2021

APRIL

DIGEST

DIVE INTO PHYGITAL

PHYGITALISM

ANALYTICS RESEARCH REPORT CASES

Let’s get 

В нашем ежемесячном дайджесте мы делимся с вами новейшими исследованиями, новостями, аналитикой и кейсами в сфере **phygital.**

ОГЛАВЛЕНИЕ

3 VR-рынок

7 AR-рынок

13 XR-рынок

17 Кейсы

26 Tech Corner

ANALYTICS RESEARCH REPORT CASES

ЧАСТЬ 1

VR-РЫНОК

NEWS OF THE MONTH

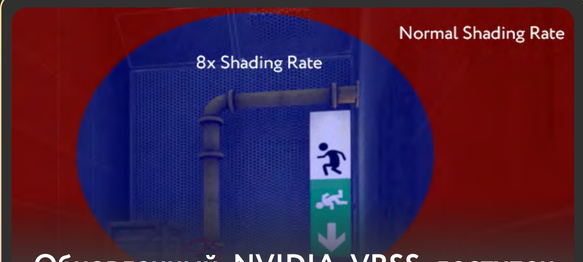
Новые исследования за месяц

- Демография использования VR
- Интерес к VR у населения



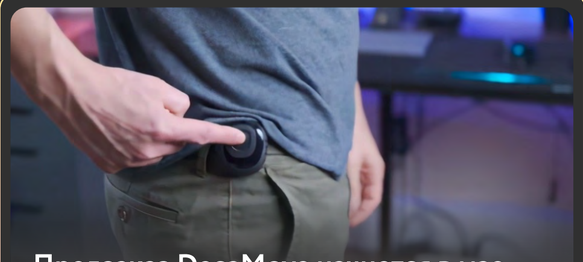
Часть 1. VR-рынок

NEWS OF THE MONTH



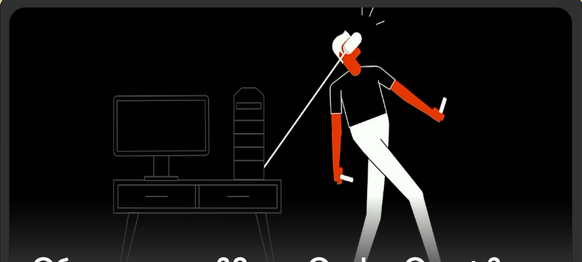
Обновленный NVIDIA VRSS доступен на всех VR-шлемах с eye-tracking

В зависимости от того, куда мы смотрим, меняется резкость изображения в VR



Предзаказ DecaMove начнется в мае

- Устройство для отслеживания движений в VR
- Прикрепляется на бедро
- Цена: 60$



Обновление v28 для Oculus Quest 2

- Беспроводная связь AirLink для соединения шлема
- Частота обновления 120 Hz
- Трекинг клавиатуры и рабочего стола



Новый редактор аватаров от Oculus

Квинтиллион новых комбинаций волос, глаз, пирсинга и одежды



Выход гарнитуры HP Reverb G2 в мае

- Цена: 1 249$
- Трекинг глаз и лица
- Отслеживание сердцебиения
- Разрешение 2160x2160, FOV 114°



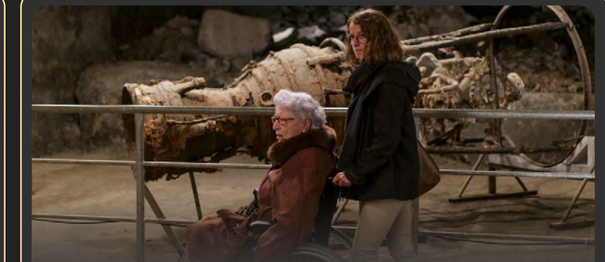
Oculus Rift S больше не производится

Гарнитура исчезнет из продаж в ближайшее время



Выход гарнитуры Pico Neo 3 в мае

- Qualcomm Snapdragon XR2
- Частота обновления 90 Hz
- 4 камеры
- Standalone гарнитура



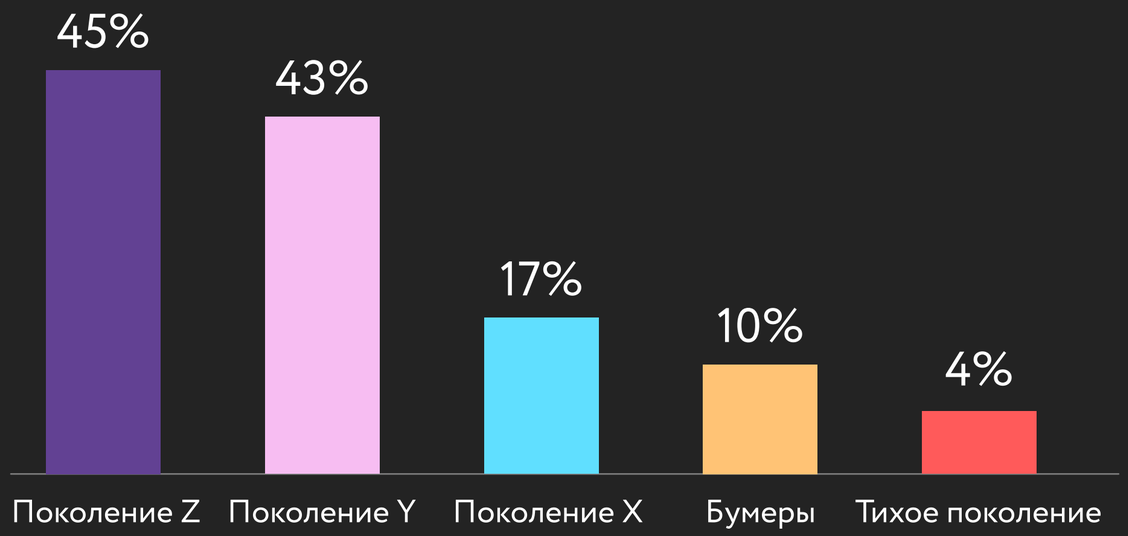
Первый Оскар Facebook за VR

Сторителлинг игра Colette выиграла Оскар на 93 церемонии вручения – это первый Оскар в VR-индустрии

