

Kontakt dla mediów:

Luiza Nowicka, PARP

e-mail: luiza_nowicka@parp.gov.pl

tel.: 880 524 959

Informacja prasowa

Warszawa, 07.06.2022 r.

Czy polskie firmy zajądą rynek technologii VR i AR?

Nowy mebel – jeszcze przed zakupem – wstawimy wirtualnie do mieszkania, by ocenić czy dobrze się komponuje. Dzieci z odległych zakątków globu będą odwiedzać najwspanialsze muzea świata bez opuszczania klasy. Wszystko to dzięki technologii VR (wirtualnej rzeczywistości) i AR (rozszerzonej rzeczywistości). Według firmy badawczej IDC, globalne wydatki na VR i AR od 2020 do 2024 r. wzrosną aż sześciokrotnie – do 130 mld dol. W Polsce nie brakuje przedsiębiorstw, mających doświadczenie w realizacji rozbudowanych projektów AR/VR. Obiecujące projekty zostały wsparte z Funduszy Europejskich, w ramach organizowanych przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP) konkursów – Scale Up i Programy Akcelerycyjne, finansowanych ze środków Programu Inteligentny Rozwój (POIR).

Operatorzy wielkich linii produkcyjnych najpierw uczą się swojej pracy w wirtualnym środowisku do złudzenia przypominającym to realne. Przez to spada ryzyko popełnienia błędu, narażenie firmy na straty. Studenci medycyny czy lekarze swoje umiejętności doskonalą przeprowadzając zabiegi na wirtualnych pacjentach, przy użyciu specjalnych gogli. Wykorzystują także obrazy 3D. Bezpośrednio na ciele pacjenta mogą wyświetlić zdjęcie rentgenowskie, obejrzeć trójwymiarowy model narządu, który będą operować.

Nie jest to odległa przyszłość, a nasza rzeczywistość. Takie możliwości dają coraz powszechniej wykorzystywane technologie rozszerzonej rzeczywistości (AR – z ang. *augmented reality*) i wirtualnej rzeczywistości (VR – ang. *virtual reality*). AR pozwala na nałożenie informacji, obrazów, obiektów na świat rzeczywisty. Z technologii możemy skorzystać za pomocą smartfona czy tabletu. VR to stworzenie całkowicie wirtualnego świata, wygenerowanego cyfrowo, do którego możemy się przenieść za pomocą specjalnych gogli.

Popyt na AR i VR rośnie

Obie technologie cieszą się coraz większym zainteresowaniem. Z danych Facebooka wynika, że między styczniem 2019 r. a grudniem 2020 r. częstotliwość wyszukiwania treści związanych z AR i VR, wzrosła na portalu o 44%. Z kolei według badania Bain&Company „Augmented or Virtual Reality” z września 2020 r. – aż 75% ankietowanych przedsiębiorców rozważało wdrożenie rozwiązań AR lub VR do 2023 r. Pandemia COVID-19 jeszcze przyspieszyła i tak rosnący popyt na

urządzenia i aplikacje AR czy VR, szczególnie w sektorze handlu i e-commerce. Według szacunków Goldmana Sachs największy popyt na te technologie pochodzi z branż gospodarki kreatywnej – gier, wydarzeń na żywo, rozrywki wideo, handlu detalicznego.

AR/VR są także wykorzystywane we wspomnianej już opiece zdrowotnej, w firmach produkcyjnych różnych branż, w sektorze nieruchomości. Technologie te mogą także znaleźć zastosowanie w edukacji. Nie tylko uatrakcyjniają proces uczenia, ale dają dostęp do wysokiej kultury i nauki osobom dotąd pozbawionym takich możliwości. Uczniom z ubogich społeczności, z prowincji technologia ta pozwala na odwiedzanie muzeów, parków, zabytków i to bez wychodzenia z klasy. By przeprowadzić eksperyment chemiczny nie trzeba wyposażać laboratorium w kosztowny sprzęt. Wystarczy oprogramowanie pozwalające na skorzystanie z AR/VR.

