



**Intel réalise des économies conséquentes et passe au vert avec une conférence mondiale virtuelle : la conférence Immersive Workspaces™ de Rivers Run Red sur Second Life**



**« Nous recherchions une conférence en face à face. Second Life nous a donné la possibilité de “rencontrer” nos clients, par ordinateur interposé. »**

— Elaine Cook, directrice événementielle d'Intel



### Synthèse:

**« Nous recherchions une conférence en face à face, a expliqué Cook. Second Life nous a donné la possibilité de “rencontrer” nos clients, par ordinateur interposé. Notre conférence virtuelle nous a coûté 35 000 USD, alors que le budget du même événement dans le monde physique s'élevait à 300 000 USD. ... Les économies potentielles sont considérables... ... sans parler des économies de frais de déplacement et d'hébergement. »**

Quand la conférence biannuelle Embedded Channel Conference (ECC) a été annulée afin de réaliser des économies, ses organisateurs se sont mis en quête d'un moyen moins onéreux permettant de fournir le même contenu et le même niveau d'interaction à 150 employés et partenaires. Encouragés par le travail effectué par d'autres groupes d'Intel sur Second Life, les responsables d'ECC décidèrent à l'unanimité d'organiser leur conférence dans le monde virtuel. La conférence ECC virtuelle (vECC) a permis à Intel d'économiser 265 000 USD sur un budget total de 300 000 USD pour le même événement dans le monde physique qu'ils avaient dû annuler... sans parler des économies de frais de déplacement et d'hébergement. La conférence vECC a été organisée par le biais de la solution Immersive Workspaces™ (espaces de travail immersifs), un produit de collaboration et de réunion dans le monde virtuel, développé par Rivers Run Red exclusivement pour Second Life. Choisi par Intel comme option la plus novatrice et la plus économique pour l'organisation de cette conférence, Immersive Workspaces a accueilli jusqu'à 150 personnes, qui ont participé aux nombreuses présentations, démonstrations de produits en direct et réseaux sociaux de la vECC.



### Une conférence avec un budget limité : la décision de passer au monde virtuel

Elaine Cook est la directrice événementielle d'Intel, chargée d'organiser la conférence Embedded Channel Conference (ECC), au cours de laquelle, deux fois par an, les employés d'Intel et les membres d'Embedded



#### Immersive Workspaces a fourni les éléments suivants à Intel :

- Un espace de réunion sécurisé pour les employés et les invités ;
- Un système d'inscription sécurisé ;
- Des flux de média fluides ;
- Des services de formations centralisés ;
- Des rapports et des analyses en temps réel ;
- Des communications vocales et texte en temps réel.

Communications Alliance se retrouvent pour communiquer, interagir et prendre connaissance des dernières informations de la direction d'Intel. Quand des mesures d'économies ont drastiquement réduit le budget de 300 000 USD et ont nécessité l'annulation de la conférence ECC 2009, prévue à Monte Carlo, Cook et ses collègues ont dû faire preuve de créativité.

La plate-forme interne d'Intel utilisée pour les réunions en ligne, LiveMeeting, aurait exclu les participants extérieurs à l'entreprise. Le groupe de Cook se pencha sur d'autres méthodes de communication en ligne, mais finit par décider à l'unanimité de la technologie qui serait utilisée, après avoir parcouru le campus Intel sur Second Life. « Mon supérieur souhaitait une méthode avant-gardiste, novatrice et divertissante, a déclaré Cook. Nous avons donc

exploré le campus Intel sur Second Life et avons été enthousiasmés. »

« Nous recherchions une conférence en face à face, a expliqué Cook. Second Life nous donnait la possibilité de "rencontrer" nos clients, par ordinateur interposé. Notre conférence virtuelle nous a coûté 35 000 USD, alors que le budget du même événement dans le monde physique s'élevait à 300 000 USD. Malheureusement, à cause des conditions d'annulation, nous n'avons pas économisé la totalité des 300 000 USD cette fois-ci. Mais les économies potentielles sont considérables... Et ces chiffres n'incluent même pas les économies liées aux frais de déplacement et d'hébergement. »