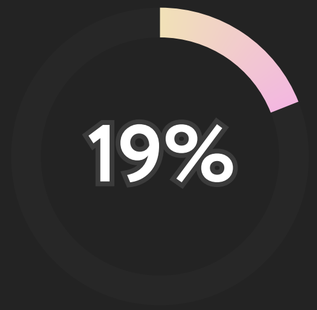
Часть 1. VR-рынок

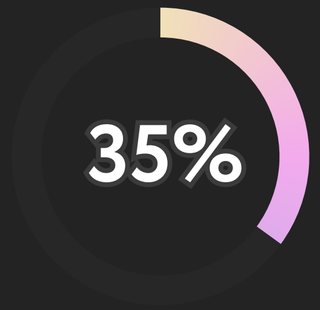
ДЕМОГРАФИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ VR

КТО ИЗ НАСЕЛЕНИЯ БОЛЬШЕ ПОЛЬЗУЕТСЯ VR



23%
потребителей хотя бы раз пробовало VR
(+4% по сравнению с 2020 годом)





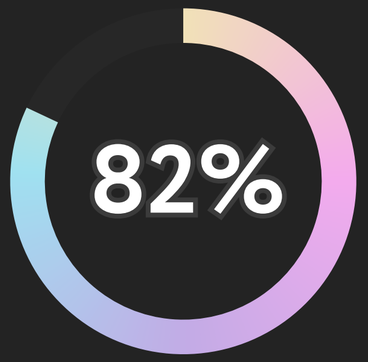
Исследование ARtillery Intelligence

Онлайн-опрос 6 500 пользователей

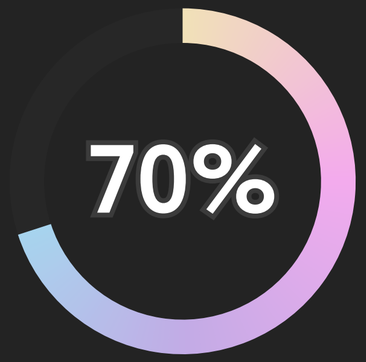
Часть 1. VR-рынок

ИНТЕРЕС К VR

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ VR



используют VR
каждый месяц



удовлетворены VR

А также...

Продажи Oculus поднялись в 2,5 раза по сравнению с 2020 годом

НЕ ПОЛЬЗУЮЩИЕСЯ VR

Низкий уровень интереса

Только

20%

заинтересованы в VR-технологиях

Исследование ARtillery Intelligence

Онлайн-опрос 6 500 пользователей

ЧАСТЬ 2

AR-РЫНОК

NEWS OF THE MONTH

Новые исследования за месяц

- Доходы от AR-очков
- Какими AR-инструментами люди пользуются
- Итоги первого квартала Snapchat



Часть 2. AR-рынок

NEWS OF THE MONTH



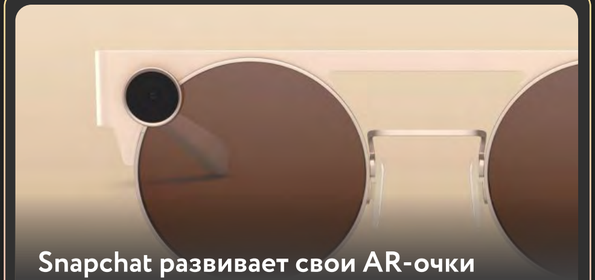
Крупное обновление 8th Wall

- Размещение объектов на плоскости стало на 50% точнее
- AR в вебе стал на 70% быстрее
- Улучшение работы AR на маркере
- Качество видео при записи улучшилось за счет увеличения количества кадров на 41%



