



Виртуальная реальность в сфере культуры: человеко-ориентированный подход

Александр Лавров, генеральный директор Vizerra, кандидат технических наук
Ассоциация виртуальной и дополненной реальности

Опыт & Компании

- Мы разрабатываем ПО для визуальных коммуникаций и в частности на технологиях VR&AR
- Большой опыт в предметной области проекта (**8** лет на рынке, более **150** проектов, более **10** патентов)
- VIZERRA вошла в **Top-70** быстро развивающихся инновационных компаний мира, составленный по итогам конференции DEMO-2010 в Силиконовой долине (США), стала призером конкурса «Бизнес-проект **2010**» **Google** и в **2013-2014** г. стала финалистом конкурса интерактивных приложений **unity awards**, в **2016** выиграла европейский музейный конкурс **Heritage In Motion**, лучшая техническая статья для Google Russia 2016.
- В **2015** году компания стала соучредителем **всероссийской ассоциации виртуальной и дополненной реальности**

Будущее AR&VR

«Сначала было время текста, потом было время фото, потом все перешли на видео, а сейчас пришло время перейти в виртуальную реальность...» «Мы считаем, виртуальная реальность станет следующей основной платформой»

*Марк Цукерберг,
24/09/2015 на конференции
разработчиков Oculus
Connect 2*



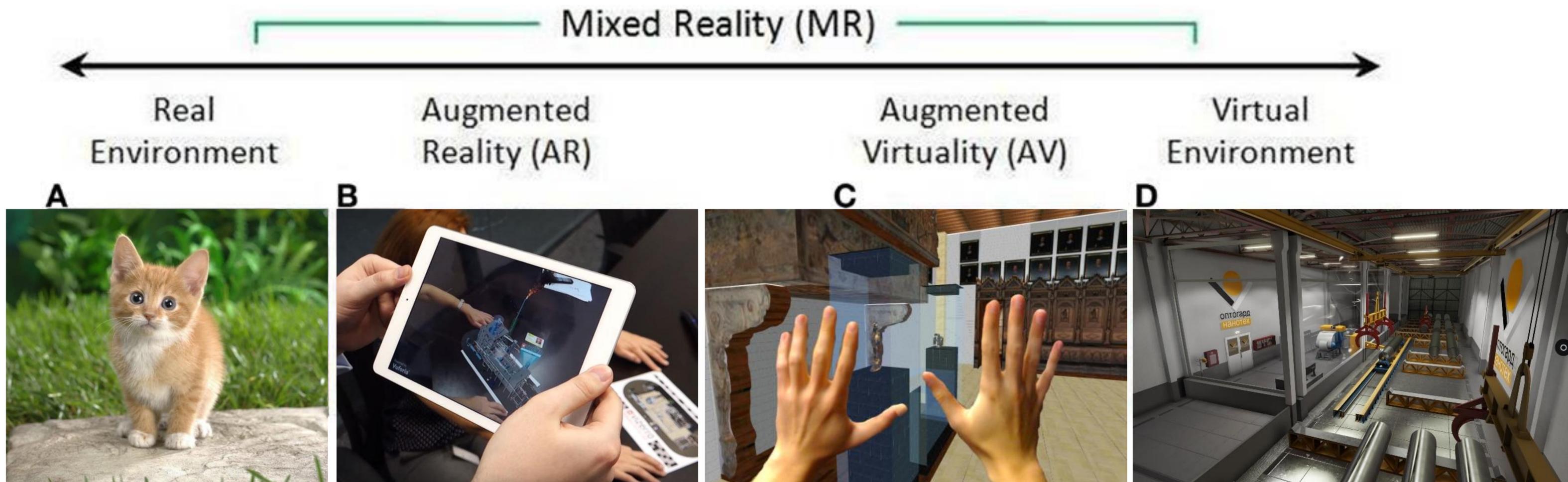


Определение & Погружение

Виртуальная реальность – это созданный техническими средствами мир, в котором человек ощущает себя близко к тому, как он себя ощущает в реальном мире.

Степень того насколько человек ведет и ощущает себя в виртуальной реальности – это степень погружения.

