

Зарубина Юлия Владимировна,

к.э.н., доцент, Ангарский государственный технический университет,

e-mail: yulzar@mail.ru

Дружинин Дмитрий Михайлович,

обучающийся группы ИВТм-22, Ангарский государственный технический университет,

e-mail: 7657172@mail.ru

ПРИМЕНЕНИЕ VR-ТЕХНОЛОГИЙ В МАЛОМ И СРЕДНЕМ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВЕ

Zarubina U.V., Druzhinin D.M.

THE USE OF VR TECHNOLOGIES IN SMALL AND MEDIUM-SIZED BUSINESSES

Аннотация. В статье рассматриваются тенденции и возможности применения VR-технологий в сфере малого и среднего предпринимательства.

Ключевые слова: IT-технологии в сфере малого и среднего предпринимательства, VR-технологии в бизнесе, использование VR в бизнесе.

Abstract. The article discusses the trends and possibilities of using VR technologies in the field of small and medium-sized businesses

Keywords: IT technologies in the field of small and medium-sized businesses, VR technologies in business, the use of VR in business.

Ежегодно IT-технологии развиваются и становятся более удобными, практичными, а главное, доступными. В связи с этим растет и спрос на их применение не только у крупных компаний, но и со стороны малого и среднего бизнеса.

Одна из таких технологий – VR (virtual reality). Виртуальная реальность – смоделированный цифровой мир, в который пользователь погружается с помощью специальных устройств, датчиков и сенсоров.

Понятие искусственной реальности было впервые введено Майроном Крюгером в конце 1960-х. В 1964 году Станислав Лем в своей книге «Сумма технологии» под термином «фантомология» описывает задачи и суть ответа на вопрос «как создать действительность, которая для разумных существ, живущих в ней, ничем не отличалась бы от нормальной действительности, но подчинялась бы другим законам?». Первая система виртуальной реальности появилась в 1962 году, когда Мортон Хейлиг представил первый прототип мультисенсорного симулятора, который он называл «сенсорамма» (sensorama).

В 1970-х годах компьютерная графика полностью заменила видеосъемку, до того использовавшуюся в симуляторах. В середине 1980-х появились системы, в которых пользователь мог манипулировать с трёхмерными объектами на экране благодаря их отклику на движения руки. С тех пор виртуальная реальность продолжает развиваться, становясь все более популярной и доступной. В настоящее время виртуальная реальность используется для игр, обучения, медицинских приложений и многого другого.

VR может использоваться для различных целей в малом и среднем бизнесе. Например, малые и средние предприятия могут использовать VR для обучения сотрудников, продвижения продуктов и услуг, проведения конференций, продажи товаров и услуг, для продвижения бренда и развития внутренней инфраструктуры. Кроме того, VR может использоваться для разработки и тестирования продуктов и услуг, а также для проведения маркетинговых исследований.

Одна из динамично растущих на сегодняшний день сфер применения – это сфера развлечения, в которой VR обеспечивает игроков новым опытом более полного связывания с персонажем и игровой средой (восприятие искусственного мира).

Кроме этого, VR-технологии очень привлекательны для субъектов малого и среднего предпринимательства в сфере маркетинга. Использование VR позволяет создать быстрый и сильный эффект, презентовать услуги и товары, которые сложно продемонстрировать «вживую», например, планировки объектов (даже тех, что еще не находятся на стадии строительства), дизайнерские решения.

Реализация образовательных проектов и курсов для разных категорий слушателей и обучающихся с различного рода VR-технологиями, например, экспериментами от проекта MEL Science, также хорошая перспектива в малом и среднем бизнесе. В медицине подготовка специалистов с погружением в компьютерный мир делает возможным симуляцию любых непредвиденных ситуаций.

Отметим преимущества использования VR в бизнесе:

- эффект присутствия – путем элементарнейших методов воздействия поворотов и наклонов головы, движения рук возможность ознакомиться с воссозданной цифровой версией продукта;
- фокусировка – все внимание приковывается к продукту, воссозданному в виртуальной среде, исключая внешние раздражители реального мира.

У данной технологии также присутствуют и недостатки:

- нехватка специалистов, работающих с VR;
- дороговизна оборудования для внедрения;
- консервативность пользователей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Виртуальная_реальность. – Текст: электронный // Википедия – общедоступная многоязычная универсальная интернет-энциклопедия со свободным контентом. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_реальность (дата обращения: 01.03.2023).

2. Уроки виртуальной химии от MEL Science. – Текст: электронный. – URL: <https://melscience.com/US-en/chemistry/> (дата обращения: 01.03.2023).