

2021
JUNE

DIGEST

DIVE INTO PHYGITAL



PHYGITALISM

ANALYTICS RESEARCH REPORT CASES

Let's get *Phygital*

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 3 VR-рынок
- 8 AR-рынок
- 20 XR-рынок
- 24 Кейсы
- 32 Tech Corner

ЧАСТЬ 1

VR-РЫНОК

NEWS OF THE MONTH

НОВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ЗА МЕСЯЦ

- Итоги второго квартала 2021
- VR-пользователи в Steam



Часть 1. VR-рынок

ИТОГИ Q2

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ VR

ежемесячно пользуется VR-гарнитурами

30,6 млн человек

OCULUS ЗАВОЕВЫВАЕТ РЫНОК

Доля Oculus устройств на рынке Steam VR

46,7%

РЕКОРД ИСПОЛЬЗОВАНИЯ VR

VR-гарнитуры в Steam в мае достигли
нового максимума в

2,31%

НЕ ТОЛЬКО РАЗВЛЕЧЕНИЯ: СПОРТ В VR

Facebook фитнес сообщество в VR достигло более

13 000 участников

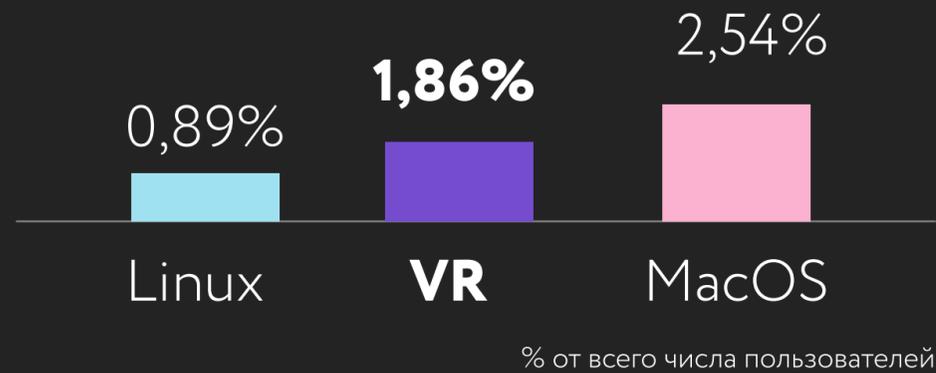
[AR Insider](#)



Часть 1. VR-рынок

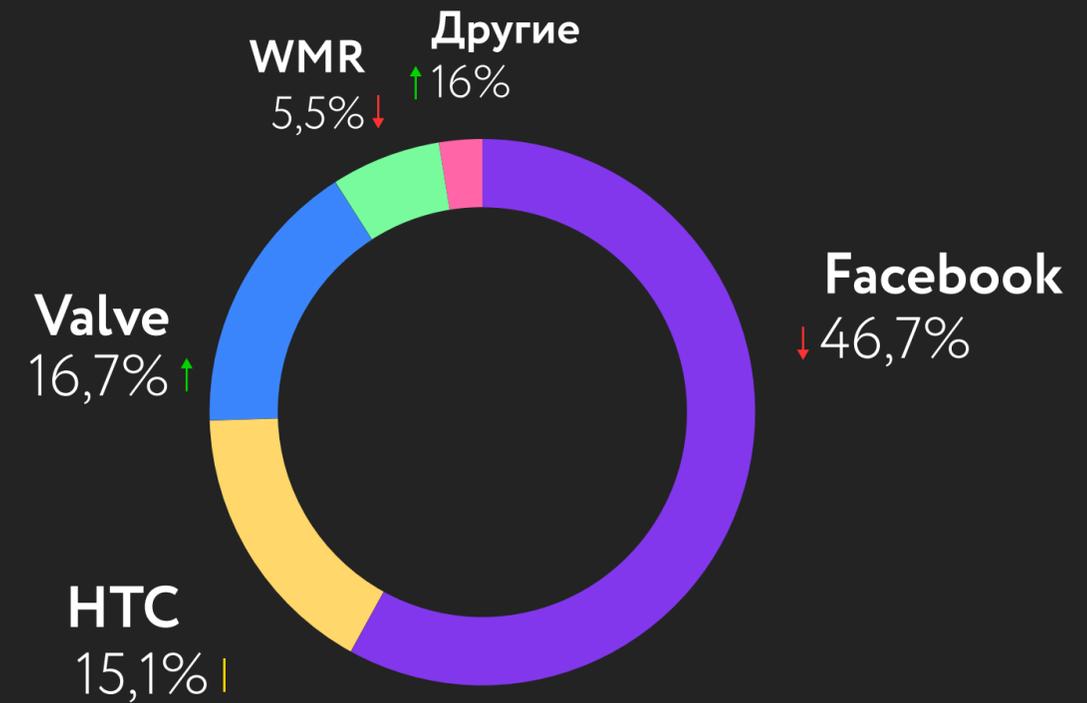
VR-ПОЛЬЗОВАТЕЛИ В STEAM

После рекорда в мае количество пользователей VR-гарнитур в июне в Steam **упало на 0,45%**.