Базовая терминология



Технологии смешанной реальности (Mixed Reality) подразделяются на дополненную реальность (Augmented Reality) - дополнение реальности любыми виртуальными элементами и дополненную виртуальность (Augmented Virtuality) - добавление изображения реальных объектов в виртуальную среду.



Прошлое & Настоящее

Термин «виртуальная реальность» впервые использовал французский писатель Антонен Арто в сборнике эссе «Театр и его двойник» в 1938 году.

Устройства виртуальной реальности создают с 60-х годов, но именно у современных устройств есть шанс стать массовыми: они будут дешёвые, мощные, а ещё не должны вызывать головокружение и тошноту.

2016 год очень важный год для виртуальной реальности: появились первые публичные продукты для конечных пользователей Oculus Rift, PlayStation VR и HTC Vive и т.д.



Эволюция эффекта погружения

Виртуальная
реальность на заре
кинематографа

Прибытие поезда



Эволюция эффекта погружения

Виртуальная
реальность 2016

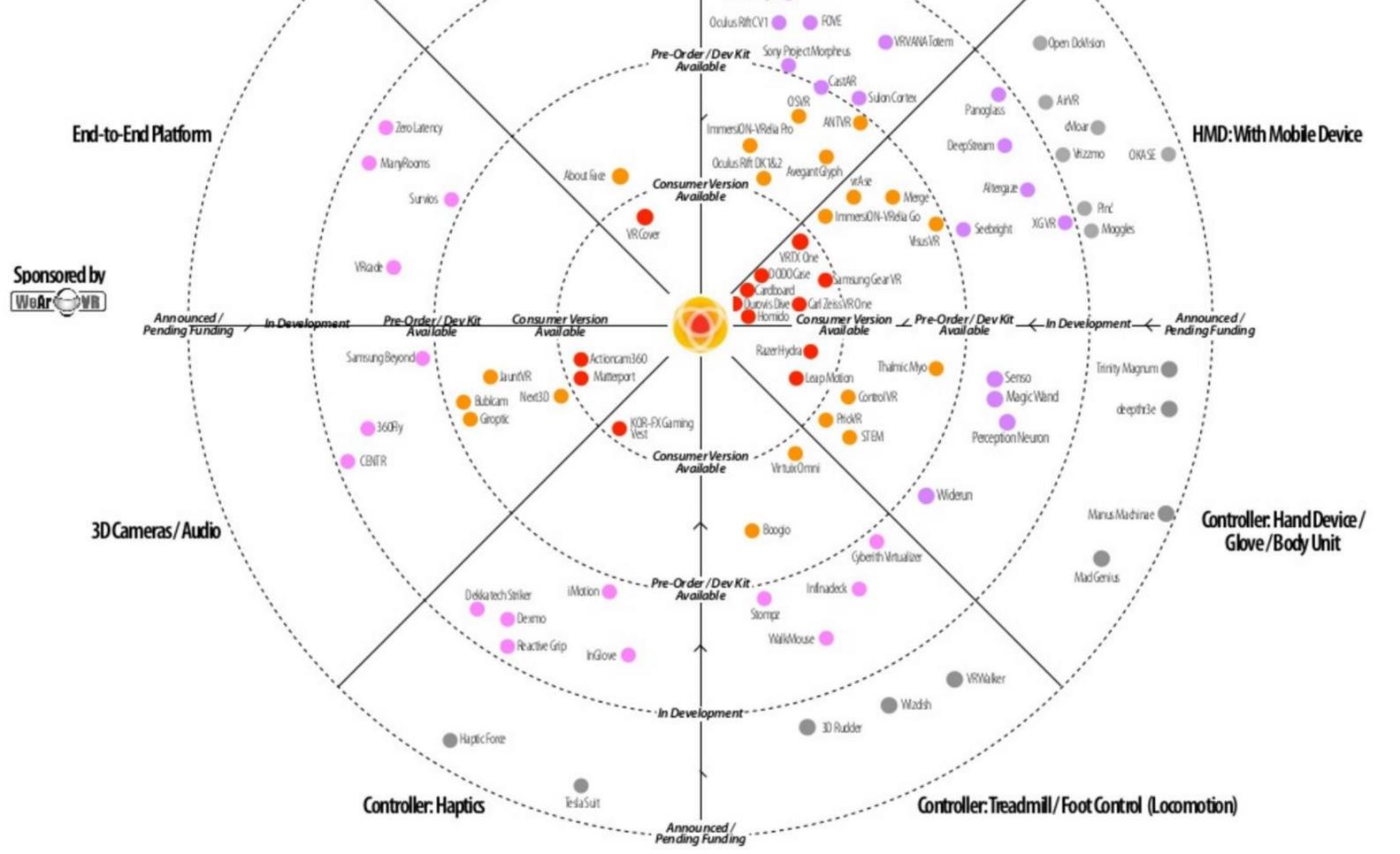
HTC Vive Mixed Reality

Много технологий разного уровня готовности, но мало наработанного опыта и практик

