



VirtuReal Park

Виртуальный парк аттракционов




Приготовил: Кочарян А.Р.



VirtuReal Park

Виртуальный парк аттракционов

Технология

Бизнес проект «VirtuReal Park» основывается на технологии Oculus Rift.  Oculus

Сегодня самый эффективный бизнес на его базе – аттракцион виртуальной реальности. Аттракционы эксплуатируются уже более года, становятся все более популярными, прибыль от них не падает с увеличением срока использования.

Сравнение характеристик ведущих шлемов виртуальной реальности

	Oculus Rift	Sony HMZ-T1	Silico MicroDisplay ST1080
Разрешение	1920×1080	1280×720	1920×1080
Тип экрана	LCD	OLED	LCoS
Разъем для подключения	DVI/HDMI	HDMI 1.4	HDMI 1.4
Способ подачи 3D сигнала	Отдельные экраны для каждого глаза	Frame Packaging	Frame Packaging
Уровень обзора	110 Градусов по диагонали	45 градусов по диагонали	45 градусов по диагонали
Отслеживание движения головы	Да	Нет	Нет



На первый взгляд большой разницы нет, но давайте посмотрим внимательнее

***Огромная область видимости**

Область видимости – это самая важная характеристика для шлема виртуальной реальности. Чем большая область обзора шлема, тем больше погружение в виртуальную реальность.

***Отслеживание движения головы**

Сейчас что бы посмотреть в игре направо вам будет нужно нажимать кнопку на клавиатуре или работать мышкой. В Oculus Rift вам достаточно просто повернуть голову.

***Oculus Rift безопасен для глаз**

Как ни странно, но использование Oculus Rift не вызывает усталость глаз. Дело в том, что в шлеме Oculus Rift ваши глаза не сфокусированы на одном расстоянии, а постоянно смотрят на разные предметы на разных расстояниях.

***Передача 3D с помощью side-by-side**

Эффект 3D передается человеку примерно так же, как и эффект стерео звука. Для стерео звука в уши человеку подается разный звук а для эффекта 3D – для каждого глаза передается свое изображение.

