

Ferias virtuales de empleo, la realidad en pixeles

Second Life

abril 2008



El futuro es hoy



Virtualidad: ¿Qué es, dónde sucede?



Redes sociales: web 2.0



WoW: RH SXXI

0.00 / 152.89

11:33:60 PM 490 ms XP: 0.96%

The Molten Core

Baron Geddon 0%
Elemental Dead Boss

Talisman of Binding Shard
Binds when picked up
Neck 4197/4197
+13 Strength
+5 Agility
+8 Stamina
+24 Fire Resistance
+24 Nature Resistance
Requires Level 60
Equip: When struck in combat inflicts 4 Nature damage to the attacker.

Talisman of Binding Shard
Belt of Transcendence
Burning Pitch

60 Khb
HP/Tick: N
6

Summon: 42
Rekuul <Nurfed>
Triz <Nurfed>

[23:33] [Guild] [Kaiser]: whats up legendary drop
[23:33] [Guild] [Kaiser]: hahahah
[23:33] [Guild] [Kaiser]: so we got a lot of dkp tt
[23:33] [Bruja] says: omg
[23:33] [Awowa] says: holy crap
[23:33] [Guild] [Wyvvy]: yaaaaay
[23:33] [Raid] [Nastrand]: might as well go to me.. I have the most first MC loots already.. keep the trend!
[23:33] [Raid] [Alcaras]: [Talisman of Binding Shard]

[23:33] Trueshot Aura fades from Modakeke.
[23:33] Othelol gains Trueshot Aura.
[23:33] Modakeke gains Trueshot Aura.
[23:33] Nisstyr drains 250 Mana from Thulkresh.
[23:33] Trueshot Aura fades from Modakeke.
[23:33] Paranoia fades from Rekuul.
[23:33] Modakeke gains Trueshot Aura.
[23:33] Battle Shout fades from Nym.

