



Intel reduziert Kosten und demonstriert Umweltbewusstsein mit einer Konferenz in der virtuellen Welt: die Immersive Workspaces™-Konferenz von Rivers Run Red in Second Life



„Für uns war die direkte Kommunikation wichtig. Mit Second Life konnten wir unseren Kunden direkt begegnen. Die Kosteneinsparung waren enorm.“

— Elaine Cook, Intel Events Manager



Zusammenfassung

„Für uns war die direkte Kommunikation wichtig“, so Elaine Cook. „Mit Second Life konnten wir unseren Kunden zwar nicht von Angesicht zu Angesicht begegnen, aber von Angesicht zu Computer. Die Kosten für die virtuelle Konferenz beliefen sich auf US\$ 35.000, während das Budget für das echte Event circa US\$ 300.000 betrug. ...die Kosteneinsparungen liegen auf der Hand. Diese Zahlen berücksichtigen noch nicht einmal die Reisekosten, die wir uns sparen konnten.“

Als die zweimal im Jahr stattfindende Embedded Channel Conference (ECC) von Intel aus Kostenersparnisgründen abgesagt werden musste, machten sich die Konferenzorganisatoren auf die Suche nach einer preisgünstigeren Alternative, um 150 Mitarbeitern und Geschäftspartnern die gleichen Inhalte auf die gleiche interaktive Weise zu vermitteln. Aufgrund der positiven Erfahrung, die andere Intel-Gruppen bereits mit Konferenzen in Second Life gesammelt hatten, kamen die Organisatoren einstimmig zu dem Entschluss, die Konferenz in der virtuellen Welt abzuhalten. Die virtuelle ECC-Konferenz („vECC“) kostete Intel lediglich US\$ 35.000 im Gegensatz zu den US\$ 300.000, die die nunmehr abgesagte Veranstaltung in der „echten“ Welt gekostet hätte – Reisekosten noch nicht einmal eingerechnet! Umgesetzt wurde die vECC mithilfe von Immersive Workspaces™, einem Produkt für Besprechungen und Zusammenarbeit in der virtuellen Welt, das von Rivers Run Red exklusiv für Second Life entwickelt wurde. Immersive Workspaces, von Intel als die innovativste und kostengünstigste Lösung für die vECC gewählt, bot den 150 Teilnehmern zahlreiche Keynote-Präsentationen, Live-Produktdemos und Möglichkeiten zum Pflegen sozialer Kontakte.



Konferenz bei knappem Budget: Entscheidung für die virtuelle Welt

Als Event-Manager bei Intel ist Elaine Cook für die Organisation der Embedded Channel Conference (ECC) verantwortlich, auf der sich zweimal im Jahr Intel-Mitarbeiter und Mitglieder der Embedded Communications Alliance treffen, um sich austauschen, Kontakte zu knüpfen und



Immersive Workspaces bot Intel:

- Sicheren Veranstaltungsort für Mitarbeiter und Gäste
- Sicheres Registrierungssystem
- Nahtloses Medienstreaming
- Zentrale Trainingsdienste
- Berichterstellungsfunktion und Echtzeit-Analysen
- Voice und Text in Echtzeit

die neuesten Informationen vom Intel-Führungsstab zu erhalten. Als das Budget für die ECC in Höhe von US\$ 300.000 aus wirtschaftlichen Gründen drastisch gesenkt und die für 2009 in Monte Carlo geplante Konferenz abgesagt werden musste, blieb Cook und ihren Kollegen nur ein Ausweg: kreativ zu werden.

Die von Intel intern verwendete Plattform für Online-Meetings (LiveMeeting) fiel als Option weg, da sie keine Unterstützung für externe Teilnehmer bot. Andere Alternativen zur Online-Kommunikation wurden in Betracht gezogen, aber nach ausgiebiger Besichtigung des Intel-Campus in Second Life kam Cooks Team letztendlich zur einstimmigen Entscheidung, welche Technologie eingesetzt werden sollte. „Mein Chef verlangte eine zukunftsorientierte und innovative Lösung, bei der aber der Spaßfaktor nicht zu kurz kommen durfte“,

sagt Cook. „Wir nahmen den Intel-Campus in Second Life näher unter die Lupe, und was wir sahen, gefiel uns gut.“

„Für uns war die direkte Kommunikation wichtig“, führt Cook weiter aus. „Mit Second Life konnten wir unseren Kunden zwar nicht von Angesicht zu Angesicht begegnen, aber von Angesicht zu Computer. Die Kosten für die virtuelle Konferenz beliefen sich auf US\$ 35.000, während das Budget für die Konferenz in der realen Welt circa US\$ 300.000 betrug. Aufgrund bestimmter Stornierungskosten konnten wir diesmal leider nicht die vollen US\$ 300.000 einsparen, aber die Kosteneinsparungen liegen auf der Hand. Und diese Zahlen berücksichtigen noch nicht einmal die Reisekosten, die wir uns sparen konnten.“

