

A VR headset is shown lying on a tablet, which is placed on a wooden surface. The background is a blurred indoor setting. A network of white lines and dots is overlaid on the image, suggesting connectivity or data flow. The text is centered in a semi-transparent white box.

**VR SPOSOBEM NA  
PRZYSPIESZENIE I UNOWOCZEŚNIENIE GOSPODARKI**

01

Świat stawia na wirtualną rzeczywistość!

02

W 2016 roku liczba sprzedanych na świecie okularów VR wyniosła 2,5 miliona (źródło: Deloitte).

03

Wartość rynku wirtualnej rzeczywistości po raz pierwszy osiągnęła miliard USD

# DLACZEGO WARTO POSTAWIĆ NA VR?

PROGNOZOWANA WARTOŚĆ ŚWIATOWEGO RYNKU APLIKACJI, GIER ORAZ SPRZĘTU VR W MLD DOL.



ŹRÓDŁO: VARSAV VR, GOLDMAN SACHS, PWC

## WORLDWIDE AR AND VR HEADSET SHIPMENTS, SEGMENT SHARE, AND CAGR, 2016 - 2021

Product Category	Segment Group	2016 Units	2016 Share	2021 Units	2021 Share	CAGR% (2016 - 2021)
Augmented Reality	Commercial	110	68%	20 454	83%	184%
Augmented Reality	Consumer	52	32%	4 114	17%	140%
<b>Total AR Headsets</b>	-	<b>162</b>	<b>100%</b>	<b>24 568</b>	<b>100%</b>	<b>173%</b>
Virtual Reality	Commercial	1 838	20%	18 141	27%	58%
Virtual Reality	Consumer	7 399	80%	48 963	73%	46%
<b>Total VR Headsets</b>	-	<b>9 237</b>	<b>100%</b>	<b>67 105</b>	<b>100%</b>	<b>49%</b>

TABELA: ŹRÓDŁO: INTERNATIONAL DATA CORPORATION

# ZASTOSOWANIE VR W POSZCZEGÓLNYCH OBSZARACH - PRZYKŁADY



## GRY

Udział segmentu VR w całym rynku gier w 2021 r. będzie wynosił 20 proc. (według Digi-Capital Augmented/Virtual Reality Report 2017).



## WOJSKO

Możliwość przeprowadzenia treningów/symulacji



## MEDYCYNA

Firma badawcza **Grand View Research** oszacowała wartość globalnego rynku rozwiązań VR i AR w medycynie na 568 milionów USD, roczny współczynnik wzrostu to 29 proc.! Do 2025 roku wartość rynku ma przekroczyć 5 miliardów USD



## MARKETING/REKLAMA

Udział segmentu VR w całym rynku gier w 2021 r. będzie wynosił 20 proc. (według Digi-Capital Augmented/Virtual Reality Report 2017).



## PRZEMYSŁ

Tworzenie modeli wirtualnych i środowisk testowych przed wprowadzeniem wyrobów do produkcji



## SZEROKO ROZUMIANA ROZRYWKA

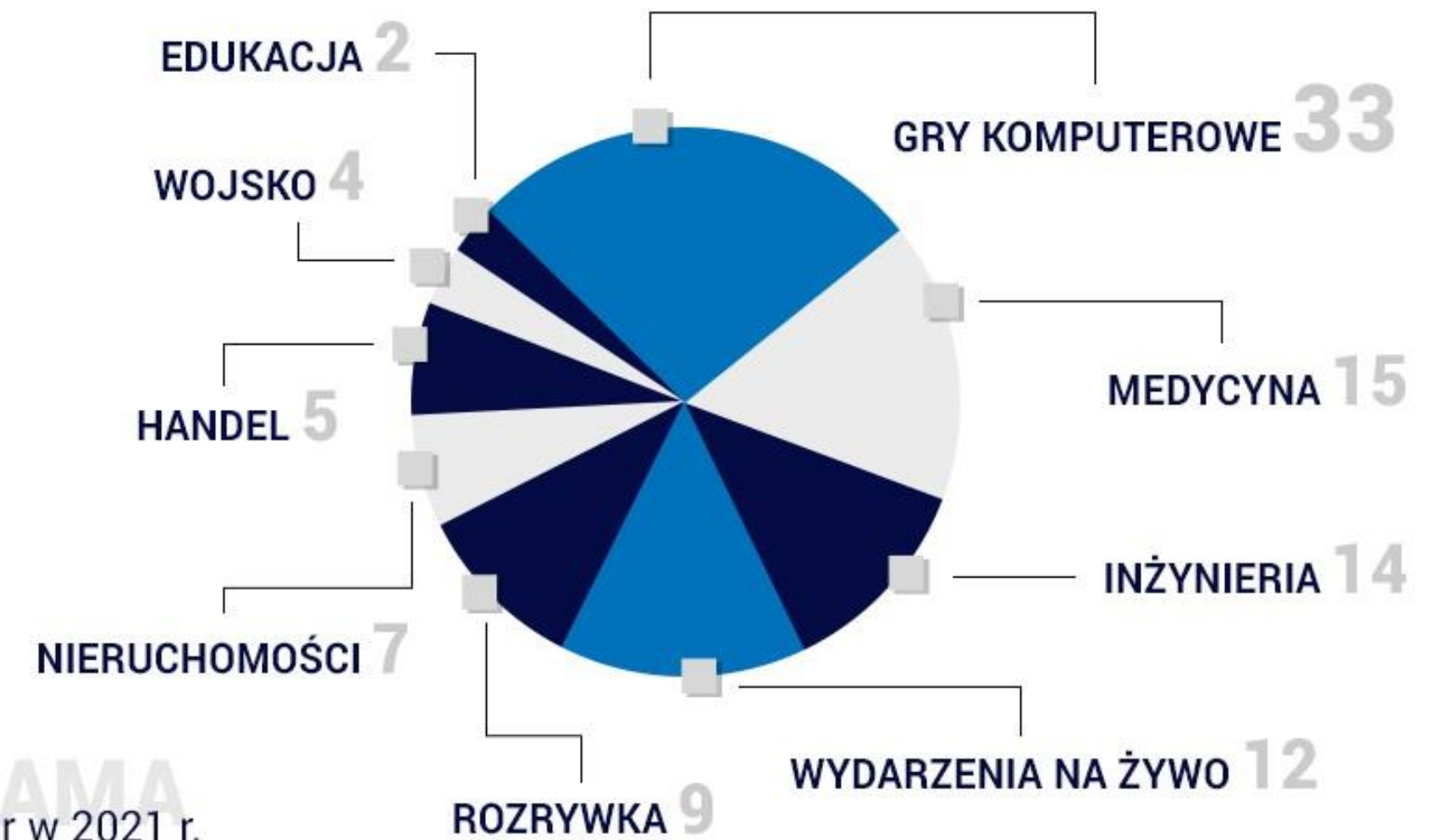
W sierpniu 2017 r. wystartowało pierwsze w Polsce (w Warszawie) kino w technologii VR



