



## Las reuniones en Second Life convierten a la élite tecnológica de IBM en partidaria del mundo virtual



**“En la reunión de Second Life se podía hacer lo mismo que en un congreso tradicional (y muchas otras cosas) por una quinta parte del precio y sin un solo caso de jet lag”.**  
 – *Joanne Martin, presidenta de la Academia de Tecnología de IBM*

### Resumen:

**Por una quinta parte de precio y sin jet lag**

La Academia de Tecnología de IBM lleva mucho tiempo a la vanguardia de la investigación y exploración de tecnologías emergentes. A finales de 2008, la empresa celebró un congreso sobre mundos virtuales y, posteriormente, una reunión anual que alojó en un entorno seguro de Second Life, con una sala de conferencias diseñada especialmente por IBM para ponencias principales, sesiones temáticas, un Green Data Center simulado, una biblioteca y diversos espacios para reuniones. Los más de doscientos participantes, tuvieron la posibilidad de asistir antes del congreso a un curso de preparación sobre los aspectos básicos de Second Life, para que no tuvieran dificultades en comunicarse y desplazarse dentro del entorno. IBM calcula que el beneficio de la inversión en el congreso sobre mundos virtuales ascendió a unos 320.000 dólares estadounidenses, y que la reunión anual tuvo un resultado espléndido por sólo un quinto del precio que habría tenido el mismo acto en el mundo real. Muchos empleados de IBM se volvieron partidarios del mundo virtual, lo que prepara el terreno para multitud de congresos y actos internos que se celebrarán dentro de este espacio en un futuro.

**“IBM lleva ya dos años invirtiendo sumas considerables en los mundos virtuales. [...] Ya es hora de dar el paso de la investigación a la realidad”.**

– *Karen Keeter, directora de marketing de IBM*



### Los mundos virtuales despiertan el interés de la Academia de Tecnología de IBM

IBM ha seleccionado un grupo de 330 expertos técnicos en innovación y autoridades en la materia (elegidos entre más de 200.000 empleados técnicos de todo el mundo) para for-



**“Muchos participantes habrían tenido dificultades para pedir permiso en el trabajo y asistir al acto real”.**

– Neil Katz, “ingeniero distinguido” de IBM, miembro de la Academia de Tecnología

mar parte de la prestigiosa Academia de Tecnología de IBM. Los miembros de la academia son los responsables de impulsar el liderazgo de IBM en tecnología: identifican los avances técnicos y oportunidades y se esfuerzan por aprovecharlos, mejoran la base tecnológica de IBM y desarrollan la comunidad técnica de IBM.

La academia estudia continuamente las tendencias tecnológicas emergentes, por lo que hace mucho que los mundos virtuales habían aparecido en su pantalla de radar. Sin embargo, a finales de 2007, para varios de los miembros del grupo ya era evidente que no estábamos ante un simple entorno de juegos interesante o una herramienta de redes sociales, sino que los entornos virtuales podían llegar a cambiar la forma de hacer negocios en todo el mundo y que valía la pena explorarlos a fondo.

En vista de todo esto, Neil Katz (miembro de la Academia de Tecnología e “ingeniero distinguido” de IBM) recomendó dedicar un congreso completo de la academia a los mundos virtuales. Irving Wladawsky-Berger, vicepresidente emérito de la Academia de Tecnología, se mostró totalmente de acuerdo y concibió una idea incluso mejor. ¿Por qué no celebrar un congreso sobre los mundos virtuales en un mundo virtual? Larry O’Connell, director de Technical Advisor Project Office y codirector de la conferencia con Katz, también dio su beneplácito y la idea empezó a tomar forma. Pocos meses más tarde, se aprobó un congreso en el mundo virtual que tendría lugar en octubre de 2008 y se alojaría en un entorno seguro de Second Life creado por Linden Lab.

