

Виртуальная и дополненная реальность

Где можно применить?

1. Туризме.
2. Образование
3. Продажи
4. Развлечения
5. Дизайн
6. Маркетинг
7. Спорт
8. Промышленность
9. Недвижимость
- 10 Трансляции



Доход мирового рынка дополненной и виртуальной реальности

Прогноз на 2017-2021 гг. в миллиардах долларов США

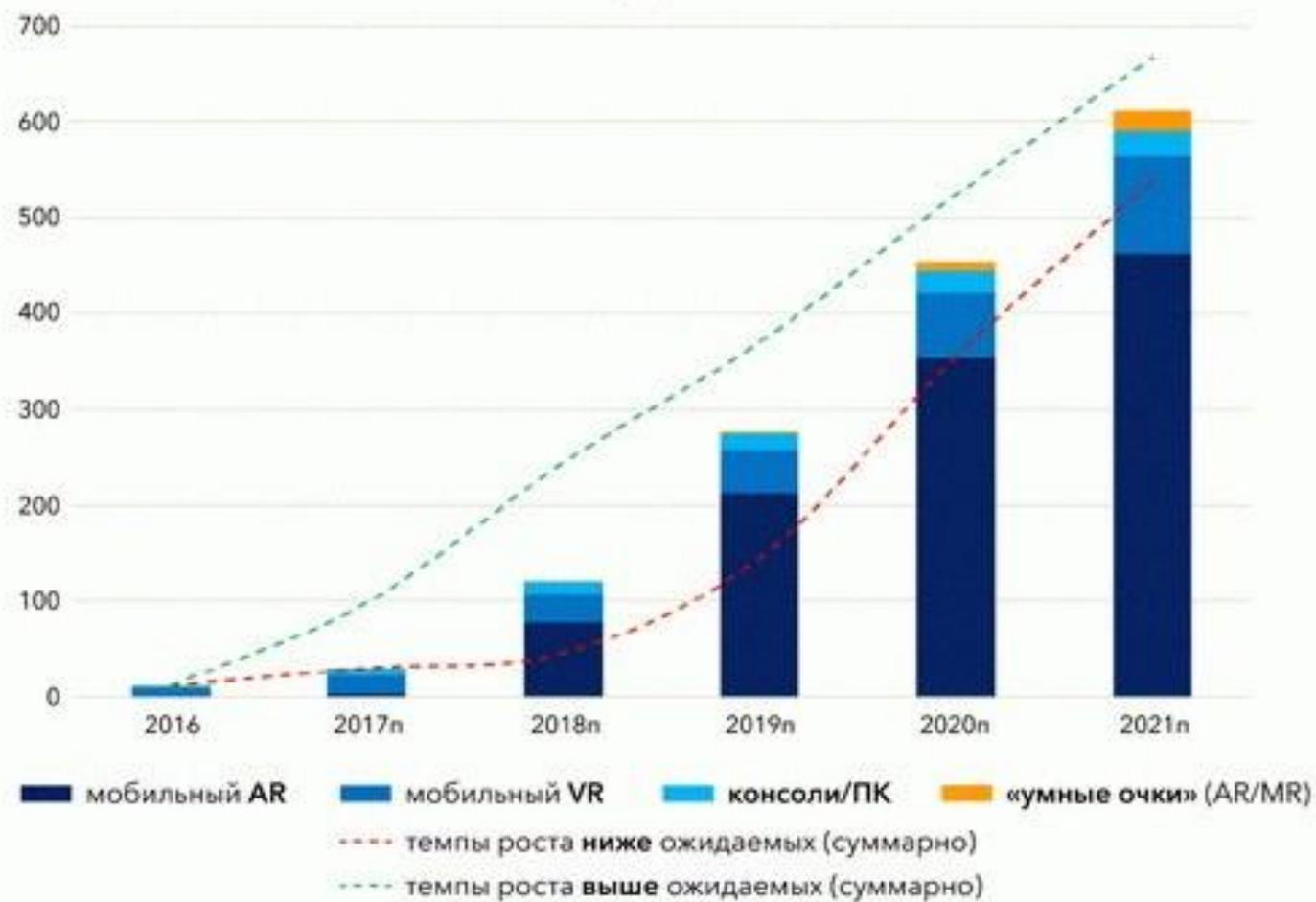


Источники: Statista Estimates, Digi-Capital



Рост установленной базы поддерживающих VR/AR устройств

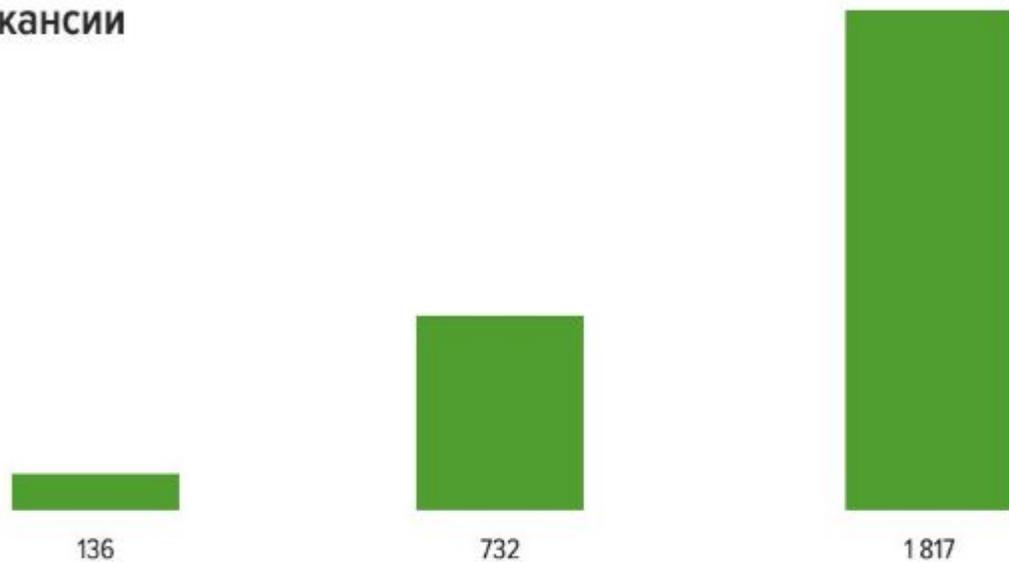
(млн устройств)



