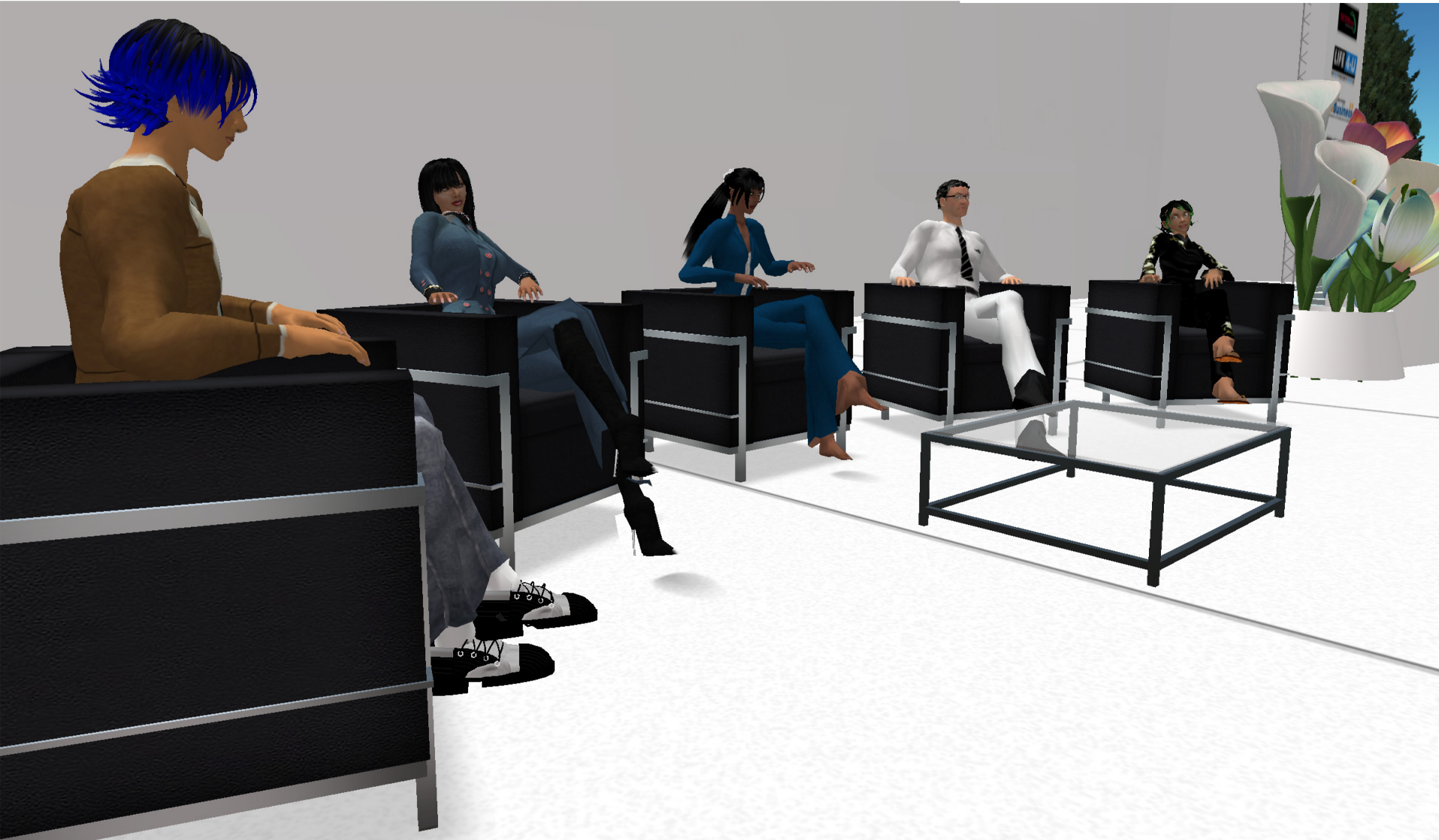


# Collaboration in VWs

3 O K O W S K Y + L A Y M A N N

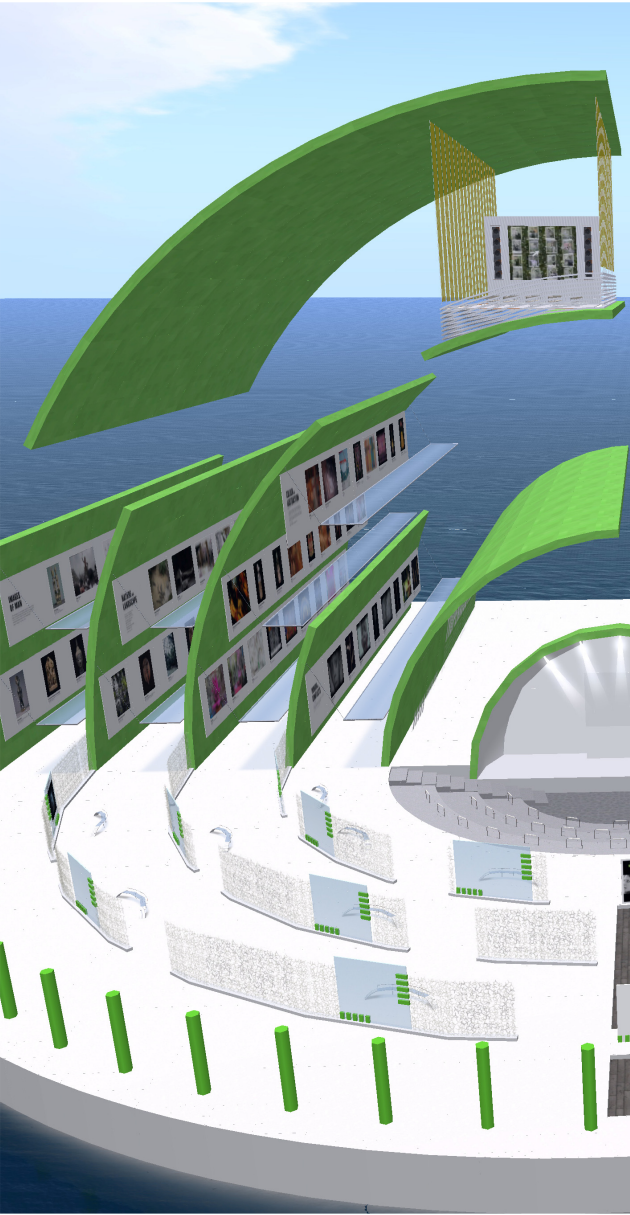
Marketing in Computer-Mediated Environments



*Immersion statt Konfusion - Neue Wege der Zusammenarbeit durch den Einsatz Virtueller Welten*