### Los preparativos de IBM para su primer congreso en un mundo virtual

En una fase temprana del proyecto, Neil Katz había creado un equipo central de personas de diversos departamentos de IBM que se responsabilizó de la planificación, la programación y el diseño del congreso sobre los mundos virtuales. Craig Becker (arquitecto global de Digital Convergence EBO de IBM y residente experimentado de Second Life) se presentó voluntario para formar parte de este equipo y responsabilizarse de la función de arquitecto jefe y director de diseño del proyecto. Becker trabajó con Linden Lab durante varios meses en la creación de 16 regiones en Second Life protegidas por el servidor de seguridad



empresarial de IBM. La colaboración incluyó, además, la creación de un espacio seguro para los asistentes al congreso que, no obstante, les diese libertad para acceder a IBM y otras islas del entorno público de Second Life. Becker, con la ayuda de un equipo de creadores y diseñadores voluntarios, creó también las instalaciones del congreso: una explanada de recepción, un área de picnic, tres cines, varios jardines, una biblioteca de apoyo, un Green Data Center y espacios para reuniones, así como un paisaje desértico y extravagante con plantas resplandecientes.

Mientras Becker y su equipo trabajaban con ahínco en la creación del espacio, Karen Keeter, directora de marketing y



**“Nos sentíamos como si hubiéramos estado en una reunión presencial, relacionándonos y recabando información práctica”.**

– Craig Becker, arquitecto global de IBM Digital Convergence

miembro del equipo central del congreso, reunió otro grupo de voluntarios de la Comunidad de Universos Virtuales (VUC) de IBM (un grupo informal integrado aproximadamente por 6.100 miembros) para ayudar a gestionar el acto y colaborar en la formación de los nuevos usuarios de Second Life. Las sesiones de formación incluían aspectos básicos como la forma de registrarse en Second Life y cómo activar la voz, usar el visor y navegar en el entorno virtual. El objetivo era conseguir que todos se sintieran cómodos en el



espacio del congreso y con sus avatares antes de que empezara el acto.

### La celebración del congreso

El 21 de octubre de 2008, cuando llegó por fin el gran día, todo discurrió según lo esperado: el centro estaba lleno, los voluntarios ocupaban sus puestos y los ponentes y participantes estaban listos. En los tres días que duró el congreso de mundos virtuales de la Academia de Tecnología participaron más de 200 miembros de todo el mundo que asistieron a 3 conferencias principales y 37 sesiones temáticas. Las sesiones fueron seleccionadas entre más de 65 propuestas por un panel de miembros de la Academia encabezado por Boas Betzler, arquitecto de mundos virtuales, miembro sénior del personal técnico (STSM) de IBM y miembro de la Academia de Tecnología. Para facilitar la búsqueda de sesiones a los asistentes, los integrantes del VUC de IBM se encargaban de recibir a los recién llegados y hacían las veces de conserjes del congreso. También se prepararon quios-



**“Poder mantener una conversación tan distendida en un grupo tan grande fue increíble”.**

– Joanne Martin, presidenta de la Academia de Tecnología de IBM

cos en la explanada de recepción, donde los participantes podían teletransportarse directamente a una sesión de su interés con tan sólo hacer clic en ella.

Muchas de las sesiones temáticas eran más que ponencias normales y corrientes. El espacio fue diseñado expresamente para que los ponentes adoptasen posturas más creativas e interactivas, sacando el máximo partido de las características de los mundos virtuales. Por ejemplo, se hici-

inicial ascendió a unos 80.000 dólares estadounidenses, e IBM calcula que ahorró unos 250.000 dólares en gastos de viaje y alquiler de la sede, y más de 150.000 dólares en ganancias de productividad (puesto que los participantes se encontraban frente a sus ordenadores y podían volver al trabajo inmediatamente). Todo ello suma un ahorro total de 320.000 dólares (en comparación con el gasto potencial que habría supuesto celebrar el acto en el mundo físico).



eron algunas presentaciones de diapositivas “ambulantes” en visores montados en los jardines, y uno de los ponentes utilizó un modelo tridimensional de un servidor para mostrar a los participantes con todo detalle cómo se realiza el mantenimiento. El Green Data Center virtual, donde se simula la tecnología verde de IBM, también tuvo muy buena acogida.