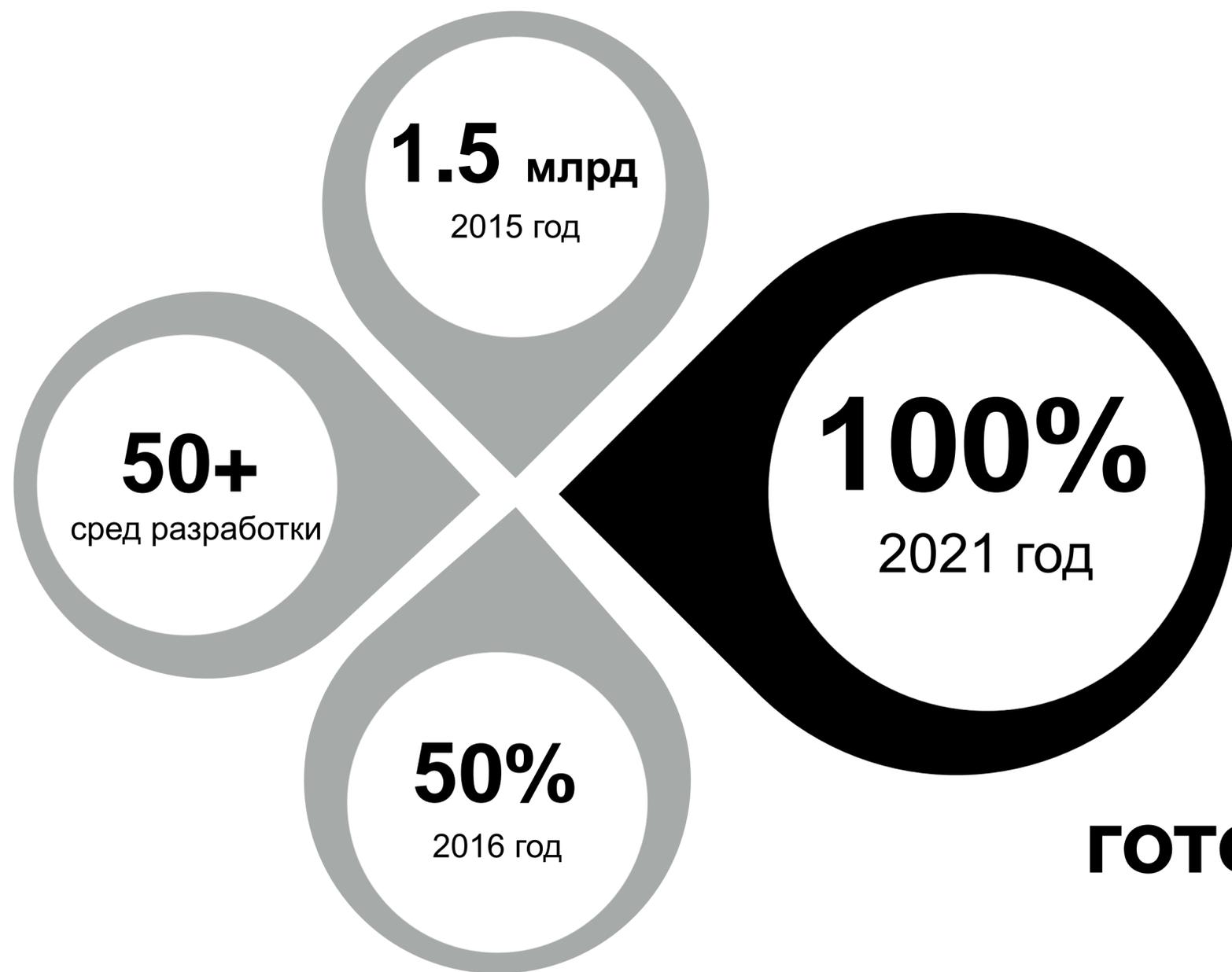
Digi-Capital AR/VR Leaders Q4 2015



KZERO WORLDWIDE
Virtual Reality Hardware Radar
Q1 2015 Update
consulting | analytics | insight
kzero.co.uk