VR vs ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ НА STEAM

СООТНОШЕНИЕ VR-ГАРНИТУР У ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ STEAM ПО ПРОИЗВОДИТЕЛЯМ



[Steam](#)



ЧАСТЬ 2

AR-РЫНОК

NEWS OF THE MONTH

Обновления SDK

НОВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ЗА МЕСЯЦ

- Доходы от мобильного AR
- Охват AR-платформ
- Количество пользователей AR
- AR-реклама: отношение пользователей и доходы
- Facebook vs Snapchat: AR
- Прогноз развития AR-очков



Часть 2. AR-рынок

ГОДОВОЙ ДОХОД ОТ МОБИЛЬНОГО AR

Источники дохода от AR

- Повышение продуктивности работы
- Размещение контента и материалов
- Размещение рекламы
- Покупка товаров
- Покупка цифровых товаров

Годовой темп роста – **30,6%**.



[ARInsider](#)



Часть 2. AR-рынок

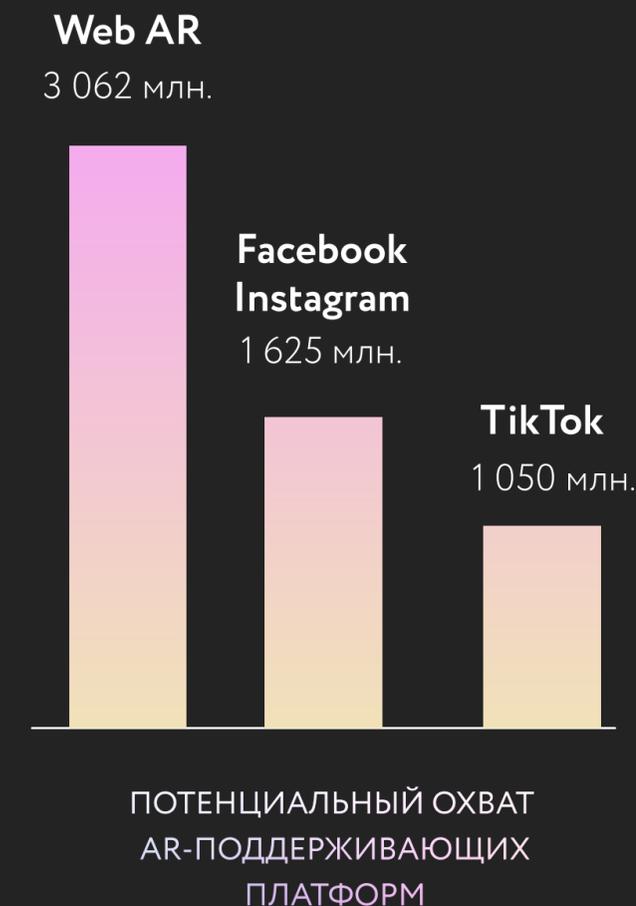
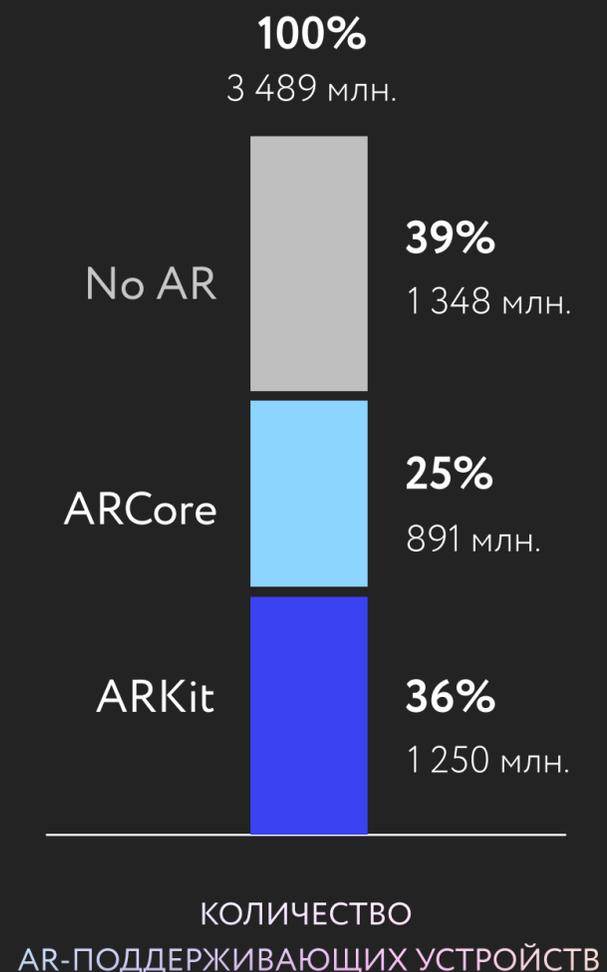
ОХВАТ AR-ПЛАТФОРМ

Растет количество устройств, поддерживающих AR – опыт взаимодействия с потребителями становится доступнее.

Самый высокий потенциал роста – у WebAR.

