



A Intel reduz o orçamento e adota postura ecológica com uma conferência no mundo virtual: Conferência Immersive Workspaces™ da Rivers Run Red no Second Life



“Queríamos uma conferência ao vivo. O Second Life nos deu a capacidade de ‘encontrar’ nossos clientes, por meio do computador.”

— Elaine Cook, gerente de eventos da Intel



Resumo executivo:

“Queríamos uma conferência ao vivo”, disse Cook. “O Second Life nos deu a capacidade de ‘encontrar’ nossos clientes, por meio do computador. O custo da nossa conferência virtual era de US\$ 35.000, o orçamento para o nosso evento ao vivo era de aproximadamente US\$ 300.000. ... As economias óbvias são enormes. E isso não inclui as economias adicionais por não precisarmos viajar.”

Quando a ECC (Embedded Channel Conference), uma conferência semestral da Intel, foi cancelada para cortar custos, os organizadores procuraram um meio mais econômico de fornecer o mesmo conteúdo e nível de interação a 150 funcionários e parceiros de negócios. Incentivados pelo trabalho que outros grupos na Intel já realizavam no Second Life, os organizadores da ECC decidiram por unanimidade realizar a conferência no mundo virtual. A conferência vECC (virtual ECC) fez com que a Intel economizasse US\$ 265.000 do orçamento de US\$ 300.000 alocado para o evento no mundo real que eles haviam cancelado – sem incluir a economia com despesas de viagem. A vECC foi realizada usando a solução Immersive Workspaces™, um produto de reuniões e colaboração no mundo virtual desenvolvido pela Rivers Run Red para operar exclusivamente no Second Life. Escolhido pela Intel como a opção mais inovadora e econômica para realizar a conferência, o Immersive Workspaces acomodou as 150 pessoas que participaram da vECC com numerosas apresentações programáticas, demonstrações de produtos ao vivo e networking.



Uma conferência dentro do orçamento: a decisão pelo virtual

Elaine Cook é a gerente de eventos da Intel responsável por organizar a ECC ao vivo que, duas vezes por ano, permite que funcionários e membros da Embedded Communications Alliance da Intel se encontrem para



A Immersive Workspaces proporcionou à Intel:

- Um espaço de reuniões seguro para funcionários e convidados
- Um sistema de inscrição seguro
- Streaming de mídia integrado
- Serviços centralizados de treinamento
- Relatórios e análise em tempo real
- Recursos de voz e texto em tempo real

socializar e acessar as informações mais recentes da liderança da Intel.

Quando as medidas de corte de custos reduziram o orçamento de US\$ 300.000 e exigiram o cancelamento da conferência ECC de 2009 planejada para Monte Carlo, França, Cook e seus colegas tiveram que ser criativos.

A plataforma interna da Intel usada para reuniões online, o LiveMeeting, excluiria os participantes que não fossem funcionários da empresa. Foram considerados outros meios de comunicação online, mas o grupo de Cook acabou por decidir unanimemente sobre que tecnologia usar depois de percorrer o campus da Intel no mundo virtual. “Meu gerente queria algo moderno, inovador e divertido”, disse Cook. “Exploramos o campus da Intel no Second Life e gostamos dele.”

“Queríamos uma conferência ao vivo”, disse Cook. “O Second Life nos deu a capacidade de ‘encontrar’ nossos clientes, por meio do computador. O custo da nossa conferência virtual era de US\$ 35.000, o orçamento para o nosso evento ao vivo era de aproximadamente US\$ 300.000. Infelizmente, devido às condições de cancelamento, não economizamos todos os US\$ 300.000 dessa vez. Mas as economias óbvias são enormes. E esses números nem mesmo incluem as economias adicionais relativas às despesas de viagem.”

Ampliação do alcance da conferência e redução da emissão de carbono

Apesar de reuniões no Second Life serem algo novo para os participantes da ECC, as inscrições aumentaram de 120 participantes inscritos para 147 quando a conferência virtual foi oferecida. A vECC era gratuita e podia ser facilmente acessada da mesa de trabalho de qualquer um. Sem a necessidade de comprometer tempo com viagens e sem a perda de produtividade causada por dias de ausência do escritório, 35 funcionários da Intel e 122 distribuidores e membros da Embedded Communications Alliance da Intel, de 20 empresas diferentes, compareceram à vECC.

Justin Bovington é o CEO da Rivers Run Red, um parceiro estratégico que desenvolveu o Immersive Workspaces com exclusividade para a Linden Lab.



Justin Bovington, CEO da Rivers Run Red, disse que o evento foi “um aperfeiçoamento evolutivo” que trouxe novas oportunidades de compromisso e colaboração. “As comunidades podem criar expectativas antes do evento”, disse, “adicionar valor às atividades e continuar o diálogo depois da conferência”.