NuEyes Pro3 доступны для предзаказа

- В мае выходят AR-очки весом 88 грамм
- 52° FOV и 4K дисплей
- 5G-ready



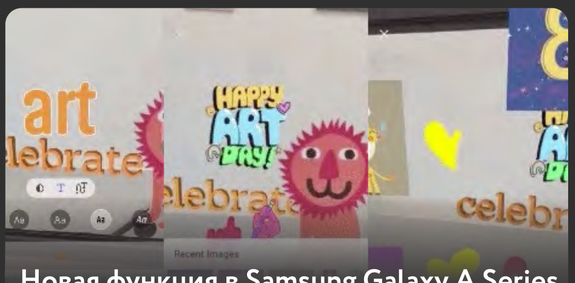
Snapchat развивает свои AR-очки

Готовится запуск Spectacles 3



Новые AR-эффекты в Clips

В приложении для создания видео на iPad LiDAR были добавлены 7 новых эффектов



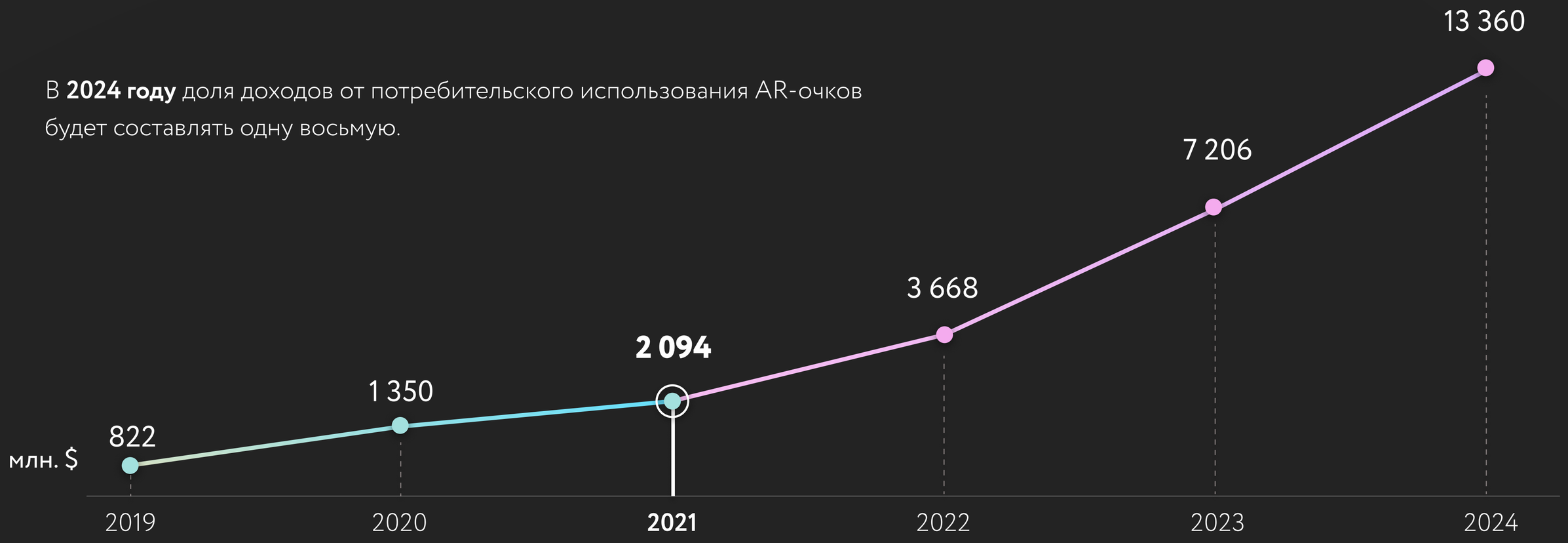
Новая функция в Samsung Galaxy A Series

Вы можете нарисовать арт в AR в любом месте, сохранить его, а затем вернуться туда в течение месяца и посмотреть его снова :)

Часть 2. AR-рынок

ДОХОДЫ ОТ AR-ОЧКОВ

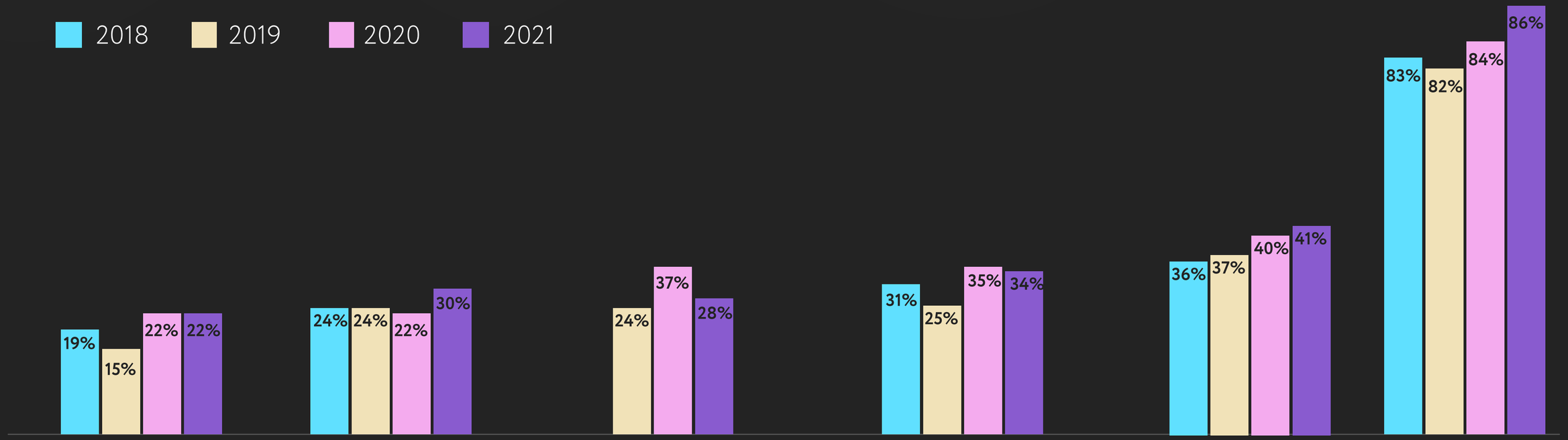
В **2024 году** доля доходов от потребительского использования AR-очков будет составлять одну восьмую.



Исследование ARInsider

Часть 2. AR-рынок

КАКИМ AR ЛЮДИ ПОЛЬЗУЮТСЯ



Инструмент
(измерение пространства)

Образование
(Night Sky, Monster Park)

Визуальный поиск
(использование смартфона для определения объектов)

Визуализация мебели или машин
(IKEA Place, BMW iVisualizer)

Социализация
(Snapchat, Instagram)

Игры
(Pokemon GO, NBA AR)

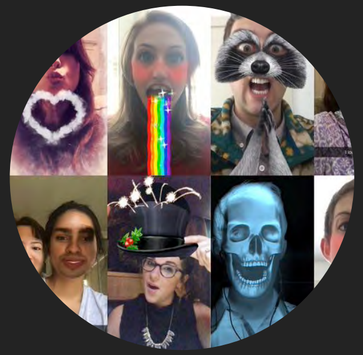
Исследование ARInsider

Часть 2. AR-рынок

SNAPCHAT: ИТОГИ КВАРТАЛА



280 миллионов
ежедневных активных пользователей
(рост 22% на 51 миллиона)



на 41%
выросло количество людей, которые **ежедневно используют линзы**



75 миллионов
смотрели **beauty-контент** каждый месяц



260 миллионов
пользователей использовали тематические линзы ко **Дню Святого Валентина**