WoW: RH SXXI



Metaverso

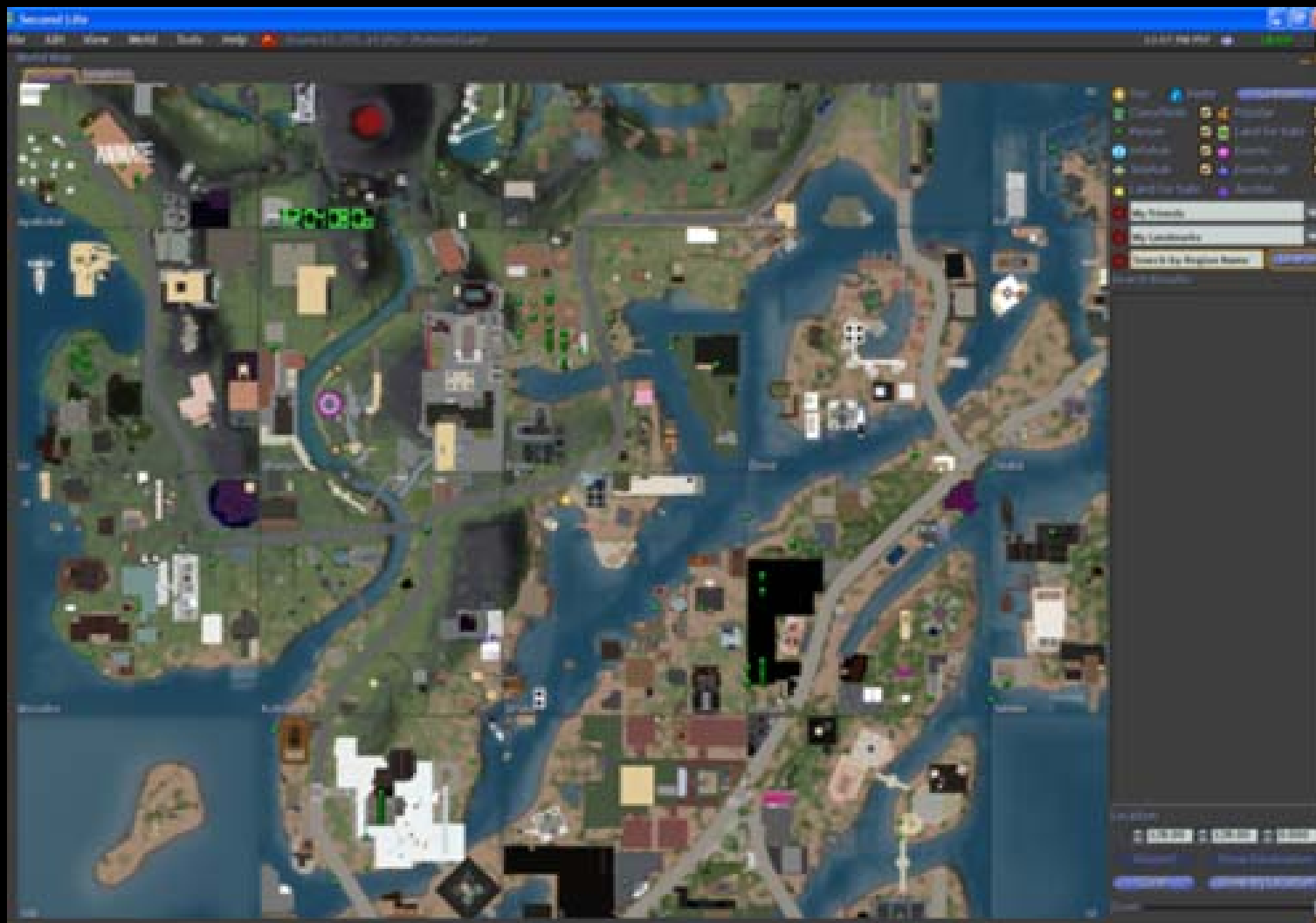


En el 2011 el 80% de los usuarios de internet participarán en el metaverso

La televisión internacional igual que otros medios tradicionales, esta instalándose en los mundos virtuales para recuperar el mercado que ha perdido ante otros competidores en la web tradicional y controlar los medios del futuro

Blogosfera pública

¿Qué es Second Life?



¿Qué es Second Life?

Es una digitalización del mundo, producto de la evolución tecnológica y la necesidad gregaria del hombre.

Representa el nacimiento de una nueva era en internet y constituye en nuevo medio de comunicación.

¿Qué es Second Life?

Web 3D

Simulador

Herramienta

Plataforma

Juego

Entretenimiento

Escape

Extensión

Realidad

Metaverso

¿Por qué existe Second Life?



¿Por qué existe Second Life?

La evolución socio-tecnológica junto con la necesidad de exploración humana convierten a SL en la plataforma más prolifera para materializar lo que imaginamos y compartirlo con los demás.

¿Por qué existe Second Life?

Simuladores

Video juegos y entretenimiento

Interactividad en Internet

Juegos On-line

Web 2.0

Redes sociales

Mundos virtuales

Micro transacciones electrónicas

Metaverso

Los usuarios han dejado de perseguir el status
brindado por la marca, son ahora las marcas las que
deben alcanzar la altura del consumidor y justificar el
valor que agregan a su vida

Simone Giove

Employer Branding



Employer Branding



Employer Branding: lo que buscamos en un empleo

Seguridad

Continuidad

Pertenencia

Status



Employer Branding: lo que buscamos en un empleado

Talento

Capacidad

Fidelidad

Adherencia

Estabilidad

Resultados



La diferencia entre las empresas la constituyen las personas que las forman, el talento humano es el elemento más valioso que posee una marca.

Montserrat Sautoreau

Employer Branding: ferias virtuales

Presencia continua

Exhibición mundial

Obtención de currícula

Acceso a mejores candidatos

Talento humano “relacionado” con la marca

Disminución en costos de presentación
(stand, personal, material impreso)



Employer Branding: ferias virtuales

Acceso continuo y gratuito

No existen traslados

Comodidad y flexibilidad en la consulta

Interacción con la información

Mayor acercamiento con la marca





GRID STATUS:
 Second Life Time:
 Total Residents:
 Logged In Last 60 Days:
 Online Now:

- Want to Learn More About**
1. [Tech Support at Your Fin](#)
 2. [Secrets of Scripting](#)
 3. [Tools, Tutorials and Tem](#)
 4. [Organize Your Out-of-co](#)
 5. [Attend a Class going on](#)



News & announcements from blog.secondlife.com:

- [Short update from the concierge team](#) Fri 27 A
- [The advent of an illustrious age of sculpted prims!](#) Fri 27 A
- [\[UPDATE\] Various reports of](#) Thu 26
- [Second Life Speech Gestures Contest](#) Thu 26

Employer Branding: Infoempleo en Second Life (e-recruitment)

