Samsung RIW 2019

VR-технологии на службе бизнеса

VR: эволюция технологии

Более 171 млн пользователей

Прогноз: увеличение объема рынка в 11,7 раз за 4 года

Раньше

- только для видеоигр и аттракционов
- нечеткий контент
- побочный эффект головокружение



Сейчас

- неограниченные сферы использования
- четкость и стремительное распространение
- никаких проблем с восприятием

VR в нефтегазовой промышленности

Особенности:

- успешное обучение сотрудников правилам поведения за счет эмоционального вовлечения
- проработка действий во время ЧС в безопасных, но максимально приближенных к реальности условиях
- возможность неоднократного повтора упражнений для закрепления материала



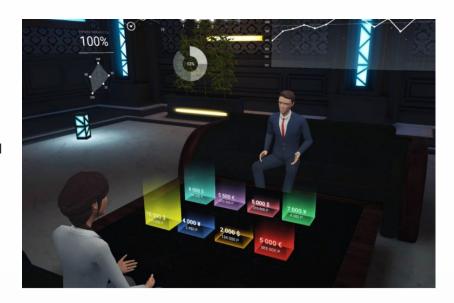
Пример:

• отображение последствий неправильно принятого решения (травма коллеги из-за ошибки сотрудника)

VR в банковском секторе

Особенности:

- обратная связь от клиентов
- повышение эффективности процессов и работы сотрудников
- отработка правильного поведения персонала



Примеры:

- создание виртуальной переговорной комнаты, где графики и схемы помогут разобраться в вопросе
- создание темпераментного клиента-бота для совершенствования навыков общения

VR в искусстве

Особенности:

- ✓ возможность охватить необъятный массив информации
- ✓ 100% вовлечение зрителя
- ✓ новая ступень развития искусства
- ✓ нетривиальный подход к документалистике



Примеры:

- ✓ живая история в спектакле «Я убил царя» Театра Наций
- ✓ реконструкция исторических событий и перемещение во времени в проекте о создании исторической драмы «Союз спасения»



Ожидания от VR

46% компаний: VR получит широкое распространение в течение **3 лет** **37%** компаний: VR получит широкое распространение в течение **3-5 лет**



Спасибо за внимание!