



Intel ahorra gastos y contribuye a la protección del medio ambiente en un congreso del mundo virtual: Immersive Workspaces™ de Rivers Run Red en Second Life



“Queríamos que fuera un congreso cara a cara. Second Life nos ofrecía la posibilidad de ‘conocer’ a los clientes, ‘cara a ordenador’.”

— Elaine Cook, responsable de organización de actos de Intel



Resumen:

Cuando Intel canceló su congreso bianual ECC (del inglés Embedded Channel Conference) como medida para ahorrar gastos, los organizadores empezaron a buscar un medio más económico que les permitiera ofrecer a sus 150 empleados y socios comerciales los mismos contenidos y con el mismo nivel de interacción. Inspirados en el trabajo que ya habían desarrollado otros grupos de Intel en Second Life, los organizadores del ECC decidieron por unanimidad realizar el congreso en el mundo virtual. El congreso ECC virtual (vECC) permitió a Intel ahorrar 265.000 de los 300.000 dólares estadounidenses presupuestados para el acto cancelado en el mundo real, sin incluir los gastos de viaje eliminados. El vECC se creó con la solución Immersive Workspaces™, un producto para colaboración y reuniones en el mundo virtual desarrollado por Rivers Run Red exclusivamente para Second Life. Intel seleccionó Immersive Workspaces porque consideró que era la herramienta más innovadora y económica para organizar el congreso vECC, que contó con la asistencia de 150 personas, numerosas ponencias principales, demostraciones de productos en directo y actividades de red social.

Justin Bovington, CEO de Rivers Run Red, señaló que el acto supuso una “mejora evolutiva” que ofreció nuevas oportunidades de participación y colaboración. “Las comunidades pueden prepararse bien antes del acto”, manifestó, “añadir valor a los actos y continuar el diálogo después del congreso en sí”.



Un congreso en tiempos de austeridad: la decisión de recurrir al mundo virtual

Elaine Cook es la responsable de organización de actos de Intel a quien se encargó el congreso ECC, donde dos veces al año se reúnen los empleados de Intel y los miembros de la Embedded Communications Alliance



Intel en Second Life y nos encantó”. “Queríamos que fuera un congreso cara a cara”, puntualiza Cook. “Second Life nos ofrecía la posibilidad de ‘conocer’ a los clientes, ‘cara a ordenador’. El coste del congreso virtual ascendió a 35.000 dólares, mientras que el presupuesto para el acto presencial era de unos 300.000 dólares. No obstante, debido a las condiciones estipuladas en caso de cancelación, esta vez no llegamos a ahorrar la cantidad completa de 300.000 dólares. Pero, sin lugar a dudas, el ahorro conseguido es inmenso. Además, en estas cifras no se incluye el importe adicional ahorrado al no tener que viajar”.

Immersive Workspaces proporcionó a Intel:

- un espacio seguro para reuniones de empleados e invitados;
- un sistema de registro seguro;
- transmisión de secuencias de datos multimedia sin problemas;
- servicios de formación centralizados;
- informes y análisis en tiempo real;
- voz y texto en tiempo real;

para establecer contactos y conocer la información más reciente de la directiva de Intel. Cuando las medidas de ahorro de gastos recortaron drásticamente su presupuesto de 300.000 dólares y se vieron obligados a cancelar el congreso ECC de 2009, que debía celebrarse en Montecarlo (Principado de Mónaco), Cook y sus compañeros pusieron a trabajar toda su creatividad.

Con LiveMeeting, la plataforma interna de Intel para las reuniones a través de Internet, se habrían quedado fuera los participantes externos a la empresa. Se pensó en otros métodos de comunicación online, pero en cuanto el grupo de Cook recorrió el campus virtual de Intel, alcanzó una decisión unánime sobre la tecnología a utilizar. “Mi jefe quería algo que resultara avanzado, innovador y a la vez entretenido”, dice Cook. “Nos dimos una vuelta por el campus de

El alcance del congreso aumenta al mismo que tiempo que se reduce la huella de carbono

A pesar de que una reunión en Second Life suponía una novedad para los participantes en el ECC, cuando se anunció el congreso, el número de inscripciones aumentó de 120 a 147. El vECC era gratuito y de fácil acceso desde la mesa de trabajo de cada uno. Al no existir la limitación del tiempo de viaje, y sin pérdidas de productividad por no tener que salir de la oficina, pudieron asistir al vECC 35 empleados de Intel y 122 distribuidores y miembros de la Embedded Communications Alliance de Intel de 20 países diferentes.