# Zusammenarbeit in...

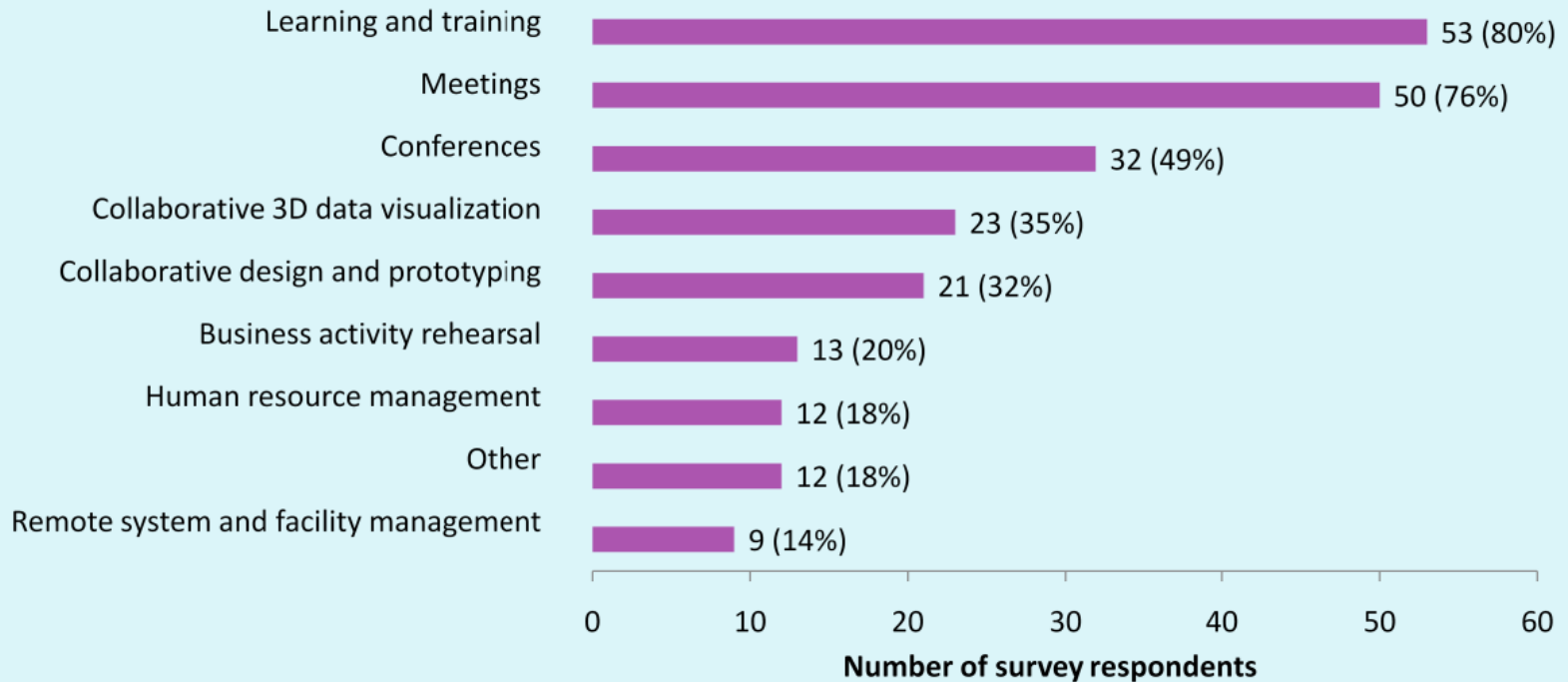
- Forschung und Entwicklung
- Interne Kommunikation
- After-Sales-Service
- Marktforschung
- Aus- und Weiterbildung
- Human Resources



# Nutzung Virtueller Welten für

**Figure 6: Common use cases in 2008 / 1Q '09: learning & training, meetings**

**“MQ7. For which of the following use cases did your organization pilot or deploy immersive technology in 2008 or 1Q, 2009?”**



Source: ThinkBalm Enterprise Immersive Internet Business Value Study, April 2009  
 n = 66 respondents. Multiple answers accepted.