All rights reserved. No adaptation or modification without written permission from Digi-Capital

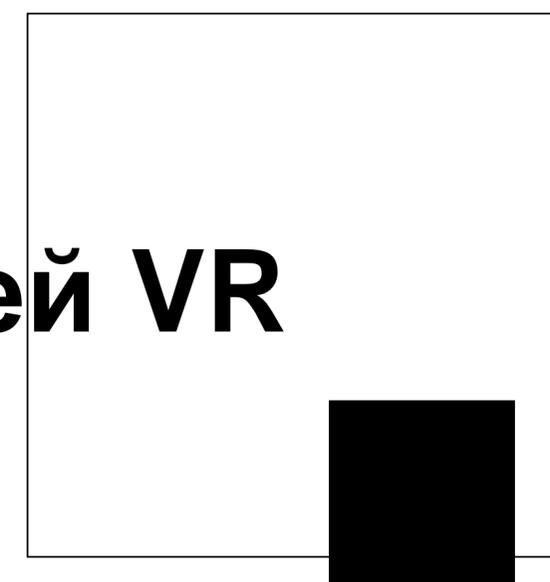


Технологическая ГОТОВНОСТЬ МОБИЛЬНЫХ устройств к AR

Мобильные устройства наиболее привлекательны в силу
их доступности конечным пользователям

Год	Strategy Analytics	Kzero	Среднее
2016	23,8	14	18,9
2017	34,05	18	26,0
2018	48,83	22	35,4
2019	60,16	28	44,1
2020	68.54	38	53,3