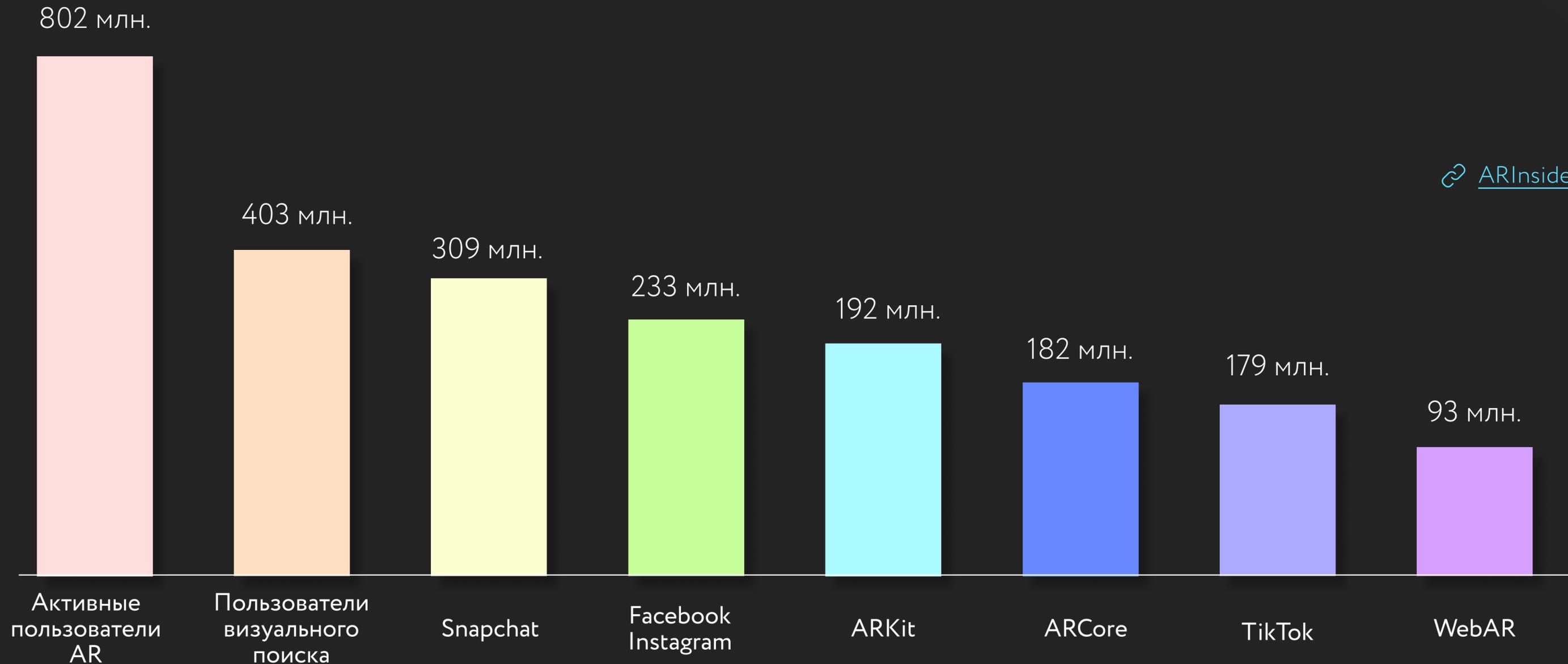
Отмечается **рост актуальности визуального поиска** – 1 609 млн устройств уже поддерживает visual search.

[ARInsider](#)



Часть 2. AR-рынок

КОЛИЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ AR



[ARInsider](#)



Часть 2. AR-рынок

ДОХОДЫ ОТ AR-РЕКЛАМЫ

Наибольшую часть доходов составляют линзы и фильтры в **Snapchat** и **Facebook**.



[ARInsider](#)

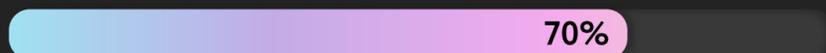


Часть 2. AR-рынок

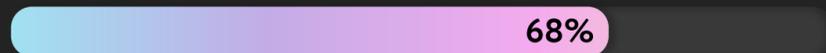
ОТНОШЕНИЕ К AR-РЕКЛАМЕ

ОПРОС ВЛАДЕЛЬЦЕВ СМАРТФОНОВ С 5G

“Мне хотелось бы видеть больше рекламы в будущем”



“AR в рекламе позитивно влияет на восприятие бренда”



“AR-реклама привлекла бы больше моего внимания и интереса”



[AirCards, 8th Wall и Emodo](#)

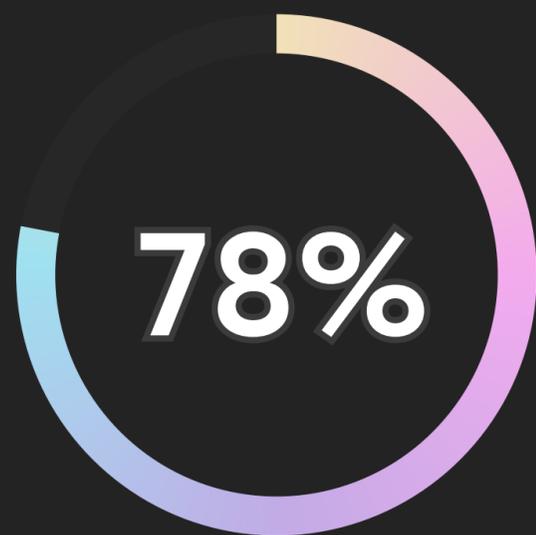


« К 2025 году **объем AR-рынка** составит **300 миллиардов долларов США** »