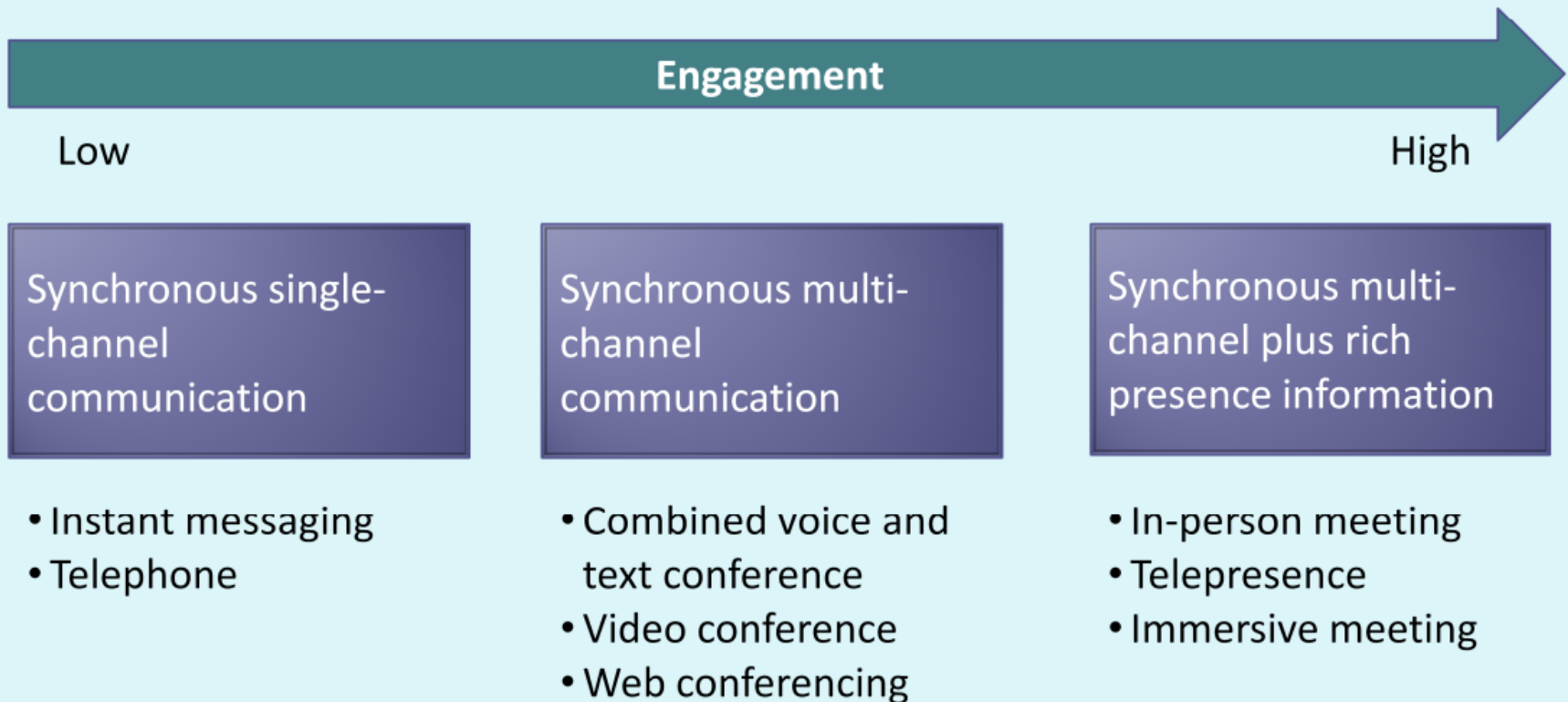
# Formen der Zusammenarbeit

*Aufsteigend nach „Level of Involvement“*

- Telefonkonferenz
- Webkonferenz
- Videokonferenz
- Virtual World Meeting
- Face-to-Face Meeting

# Engagement

**Figure 11: Immersive meetings are more like in-person meetings than like they are like Web conferences**



Source: ThinkBalm



# Vorteile Virtueller Meetings

*Virtuelle Welten vs. herkömmliche Tools*

- ++ Raumgefühl (Immersion)
- ++ Unterstützung aller 4 Lerntypen
- + (Optische) Chancengleichheit
- + Höheres Aufmerksamkeitslevel
- + Weniger Multitasking
- Höhere technologische Hürden
- Längere Einlernphase