125 миллионов пользователей
охват тематических линз **Китайского Нового года**

Snapchat

Часть 2. AR-рынок

ЕЩЕ НЕМНОГО О AR



«AR-очки – это один из самых сложных технических вызовов десятилетия»

Марк Цукерберг
CEO и основатель Facebook



«AR – чрезвычайно важная часть будущего компании»

Тим Кук
CEO Apple

Объём промышленного AR рынка достигнет

70 млрд долларов

к 2025 году

ABI Research

ЧАСТЬ 3

XR-РЫНОК

NEWS OF THE MONTH

Новые исследования за месяц

- Пользователи AR и VR
- Использование иммерсивных технологий



Часть 3. XR-рынок

NEWS OF THE MONTH



Патенты Apple в AR/VR

- Микрожесты большим и указательным пальцем для ввода в AR
- Применение гаптических устройств для создания давления для привлечения внимания



Magic Leap 2 выйдет в конце 2021

- MR-гарнитура весом 250 г
- Поле зрение в два раза больше



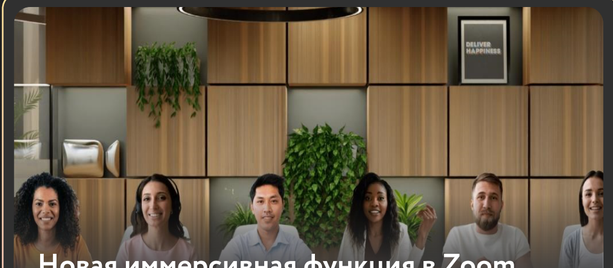
NVIDIA CloudXR доступна на мировых облачных сервисах Azure и Google

- Стриминг на любую VR/AR платформу
- Уже можно подать заявку на доступ к SDK



Новый XR-шлем от Campfire

- 92° FOV
- Подключается к компьютеру
- Вес: 500 грамм

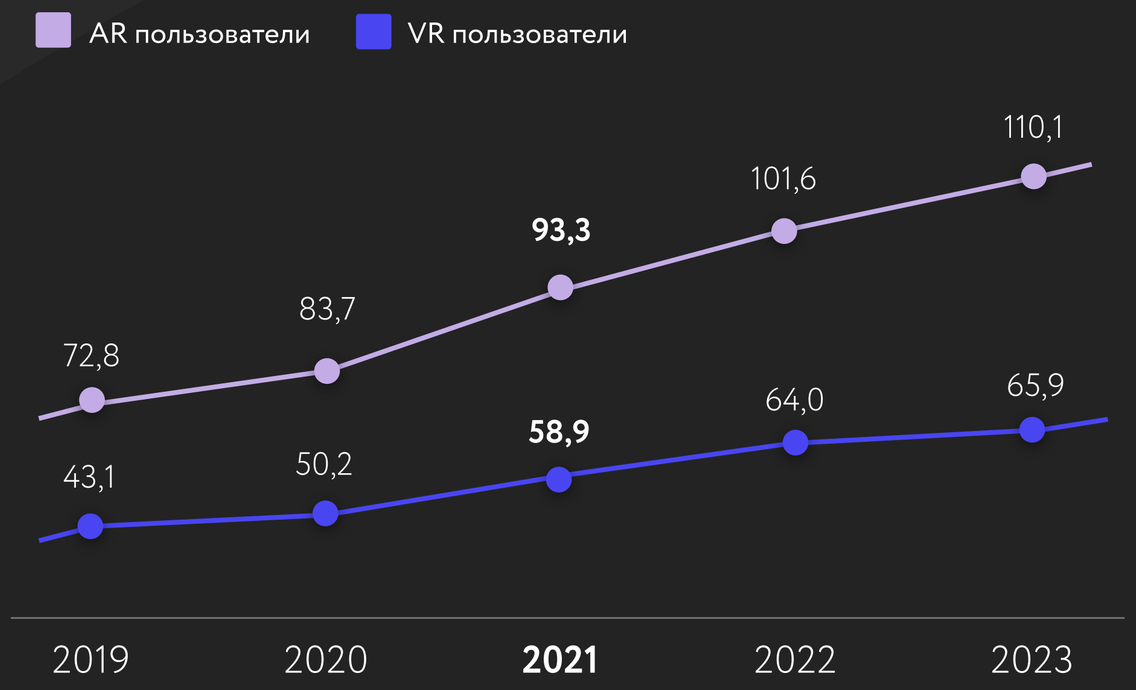


Новая иммерсивная функция в Zoom

- Zoom помещает всех участников конференции в одну виртуальную комнату
- Функция доступна на звонки до 25 человек

Часть 3. XR-рынок

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ VR И AR



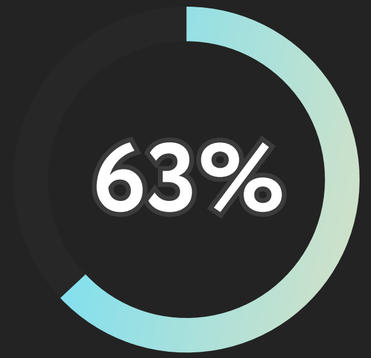
В 2021 году **58,9 миллионов** человек будут использовать **VR**, а **93,3 миллиона – AR** по крайней мере один раз в месяц.

Эти цифры составляют 17,7% и 28,1% населения США.

