



АССОЦИАЦИЯ

ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

НЕКОММЕРЧЕСКОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ AR&VR КОМПАНИЙ



С ДЕКАБРЯ 2015 Г.

REALITY

What is...



RE

MIXED REALITY

AR



Augmented Reality

MR



Augmented Virtuality

AV

VIRTUAL

What Could be...



VR

The Virtuality Continuum



1960
Morton Heilig creates "Sensorama" a multi-sensory simulator



1968
"The Sword of Damocles" created by Ivan Sutherland first AR HMD system



1982
Thomas Furness develops Visually Coupled Airborne Systems Simulator



1987
"Virtual Reality" coined by Jaron Lanier of VPL Research Inc.



1992
Brett Leonard's The Lawnmower Man



1993
Sega announce Sega VR prototype for Mega Drive console



2007
Google introduces Street View



2014
Facebook buy Oculus VR for US\$2 billion from Palmer Luckey

A walk through VR history

2015... To Infinity & Beyond

1516
'Sala delle Prospettive' created by Baldassare Tommaso Peruzzi Villa Farnesina in Rome



1978
Andy Lippman's team at MIT create the Aspen Movie Map



1982
Steven Lisberger's TRON is released



1984
William Gibson publishes 'Neuromancer'



1985
Data Glove for commercial use developed by VPL Research Inc.

1988
Star Trek: The Next Generation introduces "the holodeck"



1995
CAVE Automatic Virtual Environment



2003
Linden Labs releases Second Life



1999
The Wachowski Brothers' The Matrix is released

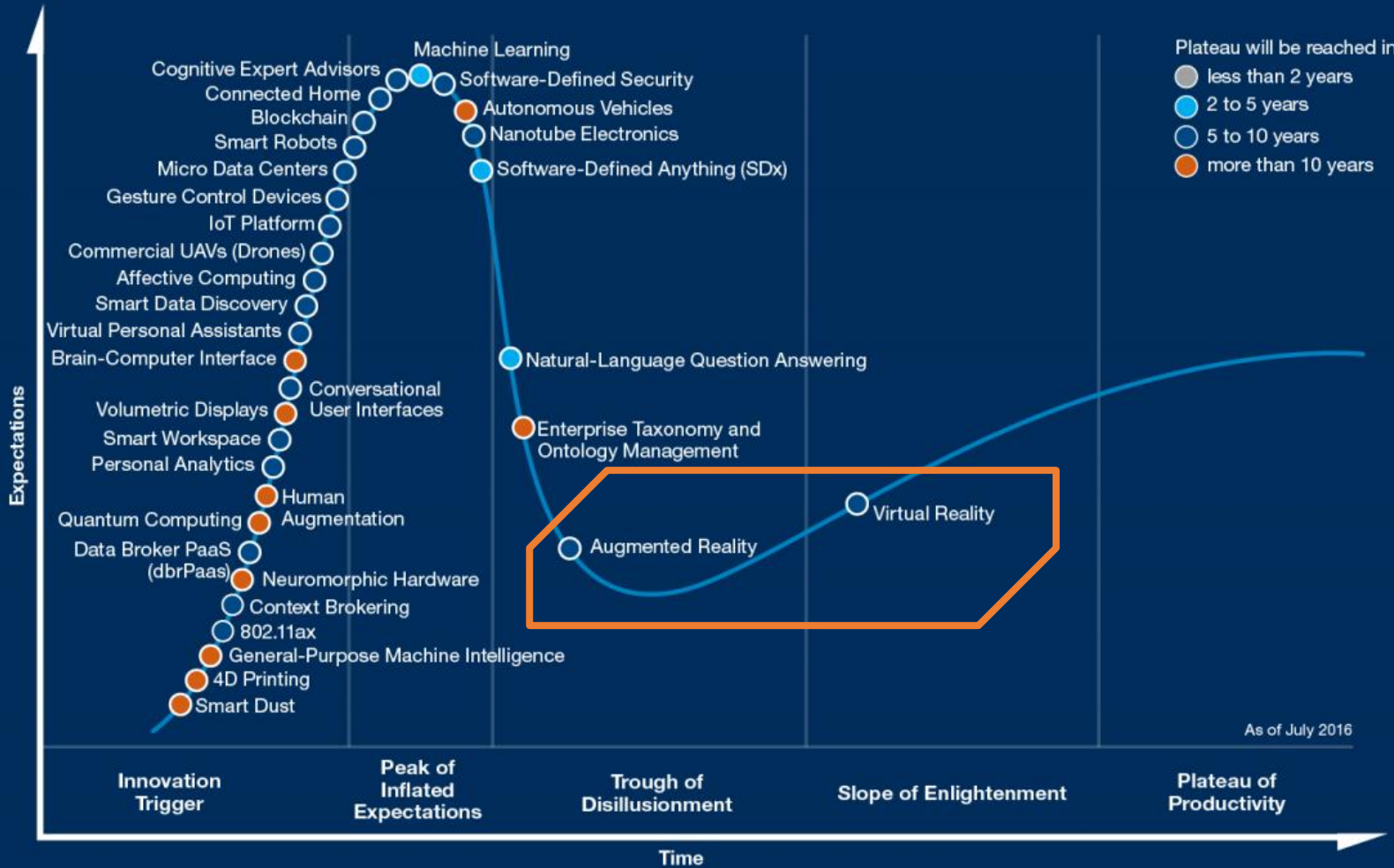


2013
Nintendo files patent for VR 3D technology

2014
Google invest US\$500 million into Magic Leap



Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies, 2016



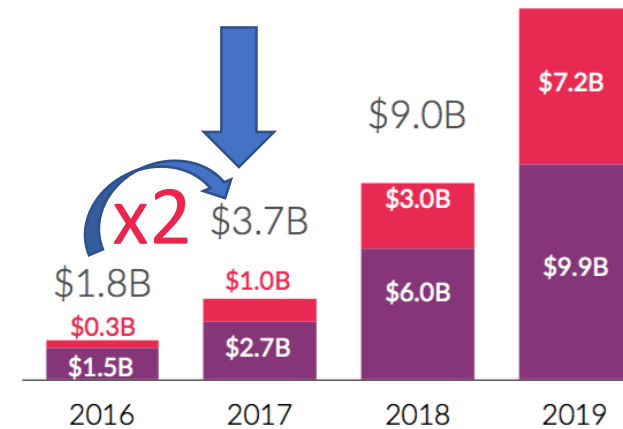
"We predict by 2019, AR, VR and mixed reality (MR) solutions will be evaluated and adopted in 20% of large-enterprise businesses."