## RYNEK EVENTÓW

Konferencje, targi, imprezy branżowe, koncerty

## STRUKTURA ŚWIATOWEGO RYNKU VR W 2025 R. W PROC.



ŹRÓDŁO: VARSAV VR, GOLDMAN SACHS, PWC

# GLOBALNE TRANSAKCJE I INWESTYCJE W OBSZARZE VR - PRZYKŁADY

88 mld USD zainwestowano w VR od 2012 r.  
(dane SuperData Research)

## WYBRANE TRANSAKCJE:

KUPUJĄCY	PODMIOT PRZEJMOWANY	OPIS DZIAŁALNOŚCI	KWOTA TRANSAKCJI
Facebook	Oculus	Producent gogli do VR	2 mld \$
Google	Magic Leap	Producent urządzenia do rozszerzonej rzeczywistości	542 mln \$
Apple	PrimeSense	Producent sensorów 3D	360 mln \$
ALPHAION Corporation	LensAR	Producent urządzeń AR do celów medycznych	169,5 mln \$
Fundusze venture capital (w tym Robert Bosch Venture Capital)	Movidius	Producent chipów do mobilnych urządzeń VR	86,5 mln \$
Fundusze venture capital (w tym Google Ventures oraz Bonnier Growth Media)	Resolution Games	Producent gier na VR	6 mln \$



# PERSPEKTYWA I WIZJE ROZWOJU VR NA ŚWIECIE

STRUKTURA ŚWIATOWEGO RYNKU VR W 2025 R., W PROC.

GRY KOMPUTEROWE	33
WYDARZENIA NA ŻYWO	12
MEDYCYNĄ	15
INŻYNIERIA	13
WOJSKO	4
EDUKACJA	2
NIERUCHOMOŚCI	7
HANDEL	5
ROZRYWKA	9

PROGNOZOWANA WARTOŚĆ ŚWIATOWEGO RYNKU APLIKACJI, GIER ORAZ SPRZĘTU VR, W MLD DOLARACH

2017	2,3
2018	4
2019	10
2020	14
2021	17
2022	21
2023	25
2024	31
2025	35

OBECNA I PROGNOZOWANA LICZBA URZĄDZEŃ VR NA RYNKU (W MLN SZTUK)

	2016	2017	2018
SMARTFONY	6	11	15
KONSOLE	0,5	5,25	10
PC	1	2,25	5

ŹRÓDŁO: VR COUNCIL ADM, FARM51



# VR SZANSE DLA POLSKI

## CEL?

### Powtórzyć sukces z lat 90-tych

Prywatni inwestorzy, po obaleniu komunizmu kupowali najnowocześniejsze maszyny i w efekcie polskie drukarnie były nowocześniejsze od zachodnich. Teraz prywatni inwestorzy mają szansę powtórzyć fenomen z lat 90-tych. Warunkiem jest maksymalna wolność w inwestowaniu, w ponoszeniu ryzyka i w kreacji!

## POTENCJAŁ

### w tworzeniu treści VR:

Jesteśmy fenomen branży gier, świetnych i kreatywnych inżynierów i programistów (programiści zajmują trzecie miejsce w globalnym rankingu - według serwisu HackerRank)

## ODBIORCY

### Konsumenci otwarci na nowinki techniczne

Duża populacja osób młodych i w średnim wieku (główna grupa docelowa dla VR/AR)



# JUŻ W I KWARTALE 2018 ROKU!

I raport o rynku Virtual Reality (VR) i Augmented Reality (AR) w Polsce



RZECZPOSPOLITA



PARKIET