#### Une portée accrue et une empreinte carbone réduite

Malgré la nouveauté que l'inscription sur Second Life représentait pour les participants à la conférence ECC, quand la conférence virtuelle a été proposée, les inscriptions sont passées de 120 à 147 participants. La conférence vECC était gratuite et facilement accessible de n'importe quel bureau. Elle éliminait également le temps de déplacement et la perte de productivité due à l'absence du bureau, et 35 employés d'Intel et 122 distributeurs et membres de l'Embedded Communications Alliance d'Intel provenant de 20 sociétés différentes ont ainsi pu y assister. Justin Bovington est le CEO de Rivers Run Red, un partenaire stratégique



Justin Bovington, CEO de Rivers Run Red, a déclaré que l'événement était une « amélioration évolutive » offrant de nouvelles opportunités d'implication et de collaboration. « Les communautés peuvent créer une certaine dynamique avant l'événement, a-t-il déclaré, ajouter de la valeur à son déroulement et poursuivre le dialogue après la conférence ».

ayant développé Immersive Workspaces exclusivement pour Linden Lab. Bovington explique que « Immersive Workspaces ne remplace pas les conférences, mais qu'il s'agit d'une amélioration évolutive. Les communautés peuvent créer une certaine dynamique avant l'événement, ajouter de la valeur à son déroulement et poursuivre le dialogue après la conférence ». Il a déclaré : « La création d'un modèle de rendement des investissements tangible est extrêmement importante. Notre système fondé sur le Web ne se contente pas de fournir un contrôle intégré et un partage des supports, mais il permet aussi à l'entreprise de produire des commentaires et des rapports détaillés sur les activités : temps, durée, analyse des coûts et économies de frais de déplacement, sans parler de

la création de modèles d'émissions de CO2. La plupart des ces fonctionnalités sont disponibles en temps réel. »

En outre, les avantages environnementaux des réunions virtuelles sautaient aux yeux. « Notre conférence virtuelle s'est avérée très respectueuse de l'environnement, a déclaré Cook. Sans vols, notre empreinte carbone a en effet été considérablement réduite. »

La possibilité de toucher un public plus large et de préserver l'environnement qu'offrait un événement virtuel étaient des éléments positifs importants, mais Intel se demandait si la conférence vECC aurait le même impact et serait aussi efficace que la conférence ECC « live », à un coût très inférieur. Les participants seraient-ils aussi captivés que par une conférence dans le monde physique ?





« Un plus évident que nous avons obtenu est l'aspect divertissant et enthousiasmant pour les délégués, » a déclaré Samuel Jones, interne au service de marketing d'Intel, qui a participé à l'équipe chargée de l'organisation de la conférence.

### Des moments conviviaux et des souvenirs partagés

Bien sûr, la conférence offrait tous les éléments traditionnels d'une conférence classique, notamment présentations et démonstrations de produits. Mais ce sont les interactions sociales et les expériences anecdotiques qui contribuent vraiment à forger et renforcer les relations de travail qui sont la clé d'une conférence réussie. Les organisateurs de la conférence vECC se sont rendus compte que l'environnement de Second Life offrait la souplesse nécessaire à la création de toute activité possible et imaginable, visant à encourager les interactions sociales. Pour fortement impliquer les participants,

vECC ont déclaré s'y être amusés et avoir passé un bon moment. Cook a relaté une anecdote au sujet d'un membre de l'équipe de vente qui, ayant essayé de changer les chaussures de son avatar, s'est retrouvé en costume et... pieds nus. Quand elle le rencontra dans la conférence virtuelle, elle lui dit : « Je vois que vous avez réussi à changer de chaussures. » À quoi il répondit : « Non, j'ai juste teinté mes pieds en noir. »

« Ce sont des histoires drôles qui promeuvent une unité véritable et donnent vraiment l'impression d'avoir participé à l'événement, contrairement aux téléconférences et "programmes de partage" traditionnels. » a conclu Cook.



