

Sistemas de Informação e Carreira em SI

Estudo de caso - Second Life

Desenvolvido por Ricardo Fuzeto
Adaptado por Leo Natan Paschoal

SSC0531 - Gestão de Sistemas de Informação
ICMC/USP - São Carlos
2017

Mundos Virtuais

São ambientes virtuais imersivos gerados por computador que possibilitam o acesso de múltiplos usuários, os quais são representados por avatares.



Fonte: <http://go.secondlife.com/wp-content/uploads/cache/2014/11/Avatar_Face2Face_460x230/1147552321.jpg>

Estes ambientes podem representar o mundo real ou um mundo de fantasia, e.g. uma cidade ou uma ficção científica com super-heróis, etc.

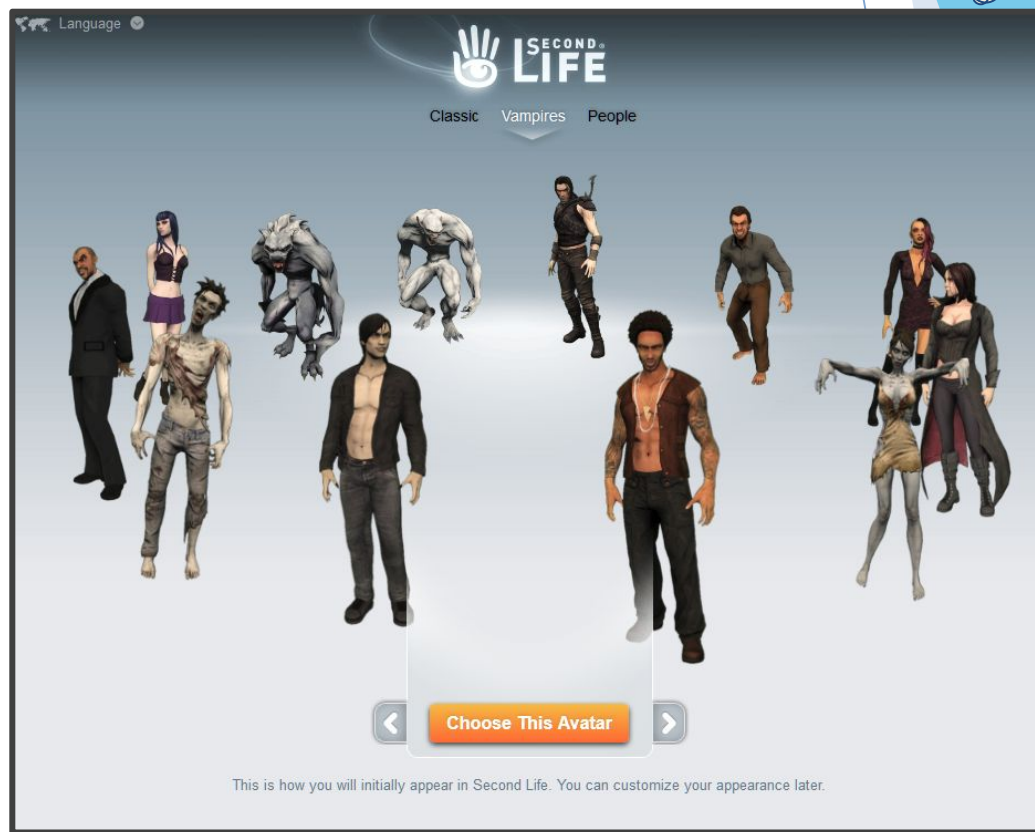
Humanos

Mundos Virtuais

Monstros,
criaturas
mitológicas,
seres mágicos