Количество пользователей VR

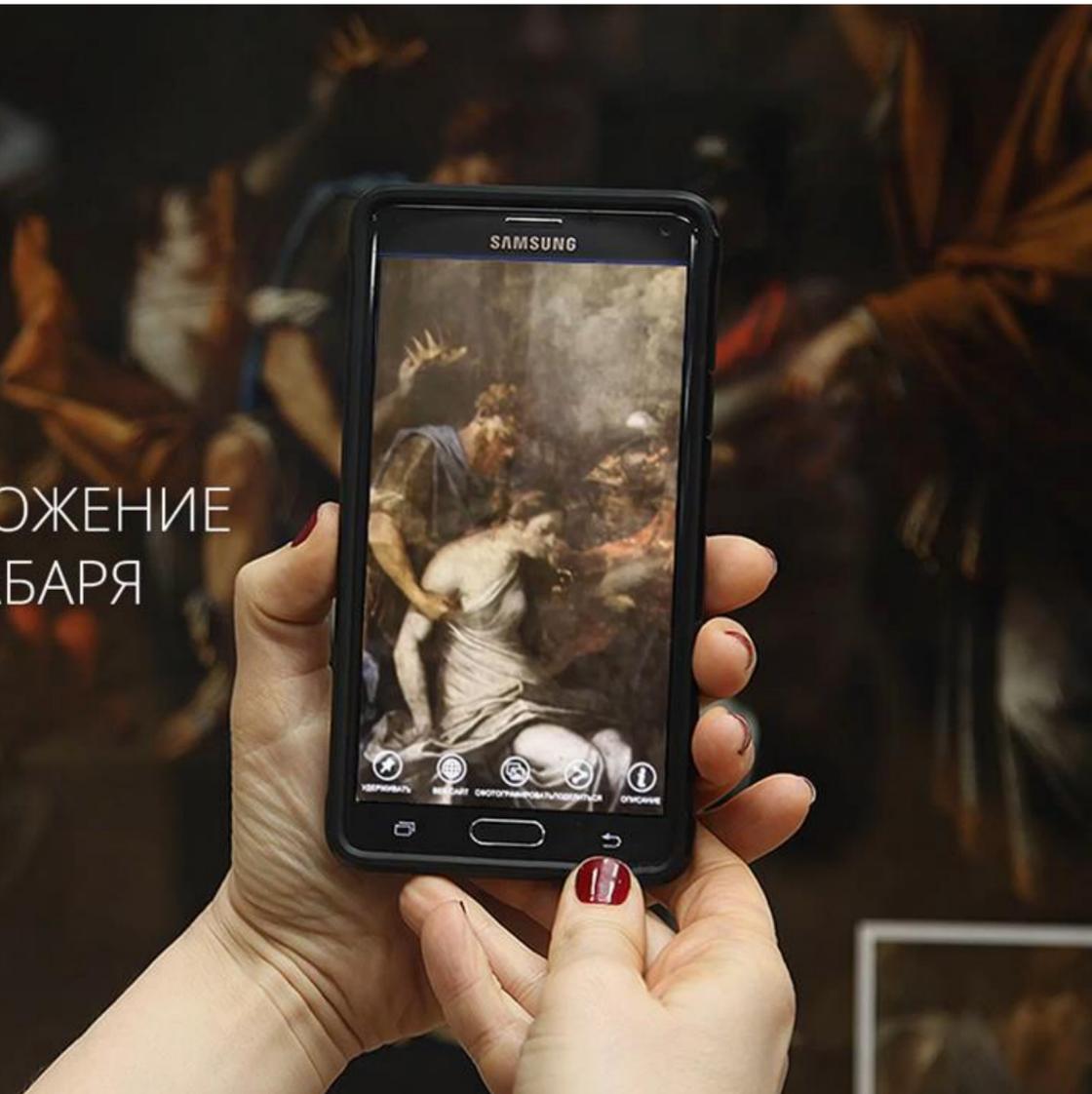


Мобильные устройства наиболее привлекательны в силу их доступности конечным пользователям