des formations « nomades », des jeux et des postes d'informations interactifs leur ont été proposés. Les experts des produits Intel étaient à la disposition des participants que ce soit pour répondre à leurs questions ou simplement pour discuter. « Un plus évident que nous avons obtenu est l'aspect divertissant et enthousiasmant pour les délégués. » a déclaré Samuel Jones, interne au service de marketing d'Intel, qui a participé à l'équipe chargée de l'organisation de la conférence. De nombreux participants à la conférence

Les défis jettent la lumière sur les meilleures pratiques en matière de planification de conférences virtuelles. Comme c'est généralement le cas avec toute technologie émergente, il a fallu résoudre quelques « pépins ». Intel a rencontré quelques complications lors de sa première conférence dans le monde virtuel et en a tiré des leçons importantes pour l'organisation de ses réunions et conférences futures sur Second Life. Les organisateurs de la conférence vECC et une enquête réalisée auprès des participants après la



conférence ont révélé un certain nombre de défis, notamment des problèmes de connectivité réseau et de pare-feu dus à l'environnement d'entreprise, quelques difficultés de navigation dans Second Life et un manque de temps ayant empêché les participants de suivre la formation et l'orientation préconférence pour Second Life et Immersive Workspaces qui les auraient aidés à résoudre de petits problèmes techniques et à s'accoutumer à l'environnement virtuel.

Une collaboration directe avec le service TI de l'entreprise, à un stade précoce de la planification, est essentielle pour déterminer les configurations requises, les portails de pare-feu et les compatibilités logicielles. Il est crucial de s'assurer que tous les participants disposent de la configuration nécessaire pour utiliser Second Life sans problème à partir de leur ordinateur et du lieu où ils se trouveront pendant l'événement. Plus les participants sont préparés aux événements dans le monde virtuel, plus ils peuvent se concentrer sur le contenu, au lieu de rencontrer d'autres avatars accidentellement ou d'apprendre comment communiquer. Des délais serrés semblent avoir été la cause de bon nombre des difficultés rencontrées. L'équipe Intel n'a disposé que de trois petites semaines pour collaborer avec Rivers Run Red à la mise en œuvre de la totalité de la conférence vECC. « Nous avons tant appris de cette première conférence virtuelle... la prochaine sera nettement meilleure ! » a déclaré Cook, en ajoutant qu'à l'avenir, plus de temps serait consacré à la phase de préproduction.

### L'avenir ? Des événements Intel mixtes

Globalement, Intel ne considère pas les événements dans le monde virtuel comme un remplacement intégral des activités dans le monde physique, mais plutôt comme un outil supplémentaire de communication, de collaboration et de consolidation de la communauté. Intel pense en effet que des événements mixtes, c'est-à-dire des réunions et conférences dans le monde physique et dans le monde virtuel, peuvent assurer que les employés, partenaires et fournisseurs d'Intel restent connectés à une fraction du prix, ainsi que leur donner l'occasion d'apprendre et de travailler ensemble.

« Nous avons organisé une conférence de pointe tout en maîtrisant les coûts, a déclaré Samuel Jones. L'approche avant-gardiste a été appréciée de tous. »

« Nous pensons que dorénavant, une conférence par an se déroulera dans le monde virtuel. Nous continuerons d'évaluer Second Life, les salons professionnels virtuels et d'autres technologies afin de fournir la meilleure expérience utilisateur, a annoncé Elaine Cook. Bien que les présentations aient pâti de problèmes techniques et que la connectivité réseau n'est pas toujours été à la hauteur, de nombreux participants ont indiqué qu'ils aimeraient voir d'autres conférences de ce type à l'avenir, que c'était un essai courageux, qu'ils avaient passé un bon moment et que nous devrions poursuivre nos efforts dans ce sens. »



### À propos de Rivers Run Red et Immersive Workspaces™

Immersive Workspaces™ est une solution de collaboration supérieure, permettant aux entreprises de communiquer et collaborer dans un environnement 3D d'une richesse exceptionnelle. Développée exclusivement pour la plate-forme Second Life Grid™ et les réseaux privés, la solution Immersive Workspaces exploite le potentiel des mondes virtuels et incorpore de façon intégrée un « centre nerveux » Web 2D d'outils et fonctionnalités conçu pour offrir responsabilisation, facilité d'utilisation, rapports et commentaires.