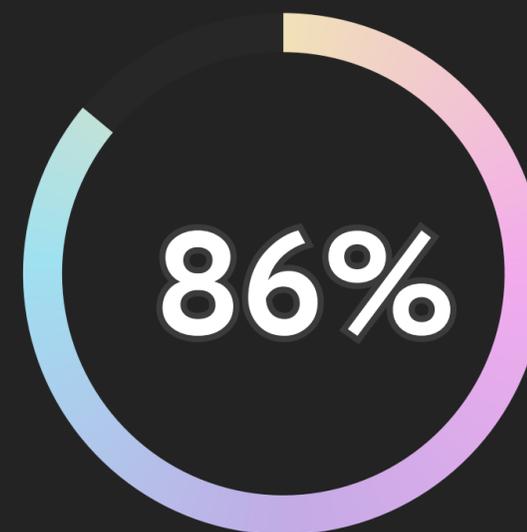
Боб Цай
Президент по маркетингу
Huawei Carrier BG

Часть 2. AR-рынок

ОТНОШЕНИЕ К AR



людей по всему миру считают, что
**AR – это необычный и веселый
способ взаимодействия с брендами**



людей хотели бы видеть
брендовый AR-контент

 [Facebook](#)

AR AR AR AR AR AR AR

Часть 2. AR-рынок

FACEBOOK vs SNAPCHAT: AR

Instagram **f**



Количество AR-эффектов

2 млн

2 млн

Количество криейторов

600 000

200 000

Охват

2,8 млрд

500 млн

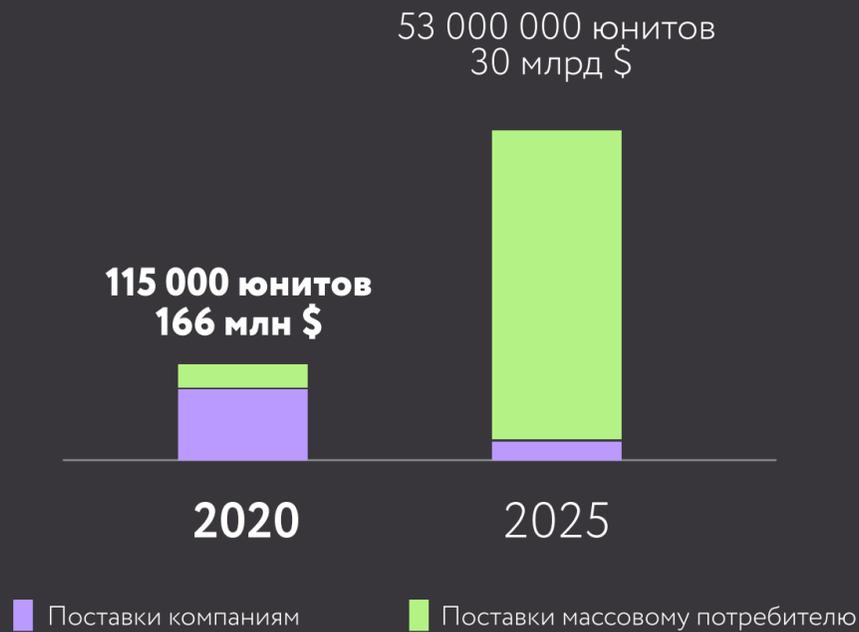
[ARInsider](#)