Fonte: <<https://akatandamouse.files.wordpress.com/2015/11/sl-classic.png>>

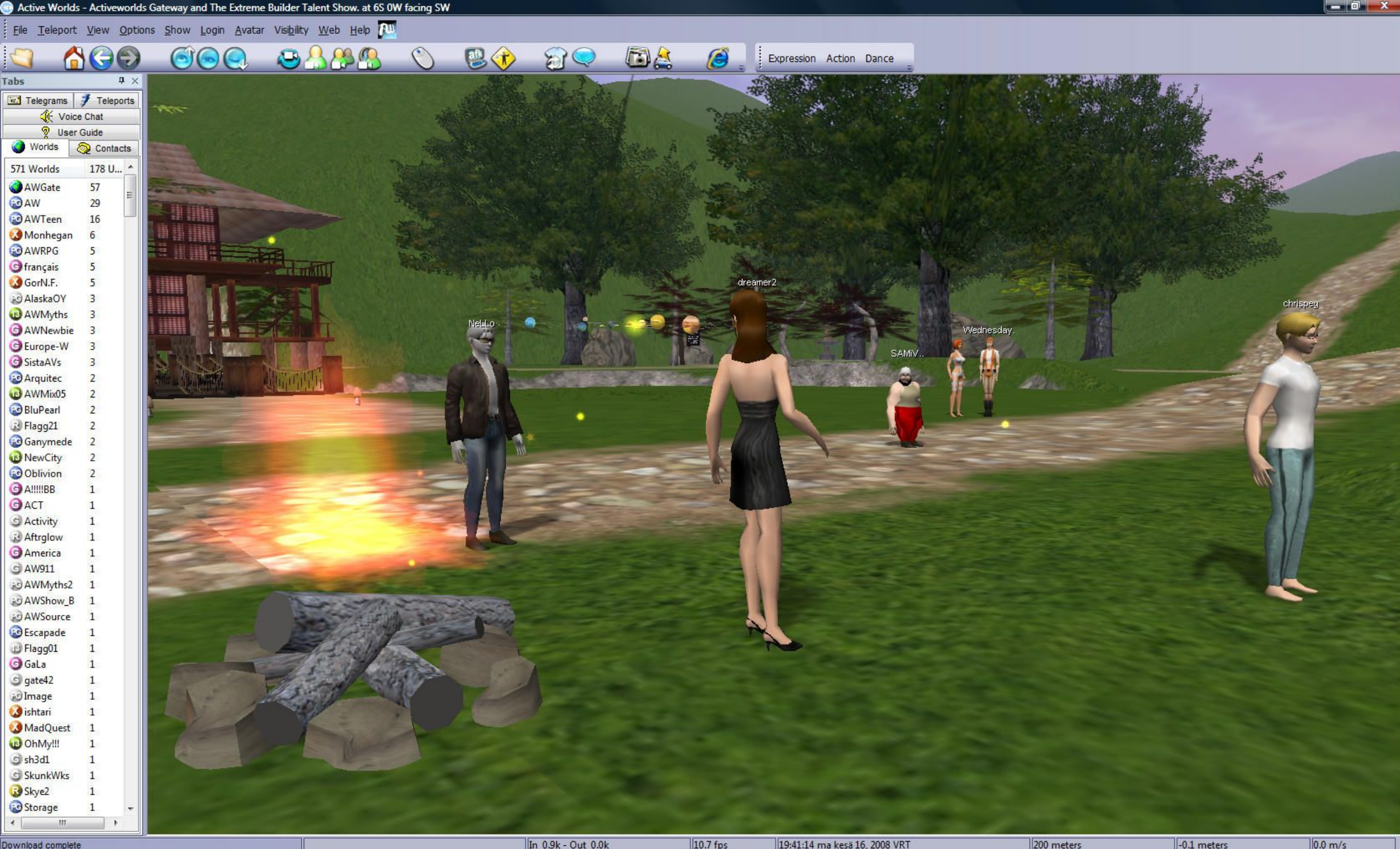


Fonte: <<https://akatandamouse.files.wordpress.com/2015/11/sl-vampires.png>>

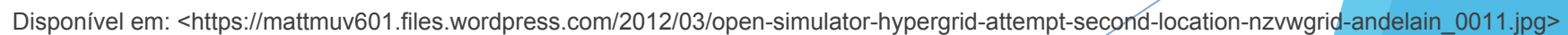
Mundos Virtuais

Exemplos de Mundos Virtuais:

- ❑ Active Worlds;
- ❑ Second Life;
- ❑ Open Simulator;
- ❑ Open Wonderland;
- ❑ Sansar;









THE BEST WAY TO CREATE AND SHARE SOCIAL VR EXPERIENCES

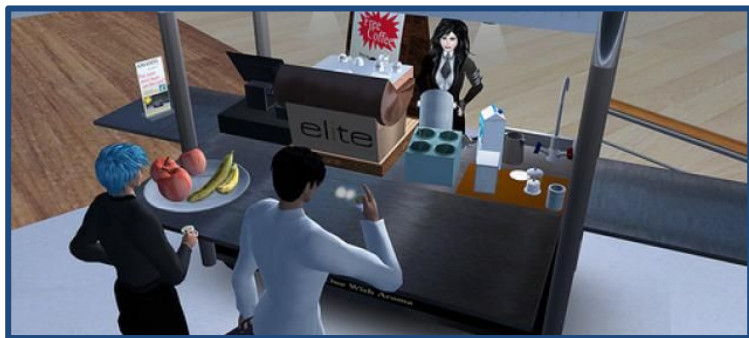
JOIN CREATOR BETA

Fonte: <<https://www.sansar.com/>>

Second Life

- ❑ Criado em 1999;
- ❑ 14 milhões de residentes;
- ❑ Não é um game: plataforma de interação social

Second Life



Organizações ‘reais’ no Second Life



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.