Größere Konferenzreichweite, bessere CO₂-Bilanz

Trotz der Tatsache, dass das Meeting in Second Life für die ECC-Teilnehmer neu war, meldeten sich im Vergleich zur letzten Konferenz, die 120 Teilnehmer verzeichnete, 147 Personen zur virtuellen Konferenz an. Die vECC war kostenlos und konnte von allen Teilnehmern mühelos direkt von ihrem Schreibtisch aus erreicht werden. 35 Intel-Mitarbeiter und 122 Distributoren und Mitglieder der Embedded Communications Alliance aus 20 verschiedenen Ländern nahmen an der vECC teil – ganz ohne Reiseaufwand und entgangene Produktivität aufgrund von Fehltagen! Justin Bovington ist CEO der Firma Rivers



Laut Justin Bovington, CEO von Rivers Run Red, war die Veranstaltung eine „evolutionäre Erweiterung“, die neue Türen für Interaktion und Zusammenarbeit öffnete: „Gruppen können vor der eigentlichen Veranstaltung eine Eigendynamik entwickeln, dem Konferenzprogramm einen Mehrwert verleihen und den begonnenen Dialog nach Konferenzabschluss fortsetzen.“

Run Red, ein strategischer Partner, der Immersive Workspaces exklusiv für Linden Lab entwickelt hat. Er erklärt: „Immersive Workspaces ist kein Ersatz für Konferenzen, sondern vielmehr eine evolutionäre Erweiterung. Gruppen können vor der eigentlichen Veranstaltung eine Eigendynamik entwickeln, dem Konferenzprogramm einen Mehrwert verleihen und den begonnenen Dialog nach Konferenzabschluss fortsetzen.“ Laut Bovington ist das „Schaffen eines konkreten ROI-Modells von hoher Relevanz. Unser webbasiertes System schließt nicht nur die Lücke zwischen nahtloser Steuerung und gemeinsamer Nutzung von Medien, sondern ermöglicht es Unternehmen, Feedback und detaillierte Berichte bereitzustellen zu den Faktoren Zeit, Dauer, Kostenanalyse und Reisekostensparnis. Darüber hinaus werden auch Modelle zum CO₂-

Ausstoß entwickelt. Die meisten dieser Funktionen sind in Echtzeit verfügbar.“

Die Vorteile einer virtuellen Konferenz für die Umwelt wurden sofort ersichtlich. „Unsere virtuelle Konferenz war extrem umweltfreundlich“, so Cook. „Da Flugreisen wegfielen, reduzierte sich unser CO₂-Fußabdruck beträchtlich.“

Die Fähigkeit, ein breiteres Publikum anzusprechen und dabei eine umweltfreundliche Konferenz zu veranstalten, war bereits ein wichtiger Pluspunkt für virtuelle Events. Intel fragte sich jedoch, ob die vECC tatsächlich die gleiche Schlag- und Überzeugungskraft haben würde wie die ECC in der echten Welt, zu einem Bruchteil der Kosten. Würden sich die Teilnehmer auf gleiche Weise engagieren wie auf einer Konferenz in der realen Welt?





Gemeinsam Spaß haben und Erinnerungen schaffen

Die Konferenz wies natürlich alle Merkmale einer herkömmlichen Konferenz auf: Präsentationen und Produktdemos. Aber der Schlüssel zu einer wirklich erfolgreichen Konferenz sind soziale Interaktion und gemeinsame Erlebnisse, die Arbeitsbeziehungen fördern und stärken. Die Veranstalter der vECC erkannten schnell, dass die Second Life-

herumspazierte. „Während der Konferenz begegnete er mir inworld, und ich sagte zu ihm: ‚Aha, Sie haben es geschafft, Ihre Schuhe zu wechseln!‘ Woraufhin er ganz trocken antwortete: ‚Nein, ich habe mir nur meine Füße schwarz eingefärbt.“

„Es ist genau diese Art von Interaktion, die einem das Gefühl des echten Miteinanders vermittelt. Man fühlt sich, als sei man wirklich zusammen



„Unsere Leute hatten eindeutig Spaß bei der Sache – ganz zu schweigen vom Wow-Faktor!“, meint der Intel-Marketingpraktikant Samuel Jones, der an der Konferenzplanung mitwirkte.

Umgebung genug Flexibilität bot, um jede nur denkbare Aktivität zu realisieren, die der Förderung sozialer Interaktionen diene.

Das starke Engagement der Teilnehmer wurde mithilfe von Walkabout-Training, Spielen und interaktiven Infostationen erzielt. Intel-Produktexperten waren jederzeit verfügbar, um Fragen zu beantworten und mit den Teilnehmern ins Gespräch zu kommen. „Unsere Leute hatten eindeutig Spaß bei der Sache – ganz zu schweigen vom Wow-Faktor!“, meint der Intel-Marketingpraktikant Samuel Jones, der an der Konferenzplanung mitwirkte.