Conferencias y charlas

Debates

Presentaciones

Proceso de selección de personal en vivo

Contratación de personal





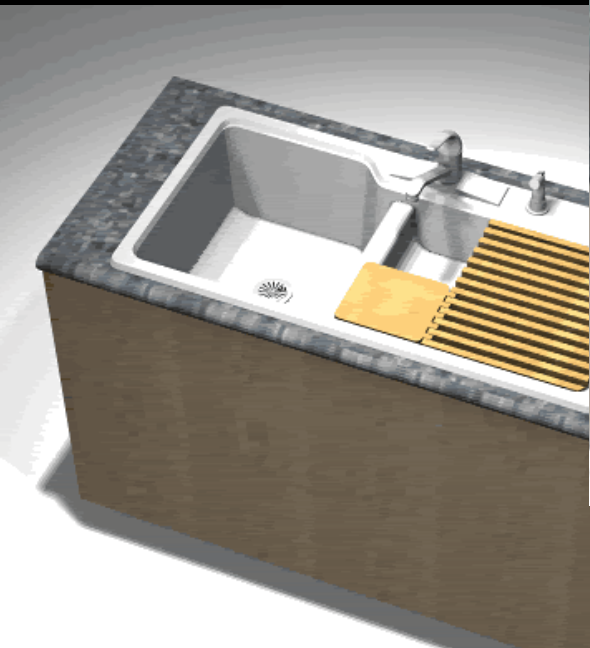
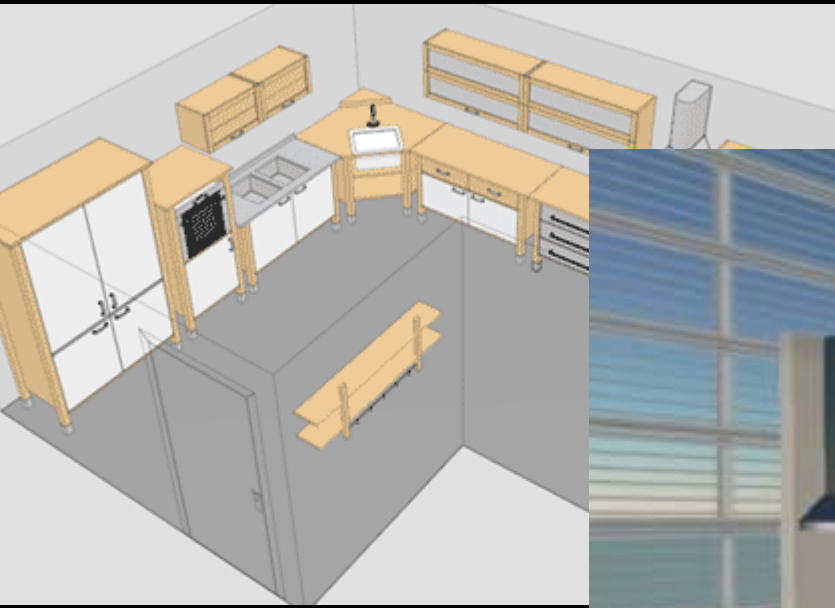




Real Time Weather Reporting



Employer Branding: Ikea



Employer Branding: Philips



Employer Branding: Philips



¿Quién utiliza Second Life?



¿Quién utiliza Second Life?

Heavy users de internet

Ciudadanos mundiales de internet

Usuarios, Empresas y organizaciones de avanzada

¿Quién utiliza Second Life?

18 – 50 años

60% de 25 a 44 años, 30 años promedio

42% femenino

73% fuera de EE.UU.

Mercado mundial

Poder adquisitivo mediano y alto

Altos conocimientos técnicos e informáticos

Altos recursos en términos de conexión y equipos utilizados

Sensible a las nuevas tecnologías y las innovaciones

México: más de 40,000 registros válidos
(con datos de Tarjeta de Crédito),
y más de 200,000 registros totales

Latinoamérica

Más de 1,000,000 usuarios

Brasil, México, Argentina y Chile

¿Quién utiliza Second Life?

Mundos virtuales:

Comunidades reales, Marcas reales, clientes reales...
cultura de marca

México y nuestros clientes

EGS

Excelsior

Clemente Camara

Iusacell

Nokia

Play2Train

Sedal

¿Quién utiliza Second Life?

IBM

Los ejecutivos de la firma aseguran que existirá el Internet en 3D, a través del cual los cibernautas podrán experimentar nuevas experiencias de navegación

**Plan de inversión de 100mdd para SL
(+40 invertidos a la fecha)**

E-business evoluciona al V-business



¿Quién utiliza Second Life?