Rivers Run Red a été fondé en réponse aux changements constants de la façon dont le contenu est utilisé et distribué, que ce soit par les consommateurs ou par les entreprises.

En outre, l'une des missions de notre entreprise est de s'attaquer à l'impact considérable que représentent les déplacements, des coûts budgétaires aux coûts écologiques pour la planète. Notre entreprise crée des solutions qui exploitent la technologie de monde virtuel, reproduisant au plus près l'expérience « d'être là en personne ». Grâce à nos solutions, les entreprises réduisent considérablement leur empreinte carbone, encourageant les employés à utiliser des espaces immersifs en 3D comme une prolongation de leur bureau physique, que ce soit pour les réunions ou le travail d'équipe. De plus, dans un monde où l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée est plus important que jamais, nos solutions permettent aux travailleurs à distance, en particulier les parents qui travaillent, de réduire ou d'éliminer les temps de déplacement tout en demeurant des membres essentiels des équipes de leur entreprise.

En octobre 2008, Rivers Run Red et Linden Lab ont signé un contrat de marketing exclusif visant à développer la solution Immersive Workspaces pour les produits et services de Linden Lab.

Au cours des 12 derniers mois, Rivers Run Red a obtenu 3 Webby Awards et a été nommé « entrepreneur de l'année » par BT pour son travail sur les environnements de collaboration virtuelle.

Rivers Run Red est une entreprise britannique enregistrée et dispose d'une licence l'autorisant à travailler en Californie, États-Unis, sous le nom de Rivers Run Red, Inc. Rivers Run Red™ et Immersive Workspaces™ sont des marques déposées de Rivers Run Red, Inc.



### Pour plus d'informations

visitez le site Web Immersive  
Workspaces :

<http://www.immersiveworkspaces.com>

visitez le site Web de Second  
Life destiné aux entreprises :

<http://work.secondlife.com/fr-FR/>

achetez du terrain dans la Boutique :

[http://secondlife.com/land/  
index.php?lang=fr](http://secondlife.com/land/index.php?lang=fr)

visitez notre blog :

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

suivez-nous sur Twitter :

<http://twitter.com/workinginworld>

email: [business@lindenlab.com](mailto:business@lindenlab.com)

### À propos de Linden Lab et de Second Life

Créé et lancé par Linden Lab en 2003, Second Life est l'environnement virtuel le plus connu au monde. Second Life permet à ses utilisateurs, appelés « résidents », de créer du contenu, interagir avec les autres, lancer leur entreprise, collaborer et éduquer. Les transactions entre résidents ont dépassé les 360 millions de dollars US en 2008 et l'économie de Second Life est en pleine expansion. La base des utilisateurs est très variée et inclut des éducateurs, chercheurs dans le domaine médical, entreprises, consommateurs... Second Life est l'une des plus grandes plates-formes au monde dont le contenu est créé par ses résidents.

Fondé en 1999 par Philip Rosedale, Chairman of the Board, et situé à San Francisco, Linden Lab développe des technologies immersives révolutionnaires qui changent la manière dont les personnes communiquent, interagissent, apprennent et créent. Société privée rentable, Linden Lab est dirigée par son CEO, Mark Kingdon et a plus de 300 employés situés aux USA, en Europe et en Asie.

#### Linden Lab

945 Battery Street  
San Francisco, CA 94111  
États-Unis

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Tous droits réservés. Linden Lab, Second Life, Second Life Grid et le logo de Second Life et de Linden Lab sont des marques déposées de Linden Research, Inc.