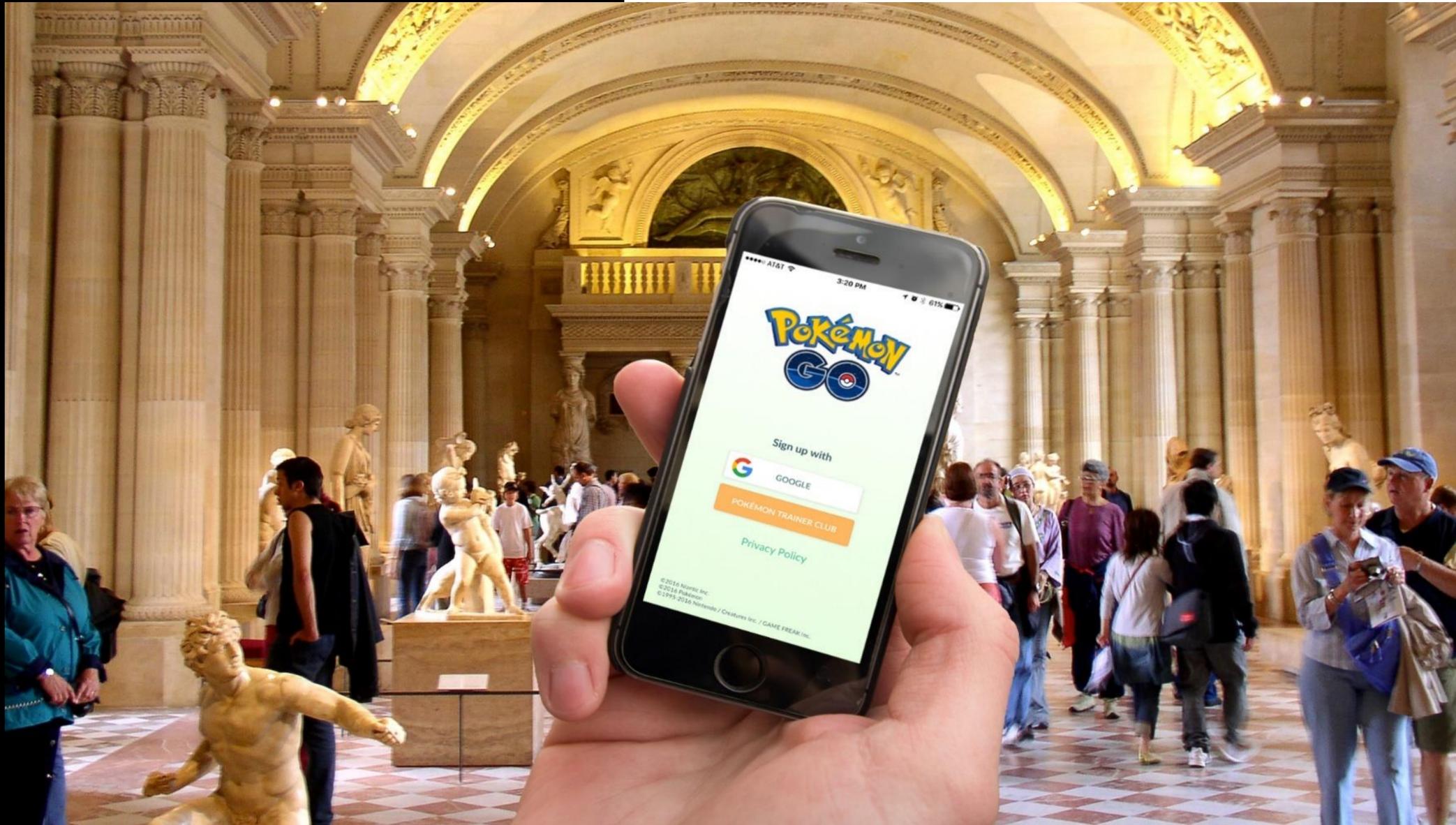
Драйвер внедрения VR&AR

Опыт — главный двигатель AR&VR технологий. ARVR проекты позволят пользователям генерировать, передавать, оценивать, уточнять, персонализировать, делиться и совместно использовать опыт. Это переход от создания и потребления информации к созданию и потреблению опыта.

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ
ЦЕНТРА ИМЕНИ ГРАБАРЯ



Post-Pokémon Go World



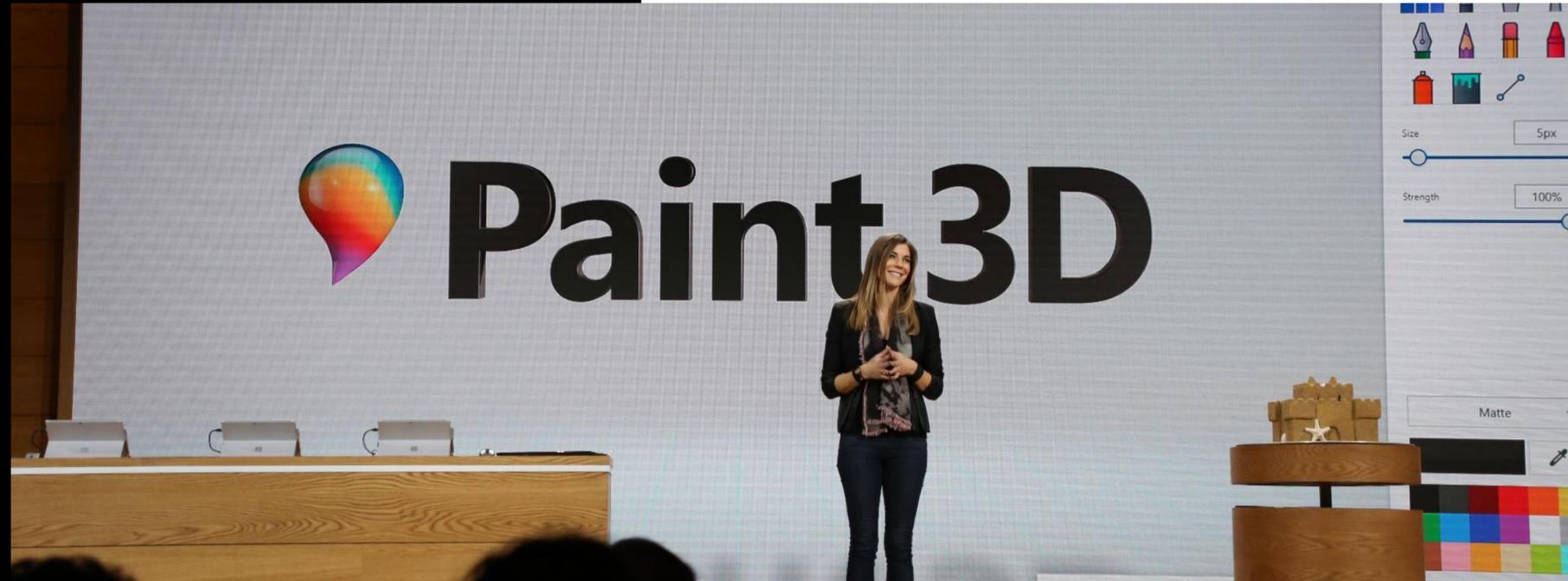
- Конкуренция за внимание посетителей не только с другими музеями, но и с совершенно не музейными медиа
- У посетителя в сутках 24 часа и он сам решает как их потратить



