

# Sistemas de Informação e Carreira em SI

## Estudo de caso

Ricardo Fuzeto

SSC120 - Sistemas de Informação

ICMC/USP - São Carlos

2017

# Introdução

- ▶ Second Life
  - ▶ Criado em 1999
  - ▶ 14 milhões de residentes
  - ▶ Não é um game: plataforma de interação social virtual
  - ▶ Mundo sandbox: liberdade de customização



# Economia virtual

- ▶ **Moeda virtual: Linden Dollar (L\$)**
  - ▶ Adquirido no mercado do Grid, ou comprado com dinheiro “real”
  - ▶ Possui cotação própria, com valor real
  - ▶ Alguns residentes conseguem viver de transações o mercado de Second Life
  - ▶ 2008: quase 400 mil residentes investiram dinheiro no Grid

# Posse de terra

- ▶ Para possuir uma propriedade, um residente deve ter uma assinatura
  - ▶ Básica x Premium
- ▶ Ferramentas de modelagem 3D: criação de conteúdo personalizado
  - ▶ Sons, gráficos, animações...
  - ▶ Comportamentos: Linden Scripting Language

# O que será visto no estudo de caso?

- ▶ Como empresas utilizam o Second Life como plataforma de negócio?
- ▶ Como essa nova plataforma aprimora os serviços e oferece vantagem competitiva?
- ▶ Com as empresas usam a interação social facilitada do Second Life de forma produtiva?

# Perguntas

- ▶ Como o Second Life agrega valor aos negócios que o utilizam?
- ▶ Considerando o que você aprendeu sobre Second Life, como você poderia, como indivíduo, criar um negócio *start-up* modesto no Grid? Quais produtos venderia? Por que esta escolha seria apropriada?
- ▶ Você gostaria de ser entrevistado para uma vaga de emprego usando Second Life? Por quê?