Bovington explica que “o Immersive Workspaces não é um substituto para conferências, mas um aperfeiçoamento evolutivo. As comunidades podem criar expectativas antes do evento, adicionar valor às atividades e continuar o diálogo depois da conferência”. Segundo ele, “construir um modelo de ROI tangível é da maior importância. Nosso sistema baseado na Web preenche a lacuna com controle integrado e compartilhamento de mídia e também permite que a empresa gere comentários e relatórios detalhados sobre as atividades: o tempo, a duração, a análise de custo e as economias com viagens, além de permitir a construção de modelos de emissão de CO2. A maior parte dessas funções está disponível em tempo real”.

Além disso, os benefícios ao meio ambiente proporcionados por reuniões



virtuais ficaram imediatamente aparentes. “Nossa conferência virtual foi muito ecológica”, disse Cook. “Sem voos, nossa emissão de carbono foi muito reduzida.”

A capacidade de alcançar um público maior e realizar uma conferência mais ecológica foram excelentes benefícios de eventos virtuais, mas a Intel queria saber se a vECC seria tão eficaz quanto uma ECC real ao vivo por uma fração do custo. Será que ela envolveria os participantes como uma conferência no mundo real?





“Nossos representantes acharam que a conferência foi impressionante e divertida”, disse o estagiário de marketing da Intel, Samuel Jones, que participou da equipe de evento da conferência.

Diversão e criação de memórias compartilhadas

Evidentemente, a conferência teve o que já é tradicional em conferências: apresentações e demonstrações de produtos. Mas o mais importante para o sucesso de uma conferência são a interação social e as experiências engraçadas que ajudam a criar e solidificar relações de trabalho. Os organizadores da vECC descobriram que o ambiente do Second Life oferecia a flexibilidade para criar praticamente qualquer atividade que imaginassem para estimular a interação social.

Muitos participantes da vECC relataram ter se divertido no evento. Cook contou uma piada da conferência sobre “um vendedor que havia tentado trocar os sapatos do seu avatar e estava correndo em seu terno, descalço, de um lado para outro. Eu o vi no mundo virtual durante a conferência e disse: ‘Vejo que você conseguiu trocar os sapatos’. Ele respondeu: ‘Não, só pintei meus pés de preto’”.

“Esse tipo de história engraçada dá a sensação real de congregação e comparecimento a um evento, o que as teleconferências e os programas de ‘compartilhamento’ tradicionais



O engajamento dos participantes foi alcançado por meio de um treinamento em forma de passeio turístico, jogos e estações de informação interativas. Especialistas em produtos da Intel estavam disponíveis para responder perguntas e conversar com os participantes. “Nossos representantes acharam que a conferência foi impressionante e divertida”, disse o estagiário de marketing da Intel, Samuel Jones, que participou da equipe de evento da conferência.

não conseguem”, disse Cook.

Os desafios revelaram boas práticas para o planejamento de conferências virtuais

Como com qualquer tecnologia emergente, às vezes acontecem algumas pequenas falhas a serem trabalhadas. A Intel teve algumas complicações na sua primeira conferência no mundo virtual e saiu de lá com algumas lições importantes para suas futuras reuniões e



conferências no Second Life. Os organizadores da vECC e uma pesquisa com os participantes depois da conferência mostraram desafios que incluíam conexão à rede e problemas com o firewall devido ao ambiente corporativo, a confusão dos participantes com relação à navegação no Second Life e a falta de tempo para que participassem do treinamento e da orientação antes da conferência, tanto para o Second Life quanto para o Immersive Workspaces, a fim de resolver os detalhes técnicos e se sentirem confortáveis no espaço virtual.

Trabalhar diretamente com o departamento de TI corporativo desde o começo das primeiras fases de planejamento é essencial para avaliar os requisitos dos computadores desktop, os portais de firewall e a compatibilidade de software. É fundamental garantir que todos os participantes estejam preparados para usar o Second Life em seus computadores e o local que frequentarão durante o evento. Quanto mais os participantes estiverem preparados para os eventos no mundo virtual, mais o foco se voltará para o conteúdo, em vez de acidentalmente esbarrar em outro avatar ou aprender a se comunicar. A falta de tempo foi culpada por muitas das dificuldades. A equipe da Intel teve apenas três semanas para trabalhar com a Rivers Run Red a fim de preparar toda a vECC.

“Aprendemos tanto com essa primeira conferência virtual que a nossa próxima será muito melhor!”, disse Cook, acrescentando que no futuro será gasto mais tempo na pré-produção.

Uma realidade mista para os futuros eventos da Intel

De modo geral, a Intel não considera que os eventos no mundo virtual possam ser substitutos perfeitos para os eventos no mundo real, mas que são uma ferramenta adicional para a comunicação, a colaboração e a construção de comunidade. Eles acreditam que misturar reuniões e conferências no mundo real com eventos no mundo virtual pode manter os funcionários, os parceiros e os fornecedores da Intel conectados por uma fração do custo e dar a eles a oportunidade de aprender e trabalhar juntos.