Justin Bovington es el CEO de Rivers Run Red, un socio estratégico de Linden Lab que desarrolló Immersive Workspaces exclusivamente para ellos. Bovington explica que “Immersive Workspaces



“Queríamos que fuera un congreso cara a cara”, puntualiza Cook. “Second Life nos ofrecía la posibilidad de ‘conocer’ a los clientes, ‘cara a ordenador’. El coste del congreso virtual ascendió a 35.000 dólares, mientras que el presupuesto para el acto presencial era de unos 300.000 dólares. Pero, sin lugar a dudas, el ahorro conseguido es inmenso. Esto sin incluir el importe adicional ahorrado al no tener que viajar”.

no reemplaza a los congresos, sino que ofrece una mejora evolutiva. Las comunidades pueden prepararse bien antes del acto, añadir valor a los actos y continuar el diálogo después del congreso en sí”. Añade: “Es sumamente importante elaborar un modelo de rendimiento de la inversión que sea tangible. Nuestro sistema basado en Internet no sólo resuelve este problema con un control perfecto y medios compartidos, sino que también permite a la empresa obtener una retroalimentación y generar informes detallados sobre distintos aspectos (tiempo, duración, análisis de costes y ahorro en viajes), así como generar modelos de emisiones de CO2. La mayoría de estas funciones están disponibles en tiempo real”.

Por otro lado, las ventajas medioambientales de una reunión

virtual son patentes. “El congreso virtual tuvo un impacto ambiental mucho menor”, afirma Cook. “Al no tener que volar, nuestra huella de carbono disminuyó enormemente”.

La capacidad para llegar a una audiencia más amplia y organizar un congreso más ecológico es una excelente ventaja de los actos virtuales, pero Intel se preguntaba si el vECC tendría la misma repercusión que el ECC por un coste mucho menor. ¿Despertaría tanto interés en los asistentes como un congreso en el mundo real?

Diversión y recuerdos compartidos

Naturalmente, el congreso acogió las mismas actividades que cualquier congreso tradicional: ponencias y demostraciones de productos. Pero en realidad son los contactos sociales y





“Nos ganamos la admiración de los delegados y, además, conseguimos que se divirtieran”, dijo Samuel Jones, empleado de marketing en prácticas de Intel, que colaboró con el equipo responsable del congreso.

las anécdotas lo que ayuda a establecer y consolidar las relaciones de trabajo, que constituyen la clave del éxito de un congreso. Los organizadores del vECC descubrieron que el entorno de Second Life aportaba la flexibilidad necesaria para crear prácticamente cualquier actividad que uno pudiera imaginar para estimular las relaciones sociales.

El gran éxito de participación se consiguió gracias a sesiones de formación en paseos, juegos y puestos interactivos de información. Además, se contó con la ayuda de expertos en productos de Intel para responder a las preguntas que surgían y conversar con los participantes. “Nos ganamos la admiración de los delegados y, además, conseguimos que se divirtieran”, dijo

que has conseguido un par de zapatos”. A lo que me respondió: “No, pero conseguí teñirme los pies de negro”.

“Estos detalles divertidos aumentan la sensación de haber estado juntos en un acto, algo que no se consigue en las teleconferencias y los programas compartidos”, manifestó Cook.

Los desafíos ayudan a perfilar un conjunto de prácticas recomendadas para la planificación de congresos virtuales

Siempre que se empieza a utilizar una tecnología emergente, suelen surgir algunos problemas técnicos que deben arreglarse. Intel se tropezó con algunas complicaciones en su primer congreso



Samuel Jones, empleado de marketing en prácticas de Intel, que colaboró con el equipo responsable del congreso. Numerosos participantes del vECC manifestaron haberlo pasado muy bien en el acto. Cook contó una anécdota del congreso sobre “un vendedor que había intentado cambiar el calzado de su avatar, pero caminaba de un sitio para otro vestido con su traje y los pies descalzos. Me lo encontré durante el congreso y le dije: “Ya veo

en el mundo virtual y aprendió algunas lecciones importantes que aplicará en futuros congresos y reuniones en Second Life. Los organizadores del vECC y una encuesta realizada a los participantes después del congreso pusieron de manifiesto problemas como la conectividad de red y los problemas con los servidores de seguridad causados por el entorno empresarial, cierta confusión entre los asistentes sobre la forma de navegar en Second



Life y la falta de tiempo para que los participantes asistieran a clases de formación y orientación en Second Life y en Immersive Workspaces antes del congreso, para encontrar soluciones a problemas técnicos y familiarizarse con el espacio virtual.