Post-Pokémon Go World

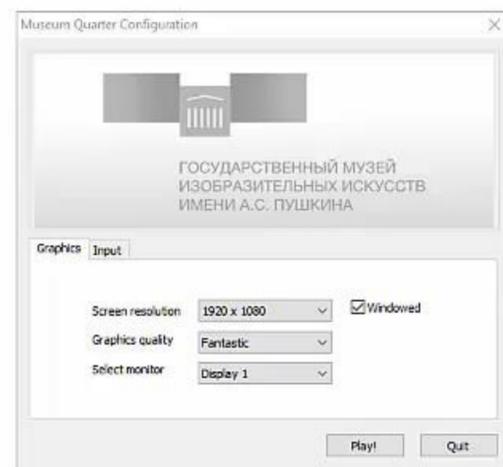
- Конкуренция за внимание посетителей не только с другими музеями, но и с совершенно не музейными медиа
- У посетителя в сутках 24 часа и он сам решает как их потратить

Museum vs or with Pokemons



3D для всех

- Люди привыкают к объемному мышлению
 - Microsoft создает Paint3d
- ГМИИ им. А.С. Пушкина получает казуальный инструмент для планирования собственного выставочного пространства



**Возможность
выйти вперед и
опередить
другие музеи в
своем сегменте**

The CHESS project

CHESS (Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling) is a project, co-funded by the European Commission, that aims to integrate interdisciplinary research in **personalization** and **adaptivity**, **digital storytelling**, interaction methodologies, and narrative-oriented **mobile** and **mixed reality** technologies, with a sound theoretical basis in museological, cognitive, and learning sciences.

The principal objective of **CHESS** is to research, implement and evaluate both the experiencing of personalized interactive stories for **visitors** of cultural sites and their authoring by the cultural content **experts**.



search...

Latest News

Société des musées du Québec
conference presentation

Dr Laia Pujol will present at a round table at the Annual Conference of the Société des Musées Québécois in Gatineau, Canada, on October 4-6, 2016....

[Read more...](#)

Presentation at UCL Knowledge Lab

Dr Maria Roussou will be presenting at the UCL Knowledge Lab, on September 13, 2016. Her presentation, titled "Evaluating users of a personalised..."

[Read more...](#)

Article by S. Perry in Heritage Turkey

An article by CHESS collaborator Dr. Sara Perry was published in Heritage Turkey, the British Institute at Ankara's magazine. The article describes the...

[Read more...](#)

Итоги 2014-2016

- Провели вебинар на 200 участников
- Реализовали 7 крупных проектов за 2.5 года
 - Собрали более 150 способов применения AR&VR в сфере культуры музеев, театров, библиотек и т.д.
- У учреждений культуры есть желание применять, но нет понимания лучших практик и понимания как выбрать технологию
- Большинство потребностей поддается унификации
- Нужна платформа, которая будет пополняться лучшими практиками, но каждое учреждение будет иметь уникальный контент и возможность авторской подачи материала



<https://www.youtube.com/user/Vizerra>

400+ видео, **30+** часов лекций о ARVR, большая часть реализованных кейсов



 **VIZERRA**

 АССОЦИАЦИЯ ДОПОЛНЕННОЙ
И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

 **Александр Лавров**

 a.lavrov@vizerra.ru

 <http://vizerra.ru>

 +7(499)110-39-31

 <https://www.youtube.com/user/Vizerr>

 а

г. Москва, Последний пер., д. 7