May 5, 2017



Customer software/services
Hardware

Рынок VR растёт на 100% \$17.1B



96% рынка AR в 2016 году пришлось на Pokemon Go ~ \$1 млрд

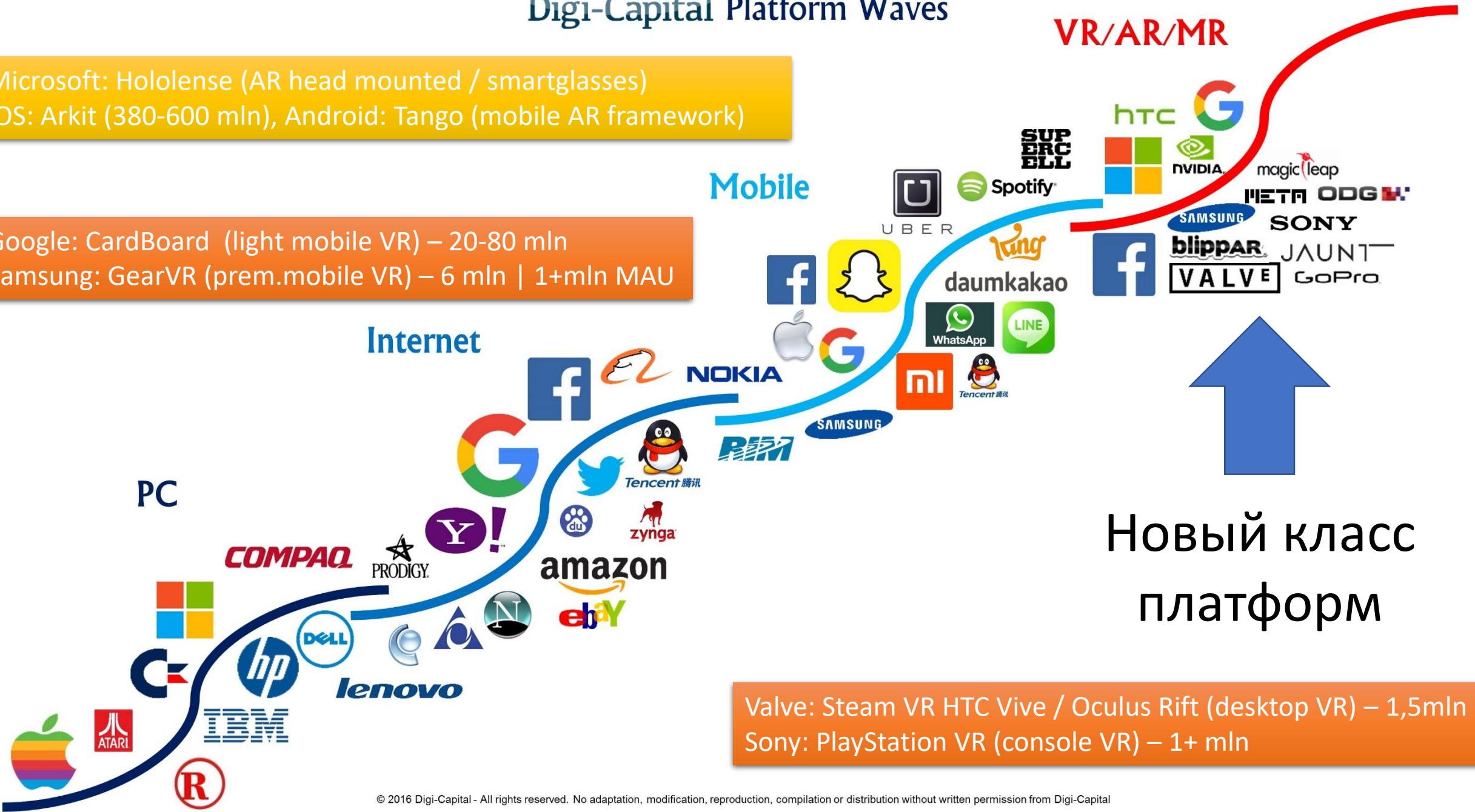
Source: Gartner
© 2016 Gartner, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.



Digi-Capital™ Platform Waves

Microsoft: Hololense (AR head mounted / smartglasses)
 iOS: Arkit (380-600 mln), Android: Tango (mobile AR framework)