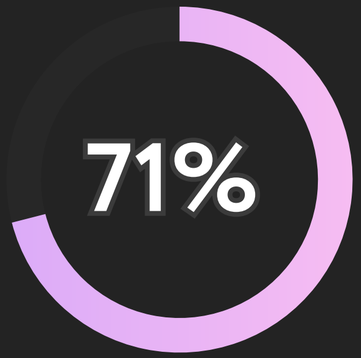
Исследование eMarketer

Часть 3. XR-рынок

ИММЕРСИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



компаний использовали **иммерсивные технологии** для преодоления трудностей, возникших из-за пандемии



компаний планируют **больше использовать иммерсивные технологии** в 2021 году



Объём AR/VR рынка достигнет

97 млрд долларов

к 2025 году

Исследование Unity

ЧАСТЬ 4

КЕЙСЫ

- Примерка кроссовок от Dior
- Интерактивный квест от Adidas
- 5G и AR: концерт Liam Payne и портал на красную дорожку Оскара
- Продвижение с помощью AR: Magnum, Captain Morgan, “Ведьмак” и Marvel
- XR в автомобильной индустрии: BMW, Aston Martin и Volvo
- XR в определенных местах: проект от Snapchat и AR-парикмахерская
- Виртуальные миры и обучение: иммерсивный театр и VR-тренинги
- Показ моделей от ANAYI в webAR



Часть 4. Кейсы

DIOR

Dior запустила **примерку B27 кроссовок в Snapchat** и продвигала этот фильтр с помощью рекламы.

AR помог повысить эффективность запуска нового продукта и привлек внимание к бренду.

3,8x
рост ROAS
окупаемость затрат на рекламу

2,3 млн
просмотров Snap-линзы с кроссовками

Yahoo.Finance



Часть 4. Кейсы

Adidas Space Race: Activation

Adidas с МКС для запуска новой ограниченной серии обуви ISS Ultraboost устроили эксклюзивный квест для **30 человек с AR, который помог повысить узнаваемость бренда.**

Комната побега Goodbye Gravity представляла собой имитацию космического корабля со слоем дополненной реальности с головоломками.

1,4 млн
просмотров

Happy Lucky

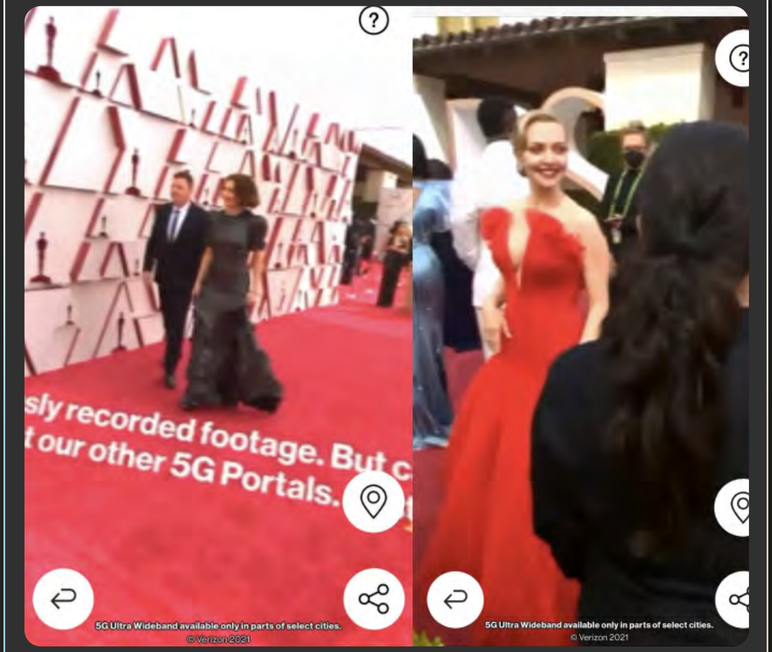


Часть 4. Кейсы

5G И AR



Выступление **Liam Payne** на церемонии The EE BAFTA Film Awards в виде AR-голограммы в мобильном приложении



Три **5G-портала** от Verizon на красную **дорожку премии Оскар**



5G **AR турнир в кикер в real-time** прямо на стадионе Wembley

Часть 4. Кейсы

ПРОДВИЖЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ AR



Портал в игру Magnum

Можно “лопать” воздушные шары, узнать факты о мороженом и сделать селфи

Продвижение сериала “Ведьмак”

AR-игра The Witcher Monster Slayer





Виртуальный сейф с бутылкой Captain Morgan

Почувствуйте, что вы нашли клад

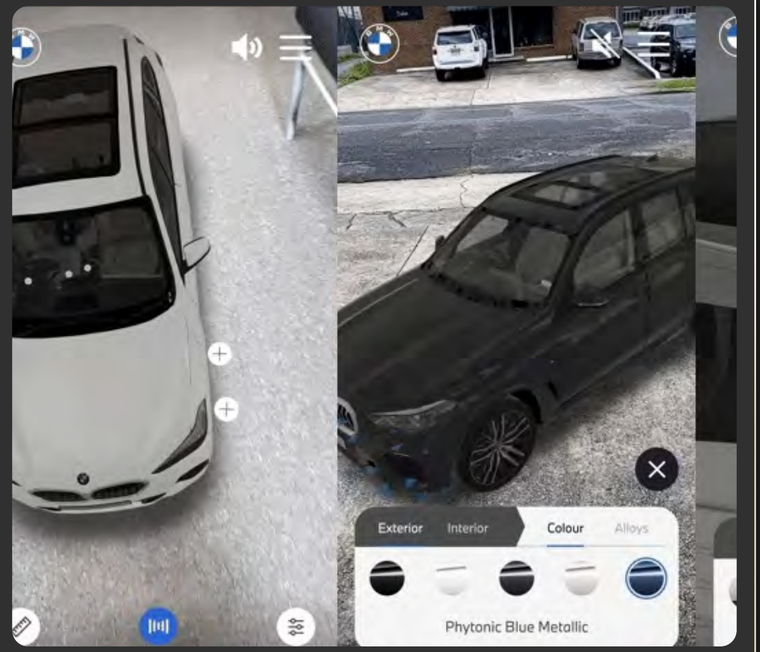
Продвижение сериала “Сокол и Зимний солдат”