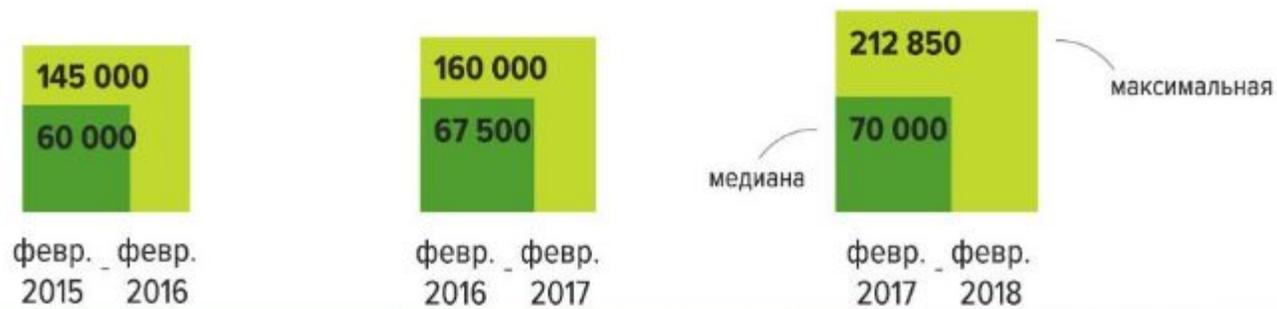
Виртуальная реальность

данные hh.ru, февраль 2015 — февраль 2018

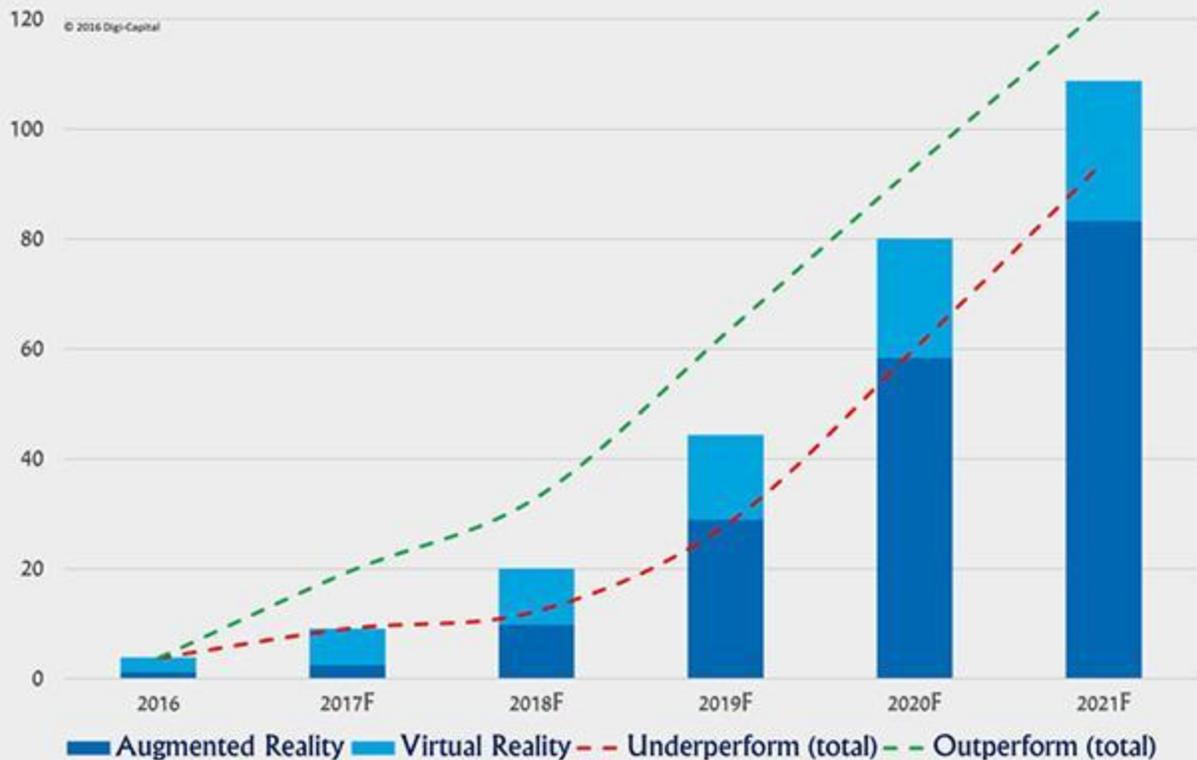
Вакансии



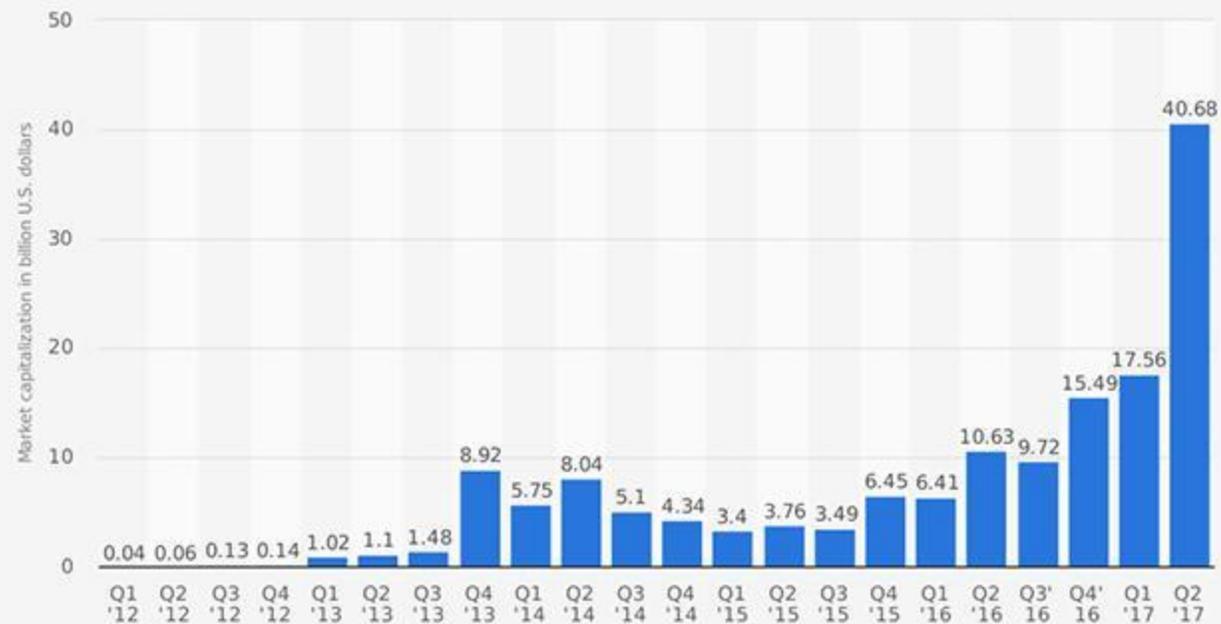
Зарплаты



РОСТ РЫНКА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ (прогноз и данные Digi-Capital, млрд долларов)



РОСТ КАПИТАЛИЗАЦИИ БИТКОИНА (данные Statista, млрд долларов)



Source
Blockchain
© Statista 2017

Additional Information:
Worldwide; Blockchain; Q1 2012 to Q2 2017

США

Плюсы:

- Развитая венчурная инфраструктура
- Доступ к самым передовым VR технологиям и решениям

Минусы:

- Высокий «порог» вхождения в рынок
- Жесткая конкуренция по качеству разработок

ЕВРОПА

Плюсы:

- Высокий уровень интереса к российским VR разработкам
- Опыт взаимодействия с российскими разработчиками
- Чувствительность к соотношению цены и качества
- Доступ к самым передовым VR технологиям и решениям

Минусы:

- Разделение на рынки разных стран со своими особенностями
- Жесткая конкуренция по качеству разработок



БЛИЖНИЙ ВОСТОК

Плюсы:

- Растущий спрос на VR развлечения и B2B решения
- Высокий уровень интереса и доверия к российским VR разработчикам

Минусы:

- Страновая специфика вхождения на рынок и работа на нем

КИТАЙ

Плюсы:

- Огромная база потенциальных пользователей
- Растущий спрос на VR развлечения
- Чувствительность к соотношению цены и качества

Минусы:

- Высокий «порог» вхождения на рынок
- Жесткая конкуренция по количеству разработок
- Высокий риск «клонирования» разработок
- Жесткое государственное регулирование отрасли высоких технологий

Команда

- **Иван Коломиец** - Fair Games Studio
1 год опыта работы в Unreal Engine, (game design, level design и программирование), занимается локализацией игровых проектов и их продвижением, имеет 30 зарубежных партнеров.
 - Брат Ивана Коломиец – Занимается разработкой в Unity 3D
 - Богданов Олег – 13 лет в WEB – программировании, Технический директор, команда 5 человек.
-