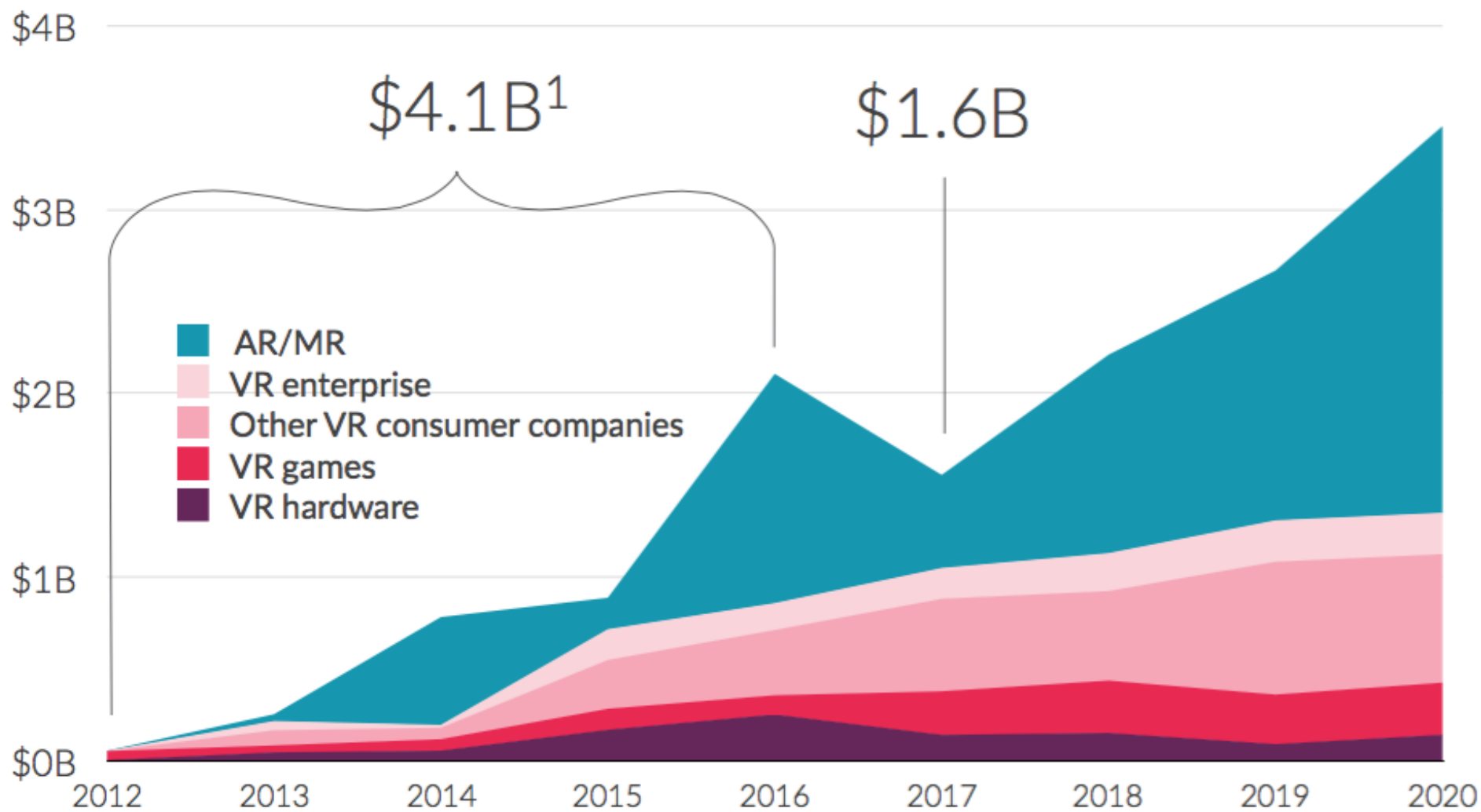
Google: CardBoard (light mobile VR) – 20-80 mln
 Samsung: GearVR (prem.mobile VR) – 6 mln | 1+mln MAU



Новый класс платформ

Valve: Steam VR HTC Vive / Oculus Rift (desktop VR) – 1,5mln
 Sony: PlayStation VR (console VR) – 1+ mln