Маски и квесты в приложении Disney Insider



Часть 4. Кейсы

АВТОМОБИЛИ



Показ и конфигуратор автомобилей BMW в webAR-опыте



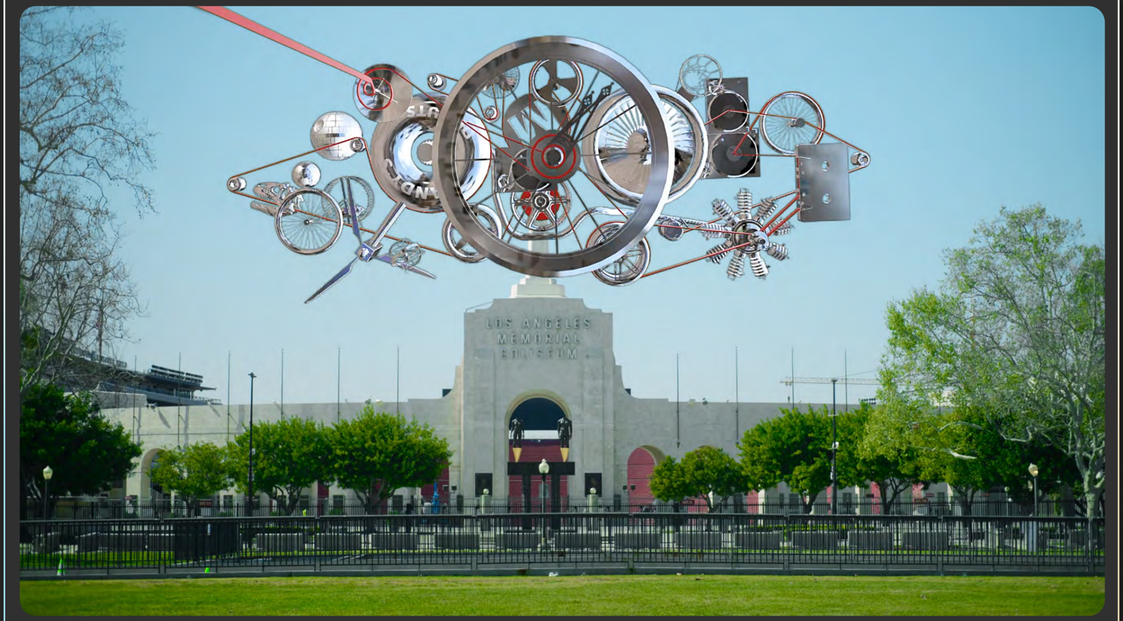
Показ автомобилей **Aston Martin** с помощью шлемов Varjo в MR



Визуализация машин Volvo Cars в VR для использования дизайнерами, инженерами и показа потребителям

Часть 4. Кейсы

LOCATIONS



AR-проект от Snapchat и Los Angeles County Museum of Art

Криейторы Snap Lens создали AR-монументы и поместили их в разных частях города с целью **рассказать о разной истории всех сообществ города**



Двухэтажная AR-парикмахерская от Amazon в Лондоне

В салоне Amazon клиенты **могут экспериментировать с различными виртуальными цветами волос с помощью AR** и использовать планшеты Fire во время стрижки или укладки.

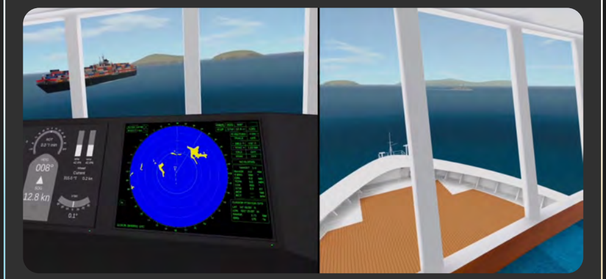
Часть 4. Кейсы

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ И ОБУЧЕНИЕ



Иммерсивный VR-театр Finding Pandora X

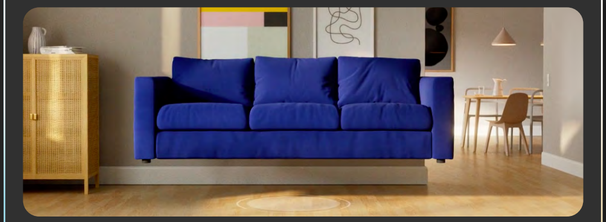
Зрители являются участниками историями, могут взаимодействовать с актерами и продвигать историю вперед.



VR-тренинг для персонала кораблей от Kilo Solutions



VR-тренинг для персонала магазинов Перекресток



Открыт бета-доступ к IKEA Studio

Новое AR-приложение, где можно обустроить комнату используя мебель и украшения IKEA.

Компания AmazeVR, занимающаяся созданием **виртуальных концертов,** привлекла **9.5 млн долларов**

Epic Games привлекли 1 млрд долларов для **создания metaverse вселенной** (вселенной виртуальных миров)

Часть 4. Кейсы

ANAYI

Японский бренд одежды ANAYI добавил на сайт **функцию просмотра новой коллекции в AR.**