Trabajar directamente con el departamento informático de la empresa en las primeras fases de la planificación es esencial para evaluar los requisitos de los sistemas de escritorio y los portales de los servidores de seguridad, así como la compatibilidad del software. También es imprescindible asegurarse de que todos los participantes tengan la configuración precisa para ejecutar Second Life sin problemas desde sus ordenadores (y desde la ubicación que piensen utilizar durante el acto). Cuanto más preparados estén para los actos virtuales, más podrán concentrarse en el contenido, en lugar de chocarse por accidente con otros avatares o tener que aprender a comunicarse. Muchas de las dificultades se achacaron a lo apretado de los plazos. El equipo de Intel sólo tuvo tres semanas de trabajo con Rivers Run Red para organizar el vECC completo.

“Hemos aprendido mucho de este primer congreso virtual, ¡y el próximo será mucho mejor!”, sentenció Cook, añadiendo que en el futuro se invertirá mucho más tiempo en la preproducción.

En los futuros actos de Intel se combinarán realidad y virtualidad

Intel no considera que los actos del mundo virtual puedan sustituir completamente a las actividades en el mundo real, sino que son una herramienta adicional para generar comunicación y colaboración y estrechar lazos. Piensan que combinar y coordinar reuniones y congresos en el mundo real con actos en el mundo virtual puede mantener la conexión entre los empleados, socios y proveedores de Intel por una mínima parte del precio, y además les ofrece la posibilidad de aprender y trabajar conjuntamente.

“Organizamos un congreso de vanguardia que, además, no permitió recortar los gastos”, señaló Samuel Jones. “La mentalidad avanzada fue una de las cosas que más valoró el consejo”.

“Pensamos que, en adelante, celebraremos un congreso virtual al año. Seguiremos evaluando Second Life, así como otras muestras comerciales virtuales y tecnologías que proporcionan al usuario una experiencia óptima”, dice Elaine Cook. “A pesar de que las ponencias principales se recibían de forma irregular o entrecortada y de los problemas de conectividad de la red, mucha gente manifestó que le gustaría volver a asistir a congresos como éste en el futuro y que había sido un esfuerzo valiente y muy divertido que deberíamos intentar mejorar en el futuro”.



Rivers Run Red e Immersive Workspaces™

Immersive Workspaces™ es una solución de colaboración de primera calidad que permite a las empresas comunicarse y colaborar en entorno tridimensional dinámico. Ha sido desarrollado exclusivamente para la plataforma Second Life Grid™ y las redes privadas. La solución explota el potencial de los mundos virtuales e incorpora un centro neurálgico web 2D de herramientas y funciones de fácil manejo que facilitan la creación de informes, el intercambio de información y la rendición de cuentas.

La fundación de Rivers Run Red fue una respuesta directa al modo en que los consumidores y las empresas consumen y distribuyen contenidos, que está sujeto a una evolución constante.

Además, la empresa se propone como objetivo aportar una solución al importante problema de los viajes, tanto por el coste económico que suponen como por su impacto ecológico mundial. Por eso crea soluciones que permiten a la tecnología de los mundos virtuales duplicar exactamente la experiencia de estar presentes en un determinado lugar. Con nuestras soluciones, las empresas disminuyen apreciablemente su huella de carbono empresarial, al animar a los empleados a utilizar los espacios inmersivos 3D para reuniones y actividades de trabajo en grupo, como si se tratase de una extensión de su espacio de oficinas real. Asimismo, en un mundo donde la conciliación de la vida familiar y laboral tiene cada vez más importancia, nuestras soluciones permiten a los teletrabajadores (sobre todo a los que tienen hijos) disminuir o eliminar los viajes al trabajo sin que dejen de ser considerados miembros esenciales de sus equipos empresariales.

En octubre de 2008, Rivers Run Red y Linden Lab suscribieron un contrato exclusivo de marketing para el desarrollo de la solución Immersive Workspaces para productos y servicios de Linden Lab

En los últimos doce meses, Rivers Run Red ha sido galardonado con tres premios Webby y ha sido nombrado BT Entrepreneur of the Year por su aportación a los entornos de colaboración virtual.

Rivers Run Red es una empresa con sede en el Reino Unido y con licencia para realizar actividades comerciales en California (EE.UU.) con el nombre Rivers Run Red, Inc. Rivers Run Red™ e Immersive Workspaces™ son marcas registradas de Rivers Run Red, Inc.



Más información

Visite el sitio web de

Immersive Workspaces:

<http://www.immersiveworkspaces.com>

Visite el sitio web

empresarial de Second Life:

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

Visite nuestra tienda de territorios:

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

Visite nuestro blog:

[https://blogs.secondlife.com/](https://blogs.secondlife.com/community/workinginworld)

[community/workinginworld](https://blogs.secondlife.com/community/workinginworld)

Síguenos en Twitter:

<http://twitter.com/workinginworld>

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

[lindenlab.com](mailto:business@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.