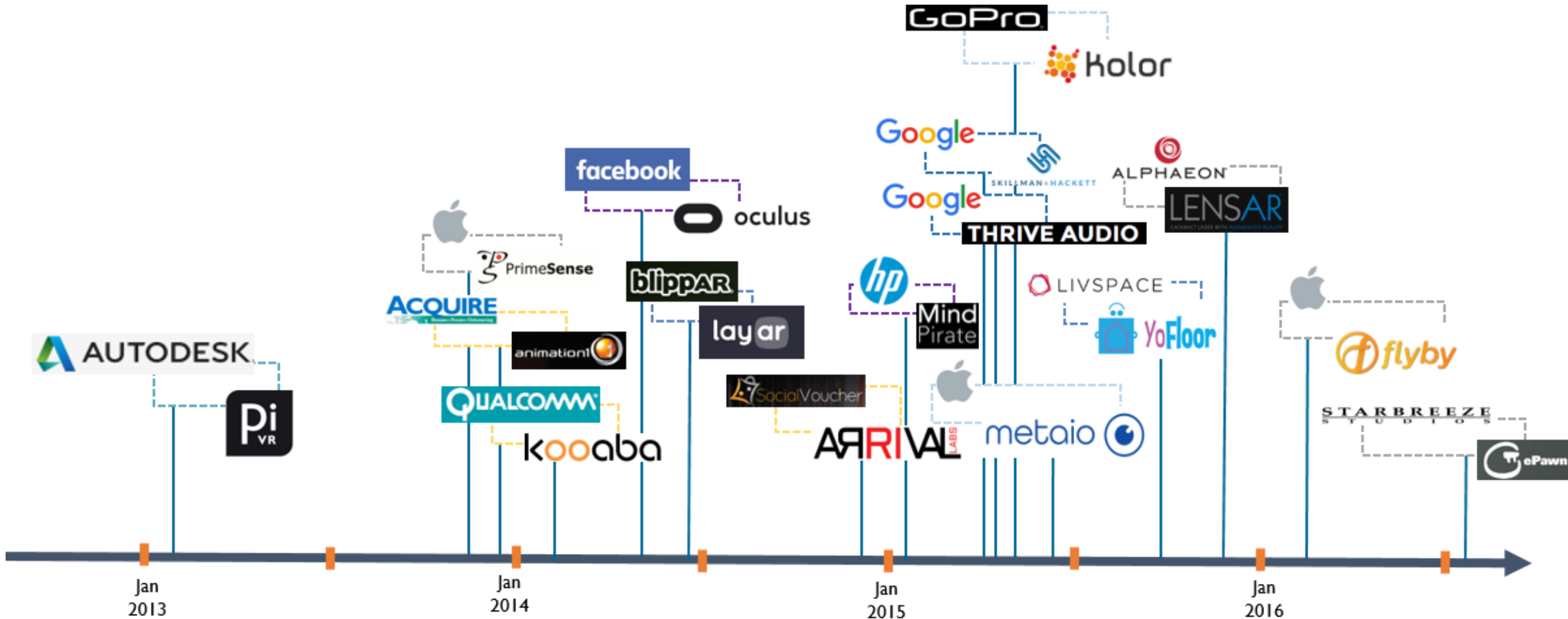
Investment in VR/AR/MR companies



\$4,1 млрд в 2012 - 2016

Крупные игроки поддерживают AR/VR через M&A

AR/VR's Major Acquisitions



АССОЦИАЦИЯ

СОЗДАНА ДЛЯ



формирования AR&VR экосистемы в России
и интеграции на глобальный рынок

ОБЪЕДИНЕНИЕ

ОТРАСЛИ



ускоряет развитие индустрии и внедрение AR&VR продуктов, способствует развитию науки и образования, помогает продвигать продукты компаний-членов Ассоциации, взаимодействовать с гос.органами и международным сообществом

