

Diese Meldung kann unter <http://www.presseportal.de/pm/7049/1565320/kostenguenstige-meetings-und-schulungen-in-virtuellen-welten-nach-dem-hype-second-life-als> abgerufen werden.

iX-Magazin

Kostengünstige Meetings und Schulungen in virtuellen Welten Nach dem Hype: Second Life als Konferenzraum

22.02.2010 - 11:30 Uhr, iX-Magazin

Hannover (ots) - Der große Hype um Second Life ist vorbei, jetzt kommen die Business-Anwendungen: Firmen nutzen die künstliche 3D-Welt für interne Schulungen, überregionale Meetings und Konferenzen. Aufwendige Dienstreisen entfallen, und Schulungen gewinnen durch dreidimensionale Darstellungen an Attraktivität, berichtet das IT-Profimagazin iX in seiner aktuellen März-Ausgabe.

Seit 2007 nutzt beispielsweise der TÜV Nord seinen geschlossenen Second-Life-Bereich für interne Schulungen. Statt alle Sachverständigen, die über die ganze Welt verteilt sitzen, zu einer Schulung nach Deutschland zusammenzuholen, tauschen sie sich in der virtuellen Welt über Neuigkeiten in der Dampfdruckkesseltechnik aus oder knüpfen Kontakte zu neuen Kollegen. Nach Firmenangaben spart der TÜV Nord je nach Anzahl der Teilnehmer bei jedem Treffen vier- bis fünfstellige Euro-Beträge.

Auch Linden Lab, der Betreiber von Second Life, sieht Potenzial in der Business-Nutzung seiner virtuellen Welt. Insgesamt nutzen nach Angaben des Unternehmens derzeit insgesamt über 1400 Organisationen weltweit Second Life für standortübergreifende Meetings, Schulungen, schnelles Prototyping und Konferenzen. Dort können die Teilnehmer repräsentierenden Avatare in Echtzeit miteinander reden, das 3D-Modell eines Produktes erstellen, Präsentationen hören oder Dokumente teilen. Umsetzen lässt sich das Konzept auf zwei grundsätzliche Arten: Entweder eine Organisation nutzt die Server von Linden Lab, wie es TÜV Nord gemacht hat, oder sie kauft "Second Life Enterprise Beta" (ab 37.300 Euro) und installiert die virtuelle Umgebung auf den eigenen Firmenrechnern, um es unabhängig von der Second-Life-Hauptumgebung hinter der Firewall zu betreiben.

"Es lohnt sich allemal, die Möglichkeiten der virtuellen 3D-Welten für Schulungen, Konferenzen und E-Learning zu prüfen", sagt Jürgen Seeger, iX-Chefredakteur.

Titelbild iX 03/10

www.heise-medien.de/presseinfo/bilder/ix/10/ix032010.jpg

Ihre Ansprechpartnerin für Rückfragen:

Sylke Wilde

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Telefon +49 [0] 511 5352-290

Telefax +49 [0] 511 5352-563

sylke.wilde@heise-medien.de

Die Pressemeldungen der Heise Medien Gruppe können unter

www.heise-medien.de/presseinfo im Internet abgerufen werden.

@@infblk@@

Pressekontakt:

iX-Magazin

Sylke Wilde

Telefon: 0511 / 5352 - 0

sylke.wilde@heise-medien.de

Originaltext:

Pressemappe:

Pressemappe als RSS:

iX-Magazin

<http://www.presseportal.de/pm/7049/ix-magazin>

http://presseportal.de/rss/pm_7049.rss2