

РАЗРАБОТКА ПРОДУКТОВОЙ СТРАТЕГИИ ВЫВОДА НА РЫНОК ПРОЕКТА ПО СОЗДАНИЮ AR-ПРИЛОЖЕНИЯ С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ВЫСТАВЛЕНИЯ ПРАВДОПОДОБНЫХ ОБЪЕКТОВ В РЕАЛЬНОСТЬ

Яковлева Д.Д. (Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

Научный руководитель – к.э.н., доцент Силакова Л.В. (Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

В данном докладе рассматривается глобальный рынок AR-технологий и тенденции, способствующие рыночной привлекательности технологии в будущем, а также разрабатывается продуктовая стратегия вывода на рынок проекта по созданию AR-приложения с возможностью выставления правдоподобных объектов в реальность.

Введение. Новые технологии, появляющиеся в нашей жизни, способствуют изменению взаимодействия людей с реальным миром. Появление изображений научило нас визуализировать блоки информации, а видео – осознать концепцию динамического контента сначала в 2D, а затем и в 3D. Этот переход произошел в связи с увеличением информационного потока, который уже плохо воспринимался на уровне текстового контента. Сейчас мы уже способны работать с несколькими мониторами одновременно и появляется необходимость оптимизации системы вывода информации для удобства взаимодействия с ней. В ближайшем будущем физический мир может стать для нас монитором, и мы будем способны мыслить критериями 3D-пространства, используя его полностью, а не только через электронные устройства. Основой такого мышления видится восприятие мира, как информационного монитора, с возможностью взаимодействия с нужной информацией в любой точке пространства. Одной из таких точек генерации информации как раз будет служить AR-технология.

Основная часть. Под применением технологии дополненной реальности подразумевается не просто обычное решение, которое бы дополняло окружение элементами компьютерной графики, а намного более обширное решение, которое бы автоматически встраивало виртуальный контент в окружение реального мира, интегрируя компьютерную графику и визуальные эффекты, без возможности различить реальное и виртуальное окружения.

Разработка приложения будет осуществляться на проприетарном движке, на основе которого создаются новые алгоритмы работы с AR-технологией. Они имеют тесную интеграцию с iOS и Android и независимы от существующих фреймворков (ARKit, ARCore) и SDK (Vuforia SDK). На данный момент выпущен бета-тест движка, показывающий существующие наработки.

Данное решение позволит любому пользователю быстро создавать качественный контент, выставляя правдоподобные объекты в режиме реального времени без навыков владения специальным ПО, а также без поиска нужного реквизита и найма специалистов. Для того, чтобы данное приложение вышло в топ планируется выполнение нескольких шагов по его продвижению: приобщение аудитории к созданию приложения, обеспечение онлайн-присутствия проекта, создание видимости проекта в магазине App Store, освещение в СМИ и на тематических площадках, социализация проекта, пользовательская оценка и рекламные компании.

Выводы. В результате данной работы было получено представление о развитии рынка AR-технологий и намечена продуктовая стратегия вывода на рынок проекта по разработке AR-приложения с возможностью выставления правдоподобных объектов в реальность.

Яковлева Д.Д.

Силакова Л.В.