АССОЦИАЦИЯ

ОБЪЕДИНЯЕТ



AR&VR КОМПАНИИ
И СТАРТАПЫ



КРЕАТИВНЫЕ
И IT-СПЕЦИАЛИСТЫ



IT-КОМПАНИИ



ИНСТИТУТЫ,
НАУЧНЫЕ ЛАБОРАТОРИИ

И

СОТРУДНИЧАЕТ



ИНВЕСТОРЫ
И ВЕНЧУРНЫЕ
ФОНДЫ



ИНСТИТУТЫ
РАЗВИТИЯ



УНИВЕРСИТЕТЫ



КРУПНЫЕ
КОМПАНИИ



ГОС. СЕКТОР



ЖУРНАЛИСТЫ

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ

КОМПАНИЙ



ВИРТУАЛЬНАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ



ДОПОЛНЕННАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ



АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ



НОСИМЫЕ
УСТРОЙСТВА



3D ТЕХНОЛОГИИ
И ГОЛОГРАММЫ



ВИДЕО 360



ИНТЕРАКТИВНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ,
ГРАФИКА



НЕЙРО
ТЕХНОЛОГИИ



РОБОТОТЕХНИКА



Ассоциацией сформировано **экспертное сообщество** из специалистов AR&VR направления, нейро-интерфейсов и голографических продуктов



Представители Ассоциации входят **в рабочую группу АСИ по созданию дорожной карты МедиаНет** в рамках Национальной технологической инициативы, где технологии AR&VR являются частью программы



Ассоциация **участвует в экспертном совете** по Программам инновационного развития гос. компаний Минэконом

АНАЛИТИКА РЫНКА И МАРКЕТИНГОВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Мировые тенденции развития AR&VR рынка отражаются во многих отчетах, но там ничего не говорится о рынке России. Задача Ассоциации – формировать объективный анализ рынка и информировать о тенденциях развития



ИССЛЕДУЕМ

Стартапы и проекты

Инновационные
продукты внутри
корпораций

Малые и Большие
компании



КОМАНДА И ДАННЫЕ

>30 экспертов отрасли в команде

Доступ к >300 компаний
AR&VR отрасли и 200 компаний
смежных областей

Работа с международным
сообществом



ДЛЯ КОГО ИНТЕРЕСНО

IT- Индустрия

Инвесторы

Бизнес

Образование

РЫНОК ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В РОССИИ ЗА 2016 ГОД

Подготовлено Ассоциацией дополненной и виртуальной реальности

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КОНТЕНТ

<p>ИГРЫ</p>	<p>ОБРАЗОВАНИЕ, ОБУЧЕНИЕ</p>	<p>МАРКЕТИНГ</p>	<p>AR/VR/360-КОНТЕНТ</p>	<p>СТАЦИОНАРНЫЙ VR</p>	<p>КОНТРОЛЛЕРЫ, ТРЕКИНГ</p>
<p>РАЗВЛЕЧЕНИЯ</p>	<p>ПРОМЫШЛЕННОСТЬ</p>	<p>НЕДВИЖИМОСТЬ, ИНТЕРЬЕР</p>	<p>СТРИМИНГ</p>	<p>МОБИЛЬНЫЙ VR</p>	<p>КАМЕРЫ 360</p>
<p>ТУРИЗМ, МУЗЕЙ</p>	<p>КОММУНИКАЦИИ</p>	<p>НАВИГАЦИЯ</p>	<p>СМИ</p>	<p>ФОНДЫ, ОБЪЕДИНЕНИЯ</p>	<p>ОБРАЗОВАНИЕ</p>