Mundos virtuales:

Comunidades reales, Marcas reales, clientes reales...
cultura de marca

Marcas alrededor del mundo

IBM

NBC

Cisco

Phillips

Bershka

Nissan

Scion

NASA

DELL

MTV

Play Boy

Sony


Warner Bros

20th Fox

¿Cómo funciona Second Life?

Search











All **Classifieds** Events Popular Places Land Sales Places People Groups



Searching Second Life

The ALL tab searches Second Life for people, places, groups, help files, or items for sale. Type something into the box above and click the "Search" button...

Results are sorted by relevance. Things that are most related to your search will be at the top.

	LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR		LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR
	LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR		LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR
	LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR		LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR
	LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR		LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR
	LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR		LOREM IPSUM DOLOR SET AMET QUIS CONSECTETUR

¿Cómo funciona Second Life?

El metaverso conocido en su versión SL funciona gracias a cuatro elementos básicos:

Tecnología con más de 10 años de desarrollo específico

Sistema de propiedad de creación y desarrollo de objetos por parte del usuario

Un sistema económico autosustentado que guarda relación con el dólar

Comunidad vanguardista mundial que crece día con día

¿Cómo funciona Second Life?

Técnicamente:

Tecnología propietaria desarrollada sobre sistema operativo “Mono”

Motor 3D para dibujos y render

Simulador de comportamientos físicos

DB para tracking de usuarios, operaciones e intercambios

Conceptualmente:

versión digital del capitalismo conocido, con derecho de propiedad y comercialización de la misma

sistema básico de reglas sociales que promueve la convivencia y el respeto a la diversidad

Financieramente:

Sistema económico autosustentable con moneda propia

260 Lindens por dólar (aprox)

transacciones diarias que superan el millón de dólares

Socialmente:

Usuarios auto-regulados y configurados en sociedades, grupos y tribus en torno a intereses comunes y concretos

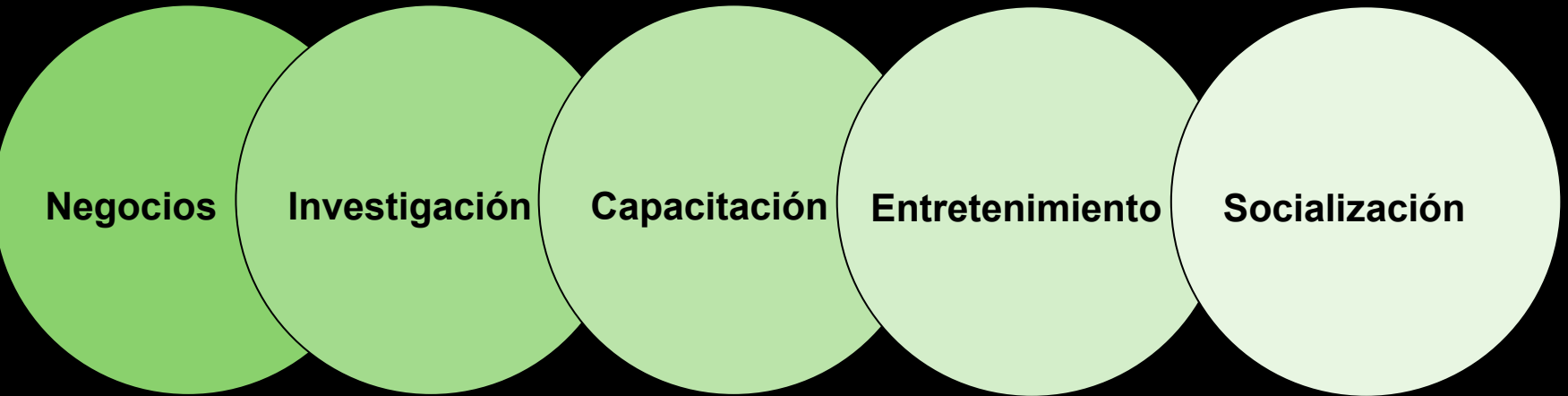
¿Para que sirve Second Life?



¿Para que sirve Second Life?

Después de trabajar más de dos años dentro de la plataforma no hemos encontrado aun una sola cosa que hayamos imaginado y no pueda desarrollarse dentro de SL

¿Para que sirve Second Life? “NICES”



- **Branding**
- **Promociones**
- **Comunidad**
- **Ventas reales**
- **Ayuda en la toma de decisiones**

¿Para que sirve Second Life?

Simular

Entretener

Entrenar

Aprender

Jugar

Promover

Comunicar

Probar

Comercializar

Socializar

**Esto no es ciencia ficción, es la evolución natural
de la tecnología y sus audiencias**

Quincy Smith / CBS Interactive

¿Qué es Second Life?