# Vorteile Virtueller Meetings



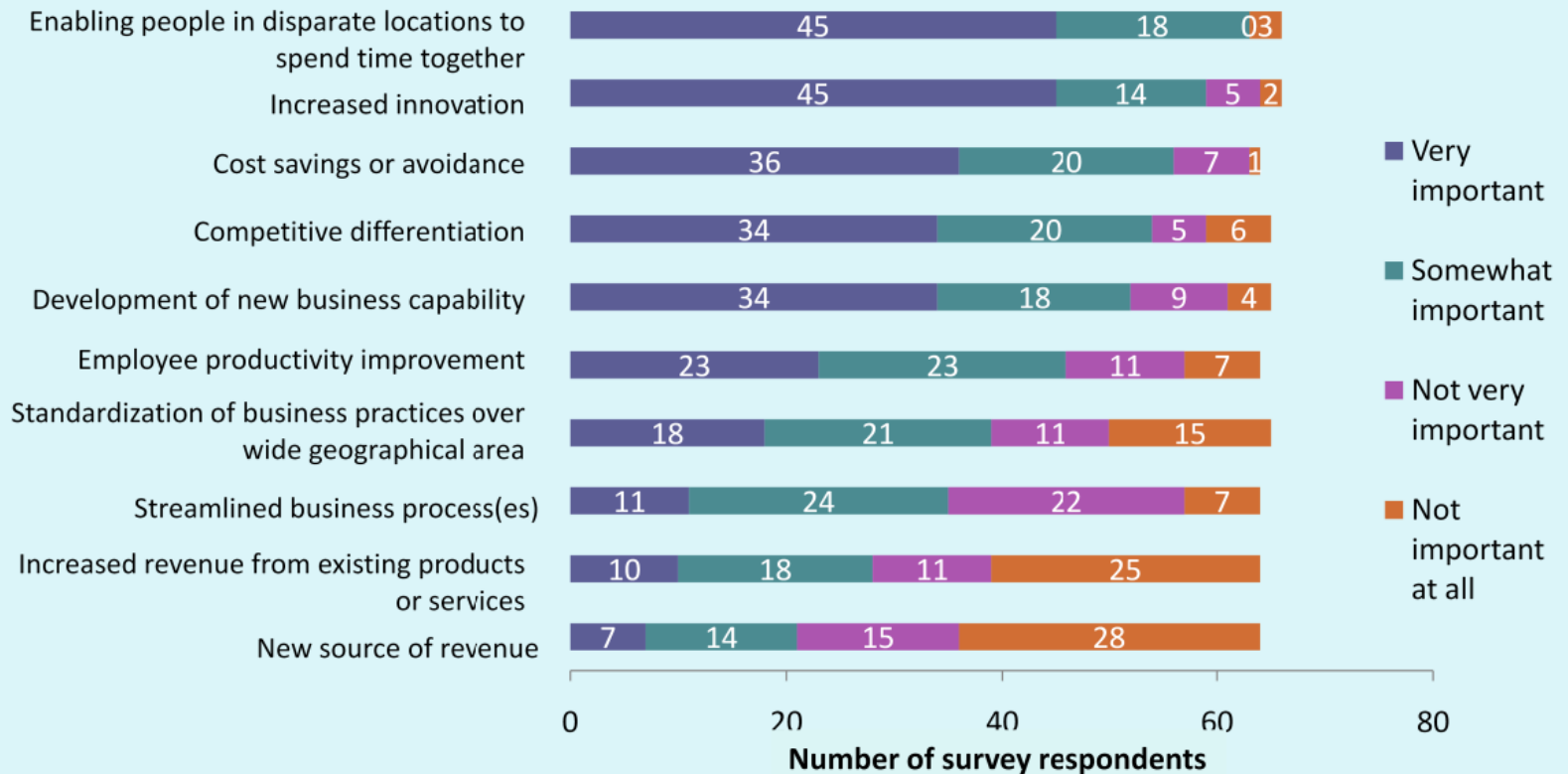
## *Virtuelle Welten vs. Face-to-Face*

- ++ Kostenersparnis
- ++ Zeitersparnis
- + CO<sub>2</sub> Ersparnis
- Informelle Aspekte
- Networking
- Blickkontakt

# Vorteile Virtueller Meetings

**Figure 4: Important benefits: face time, innovation, and cost savings**

“MQ13. How important were each of the following business benefits for immersive technology pilot(s) or deployment(s) your organization did in 2008 or 1Q 2009?”