❑ Economia baseada em produtos para o próprio mundo virtual

- ❑ Comercialização de objetos 3D e terrenos (e.g. prédios e texturas).
- ❑ Prestação de serviços para o próprio Second Life (e.g. promoção de eventos e arrendamento de propriedades).

Economia virtual

❑ Lojas instaladas no Second Life

❑ Venda de produtos reais

A Nike tem uma loja que disponibiliza e possibilita a personalização de tênis e estendem esta possibilidade de personalização à de receber em casa o produto físico idêntico ao mundo virtual (Bernardo, 2008).

❑ Venda de produtos virtuais

A Adidas tem uma loja que comercializa tênis para avatares (Bernardo, 2008).

GALILEU

BUSCAR



Assine Galileu
por apenas R\$
8,90 ao mês

[AMPLIAR CAPA >](#)[HOME](#) [NOTÍCIAS](#) [GALERIAS](#) [VÍDEOS](#) [BLOGS](#) [COLUNISTAS](#) [REVISTA](#) [ASSINE](#) [PRINCÍPIOS EDITORIAIS](#)**comportamento**

Fobias podem ser
genéticas

**novas ideias**

"A violência é uma
doença contagiosa"

**olhar cético**

Óvnis existem. E daí?

[comente \(2\)](#)[envie por e-mail](#)[compartilhe](#)[imprima](#)

tamanho do texto AA

[game / entretenimento](#)

Economia do Second Life cresce e passa meio bilhão de dólares

[Curtir 1](#)[Tweetar](#)[G+](#)

Circulação de dinheiro chegou a US\$ 567 milhões em 2009, crescimento de 65%

por [Redação Galileu](#)

Quando foi lançado, em 2003, o Second Life causou rebuliço na mídia mundial. Mas, pouco tempo depois, o mundo virtual 3D passou a ser tachado como um fracasso e foi esquecido por muitos. Nesta quinta-feira, 21 de janeiro, a companhia Linden Lab, dona do Second Life, divulgou números para mostrar que seu negócio não está tão mal das pernas assim. Veja alguns deles:

- A economia do Second Life cresceu 65%, com uma circulação de US\$ 567 milhões. Só no último ano, os internautas investiram US\$ 55 milhões no mundo virtual, 11% a mais do que em 2008. Veja gráfico abaixo gráfico divulgado pela empresa:

ASSINE GALILEU**POR APENAS R\$ 8,90**

MÊS

**GALILEU digital**

Estamos no iPad, iPhone,
smartphones e tablets.

[SAIBA MAIS >](#)**+ lidas****+ comentadas**

1 5 coisas que você não sabia
sobre Hitler no dia em que ele faria
aniversário

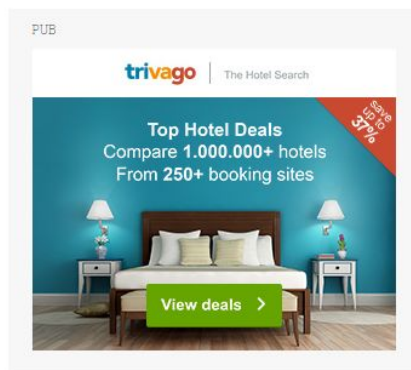


2 Saiba quais são as profissões do
futuro

'Second Life' ainda não morreu e fatura mais que alguns países

O mundo virtual 3D 'Second Life' foi um furor da internet, mas ainda não acabou.

O 'Second Life', agora com 12 anos, continua forte: tem 900.000 utilizadores ativos por mês. Pode parecer um número baixo mas não é, tendo em conta que no seu pico tinha 1,1 milhões de utilizadores ativos.



Ao The Next Web, Ebbe Altberg, CEO do Linden Lab, que criou o 'Second Life', explica que a economia ainda existe neste mundo virtual, com alguns utilizadores a viverem dos acessórios que criam.

Altberg afirma que as suas receitas são à volta de 464 milhões de euros, mais que alguns pequenos países têm de PIB. Os utilizadores levantaram cerca de 55,7 milhões de euros no ano passado e o CEO deu o exemplo de um utilizador que vendeu cerca de 300.000 vestidos virtuais por 3,71 euros cada, conseguindo cerca de 1,1 milhões de euros.