“Nós oferecemos uma conferência de vanguarda ao mesmo tempo que mantivemos os custos baixos”, disse Samuel Jones. “A mentalidade progressista foi apreciada pela comissão de diretores”.

“Nós antecipamos que uma conferência por ano será virtual daqui em diante. Vamos continuar a avaliar o Second Life, exposições virtuais e outras tecnologias para proporcionar a melhor experiência ao usuário”, disse Elaine



Cook. “Apesar das programações muito remendadas e dos problemas de conexão com a rede, muitas pessoas comentaram que gostariam de ter mais conferências dessa maneira no futuro, que essa foi uma tentativa corajosa e divertida e que nós deveríamos continuar tentando melhorá-la no futuro”.

Sobre a Rivers Run Red e o Immersive Workspaces™

O Immersive Workspaces™ é uma solução de colaboração premium, que permite que empresas se comuniquem e colaborem em um avançado ambiente 3D. Desenvolvido exclusivamente para a plataforma Second Life Grid™ e redes privadas. A solução Immersive Workspaces aproveita o potencial dos mundos virtuais e incorpora perfeitamente uma ‘central nervosa’ 2D da Web com ferramentas e funcionalidades projetadas para proporcionar prestação de contas, facilidade de uso, relatórios e comentários.

A Rivers Run Red foi fundada como resposta direta às infinitas mudanças na maneira como consumidores e empresas utilizam e distribuem conteúdo.

Além disso, o objetivo da nossa empresa é resolver o significativo impacto das viagens, desde os custos monetários até os custos ambientais globais. Nossa empresa cria soluções aproveitando a tecnologia do mundo virtual que replica de maneira mais aproximada a experiência de “estar no local”. Usando nossas soluções, empresas reduziram significativamente suas emissões de carbono, estimulando funcionários a usar espaços 3D envolventes para reuniões e trabalhos em equipe como uma extensão de seus espaços reais de escritório. Além disso, em um mundo que dá muita importância ao equilíbrio entre trabalho e vida pessoal, nossas soluções permitem que ‘teletrabalhadores’, principalmente pais que trabalham fora, reduzam e/ou eliminem o trajeto entre trabalho e casa ao mesmo tempo em que continuam sendo considerados membros essenciais de suas equipes.

Em outubro de 2008, a Rivers Run Red e a Linden Lab assinaram um contrato de marketing exclusivo para desenvolver a solução Immersive Workspaces para os produtos e serviços da Linden Lab

Nos últimos doze meses, a Rivers Run Red ganhou três Webby Awards e recebeu o título BT Entrepreneur of the Year por seu trabalho em ambientes de colaboração virtuais.

A Rivers Run Red é uma empresa registrada do Reino Unido e autorizada a comercializar na Califórnia, EUA como Rivers Run Red, Inc. Rivers Run Red™ e Immersive Workspaces™ são marcas registradas da Rivers Run Red, Inc.



Para obter mais informações

visite o site do Immersive Workspaces:

<http://www.immersiveworkspaces.com>

visite o site corporativo do Second Life:

<http://work.secondlife.com/pt-PT/>

visite nossa loja de terrenos:

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

visite nosso blog:

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

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

siga-nos no Twitter:

<http://twitter.com/workinginworld>

email: business@lindenlab.com

Sobre o Second Life e a Linden Lab

Desenvolvido e lançado pela Linden Lab em 2003, o Second Life é o líder mundial em ambientes virtuais 3D. Ele permite que os usuários – conhecidos como residentes – criem conteúdo, interajam uns com os outros, estabeleçam empresas, colaborem e se eduquem. Com uma próspera economia interna, com mais de US\$ 360 milhões em transações entre usuários em 2008 e uma ampla base de usuários que inclui consumidores, educadores, pesquisadores médicos e até grandes empresas, o Second Life se tornou um dos maiores hubs de conteúdo gerado por usuários (UGC) no mundo.

Fundada em 1999 pelo presidente do conselho administrativo, Philip Rosedale, e sediada em San Francisco, a Linden Lab desenvolve tecnologias revolucionárias e envolventes que modificam a maneira como as pessoas se comunicam, interagem, aprendem e criam. A Linden Lab é uma lucrativa empresa de capital fechado comandada por Mark Kingdon, CEO, e conta com mais de 300 funcionários nos Estados Unidos, na Europa e na Ásia.

Linden Lab

945 Battery Street

San Francisco, CA 94111

EUA

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Todos os direitos reservados. Linden Lab, Second Life, Second Life Grid e os logotipos do Second Life e da Linden Lab são marcas registradas de Linden Research, Inc.