuição para construir um escritório, do qual todos podem idealizar conforme sua personificação pessoal, fazendo com que cada um dos colaboradores se sinta parte de um todo, propicia um onboarding de novos membros que ingressem na equipe.

4.2.1. Espaço de Administração

Este ambiente virtual foi criado com o intuito de simular o espaço de gerenciamento administrativo de uma empresa, produzindo uma gamificação de rotina, o que permite que os profissionais tenham a sensação de fazer parte de uma realidade nova e distinta. O designer gráfico beneficia o encontro de todos os membros de equipe, sendo possível criar reuniões particulares entre 2 colaboradores ao aproximar-se de seu colega de equipe, como mostra a Figura 2.

Figura 2 – Espaço Administrativo

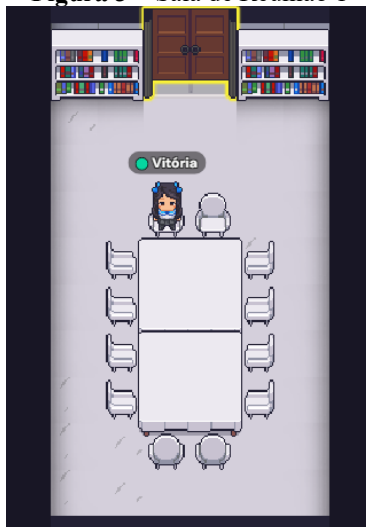


Fonte: Autores (2024)

4.2.2. Sala de Reunião com Membros da Equipe

Subsequentemente, a idealização deste espaço está designada para reuniões com todos os membros de equipe, apresentado na Figura 3. É de fundamental importância o entrosamento do time, para contribuir com transparência nas tomadas de decisões e planejamentos estratégicos.

Figura 3 – Sala de Reunião 1



Fonte: Autores (2024)

4.2.3. Sala de Reuniões com Patrocinadores e Palestrantes

Seguindo a mesma linha de pensamento da Figura 4, este espaço foi designado para reuniões com os palestrantes e patrocinadores que desejam viabilizar contribuições para o evento de engenharia de produção e assim tomar decisões de como forma a parceria.

Figura 4 – Sala de Reunião 2

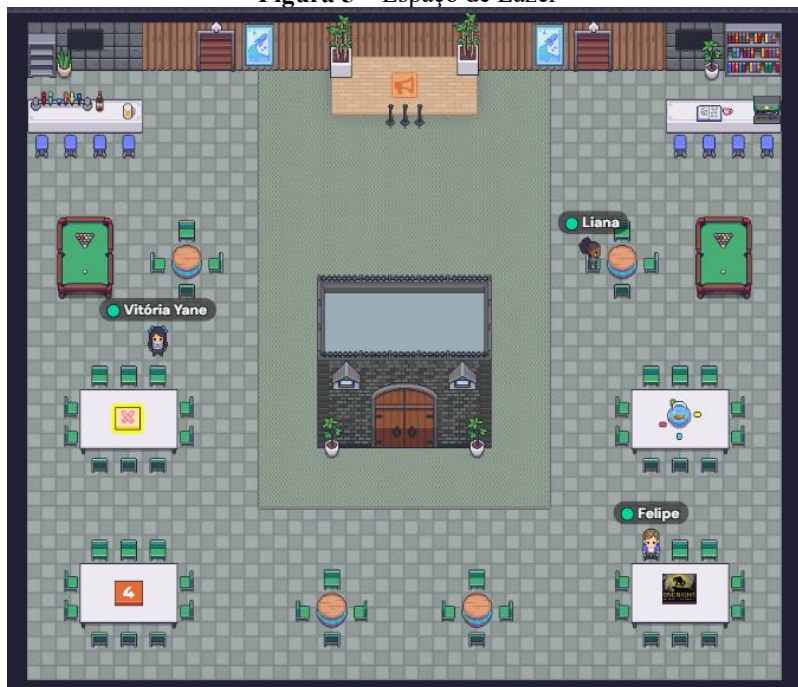


Fonte: Autores (2024)

4.4. Ambiente de Laser

Com a finalidade de mudar a rotina de trabalho nos intervalos da carga horária de trabalho, o designer deste espaço foi pensado em como os membros de equipe podem desfrutar de jogos para passar o tempo e fazer uma pausa em seu horário de lazer.