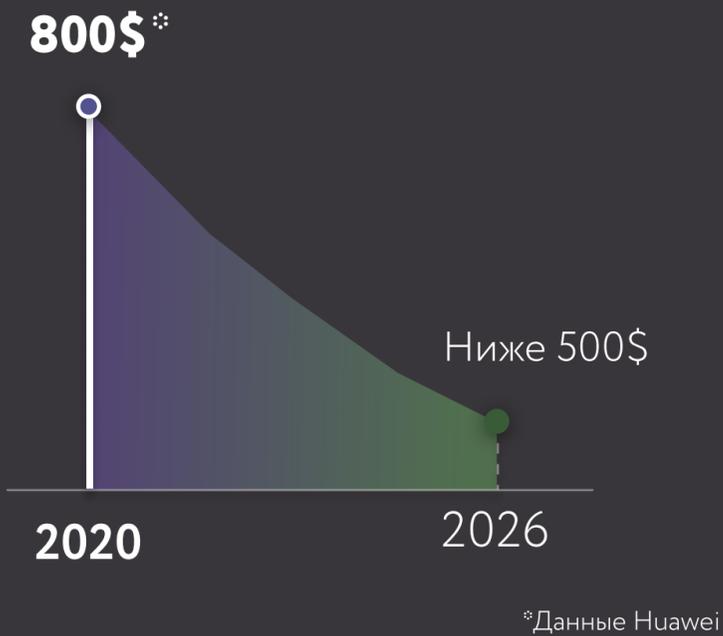
Часть 2. AR-рынок

ПРОГНОЗ РАЗВИТИЯ AR-ОЧКОВ

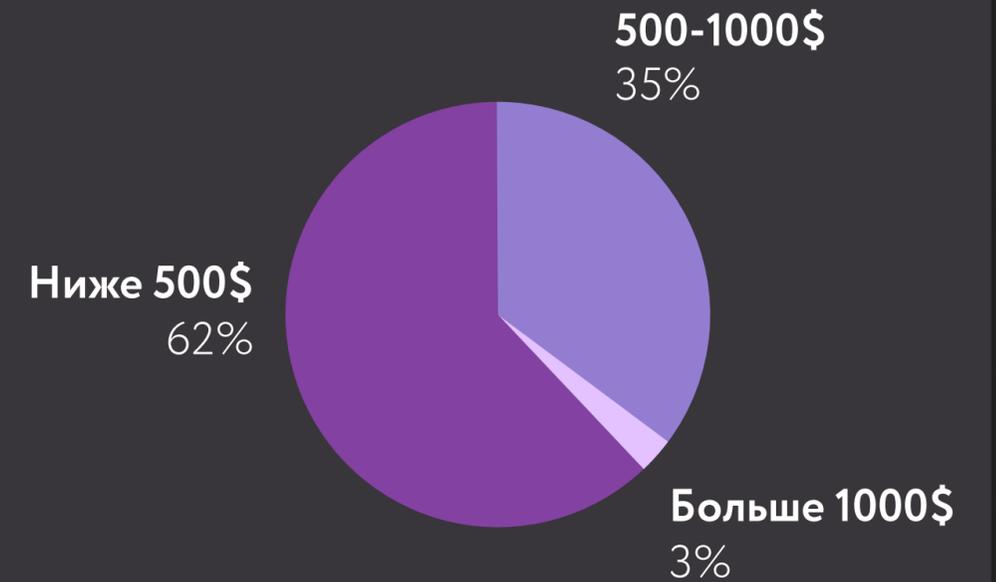
ПОСТАВКИ AR-ОЧКОВ



ЦЕНА ЗА AR-ОЧКИ



ДОЛЯ ПОСТАВОК AR-ОЧКОВ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ



ЧАСТЬ 3

XR-РЫНОК

NEWS OF THE MONTH

НОВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ЗА МЕСЯЦ

- Отношение к XR-технологиям
- Спрос на XR-технологии



ОТНОШЕНИЕ К XR-ТЕХНОЛОГИЯМ



75%

бизнес-руководителей планируют использовать AR или VR к 2023 году

44%

опрошенных в первый раз попробовали AR или VR во время пандемии



74%

людей считают, что AR и VR соединяют онлайн и оффлайн миры

90%

людей ищут способы облегчить жизнь с помощью иммерсивных технологий



Часть 3. XR-рынок

СПРОС НА XR-ТЕХНОЛОГИИ

**6x**

ожидается шестикратный **рост трат**
на **AR и VR** в период 2020-2024

74%

рост количества групп, связанных с
AR/VR контентом в Facebook

**44%**

рост **запросов на AR и VR-контент** в
Facebook

ЧАСТЬ 4

КЕЙСЫ

- Концерт Nightwish
- XR в AUTOMOTIVE: Nissan и Cadillac
- XR и FASHION: Carolina Herrera, Adidas и C&A
- Corona: eco storytelling и WebAR
- GE: AR на производстве
- ART TECH: Национальный музей Парижа, социальный сторителлинг и продвижение “Армии мертвецов”



Часть 4. Кейсы

КОНЦЕРТ NIGHTWISH

Виртуальный концерт финской группы Nightwish транслировался два дня.

За это время фанаты могли посетить специально созданный атмосферный 3D-мир со своим виртуальным баром :)



150 000
посетителей

из



108
стран



Часть 4. Кейсы

XR & FASHION



Balenciaga Fall 21 Campaign

Продолжение крутых цифровых образов от Balenciaga с 3D-продакшеном – уникальное представление коллекции одежды



Christian Louboutin

Представление новой коллекции кроссовок в web и в AR в формате интерактивного путешествия



Часть 4. Кейсы

XR & FASHION



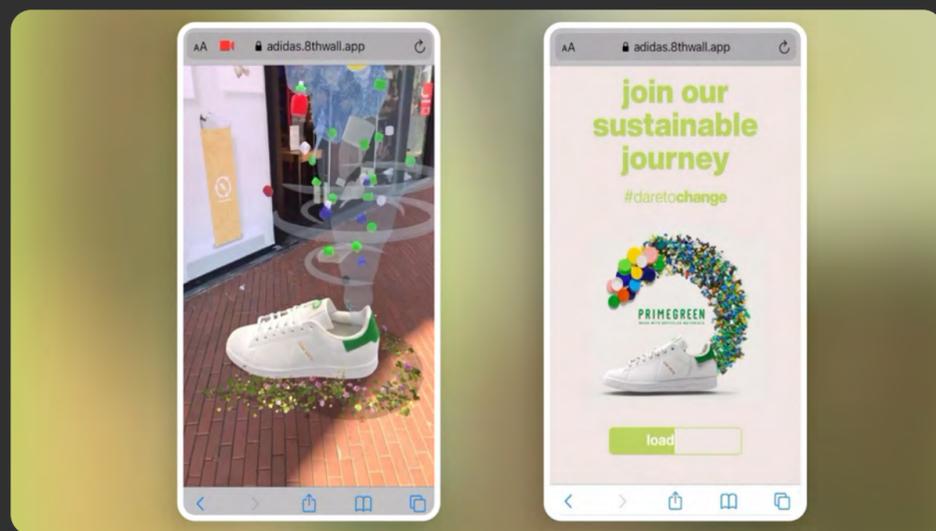
Carolina Herrera: новая коллекция

Презентация новой одежды в формате AR на базе 8th Wall



AR-журнал от C&A

Информация о новой коллекции в webAR была доступна в **19 странах**



Adidas: новая коллекция

Презентация новой линейки обуви Adidas Stan Smith в рамках КСО в **9 странах**



Примерка Samsung Galaxy Watch

Фильтр в Snapchat с СТА на покупку



Часть 4. Кейсы

CORONA: STORYTELLING

Бренд Corona объединил иммерсивный сторителлинг и эко-социальную тему в WebAR-кейсе.