Source: ThinkBalm Enterprise Immersive Internet Business Value Study, April 2009

n = from 64 to 66 depending on the business benefit in question



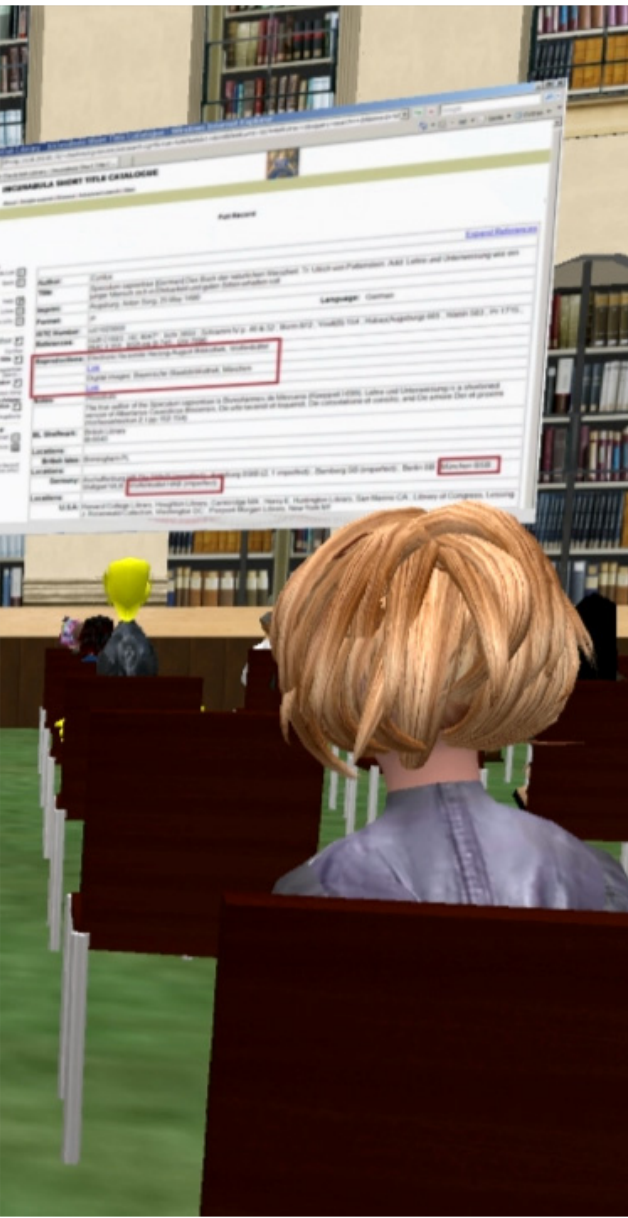
# Kostensparnis, ein Beispiel

*Der Besuch einer Konferenz kostet  
Microsoft pro Mitarbeiter:*

Real Life: \$40 - \$45

Virtual World: \$0.35

Quelle: ThinkBalm



# Verfügbare Tools



## Plattformen

- Second Life
- Twinity
- There.com
- Forterra
- Qnaq
- Croquet
- Project Wonderland
- InXpo
- Unisfair
- VirtualU
- sMeet o.ä.





# Verfügbare Tools

## *IBM Sametime 3D*

- Erweiterung des bekannten Collaboration Tools Lotus Sametime
- On demand Konferenzräume
- Basiert auf OpenSIM Technologie
- Konnektoren zu SecondLife, Forterra und ActiveWorlds geplant

[www.youtube.com/watch?v=SfqGwKFStuw](http://www.youtube.com/watch?v=SfqGwKFStuw)



# Verfügbare Tools

## *Immersive Workspaces*

- kombinierte 2D (Web) und 3D (SL) Lösung
- User, Medien und Notizen sind über die Webkomponente verwaltbar
- Vorgefertigte Konferenz- und Meetingräume mit Präsentationstechnik
- Basiert auf Second Life
- Ein SIM im Grid, aber auch als „behind the firewall solution“ verfügbar



# Verfügbare Tools

*Build your own! z.B: mit Sloodle*

- Erweiterung der Lernplattform Moodle
- Anmeldung in Moodle-Kursen
- Teilnehmerverwaltung
- Tests
- 2D/ 3D Chats
- Abstimmungen
- Glossarabfragen
- Moodle-Blögeinträge
- 3D-Aufgabenbearbeitung

*Sowie jede Menge Komponenten auf Xstreet oder  
inWorld verfügbar*



# Was Sie brauchen:

*Um sich eine Collaboration Umgebung für Meetings selbst zu bauen:*

- Einen nicht überfrachteten Raum
- Präsentationssystem für Folien und Videos
- Webkomponente zur leichten Administration von Präsentationen, Usern und Notizen
- Alternativ: Bestehendes Collaboration Tool, Wiki etc.
- Optimal: Recording Funktionalität



# Vielen Dank

Alle Folien in slideshare und unter:  
[www.bokowsky.net/de/knowledge-base/secondlife](http://www.bokowsky.net/de/knowledge-base/secondlife)

## **Real World:**

[markus@bokowsky.de](mailto:markus@bokowsky.de)  
[www.bokowsky.de](http://www.bokowsky.de)

## **Second Life:**

Bokowsky Island  
[secondlife.bokowsky.net](http://secondlife.bokowsky.net)  
IM: Marissa Bergbahn

Sowie in Facebook, twitter, YouTube, slideshare,  
Flickr etc.