### Éxito real en un mundo virtual

Todos los organizadores y voluntarios estuvieron de acuerdo en que el congreso sobre mundos virtuales fue un éxito total que superó ampliamente sus previsiones. Los asistentes, por su parte, elogiaron el congreso con entusiasmo y disfrutaron al máximo de la experiencia. La inversión

Si bien estas cifras de rentabilidad de la inversión son impresionantes, una ventaja aún mayor es que la gente utilizó el espacio para establecer contactos y relacionarse. Las conferencias se prolongaban muchas veces, ya que los asistentes se quedaban conversando sobre sus temas de interés. Además, al final de cada día, se podían encontrar participantes reunidos en diversos lugares, siendo uno de los lugares más frecuentados el área de picnic, donde los asistentes conversaban mientras se tomaban cócteles virtuales. “Me gustó mucho que, al acabar, nos reuniéramos en el jardín de esculturas, donde pudimos escuchar las reflexiones de algunos DE sobre el congreso y hacia dónde nos llevaría la tecnología del futuro. La posi-



**“Todo es más difícil cuando sólo te ves una vez al año.[...] Ahora podremos conversar durante todo el año”.**

*– Joanne Martin, Presidenta, Academia de Tecnología de IBM*



bilidad de encontrarnos con los demás y compartir un espacio interesante nos hizo sentir que estábamos asistiendo a un acto que nada tenía que ver con las teleconferencias tradicionales”.

Los asistentes no sólo conocieron el potencial de los mundos virtuales y lo experimentaron por sí mismos, sino que, además, IBM consiguió ahorrar una suma de dinero enorme en gastos directos y sacó partido de otros beneficios más intangibles, como las relaciones entre los empleados y los nuevos contactos, que a veces pueden ser lo mejor de los congresos en el mundo físico.

### **¿Cancelar la próxima reunión general anual? Second Life al rescate**

Entre los asistentes al congreso sobre mundos virtuales se encontraba Joanne Martin, presidenta de la Academia de Tecnología de IBM, cuyo papel es

“transformar la academia, aumentar su actividad y conseguir una mayor participación”. Este mismo objetivo era, además, uno de los puntos más importantes del programa de la próxima reunión general anual de la academia, programada para el mes siguiente en Florida. No obstante, tras participar en el congreso sobre mundos virtuales, Martin y su equipo de dirección decidieron que no sería apropiado celebrar una reunión física con mucha gente y cancelaron la reunión general prevista, con sólo dos semanas de antelación. Sólo quedaba una cosa: crear un entorno alternativo capaz de simular la reunión anual de la academia.

Aunque Martin no había utilizado Second Life antes del congreso sobre mundos virtuales de octubre, se quedó tan impresionada que decidió celebrar parte de la reunión general anual en Second Life. Debido a la envergadura del acto (de tres días de duración), se creó un programa repleto de multitud de actividades:

- sesiones de aportación de ideas a la agenda técnica de IBM;
- sesiones para directivos;
- presentaciones “leídas” en las que los participantes comparten los resultados de sus investigaciones;
- sesiones para personas con intereses parecidos;
- sesiones de presentaciones informales, en las que los nuevos miembros de la academia se presentan y exponen su trabajo a otros participantes;



Dada la complejidad del programa, algunas partes del acto se emitieron a través de Internet y por videoconferencia, mientras que las 120 sesiones informales se alojaron en Second Life. Lo mejor es que muchos de los espacios creados para el congreso sobre mundos virtuales pudieron volver a utilizarse en otros proyectos. En este caso, la formación de los miembros de la asamblea que no habían asistido al congreso volvió a correr a cargo de empleados voluntarios que desempeñaron la función de conserjes durante el acto.