Szkolenie bez ryzyka

Potencjał technologii AR/VR dostrzegają polskie firmy. Już teraz wiele z nich może pochwalić się realizacją skomplikowanych projektów z zakresu rozszerzonej czy wirtualnej rzeczywistości, stworzeniem specjalistycznego oprogramowania. Jedną z tych firm jest wsparta środkami z Funduszy Europejskich EPIC VR, która ma w swoim portofolio między innymi odwzorowanie linii produkcyjnej dla producenta wyrobów higienicznych. – Problemem naszego klienta był długi czas, jaki zajmowało przebrojenie linii produkcyjnej, czyli przestawienie jej na produkcję innego rodzaju asortymentu. W tym okresie produkcja jest zatrzymana. To generuje koszty. Nasze rozwiązanie służy temu, by pracownicy wykonując przebrojenie po raz pierwszy w świecie rzeczywistym, byli już do niego przygotowani. Praktyczne przygotowanie w świecie wirtualnym, zapewnia nam właśnie technologia VR – wyjaśnia Adrian Łapczyński, założyciel firmy EPIC VR.

Odwzorowanie linii produkcyjnej zajęło EPIC VR łącznie 1200 godzin pracy. Zaangażowani byli w nią graficy, programiści, testerzy, menadżerowie. Odwzorowali maszyny, z jakich korzysta klient i przenieśli je do wirtualnej rzeczywistości. Korzystając z gogli VR można poczuć się tak, jakby było się na hali produkcyjnej i miało przed sobą dokładnie taki sam sprzęt, jakim trzeba się posłużyć w rzeczywistości. – Przy pomocy kontrolerów, które trzyma się w rękach, pracownik może wykonywać dokładnie takie same operacje, jakie wykonuje na rzeczywistej linii produkcyjnej. Ma możliwość chociażby wkręcania czy odkręcania śrubek różnej wielkości, posługiwania się innymi elementami, bo wszystko jest precyzyjnie odwzorowane. Dzięki takiemu rozwiązaniu firma oszczędza czas i pieniądze. Bez ryzyka może przeszkolić pracowników, wśród których jest duża rotacja – mówi Adrian Łapczyński. Dodaje, że rozwiązanie się sprawdziło, podniosło efektywność pracy. Firma realizuje już kolejny projekt dla tego samego klienta.

EPIC VR, rozwijając działalność, skorzystało z grantu w wysokości 175 tys. zł przyznanego w ramach Programów Akceleracyjnych, finansowanych z Funduszy Europejskich. – To był pierwszy grant, jaki dostaliśmy i był to dla nas duży impuls. Przy pomocy Krakowskiego Parku Technologicznego weszliśmy w strukturę, dzięki której zyskaliśmy kontakty zarówno do potencjalnych inwestorów, jak i klientów, którzy mogli być odbiorcami tej technologii. Pieniądze, które otrzymaliśmy, pomogły nam w realizacji projektu. Równie ważne były jednak kontakty i mentoring. W ramach przyznaných

nam środków mogliśmy skorzystać ze spotkań z mentorami, czyli ze specjalistami z różnych dziedzin. Krytycznie spojrzeli na naszą firmę, jej organizację, strukturę, na to jak się prezentujemy na zewnątrz, np. poprzez stronę internetową. Wiele z ich uwag było bardzo cennych. Wdrożyliśmy zmiany i uważam, że był to dla nas krok naprzód – ocenia z perspektywy czasu Adrian Łapczyński. Dodatkowo jest on przekonany, że większość firm może czerpać korzyści z technologii VR. Zwraca też uwagę, że polskie firmy działające w branży VR, mają w świecie opinię tych, które radzą sobie z dużymi i skomplikowanymi projektami. – Od zagranicznych klientów – a współpracowaliśmy m.in. z klientem ze Zjednoczonych Emiratów Arabskich, mamy kontakty z firmami z Izraela – słyszymy, że polski rynek pod względem rozwiązań VR jest jednym z najlepiej rozwiniętych w Europie. Mamy sporo firm z wiedzą i doświadczeniem w realizacji rozbudowanych projektów. Nie brakuje nam specjalistów także z dziedzin pokrewnych, takich jak tworzenie gier komputerowych. Mamy duże szanse na to, żeby zawojować rynek europejski i światowy – przewiduje Adrian Łapczyński.