Посетители сайта «Plastic Reality» в интерактивной форме оценивают количество оставляемого ими “пластикового следа”, после чего он визуализируется в AR.

[Corona](#)



Часть 4. Кейсы

XR & AUTOMOTIVE



Nissan представляет 3D-рекламу

Цифровое представление в 3D на улицах Лондона – пример того, как иммерсивные технологии меняют рекламу и способы продвижения



AR-навигация в Cadillac

В новом 2021 Cadillac Escalade на экране показывается направление движения



Часть 4. Кейсы

GE: AR НА ПРОИЗВОДСТВЕ

GE внедрила AR для руководства и контроля над процессом сбора двигателей на платформе Upskill's Skylight AR и с использованием Google Glass Enterprise Edition.



8-11%
рост эффективности



60%
рабочих предпочли
использовать AR

[ARInsider](#)

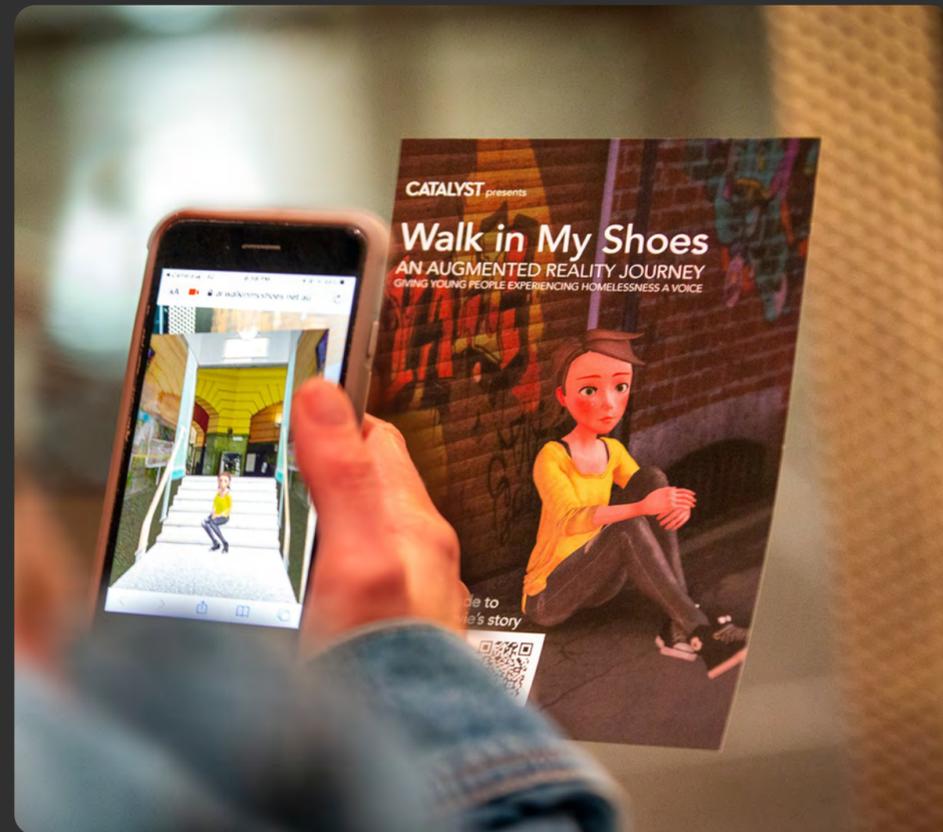


Часть 4. Кейсы

XR & ART



В Национальном Музее Парижа используют Microsoft HoloLens 2 для показа вымерших животных



Социальный сторителлинг в Австралии - опыт Walk in my shoes, доступный после сканирования постера, на базе WebAR



VR-игра по фильму "Армия мертвых" как форма дополнительного продвижения



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

- Технологии 5G и visual search
- Мобильный рынок
- Циклы инноваций

Delicia Cítrica:

- 225 g de mantequilla sin sal
- 225 g de azúcar
- 225 g de harina
- 1 cucharadita de polvo de hornear
- 4 huevos
- Para el baño: 3 o 4 cucharaditas de azúcar medio disueltas en jugo de limón

Batir la mantequilla y el azúcar.
Batir un poco los 4 huevos con el tenedor y agregar a la mezcla poco a poco.
Agregar la harina y el polvo de hornear en tres partes y batir con una paleta.
Hornear a 180 °C.

Cuando esté aún tibia, bañar con el azúcar disuelto en jugo de limón.