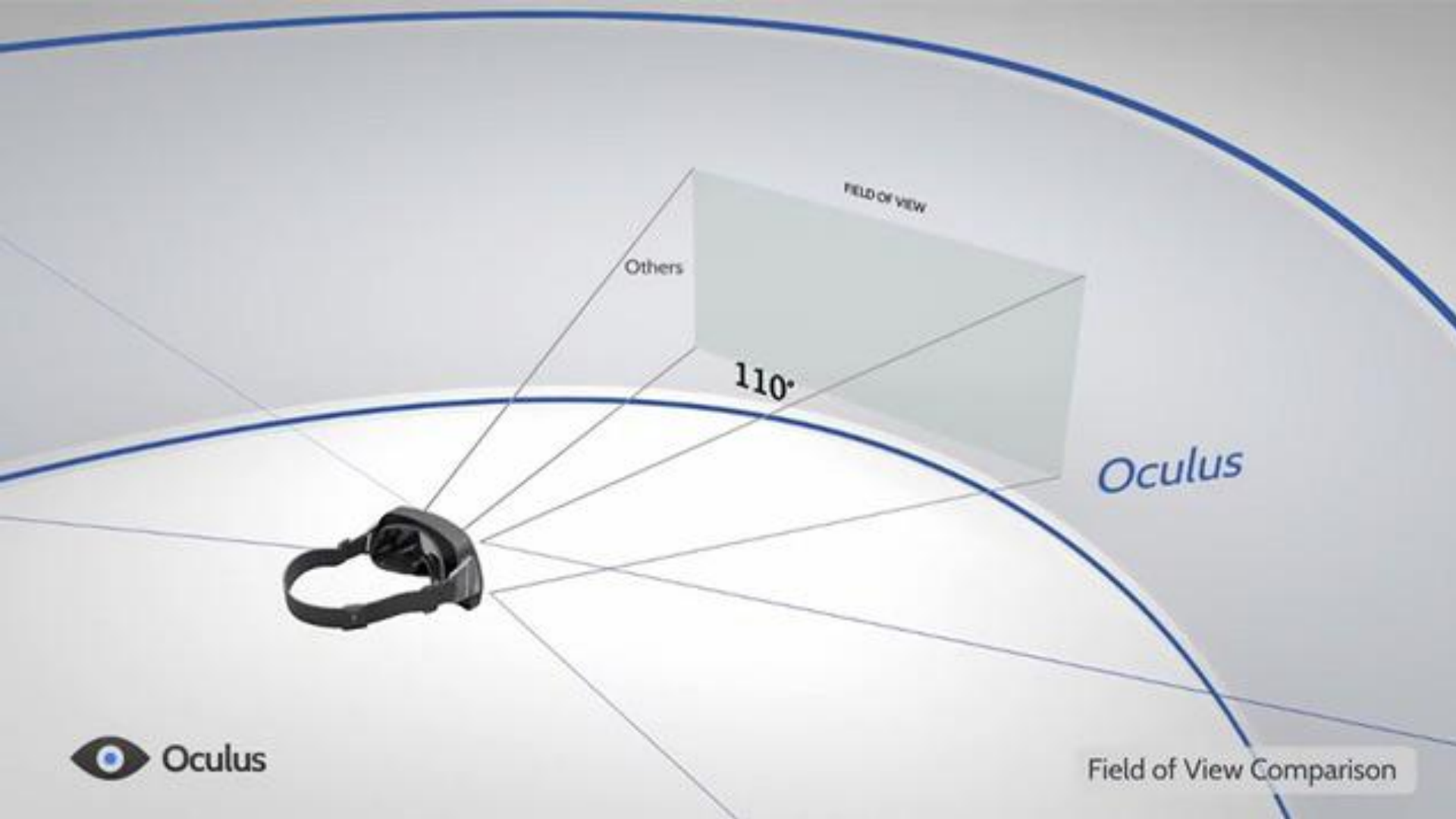


Рис. Схема работы Oculus Rift



Проблема

Аттракционный бизнес хорош тем, что мобилен и приживается в маленьких городках, **лишённых каких-либо удовольствий.**

Отсутствие виртуальный парк аттракционов в местах массового накопления людей, не позволит извлекать большую прибыль (К примеру больших торгово-развлекательных комплексах, торговых центрах).



Рис. ТРК «Алмаз» г.Челябинск



Решение

Аттракцион занимает всего **1 квадратный метр** площади, но при этом имеет впечатляющую заметную и привлекательную для клиентов.

Виртуальная реальность – это созданный техническими средствами мир, в котором человек ощущает себя близко к тому, как он себя ощущает в реальном мире. Степень того на сколько человек ведет и ощущает себя в виртуальной реальности – это степень погружения.

Сегодня обилие разных устройств виртуальной реальности просто поражает воображение.

OCULUS RIFT ПОЗВОЛИТ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ «В ЧУЖОЙ ШКУРЕ»

Oculus Rift– это очки виртуальной реальности - устройство, позволяющее частично(пока-что) погрузиться в мир виртуальной реальности, создающее зрительный и акустический эффект присутствия в заданном управляющим устройством (компьютером) пространстве, также дающее возможность совершенно по-новому взаимодействовать с игровым миром и управлять своим персонажем.

Спрос

Спрос на **Oculus Rift** пользуется колоссальным. Атракционы и программные продукты уже есть и активно работают в разных городах России, Казахстана, Белоруссии, Украины, Испании, ОАЭ, Индии и Китая.

Простой и доступный набор для старта бизнеса. Его компактность дает возможность более оперативной доставки.

Преимущество аттракциона **Oculus Rift**



Доступность



Компактность



Мобильность

Бизнес модуль

Такие аттракционы уже есть и активно работают в разных городах России и приносят своим владельцам отличный доход.

Сферы применения:

Установка в торговых центрах, парках и общественных местах. Стоимость одного запуска, который длится 3-5 мин составляет от 100 руб. в маленьких городах, в крупных от 200 руб.

Преимущество аттракциона **Oculus Rift**



Увеличенная
посещаемость



Все под ключ



Заметная яркая
конструкция

Маркетинг



Маркетинг