Jednym z beneficjentów środków z POIR jest firma Intema, która zaproponowała projekt Smart Helmet (inteligentny kask). System ma za zadanie określenie lokalizacji pracowników na terenie zakładu w czasie rzeczywistym, monitorowanie zdarzeń potencjalnie niebezpiecznych, jak np. uderzenia w kask czy zbliżanie się do strefy niebezpiecznej. Wydaje on także ostrzeżenia o przebywaniu w strefach zwiększonego ryzyka, w miejscach niedozwolonych. System ma też za zadanie wyświetlać informacje o liczbie pracowników, znajdujących się na poszczególnych instalacjach w danym zakładzie. Smart Helmet to narzędzie, która wspomogę firmy w zwiększeniu bezpieczeństwa pracowników na obszarze dużych zakładów. Projekt otrzymał wsparcie w ramach programu Scale Up.

Firma Multimach, która z Programów Akceleryacyjnych dostała grant w wysokości 200 tys. zł, wykorzystwała potencjał technologii VR do zaprojektowania portalu, służącego do zdalnej naprawy maszyn rolniczych. Dzięki użyciu VR i dedykowanych algorytmów (proponują one najefektywniejsze rozwiązanie), skraca się czas naprawy maszyny rolniczej na odległość.

Cyfrowa przymierzalnia

O ile projekty Multimach czy Intema to specjalistyczne rozwiązania dla profesjonalistów, o tyle propozycja Wearfits – innego beneficjenta Funduszy Europejskich – może zostać wykorzystana przez każdego. Wearfits, wykorzystując 3D i technologię AR, zaproponował rewolucję w zakupach przez Internet, czyli cyfrową przymierzalnię. Dzięki niej kupując sukienkę czy spodnie, będziemy mogli zobaczyć, jak leżą one na naszej sylwetce. Aplikacja pomoże także w doborze butów. Po nakierowaniu smartfona na stopy, zobaczymy, jak wyglądają w wybranym obuwiu. Rozwiązanie to zwiększy komfort klientów, dokonujących zakupów online. Pomoże ono także sklepom internetowym, dla których coraz większym problemem staje się duża liczba zwrotów odzieży czy obuwia, nieleżących na klientach tak, jak to sobie wyobrażali. Firma otrzymała z Programów Akceleryacyjnych ponad 159 tys. zł wsparcia.

Polska gospodarka i nowe technologie

Prezes Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości **Dariusz Budrowski** przyznaje, że coraz więcej przyznawanego wsparcia z Funduszy Europejskich trafia do startupów, które w swoich projektach wykorzystują nowoczesne technologie, takie jak wirtualna rzeczywistość czy rozszerzona rzeczywistość. – Dostrzegamy w tych projektach ogromny potencjał rozwojowy, bo dane pokazują, że technologie wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości będą znajdowały zastosowanie w coraz większej liczbie branż. Jesteśmy przekonani, że wsparcie polskich startupów rozwijających swoje projekty w tych dziedzinach, przełoży się na ugruntowanie ich pozycji na rynku zarówno krajowym, jak i międzynarodowym. To umocniłoby wizerunek polskiej gospodarki jako tej stawiającej na nowoczesne technologie – mówi Prezes Agencji.



Fundusze
Europejskie
Inteligentny Rozwój



Rzeczpospolita
Polska



PARP
Grupa PFR

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