Часть 5. Tech Corner

NEWS OF THE MONTH

#ecosystem



🔗 Партнерство NVIDIA и Google Cloud

- Более тесное взаимодействие и связь 5G и искусственного интеллекта
- Перспективное создание умных городов, инфраструктур и систем
- Быстрая передача данных между умными устройствами

#software

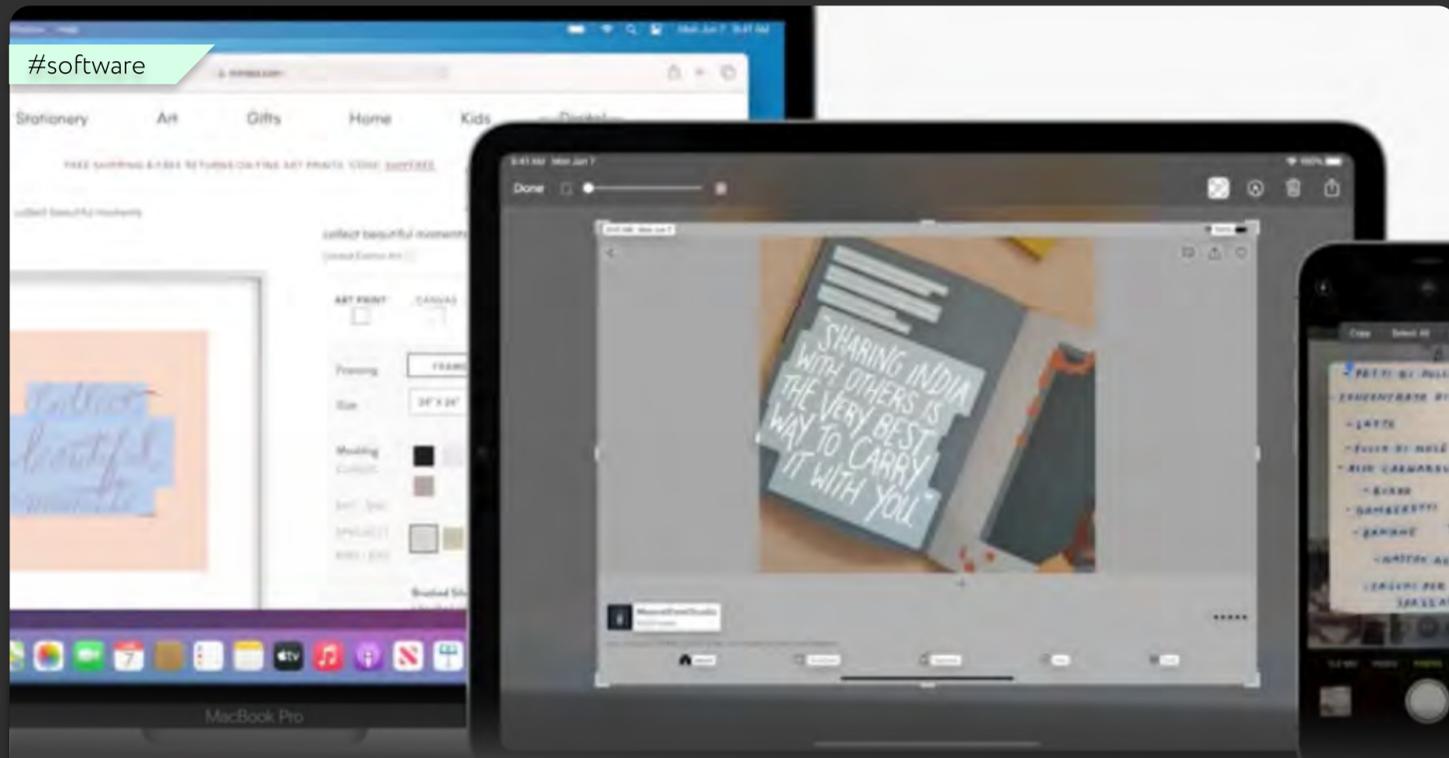


Create ML

🔗 CreateML фреймворк от Apple

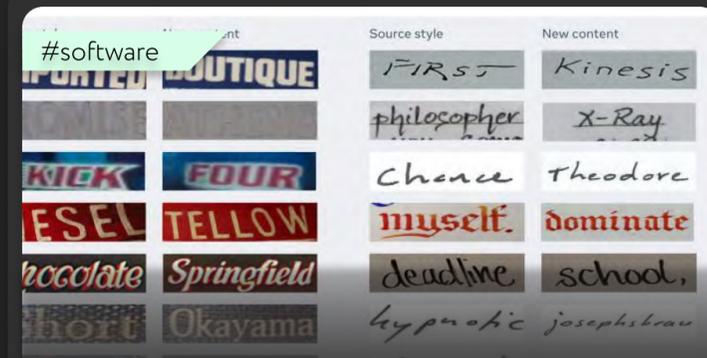
- Классификация действий
- Обнаружение правой / левой руки
- Обнаружение позы рук
- Обнаружение жестов рук
- Использует ARKit People Segmentation

NEWS OF THE MONTH: ML



Функция Live Text от Apple

- Автоматически оцифровывает текст на фотографиях
- Ожидается внедрение поиска изображения на основе распознанного текста
- Доступна iPhone, iPad и Mac



В FAIR представили TextStyleBrush — нейросеть, копирующую стиль текста на фотографии