МЕРОПРИЯТИЯ

ДЛЯ ОБМЕНА ОПЫТОМ, ОБЪЕДИНЕНИЯ ОТРАСЛИ
И РАЗВИТИЯ ПРОЕКТОВ



ПРЕЗЕНТАЦИИ
НОВЫХ ПРОДУКТОВ



СЕМИНАРЫ
И МАСТЕР-КЛАССЫ



ОБУЧАЮЩИЕ
КУРСЫ



ИНВЕСТИЦИОННЫЕ
СЕССИИ И ПИТЧИНГИ
СТАРТАПОВ





КОНФЕРЕНЦИИ И ФЕСТИВАЛИ

КОНФЕРЕНЦИЯ О СФЕРАХ ПРИМЕНЕНИЯ И ПОТЕНЦИАЛЕ AR&VR, ВЫСТАВКА ТЕХНОЛОГИЙ

11 ИЮНЯ, DI ТЕЛЕГРАФ

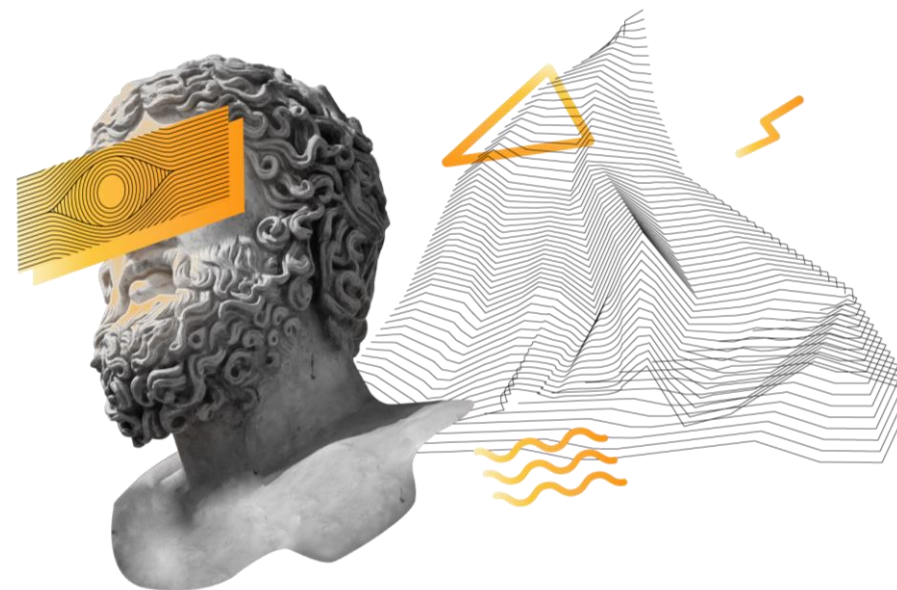
> 1000 ЧЕЛОВЕК

- Руководители компаний
- Маркетинг
- Стартапы
- Инвесторы
- Журналисты



24 октября

AVRA DAYS SKOLKOVO



На форуме мы объединим знания и опыт разработчиков AR/VR-технологий,
креативных рекламных агентств и представителей бизнеса,
чтобы вместе создавать будущее



ХАКАТОН ПО AR&VR

2 ДНЯ ДЛЯ ОТ ИДЕИ ДО AR&VR ПРОЕКТА

- Объединение креативного сообщества с IT-профессионалами
- Быстрая проверка гипотез – внешний R&D
- Уникальные инновационные решения в VR
- Оригинальный контент и нестандартные решения
- Инвестиции на ранних стадиях
- Партнерство с ведущими компаниями отрасли
- База профессионалов
- Повышение квалификации специалистов



ПОПУЛЯРИЗАЦИЯ

AR&VR ТЕХНОЛОГИИ

- Ассоциация работает с ключевыми СМИ, профильными IT-порталами и тематическими издательствами
- Организует бизнес встречи с журналистами
- Организует и участвует в спец проектах и маркетинговых акциях
- Выступает экспертной площадкой для формирования общественного мнения
- Организация и консультации при оформлении VR-зон на крупных гос. и общественных мероприятиях



ПАРТНЕРЫ АССОЦИАЦИИ





АССОЦИАЦИЯ ДОПОЛНЕННОЙ
И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ



ПО ВОПРОСАМ СОТРУДНИЧЕСТВА

с Ассоциацией дополненной и виртуальной
реальности обращайтесь к руководителю
Екатерине Филатовой



info@ar-vr.org



+7 (916) 041 87 86