Dies wurde von vielen vECC-Teilnehmern bestätigt. Cook berichtet von einem Konferenzteilnehmer, der versucht hatte, die Schuhe seines Avatars zu wechseln, und stattdessen barfuß im Anzug

auf einer Veranstaltung gewesen. Genau das fehlt bei herkömmlichen Telefonkonferenzen und anderen Sharing-Programmen“, meint Cook.

Aus Herausforderungen lernen und daraus Best Practices für virtuelle Konferenzplanung entwickeln

Wie bei allen neuen Technologien gab es auch hier die eine oder andere kleine Panne, die es zu beheben galt. Intel wurde bei seiner ersten inworld-Konferenz mit einigen Komplikationen konfrontiert, aus denen wichtige Schlüsse für zukünftige Intel-Meetings und -Konferenzen in Second Life gezogen werden konnten. Die vECC-Organisatoren konnten im Rahmen einer Teilnehmerumfrage nach Konferenzende feststellen, dass aufgrund der firmeninternen IT-Umgebung gelegentlich Probleme mit Netzwerkkonnektivität und



Firewalls auftraten. Außerdem gab es manchmal Schwierigkeiten bei der Navigation in Second Life. Einige Teilnehmer bemängelten, dass sie nicht genug Zeit gehabt hatten, sich vor Konferenzbeginn im Rahmen einer Schulung näher mit Second Life und Immersive Workspaces vertraut zu machen, was zu mehr technischen Problemen als erwartet führte.

Eine enge Zusammenarbeit mit der IT-Abteilung bereits im Anfangsstadium der Konferenzplanung ist ausschlaggebend, damit alle technischen Anforderungen für Desktopsysteme, Firewall-Portale und allgemeine Softwarekompatibilität richtig beurteilt werden können. Es muss sichergestellt werden, dass alle Teilnehmer Second Life problemlos auf ihrem Computer – und an den während der eigentlichen Veranstaltung genutzten Standorten – ausführen können. Je besser Teilnehmer auf inworld-Events vorbereitet sind, desto stärker können sie sich auf die eigentlichen Inhalte konzentrieren, anstatt darauf, wie man seinen Avatar bewegt oder wie man mit anderen kommuniziert. Viele dieser Anfangsschwierigkeiten waren auf die überaus knappe Zeitplanung zurückzuführen. Das Intel-Team hatte nur drei Wochen zur Verfügung, um zusammen mit Rivers Run Red die gesamte vECC zu organisieren.

„Die Lernkurve dieser ersten virtuellen Konferenz war für uns enorm hoch. Unsere nächste Konferenz wird noch besser werden!“, sagt Cook. Auf vorbereitende Aktivitäten vor der eigentlichen Veranstaltung soll in Zukunft deutlich mehr Zeit verwendet werden.

Gemischte Realität bei zukünftigen Intel-Events

Generell sind Intel Veranstaltungen in der virtuellen Welt kein vollständiger Ersatz für Aktivitäten in der echten Welt, sondern vielmehr ein zusätzliches Tool für Kommunikation, Zusammenarbeit und Gemeinschaftsbildung. Intel plant, Meetings und Konferenzen in der echten Welt durch Events in der virtuellen Welt zu ergänzen. Diese Kombination ermöglicht Mitarbeitern, Partnern und Anbietern, zu einem Bruchteil der Kosten in Verbindung zu bleiben, gemeinsam zu lernen und zusammenzuarbeiten.

„Unsere Konferenz hat Spitzentechnologie mit Kosteneffizienz kombiniert“, meint Samuel Jones. „Diese progressive Mentalität wurde von allen begrüßt.“

„Uns schwebt vor, dass in Zukunft eine Konferenz pro Jahr virtuell stattfinden wird. Wir werden Second Life, virtuelle Fachmessen und andere Technologien noch genauer untersuchen. Unser Ziel ist es, Teilnehmern das bestmögliche Benutzererlebnis zu bieten“, erklärt Elaine Cook. „Bei den Keynote-Präsentationen war die Wiedergabequalität zwar nicht immer optimal und es trat das eine oder andere Konnektivitätsproblem auf, aber viele Teilnehmer sagten uns hinterher, dass sie in Zukunft mehr virtuelle Konferenzen sehen möchten, dass sie unsere Bemühungen mutig fanden und selbst viel Spaß bei der Sache hatten. Sie ermunterten uns, weiter an dieser Alternative zu arbeiten.“



Über Rivers Run Red und Immersive Workspaces™

Immersive Workspaces™ ist eine optimierte Kollaborationslösung für die Kommunikation und Zusammenarbeit in einer detailgetreuen 3D-Umgebung. Das Produkt wurde exklusiv für die Second Life Grid™-Plattform und private Netzwerke entwickelt. Immersive Workspaces nutzt das Potential virtueller Welten und bindet dabei nahtlos webbasierte 2D-Tools und -Funktionen ein, die die individuelle Verantwortlichkeit der Teilnehmer fördert, die Benutzerfreundlichkeit erhöht und unkomplizierte Berichterstellungs- und Feedbackmöglichkeiten bietet.

