

Actividades clave de los empleados

8vo punto: Actividades clave de los empleados/programadores:

1. Desarrollo y mantenimiento del software y las experiencias virtuales:

- **Descripción:** Los programadores y desarrolladores serán responsables de crear, personalizar y mantener el software y las experiencias virtuales. Esto incluye diseñar entornos interactivos y actividades que se adapten a los intereses de los usuarios, así como asegurarse de que las experiencias sean accesibles y fáciles de usar.
- **Actividad clave:** Programación y diseño de actividades virtuales interactivas, mantenimiento de la plataforma de realidad virtual, y actualización continua del contenido.

2. Gestión de la infraestructura tecnológica:

- **Descripción:** El equipo técnico debe garantizar que toda la infraestructura tecnológica (servidores, cascos de realidad virtual, redes, etc.) esté en óptimas condiciones de funcionamiento. Esto incluye la configuración, monitoreo y mantenimiento de los sistemas.
- **Actividad clave:** Monitoreo del rendimiento de la red y los servidores, gestión de la seguridad cibernética, soporte técnico para resolver incidencias, y mantenimiento preventivo y correctivo de los dispositivos.

3. Atención al cliente y acompañamiento en las sesiones:

- **Descripción:** Los empleados que trabajen directamente con los usuarios (en el centro o a distancia) deben guiarles durante las sesiones de realidad virtual, asegurándose de que se sientan cómodos, seguros y atendidos. También deberán proporcionar apoyo técnico básico.
- **Actividad clave:** Asistencia directa a los usuarios, acompañamiento durante las experiencias, resolución de problemas sencillos, y seguimiento post-sesión para evaluar la satisfacción.

4. Desarrollo de estrategias de marketing y promoción:

- **Descripción:** El equipo de marketing debe crear campañas para dar a conocer el servicio, especialmente entre residencias, centros de día y asociaciones comunitarias. Esto incluye estrategias de publicidad online, contacto directo con organizaciones y promoción en eventos relacionados con el bienestar social.
- **Actividad clave:** Creación y gestión de campañas de marketing, coordinación de presentaciones del servicio a organizaciones clave, y relaciones públicas para generar nuevas colaboraciones.

5. **Gestión de relaciones con clientes:**

- **Descripción:** Además de la atención al cliente en las sesiones, los empleados deben establecer relaciones duraderas con los usuarios mediante la recolección de feedback, la organización de eventos y la creación de una comunidad.
- **Actividad clave:** Interacción continua con los usuarios para recibir retroalimentación, organización de eventos grupales, y creación de un ambiente social y acogedor dentro de la plataforma y los centros.

6. **Evaluación y mejoras continuas:**

- **Descripción:** El equipo debe estar involucrado en la evaluación constante del servicio. Esto incluye el análisis de las encuestas de satisfacción de los usuarios, identificación de áreas de mejora y la implementación de soluciones para optimizar las experiencias.
- **Actividad clave:** Análisis de datos de satisfacción, gestión de mejoras en la plataforma y en las experiencias de usuario, y adaptación continua a las necesidades del público.

Actividades clave de los clientes en los centros:

1. **Participación en las sesiones de realidad virtual:**

- **Descripción:** Los usuarios son los principales beneficiarios de las experiencias virtuales. Su participación activa en las sesiones y actividades es crucial para el éxito del servicio.
- **Actividad clave:** Asistencia a las sesiones programadas de realidad virtual, interacción dentro de las experiencias virtuales (juegos, actividades sociales), y participación en actividades conjuntas para fomentar relaciones sociales.

2. **Socialización y construcción de relaciones:**

- **Descripción:** La interacción social es un aspecto clave del servicio. Los usuarios deben aprovechar las oportunidades para conocer a otros participantes y formar nuevas amistades durante las experiencias virtuales y los eventos grupales.
- **Actividad clave:** Conectar y comunicarse con otros usuarios dentro de la plataforma de realidad virtual, participar en actividades grupales, y compartir intereses y aficiones en un entorno social.

3. Proveer información personalizada sobre intereses:

- **Descripción:** Para crear experiencias personalizadas y significativas, los usuarios deben compartir sus intereses, pasatiempos, gustos y preferencias en entrevistas iniciales o formularios.
- **Actividad clave:** Completar entrevistas o cuestionarios sobre intereses personales, aficiones y deseos de actividades para adaptar las experiencias virtuales a sus preferencias.

4. Retroalimentación y participación en encuestas de satisfacción:

- **Descripción:** Para mejorar continuamente el servicio, es crucial que los usuarios proporcionen su opinión sobre la calidad de las experiencias virtuales, la atención recibida, y cualquier aspecto a mejorar.
- **Actividad clave:** Completar encuestas de satisfacción, compartir comentarios sobre las experiencias virtuales y sugerir mejoras para futuras actividades.

5. Asistencia a eventos y actividades grupales:

- **Descripción:** Los eventos presenciales o virtuales, como talleres, fiestas o reuniones temáticas, proporcionan a los usuarios una forma adicional de socializar y divertirse.
- **Actividad clave:** Participar en eventos temáticos, juegos grupales y sesiones especiales que promuevan la interacción social y el bienestar emocional.

6. Participación activa en la comunidad:

- **Descripción:** Además de interactuar con otros usuarios durante las actividades, los clientes también pueden contribuir activamente a la creación de una comunidad, apoyándose mutuamente.

- **Actividad clave:** Interactuar en foros de discusión, grupos de apoyo o sesiones de socialización para fomentar un ambiente de pertenencia y apoyo mutuo.