

ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ (Омский государственный педагогический университет)

Аннотация. В данной работе рассмотрено развитие понятий виртуальной и дополненной реальности, присущих им видов технологий, а также современные тренды рынка технологий виртуальной и дополненной реальности

Введение.. На бурное развитие технологий дополненной и виртуальной реальности значительное влияние оказал рынок мобильных устройств, который за последние 10 лет изменился до неузнаваемости: на смену кнопочным аппаратам пришли сенсорные смартфоны и планшеты с полноценной операционной системой, оснащенные мощной видеокамерой, датчиками позиционирования и гироскопами. Нарастающая вычислительная мощность устройств и повсеместная цифровая трансформация возвели технологии дополненной и виртуальной реальности на принципиально новый уровень, где они могут выйти за пределы индустрии развлечений и охватить широкий спектр новых сфер деятельности человека. На сегодняшний день технологии виртуальной и дополненной реальности стали источником технологических возможностей и способствуют не только созданию концептуально новых рынков, но и расширению уже имеющихся. Помимо сферы развлечений, технологии дополненной и виртуальной реальности сегодня широко используются для проектирования, обучения и переподготовки специалистов в программных продуктах для инженеров, архитекторов, дизайнеров, риелторов и ритейлеров. Технологии дополненной и виртуальной реальности используются в образовании и медицине, на их базе разрабатываются обучающие программы и тренажеры, медицинские аппараты моделируют и проводят операции. В связи с изложенным выше актуален вопрос о влиянии, которое могут оказать технологии дополненной и виртуальной реальности на бизнес.

Крупнейшие российские компании начинают интересоваться технологиями виртуальной реальности. В бизнес их внедрили пока единицы, но за 2016 год количество таких энтузиастов выросло более чем в два раза, а значит, можно оптимистично оценить тренд на российском рынке. Также одним из ключевых факторов, оказавших влияние на формирование российского рынка, стал рост объема инвестиций: в 2015 году – 3,4 млн долл., в 2016-м – 13 млн долл. Российский рынок бизнес-ориентированных решений в сфере виртуальной реальности к концу 2016 года оценивался в размере 6,2 млн долл. Основными драйверами рынка в России являются технология виртуальной реальности для мобильных устройств и разработка контента для просмотра видео в формате 360° и нетребовательных с точки зрения технических характеристик. В целом можно сделать вывод о том, что технологии стремительно развиваются и уже пережили несколько скачков роста.

Мировой рынок технологий виртуальной реальности находится в стадии формирования, международное разделение компетенций еще не завершено, основные глобальные производители контента пока не предпринимают существенных действий. В сегментах устройств уже заявили о себе технологические компании-лидеры, задавшие определенные стандарты, но у российских разработчиков контента и программного обеспечения есть все шансы занять достойное положение среди зарубежных конкурентов и претендовать на позиции поставщиков технологических и продуктовых VR-решений в сфере виртуальной реальности (особенно для стран Азии)