Модели бренда была сняты с помощью технологии **Volumetric capture.**

Volumetric Capture

Web AR

8th Wall



ЧАСТЬ 5

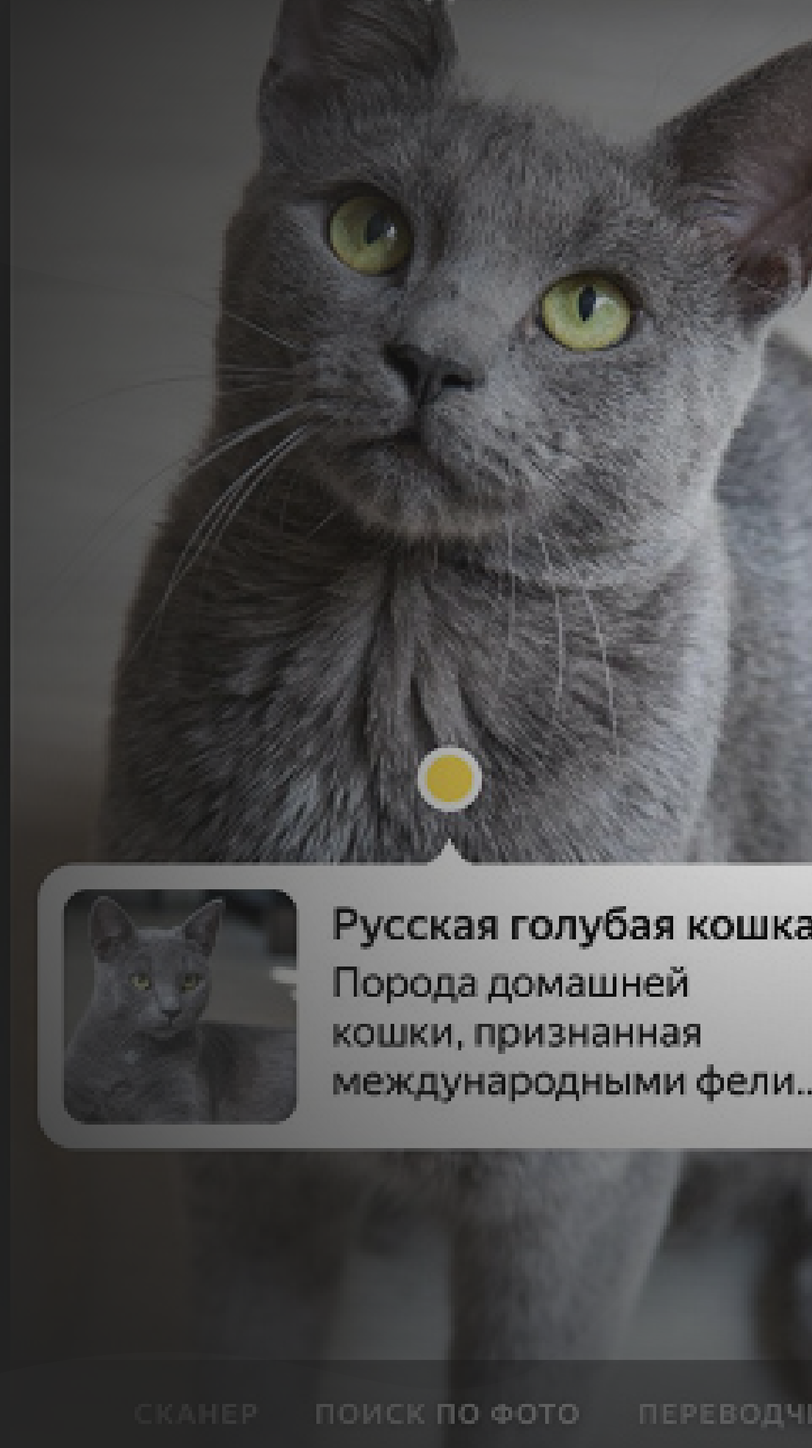
TECH CORNER

В этом разделе мы представляем самые важные **технологические** исследования и наработки, связанные с концепцией **phygital**

NEWS OF THE MONTH

Новые исследования за месяц

- Digital Workplace
- Digital мир



Часть 5. Tech Corner

NEWS OF THE MONTH



Новый iPad с чипом M1

- iPad Pro с процессором M1 станет еще мощнее, чтобы быть экспериментальной платформой для AR/ML приложений
- В связке с AirTag (маячки от Apple для детекции физических объектов) и 5G можно будет делать новые интересные phygital-проекты



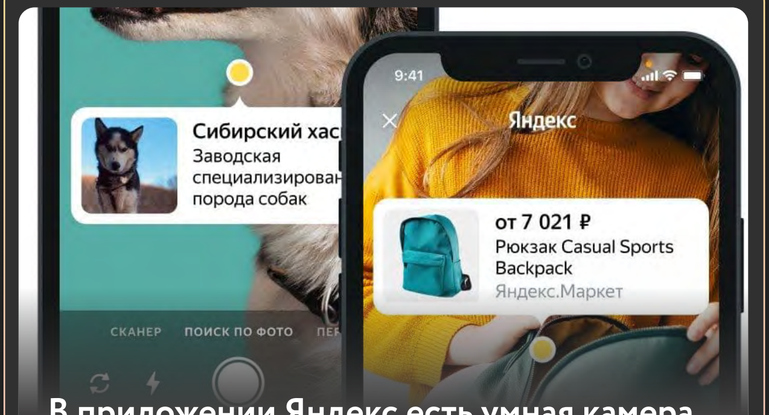
Запуск платформы Omniverse

Коллаборативная удаленная платформа для создания сложных сцен и моделей высокого качества



Обновление Detectron – 2 версия от Facebook AI

Обновленная версия нейронной сети лучше определяет объекты на фотографии и быстрее обучается