### Second Life se convierte en el centro neurálgico de la reunión general anual

Aunque se utilizaron otras tecnologías, Second Life se convirtió rápidamente en el punto de reunión habitual más frecuentado por los asistentes. Era normal ver participantes reunidos y estableciendo contactos en la recepción de la academia, incluso cuando estaban programadas sesiones informales. Karen Keeter resume así la experiencia: “Siempre que visitabas el congreso, a cualquier hora del día, había por lo menos diez o doce personas reunidas en la explanada”. Estas reuniones espontáneas hicieron pensar a Martin y Keeter

en la necesidad de programar oficialmente un tiempo para actividades sociales, como descansos para relacionarse o tomarse unos cócteles, igual que en los congresos tradicionales. En vista de las actividades sociales que se produjeron de forma espontánea durante los dos primeros días del congreso, programaron un acto de dos horas para relacionarse el último día en las mesas de picnic de la playa. Los miembros de la Academia de Tecnología se reunieron, bebieron cervezas virtuales y conversaron entre sí mientras otros tomaban lecciones de ala delta virtual o moto acuática: el final perfecto para un congreso sensacional.

### Un recorte de gastos que no podría ser más real

Todos estos aspectos intangibles son importantes, pero lo más revelador son las cifras que ilustran la rentabilidad de la inversión. En palabras de Martin: “Second Life nos ofreció la oportunidad de vivir intercambios técnicos y sociales muy positivos con los que conseguimos la mayoría de nuestros objetivos de colaboración. Todo esto, por aproximadamente un quinto del coste real y sin un solo caso de jet lag”.

**“La semana siguiente al congreso, veinte organizaciones diferentes habían solicitado permiso para organizar reuniones virtuales”.**

– Karen Keeter, directora de marketing de IB

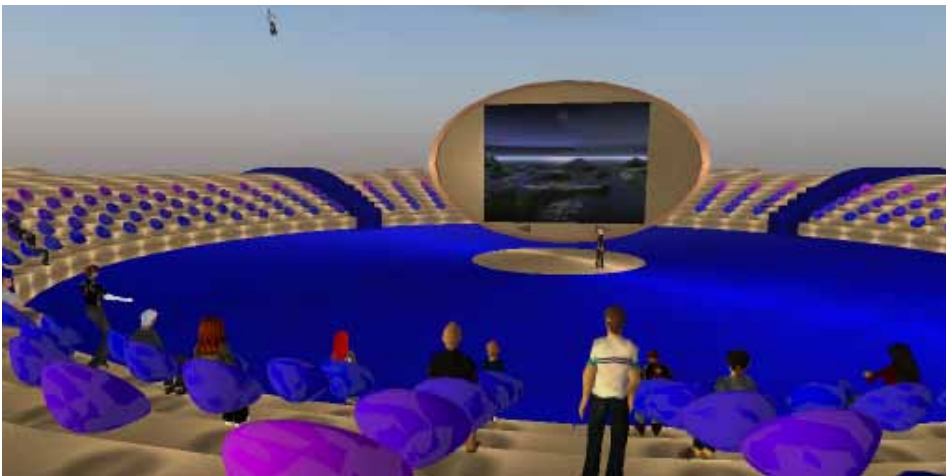


### Los organizadores y participantes del congreso descubren que los actos virtuales son “reales”

Cuando Joanne Martin habló recientemente sobre la razón de ser de una reunión virtual, recalcó la importancia de las conexiones y las relaciones (aspectos muy



relacionados con su papel de presidenta de la Academia de Tecnología). Second Life se ajusta perfectamente a su visión, como ilustran sus declaraciones: “Fue extraordinario. “¡Asombroso! Me sorprendió mucho porque me sentía realmente parte de esa existencia [virtual]; me enseñó el potencial de lo que puede llegar a suponer esta tecnología. La inmersión [en Second Life] me produjo un efecto psicológico bastante extraño pero atrayente, ya que



una parte de mí se sentía como si realmente estuviera presente físicamente. Podía verme a mí misma caminando y conversando con otras personas. Otros compañeros se acercaban a hablar conmigo. La reunión fue un auténtico descubrimiento”. Es más, el espacio parecía tan real que, unos días después del acto, Martin recibió una llamada telefónica de un miembro de la academia para preguntarle si podía usar el espacio de la reunión al final del día para relajarse en una hamaca.

