



## Hardware

Dzięki odpowiednim nośnikom takim jak Oculus Rift ,Gear Vr czy Sony Morpheus, jesteśmy w stanie zanurzyć się w rzeczywistość wirtualną i dokonać niemal pełnej immersji zmysłów.



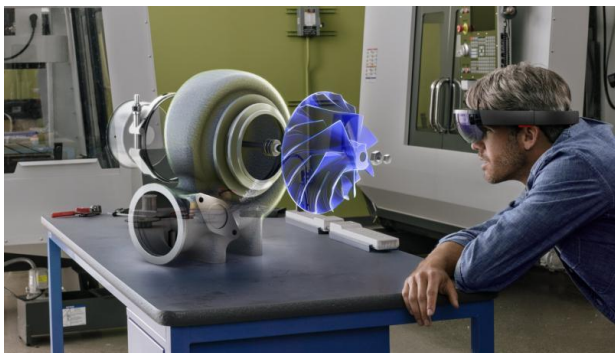


## Rzeczywistość rozszerzona (AR)

**Ang. Augmented Reality** – system łączący świat rzeczywisty z generowanym komputerowo. Zazwyczaj wykorzystuje się obraz z kamery, na który nałożona jest, generowana w czasie rzeczywistym, grafika 3D. Istnieją także zastosowania wspomagające jedynie dźwięk

Systemy:

- ARcore
- ARkit
- Microsoft HoloLens





## Możliwości

### MEDYCYNA:

- symulatory operacji
- edukacja
- rehabilitacja
- psychoterapia
- pomoc w leczeniu bólu

### PRZEMYSŁ:

- obsługa maszyn i linii produkcyjnych
- wizualizacje części i wnętrza maszyn

### MOTORYZACJA:

- konfigurator pojazdu
- symulatory
- prezentacje



## Możliwości c.d.

### MARKETING:

- targi/eventy
- reklama i prezentacja produktów i usług
- nowa platforma kontaktu z klientem



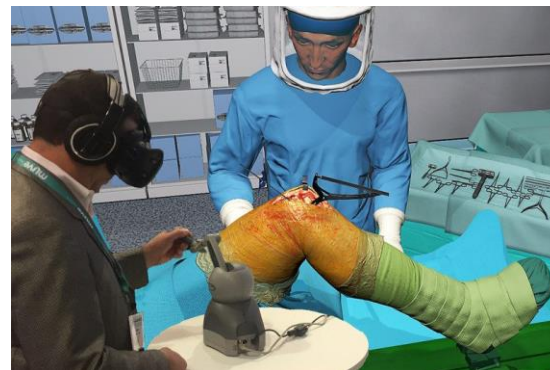
### TURYSTYKA:

- hotelarstwo
- zwiedzanie zabytków
- muzea



## Zastosowania w szkoleniach

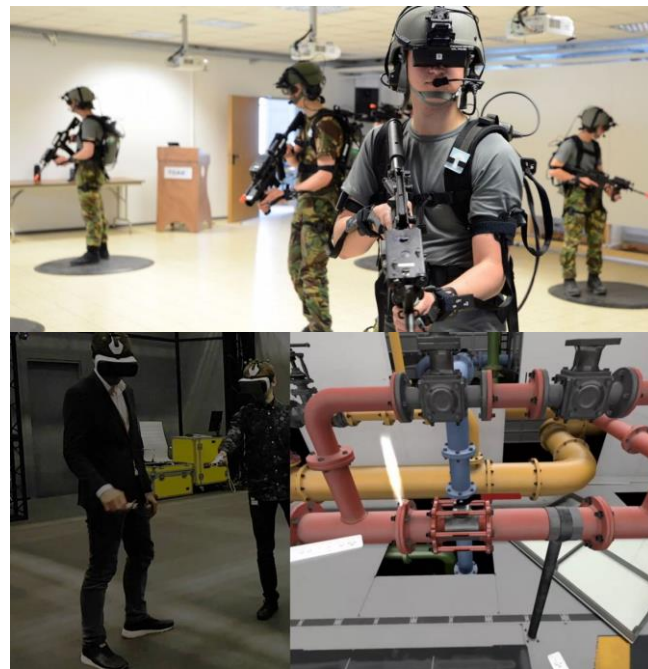
- Edukacja - Wzbogacanie programu nauczania oraz nowe możliwości dydaktyczne. Technologia znajduje swoje zastosowania przede wszystkim w edukacji wyższej na kierunkach: prawo i kryminalistyka, bezpieczeństwo wewnętrzne, medycyna, architektura, kierunki biznesowe oraz wielu innych.





## Zastosowania w szkoleniach c.d.

- szkolenia bhp dla przemysłu ciężkiego i nie tylko
- symulatory dla służb
- konferencje
- wdrażanie nowych pracowników
- rozwój konkretnych kompetencji
- szkolenia które w rzeczywistych warunkach wymagają ogromnych nakładów finansowych lub są niemożliwe do zrealizowania





## Prognozy

### Doświadczenia społecznościowe:

- Do 2025 roku większość przychodów z wirtualnej rzeczywistości pochodzić będzie z doświadczeń społecznościowych.
- Pod koniec 2018 roku będzie już jedna wiodąca platformy społecznościowa VR, ale nie będzie to żaden serwis ze starej gwardii.

### Technologia:

- Rozszerzona rzeczywistość zostanie zsynchronizowana z telewizją.
- W 2020 roku gracze będą nosić wąskie okulary lub szkła kontaktowe.

### Rynek finansowy:

- Do 2020 wartość VR/AR od 60 - 150 mld \$



# Dziękujemy za uwagę