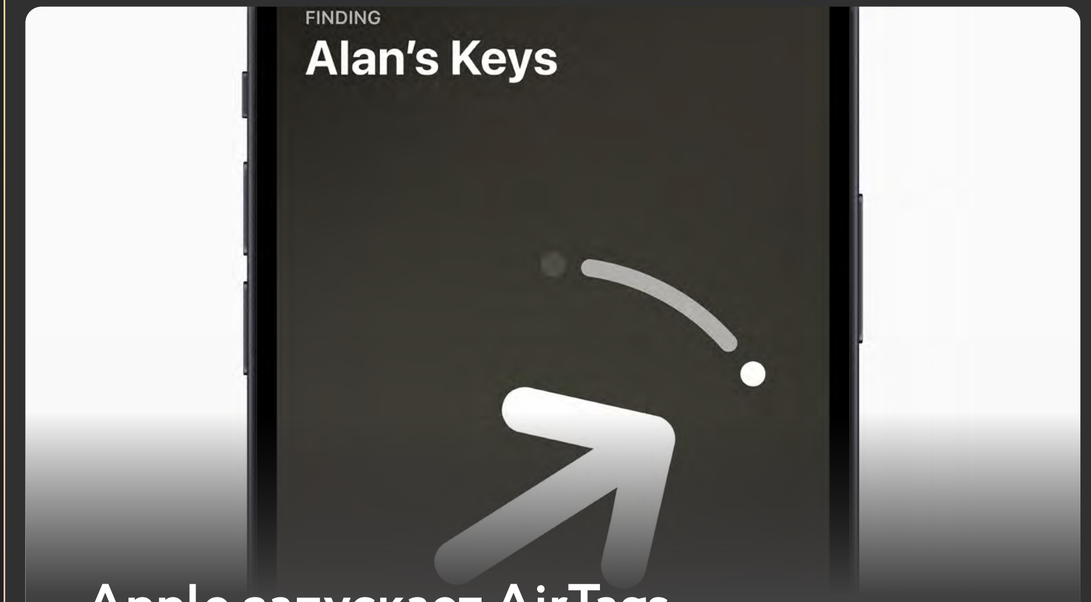


В приложении Яндекс есть умная камера

- Объединение технологии компьютерного зрения, машинного перевода и поиска.
- Камера в реальном времени распознает предметы, переводити текст и сканирует документы.

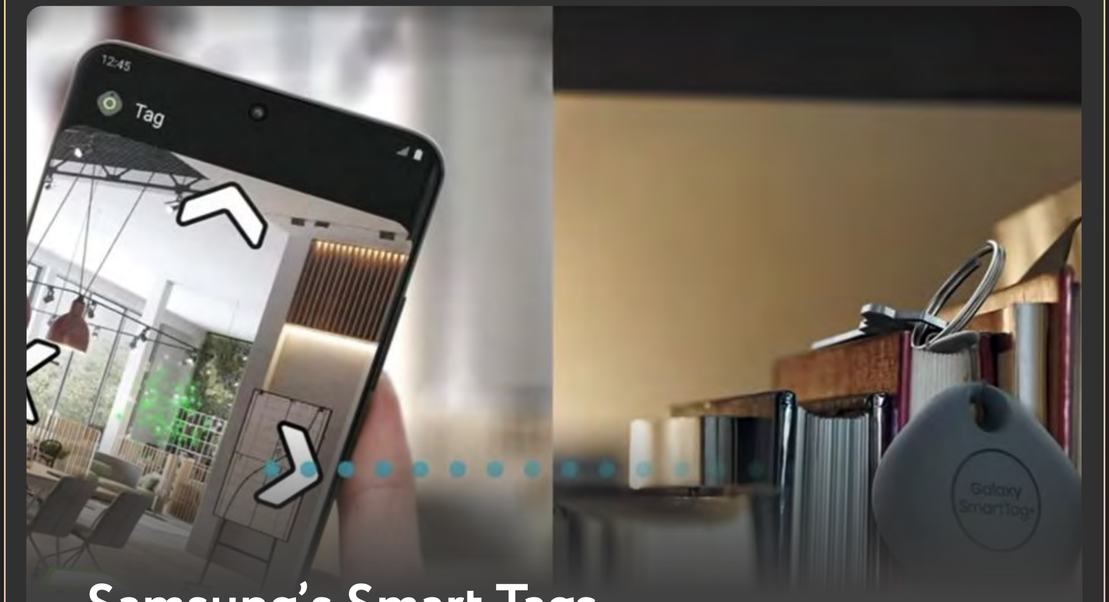
Часть 5. Tech Corner

NEWS OF THE MONTH



Apple запускает AirTags

- На конференции 20 апреля представили AirTags – маячки для поиска физических объектов за $29
- На экранах iPhone просто показывается направление с помощью гироскопа



Samsung's Smart Tags

- SmartTags от Samsung вышли еще в январе за $29
- Направление к объекту показывается **в дополненной реальности**
- **Samsung немного обогнали Apple в инновационности :)**

Часть 5. Tech Corner

Digital Workplace

Качества digital-рабочего пространства, проявившиеся после пандемии

Динамика после пандемии по сравнению с до пандемией

1. Гибкость

+4%

способность **эффективно удаленно работать**

+5%

эффективное **разрешение конфликтов**, связанных с работой

+9%

креативность и инновационность

+8%

использование технологий для **разработки новых идей**

2. Вовлеченность работников

+10%

качество выполнения работы стало **важнее,** чем оплата труда

+2%

чувство инвестированности в работу

+8%

количество сотрудников, которые **чувствуют себя не оцененными по достоинству**

3. Новые ожидания

49% респондентов готовы уйти с работы, если **технологии, которые на ней используются, устарели**

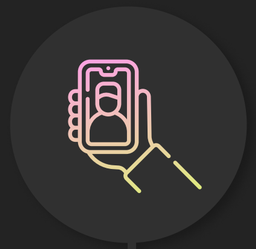
Adobe

Часть 5. Tech Corner

DIGITAL МИР

Рост числа мобильных пользователей

=> больше пространства для развития мобильного phygital



4,72 млрд

92,8%

из **4,72 млрд уникальных пользователей** Интернета
92,8% пользуются мобильным Интернетом

Визуальный поиск становится актуальнее

=> катализатор для развития мобильного AR

33,8%



интернет-пользователей воспользовались **инструментами визуального поиска** за последний месяц (например, Pinterest Lens)

Datareportal

Мы пропагандируем концепцию **фиджитал**,
в которой сталкиваются цифровой и физический миры.



Связаться с нами

Олег Юсупов, CEO

oleg@phygitalism.com
+7 (903) 740-89-72

Дарья Мухина, Tech Trend Analyst

DariaWind@phygitalism.com
+7 (985) 966-45-60