¿Qué es Second Life?

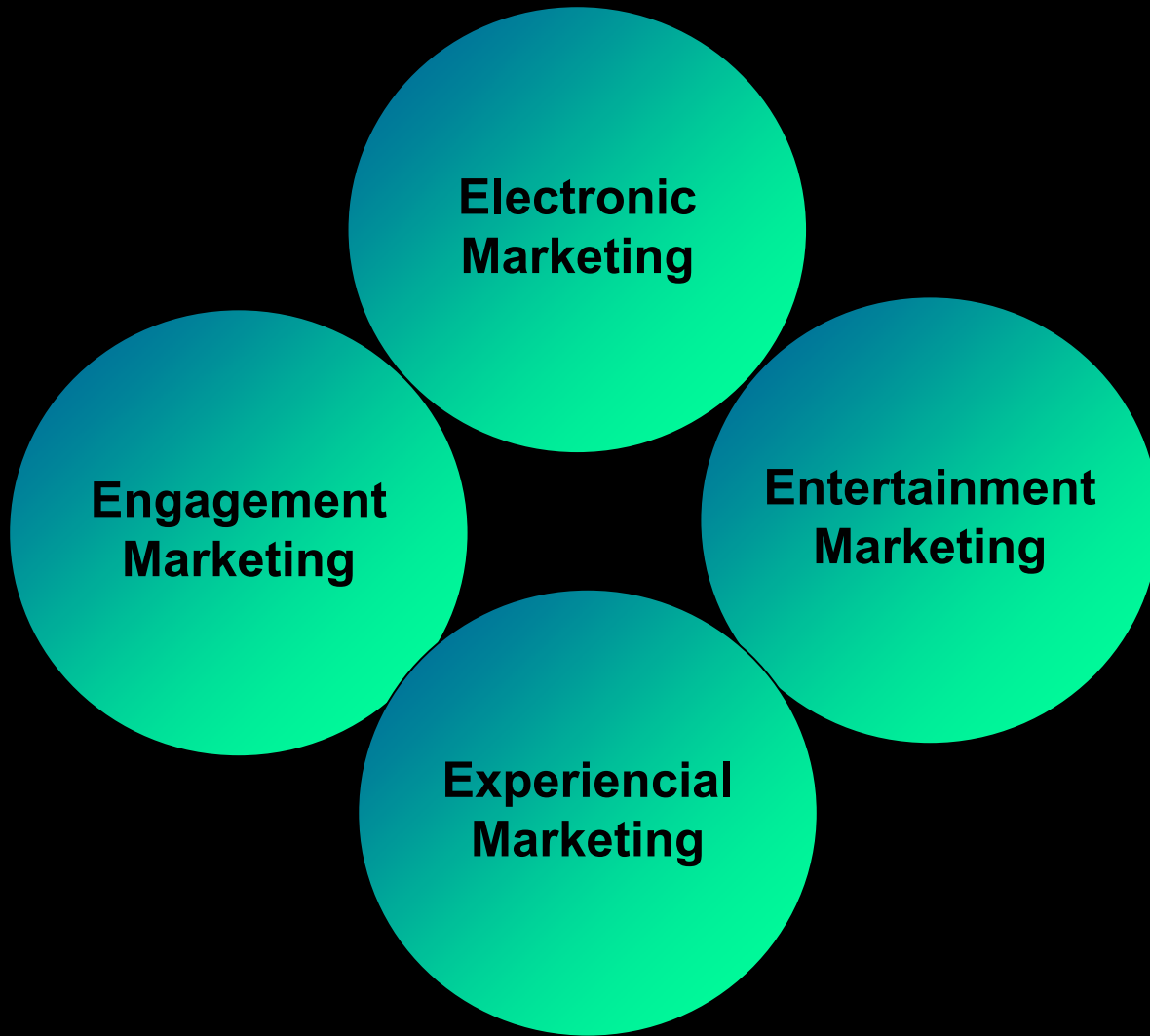
Jugar con la imaginación del usuario

Intensificar la experiencia del usuario

Alcanzar las expectativas que tenemos de la marca

E4Marketing





¿Qué es Second Life?



**Vivimos en otro mundo distinto al que nacimos,
no podemos ignorar los cambios y las tendencias**

Nadir Skolem

Mundos virtuales: Negocios reales

Second Life

Q&A

cenitdesign.com
info@cenitdesign.com

1055 9948 / 49