Система MV ShareArt

- В музеях Рима, Болоньи и Пармы оценивают реакцию посетителей на арт
- Классификация эмоций по выражению лица, а также определение пола, возраста и движения глаз посетителей



Facebook разрабатывает сеть, которая может копировать шрифты и редактировать текст в AR



Salesforce анонсировала Einstein Relationship Insights

Инструмент на ИИ для анализа и выявления отношений между покупателями, потенциальными клиентами и компаниями

ТЕХНОЛОГИИ 5G И VISUAL SEARCH

5G СТАНОВИТСЯ ВАЖНЕЕ

80%

владельцев 5G-девайсов отметили значительную разницу в скорости соединения

65%

из тех, для кого 5G не было важным, отметили значительную разницу в скорости

[AirCards, 8th Wall и Emodo](#)

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ВИЗУАЛЬНОГО ПОИСКА



Shap Scan

170 млн



Pinterest Lens

119 млн



Google Lens

212 млн

403 млн*

[ARInsider](#)

*примерное количество с учетом того, что люди могут пользоваться несколькими приложениями сразу

Часть 5. Tech Corner

МОБИЛЬНЫЙ РЫНОК

Состояние рынка мобильных устройств и потребления

Скачивания
мобильных приложений

218 млрд

2020 год

36,7 млрд

Q1 2021

Среднее время, проведенное
в приложениях в день

4,2 часа

2020 год

Самое прибыльное приложение
за январь-июнь 2021

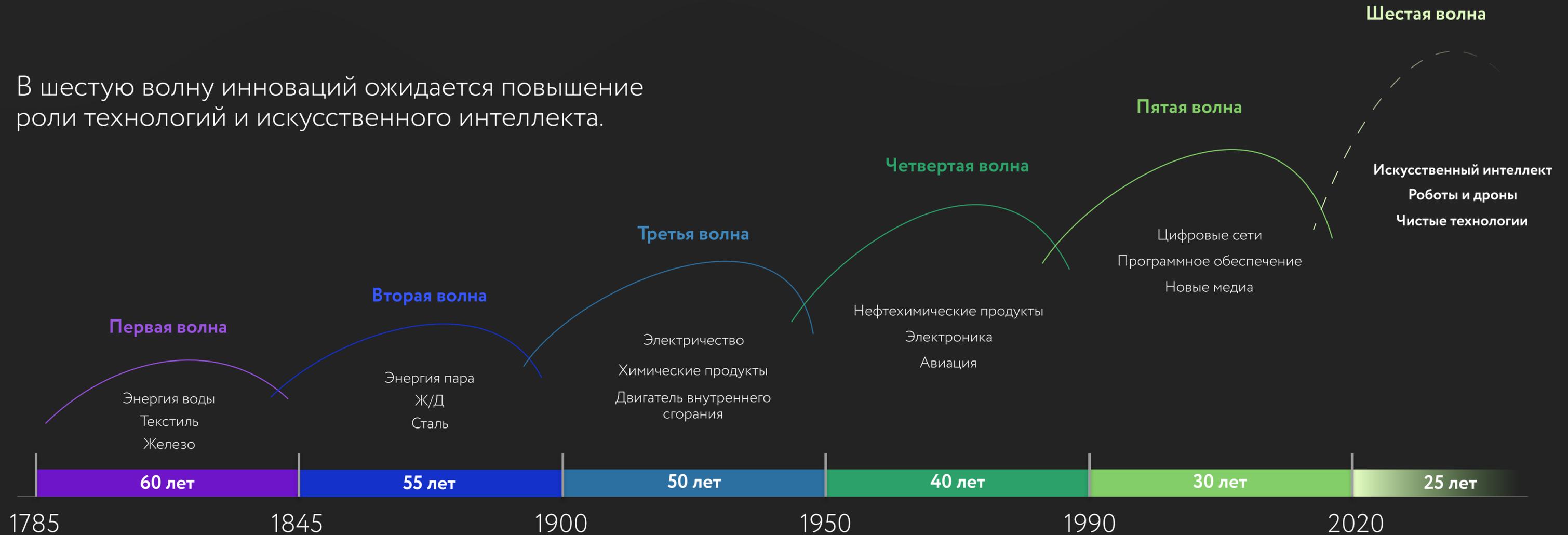


[AppAnnie](#)

[SensorTower](#)

ЦИКЛЫ ИННОВАЦИЙ

В шестую волну инноваций ожидается повышение роли технологий и искусственного интеллекта.



БОЛЬШЕ НАШИХ МАТЕРИАЛОВ



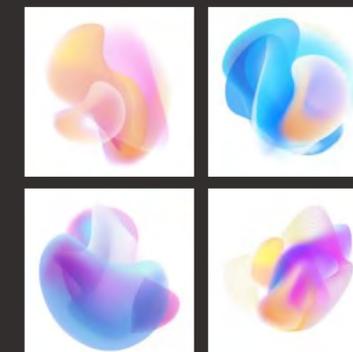
Whitepapers



Articles



Behance



Socials

LET'S GET PHYGITAL TOGETHER

ПОДПИСАТЬСЯ НА РАССЫЛКУ

ANALYTICS RESEARCH REPORT CASES

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



ANALYTICS RESEARCH REPORT CASES