Com a chegada da realidade virtual, o 'Second Life' pode voltar a estar em grande.



f PARTILHE ESTA NOTÍCIA COM OS SEUS AMIGOS

O SEU EMAIL

RECEBER

MAIS LIDAS

ÚLTIMA HORA DIA SEMANA

- TECH** MODEL 3
A Tesla voltou a usar a mesma piada sexual com os seus carros
- TECH** REINO UNIDO
IKEA vai passar a vender baterias solares
- TECH** ASSISTENTE
Facebook vai tornar o Messenger mais inteligente
- TECH** VENDAS
Os iPads deram sinal de 'vida'
- TECH** PLATAFORMA
Macau tornada numa cidade inteligente? Gigante chinês Alibaba vai ajudar
- TECH** REUNIÃO
Tecnológicas reuniram-se pela primeira vez para combater terrorismo

Fonte:
<<https://www.noticiasominuto.com/tech/482957/second-life-ainda-nao-morreu-e-fatura-mais-que-alguns-paises>>

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 (LSL)

Exploração de regiões, cidades, pontos turísticos ...



Exploração de regiões, cidades, pontos turísticos ...



Fonte: <<http://secondlife.com/destination/moscow-island>>

Exploração de regiões, cidades, pontos turísticos ...



Fonte: <<http://secondlife.com/destination/eiffel-tower>>

Negócios



Fonte: <https://mundolinden.files.wordpress.com/2008/11/secondlife2008-10-3115-15-38-92_resize1.jpg>

Educação



Fonte: <<http://secondlife.com/destination/ilha-unisinos>>

Educação



Fonte: <<http://www.ecu.edu/cs-itcs/secondlife/signup.cfm>>

"Quero vestir computação", diz primeira pesquisadora de internet no Brasil

Liane Tarouco foi a primeira autora a publicar um livro sobre redes de computadores no Brasil, em 1977. Hoje, ela estuda ambientes virtuais imersivos

PAULA SOPRANA

20/05/2016 - 09h30 - Atualizado 02/11/2016 21h52



Assine já!

Liane Margarida Rockenbach Tarouco talvez não seja um nome tão popular quando **Demi Getschko** quando o assunto é pioneirismo da internet. Se ele é considerado o pai, Liane é a mãe das redes no Brasil. No meio acadêmico e dos computadores, Liane é referência nacional, a primeira a publicar um livro sobre o tema no país, em 1977. Seu currículo Lattes preenche quase 100 páginas do Word (em letra oito): são 269 trabalhos em congressos, 147 artigos em periódicos, 12 prêmios, 11 projetos de pesquisa, 36 trabalhos técnicos e 140 orientações em dissertações de graduação, mestrado e doutorado.

ÉPOCA – Qual é a sua próxima empreitada?

Liane – Estou mergulhada com bastante alegria nos mundos virtuais imersivos. Laboratórios virtuais para o ensino de física, biologia e química serão o próximo passo para o uso de tecnologia na educação e na saúde. É como Second Life, um mundo virtual onde somos representados por avatares e encontramos pessoas para interagir, realizamos experiências – que talvez se realizadas em um laboratório de verdade fossem caras ou perigosas. O avatar aprende, experimenta e isso afeta seu comportamento. Já surgiram artefatos de menor posto, como os óculos de realidade virtual do Google, que permitem a sensação de estar dentro de um ambiente em 360 graus. Vou viajar na próxima semana e quero conhecer grupos de metaverso, ver o que estão fazendo, isso me fascina.

SHOPPING



ReisOffice
Cartucho de Tinta Brother
LC103M Magenta

2 x R\$32,34



ÉPOCA
Be Tempted DKNY -
Feminino - Eau de...

10 x R\$24,90

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

- (1) Como o Second Life agrega valor aos negócios que o utilizam?
- (2) 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?
- (3) Você gostaria de ser entrevistado para uma vaga de emprego usando Second Life? Por quê?
- (4) Na sua opinião, por que Second Life não tem sido utilizado nos últimos anos no contexto de negócios?

Dica de leitura

- ❑ <https://www.maistecnologia.com/spaces-nova-plataforma-realidade-virtual-do-facebook/>
- ❑ <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/120178-sansar-second-life-realidade-virtual-entra-beta-publico.htm>
- ❑ http://www.eldiario.es/cultura/tecnologia/Second-Life-resucita-gracias-realidad_0_671233050.html