Becker coincide con Martin con respecto a la sensación de “presencia” que se produce en los mundos virtuales y

añade: “A la mañana siguiente de las reuniones virtuales, cuando la gente se despertó y pensó en lo que había hecho el día anterior, no lo recordaba como una emisión a través de Internet o una teleconferencia. Nos sentíamos como si hubiéramos asistido a una reunión presencial, relacionándonos entre nosotros y recabando información práctica”.

No obstante, Katz reconoce que, al principio, algunos miembros de la academia eran escépticos declarados de Second Life. En una conversación con un compañero, éste le dijo: “No entiendo cómo esto [la tecnología de mundos virtuales] puede llegar a triunfar”. Katz le respondió: “Date cuenta, estamos manteniendo esta conversación en Second Life”. Su compañero calló un momento y luego dijo: “Es verdad, ya llevo aquí dos horas”. Katz señaló: “¿Lo ves? Esto demuestra que funciona. Así desarmamos los argumentos de los detractores más escépticos (que se convirtieron en críticos) y convertimos a los escépticos menos reacios en partidarios fieles”.

### IBM espera un futuro brillante en los mundos virtuales

Tras celebrar el congreso sobre mundos virtuales y la reunión general anual en Second Life, la Academia de Tecnología admite que los mundos virtuales tendrán una gran repercusión en su actividad empresarial, en IBM y en sus clientes. Y, como la mejor manera de aprender sobre los mundos virtuales consiste en utilizarlos, IBM se ha comprometido a hacerlo.



### Más información

Visite nuestro sitio web:

<http://work.secondlife.com/es-ES/>

Visite nuestra tienda de terrenos:

<http://secondlife.com/land/>

Visite nuestro blog:

<https://blogs.secondlife.com/community/workinginworld>

Síguenos en Twitter:

<http://twitter.com/workinginworld>

Correo electrónico: [business@](mailto:business@lindenlab.com)

[lindenlab.com](http://lindenlab.com)

### Acerca de Second Life y Linden Lab

Second Life es el mundo virtual tridimensional más importante del mundo, desarrollado y lanzado por Linden Lab en 2003. Sus usuarios, llamados “residentes”, pueden crear contenidos, relacionarse con otros, hacer negocios, trabajar en colaboración y enseñar. Con una próspera economía interior que alcanzó la cifra de 360 millones de dólares estadounidenses en operaciones realizadas entre usuarios en 2008 y una amplia base de usuarios donde hay espacio para todos (desde consumidores y educadores hasta investigadores médicos y grandes empresas), Second Life se ha convertido en uno de los centros de contenidos generados por los usuarios (UGC) más grandes del mundo.

Linden Lab, una sociedad privada y rentable fundada en 1999 por Philip Rosedale, presidente del Consejo de administración, y con sede en San Francisco, crea tecnologías inmersivas revolucionarias que cambian el modo en que las personas se comunican, se relacionan, aprenden y crean. La empresa está dirigida por su CEO Mark Kingdon y cuenta con más de 300 empleados en Estados Unidos, Europa y Asia.

### Linden Lab

945 Battery Street  
San Francisco, CA 94111  
EE.UU.

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Reservados todos los derechos Linden Lab, Second Life, Second Life Grid y los logotipos de Second Life y Linden Lab son marcas registradas de Linden Research, Inc.