

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?