Rivers Run Red wurde gegründet, um der sich laufend ändernden Dynamik, mit der Inhalte von Verbrauchern und Unternehmen konsumiert und verteilt werden, stand zu halten.

Das Ziel des Unternehmens ist es, den signifikanten Auswirkungen zu begegnen, die mit Geschäftsreisen verbunden sind, von den reinen Kosten bis hin zu Umweltfaktoren. Die Lösungen von Rivers Run Red basieren auf Virtual-World-Technologien, die Benutzern das Erlebnis vermitteln, „vor Ort“ zu sein. Firmen, die diese Lösungen einsetzen, können ihren CO₂-Fußabdruck drastisch reduzieren und gleichzeitig ihre Mitarbeiter zur Nutzung von detailgetreuen 3D-Räumen für Besprechungen und Gruppenarbeit als Erweiterung ihres „echten“ Büros ermutigen. In einer Welt, in der ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Berufs- und Privatleben wichtiger ist denn je, ermöglichen es die Lösungen von Rivers Run Red Telearbeitern – besonders berufstätigen Eltern – ihre Pendelzeit zu verringern oder ganz zu eliminieren, ohne ihren Stellenwert als vollwertiges Teammitglied einzubüßen.

Im Oktober 2008 unterzeichneten Rivers Run Red und Linden Lab eine exklusive strategische Marketingvereinbarung zur Entwicklung der Immersive Workspaces-Lösung für die Produkte und Dienste von Linden Lab.

Im vergangenen Jahr erhielt die Firma Rivers Run Red drei „Webby Awards“ und wurde für ihre Arbeit in virtuellen kollaborativen Umgebungen als „BT Entrepreneur of the Year“ ausgezeichnet.

Rivers Run Red ist ein in Großbritannien eingetragenes Unternehmen, das für den Handel in Kalifornien als Rivers Run Red, Inc. lizenziert ist. Rivers Run Red™ und Immersive Workspaces™ sind eingetragene Marken von Rivers Run Red, Inc.

Rivers Run Red is a registered UK company and licensed to trade in California, USA as Rivers Run Red, Inc. Rivers Run Red™ and Immersive Workspaces™ are registered trademarks of Rivers Run Red, Inc.



Für weitere Informationen

Besuchen Sie die Webseite von Immersive Workspaces:

<http://www.immersiveworkspaces.com>

Besuchen Sie die Enterprise-Webseite von Second Life:

<http://work.secondlife.com/de-DE/>

Besuchen Sie unseren Land-Store:

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

Besuchen Sie unser Blog:

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

Folgen Sie uns bei Twitter:

<http://twitter.com/workinginworld>

E-Mail-Adresse: business@lindenlab.com

Über Second Life und Linden Lab

Second Life, die weltweit führende 3-D-Technologie-Plattform, wurde von Linden Lab im Jahr 2003 entwickelt und auf den Markt gebracht. Benutzer, Einwohner genannt, können Inhalte selbst erstellen, mit anderen kommunizieren, Unternehmen gründen, mit anderen zusammenarbeiten und andere ausbilden. Eine ständig wachsende „inworld“-Wirtschaft, in der im Jahr 2008 Geschäfte im Wert von 360 Millionen US\$ abgewickelt wurden, und eine breitgefächerte Anwenderbasis, die Konsumenten, Ausbilder, medizinische Wissenschaftler und große Unternehmen mit einschließt, trugen dazu bei, dass Second Life weltweit zu einer der größten Plattformen für anwendererzeugte Inhalte wurde.

Linden Lab wurde 1999 vom Vorstandsvorsitzenden Philip Rosedale gegründet. Der Firmen-Hauptsitz befindet sich in San Francisco. Das Unternehmen entwickelt revolutionäre, umfassende Technologien, die die Art und Weise, wie Menschen kommunizieren, interagieren, lernen und Inhalte erstellen, verändert. Linden Lab ist ein gewinnträchtiges Unternehmen in Privatbesitz. Angeführt von CEO Mark Kingdon, verfügt es über mehr als 300 Mitarbeiter in den USA, Europa und Asien.

Linden Lab
945 Battery Street
San Francisco, CA 94111
USA

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Linden Lab, Second Life, Second Life Grid und die Second Life und Linden Lab Logos sind eingetragene Markenzeichen von Linden Research, Inc.