Figura 5 – Espaço de Lazer



Fonte: Autores (2024)

4.5. Recepção

Ademias, a projeção deste espaço tem a finalidade de prover a recepção de entrada da sede virtual. Assim como recepcionar a entrada de novos membros de equipe, assim como aos demais colaboradores que entrarem no ambiente virtual, como mostra a Figura 6.

Figura 6 – Sala de Recepção



Fonte: Autores (2024)

5. Considerações Finais

Em síntese, conclui-se que o Ambiente virtual tem a finalidade de promover o desenvolvimento da produtividade, aumentando a eficiência dos membros de equipe para com suas funções. Tornando o dia a dia mais motivador, interessante e dinâmico, esta nova área de trabalho busca aperfeiçoar a fluidez da comunicação entre os colaboradores, com a intenção de incrementar transparência nas decisões e planejamentos estratégicos. Para diminuir a insatisfação, ampliar a flexibilidade de atividades, funções e responsabilidades atribuídas aos membros da equipe, bem como proporcionar uma atmosfera saudável, através dos recursos tecnológicos.

Portanto, a criação do ambiente virtual destacar a redução dos custos de manutenção do espaço utilizado presencialmente funcionando e o trajeto que seria percorrido pelo colaborador até o local. Além de atenuar os efeitos dos ruídos sonoros que percorrem o espaço de trabalho e a diminuição dos riscos e acidentes que o colaborador pode sofrer trabalhando de forma presencial.

Nesse sentido, vale frisar que o desempenho de trabalhar de forma home office é mais eficiente para determinadas empresa ou organizações que podem transformar sua rotina de trabalho em algo mais simples e menos desgastante.

REFERÊNCIAS

ALYRIO, Rovigati Danilo. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Administração**. Volume único. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2009.

BELLETTINI, Pedro Lucas Santos. **A transformação digital e seus reflexos na percepção de colaboradores de uma empresa de TI localizada no Vale do Rio dos Sinos**. 2017.

DROGSETH, Dennis. **Digital and IT transformation: a global view of trends and requirements**. Enterprise Management Associates (EMA), 2015.

FITRIA, Tira Nur. Creating Sensation of Learning in Classroom: using 'Gather Town' Platform Video Game-Style for Virtual Classroom. **Education and Human Development Journal**, v. 6, n. 2, p. 30-43, 2021.

FLORÊNCIO, Romênia Cabral. **Radar da inovação: uma análise do grau de inovação organizacional em indústrias de cerâmica da cidade de Assú/RN**. 2019.

GATHER TOWN. Disponível em: <https://pt-br.gather.town/>. Acesso em: 18 fev. 2024.

HOBERG et al. **Skills for Digital Transformation**. Initiative for Digital Transformation (IDT), 2015.

JUNQUEIRA, ROVENA DA MATA. **PROJETO DE PESQUISA TCC MONOGRÁFICO**. 2022.

OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. **Sistemas, organização & métodos: uma abordagem gerencial**. 19. ed. São Paulo: Atlas, 2010.



XII SIMPÓSIO DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO

“A contribuição da Engenharia de Produção para alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.”

Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil – 24 a 26 de Maio de 2024.

OCDE - Organização para Cooperação Econômica e Desenvolvimento. **Manual de Oslo: diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação**. 3. ed. Brasília: FINEP, 1997. Disponível em: <<https://www.finep.gov.br/images/apoio-e-financiamento/manualoslo.pdf>>.

SEIFFERT, Peter Quadros; COSTA, João Alípio da Silva. **Estruturação organizacional: planejando e implantando uma nova estrutura**. São Paulo: Atlas, 2007.

ZHAO, X. E MCCLURE, CD (2022). **Gather.Town: uma ferramenta de gamificação para promover o envolvimento e estabelecer comunidades de aprendizagem on-line para alunos de idiomas**. *Diário RELC*, 0 (0). <https://doi.org/10.1177/00336882221097216>.