

Rozszerzona rzeczywistość

(<https://digital-strategy.ec.europa.eu/pl/policies/extended-reality>)

Rozszerzona rzeczywistość idzie do głównego nurtu, z korzyścią dla większej liczby branż i sektorów, w tym uczenia się cyfrowego, rozrywki, zdrowia, produkcji i innych.



GettyImages-670756670 © Pakhnyushchyy - iStock Getty - MEDIUM mirror

Rozszerzona rzeczywistość (XR) staje się coraz bardziej realistyczna i wraz z większymi możliwościami korzystania z różnych aplikacji zwiększa wykorzystanie technologii. Europa jest bardzo silna po stronie aplikacji, a rynek XR wspiera wiele doskonałych małych i średnich przedsiębiorstw (MŚP) opracowujących wysokiej jakości oprogramowanie i sprzęt. Około [90 % wszystkich przedsiębiorstw pracujących nad XR w Europie to MŚP](https://www.ecorys.com/global/latest-news/ecorys-and-xr-association-explore-potential-xr-technologies-europe) (<https://www.ecorys.com/global/latest-news/ecorys-and-xr-association-explore-potential-xr-technologies-europe>). Te MŚP tworzą miejsca pracy i wspierają umiejętności potrzebne do wykorzystania potencjału XR w Europie i potrzebują naszego wsparcia.

Europejski ekosystem

Komisja Europejska wspiera badania naukowe i innowacje w ramach europejskiego ekosystemu XR, zapewniając przestrzeganie naszych europejskich wartości. Rozwój technologii takich jak 5G/6G, dane, sztuczna inteligencja, Edge i cloud computing oferuje nowe potężne środki dla XR. Komisja Europejska zachęca również do wzajemnego nawożenia między dyscyplinami i dziedzinami, ze

szczególnym uwzględnieniem przemysłu i MŚP, co pomoże Europie stać się siłą napędową XR.

Rzeczywistość rozszerzona jest mieszanką rzeczywistości wirtualnej (VR), rzeczywistości rozszerzonej (AR) i rzeczywistości mieszanej (MR). Technologie te są wykorzystywane do znacznie więcej niż grywalizacji. W rzeczywistości wiele opracowanych obecnie aplikacji XR jest stosowanych w sektorach takich jak produkcja i budownictwo, dziedzictwo kulturowe, turystyka, szkolenia i edukacja, zdrowie, reklama, procesy pracy, procesy przemysłowe, ale także rozrywka, handel online i budownictwo.

[Zielony Ład \(https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en\)](https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en) Komisji Europejskiej to kolejny potencjalny obszar wykorzystania aplikacji XR z przyszłymi wirtualnymi przestrzeniami dla ludzi, które mogą spotkać się i pracować w społeczeństwie neutralnym dla klimatu.

Zapotrzebowanie na wykwalifikowaną kadrę, zarówno w firmach opracowujących aplikacje i sprzęt, jak i w branżach wykorzystujących rozszerzoną rzeczywistość, rośnie wykładniczo wraz z oczekiwanym dramatycznym wzrostem na europejskich rynkach XR. Potrzebna jest nie tylko wiedza technologiczna, taka jak programiści i inżynierowie, ale także kreatywni artyści pracujący z produkcją 3D, projektowaniem, dźwiękiem, obrazem i wideo oraz ludźmi z umiejętnościami biznesowymi w odniesieniu do XR.

Doświadczenie użytkownika z technologią XR staje się coraz bardziej wciągające. Oprócz ponownego tworzenia realistycznych środowisk wirtualnych, obecna praca polega na jeszcze większej poprawie doświadczenia użytkownika poprzez dodanie emocji, technologii językowych i lepszego rozpoznawania mowy, a także ludzkich zmysłów, takich jak zapachy i dotyk.

Wirtualne wszechświaty

Idea wirtualnych wszechświatów lub metawersów, w których można bezpiecznie pracować z dala od dużych maszyn lub towarzysko z przyjaciółmi, została niedawno ożywiona. Metaverse to generowany komputerowo wszechświat z wirtualnymi środowiskami 3D online. Może to być wirtualny świat oparty na prawdziwej Ziemi, a także fikcyjne środowisko, w którym użytkownicy mogą grać, kupować wirtualne produkty i usługi lub spotykać się z innymi użytkownikami za pośrednictwem awatarów.

W takich skomputeryzowanych środowiskach wirtualnych podstawowe wartości europejskie mają kluczowe znaczenie dla wykorzystania technologii, w tym równości, niedyskryminacji i włączenia społecznego. Istnieje wiele innych wyzwań związanych ze światem online, takich jak cyberbezpieczeństwo, tożsamość i jurysdykcja, ale potencjalne korzyści z dostępu do wirtualnego środowiska na wyciągnięcie ręki są zdumiewające.

Więcej o XR:

[Koalicja rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej \(https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/virtual-and-augmented-reality-coalition\)](https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/virtual-and-augmented-reality-coalition)

Niektóre dane liczbowe:

- XR stworzy 1,2-2,4 mln nowych miejsc pracy w Europie do 2025 r. (do 800,000 tys. bezpośrednio).
- Ponad 93 % badanych firm przewiduje umiarkowany i wykładniczy wzrost sprzedaży do 2025 roku.
- 94,8 % firm przewiduje umiarkowany i wykładniczy wzrost w ciągu najbliższych trzech lat —
- Oczekuje się, że europejskie rynki XR wzrosną od 35 do 65 mld EUR do 2025 r.

- XR dla przedsiębiorstw ma wyprzedzać komercyjne zastosowania.

(źródło: [INFORMACJE O FIRMIE ECORYS: XR i jej potencjał w Europie](https://www.ecorys.com/global/latest-news/ecorys-and-xr-association-explore-potential-xr-technologies-europe)
(<https://www.ecorys.com/global/latest-news/ecorys-and-xr-association-explore-potential-xr-technologies-europe>) (2021)

Podobne tematy

W szerszej perspektywie

[Inicjatywa internetowa następnej generacji](https://digital-strategy.ec.europa.eu/pl/policies/next-generation-internet-initiative)
(<https://digital-strategy.ec.europa.eu/pl/policies/next-generation-internet-initiative>)

Misją inicjatywy Internet Next Generation jest ponowne wyobrażenie i przeprojektowanie internetu jutra, odzwierciedlając podstawowe wartości ludzkie.

Zobacz też

[Domena najwyższego poziomu.eu](https://digital-strategy.ec.europa.eu/pl/policies/eu-top-level-domain)
(<https://digital-strategy.ec.europa.eu/pl/policies/eu-top-level-domain>)

Domena najwyższego poziomu.eu daje Europie własną tożsamość internetową, zwiększając widoczność w UE, zwiększając wybór nazw domen przez użytkowników i promując handel elektroniczny.

Source URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/policies/extended-reality>