

TECHNOLOGIE IMMERSYJNE STANĄ SIĘ CODZIENNOŚCIĄ

O tym, jak można wykorzystać platformę Metaverse nie tylko dla rozrywki, ale i biznesu, edukacji oraz zastosowań profesjonalnych rozmawiamy z Rafałem Sieją, CEO w XR Wizards.

Termin Metaverse pojawił się w 2020 roku, co się pod nim kryje?

RAFAŁ SIEJCA: Słowo Metaverse pojawiało się już wcześniej, np. w książkach - „Zamieć” Stephensona, czy „Czas poza czasem” Dick’a. Nawet Matrix do niego nawiązuje. Hype zyskało w 2021 roku, po ogłoszeniu zmiany nazwy Facebook na Meta. Kiedy w 2020 roku zaczęliśmy budować platformę Mazer, staraliśmy się określić nasz produkt jako „skalowalna platforma, pozwalająca użytkownikom współpracować jednocześnie w równoległych wirtualnych światach i wchodzić w interakcje...”. Nie brzmiało to atrakcyjnie, teraz jest łatwiej - mówimy po prostu „Metaverse”. Najlepiej założyć gogle VR i sprawdzić, jak Metaverse wygląda. To technologia, którą trzeba po prostu zobaczyć.

Metaverse coraz częściej jest wykorzystywany do szkoleń czy wdrażania technologii immersyjnych w firmach.

Jakie niesie korzyści?

Szkolenia VR mają wiele przewag nad zwykłymi. Są uzupełnieniem tradycyjnych metod i mogą dotyczyć umiejętności „twardych” i „miękkich”. Na przykład trening nowych pracowników na linii produkcyjnej wymaga jej wyłączenia, może także wiązać się z sytuacjami awaryjnymi czy niebezpiecznymi. W wirtualnym świecie przygotowujemy scenariusze takich sytuacji, które można odtwarzać bez strat czy narażania pracowników na niebezpieczeństwo. W przypadku umiejętności miękkich, np. technik sprzedażowych możemy zaprojektować szkolenie pod potrzeby firmy, ale też powtarzalne i łatwe do modyfikacji. Wystarczy dostarczyć do pracowników gogle VR, a całość odbędzie się w świecie wirtualnym, bez kosztów i logistyki dotyczącej przejazdów i zakwaterowania. Uczestnicy mogą przeprowadzić szkolenie w swoim czasie czy tempie, powtarzając ćwiczenia, a trenerzy obiektywnie zmierzają postępy i dostosują program. Efektywność takich szkoleń jest wielokrotnie większa.

Przeniesienie się do miejsca „zbudowanego” w Metaverse może być korzystnym rozwiązaniem dla firm?

Daje możliwość pokazania pełnej oferty w dowolnym miejscu i czasie. Często showroomy to ogromne hale wypełnione pro-

duktami. Przygotowując ich cyfrowe wersje, możemy przedstawić cały asortyment wewnątrz gogli. Pokazać, jak działają urządzenia, czy edukować odnośnie ich specyfiki. Możemy także odtworzyć sklep w świecie wirtualnym i przećwiczyć różne układy umeblowania i ekspozycji produktów. Śledząc ścieżki, którymi poruszają się klienci określimy to, jak rozmieścić produkty w celu maksymalizacji zysków. Właściwie dla każdej branży można znaleźć i przygotować rozwiązania, pozwalające na ogromne oszczędności bądź zwiększanie dochodów.

Metaversum wkracza także do szkół...

Zwiększająca się dostępność sprzętu VR i gogli rewolucjonizuje szkolnictwo, także polskie. W świecie wirtualnym możemy prowadzić zajęcia niemożliwe do zrealizowania tradycyjnymi metodami, wprowadzać interakcje z materiałami edukacyjnymi czy elementy gamifikacji. To jest bardzo atrakcyjna forma nauki, dużo efektywniejsza i pozwalająca lepiej utrwalić pozyskaną wiedzę.

Wiemy, że wykorzystanie Metaversum może znacząco obniżyć koszty operacyjne lub inwestycyjne w firmach. Jaki jest jednak koszt zrealizowania projektu w metaverse?

Jeśli chodzi o projekty, czy szkolenia dostosowane do potrzeb firmy to koszty dzisiaj zaczynają się od kilkudziesięciu tysięcy złotych, ale nawet przy znacznie większych nakładach zwracają się w ciągu maksymalnie 2-3 lat. Część szkoleń to też gotowe „pudełkowe” rozwiązania w bardzo przystępnej cenie. Aby coraz więcej firm miało dostęp do Metaversum, na początku przyszłego roku wprowadzimy produkt do budowania szkoleń w tej technologii, nie wymagający ponoszenia dużych kosztów, a jednocześnie celujący w bieżące potrzeby firm. Pamiętajmy o tym, że współdzielenie świata realnego z wirtualnym i branie tego, co najlepsze z obu tych źródeł to przyszłość. Szkolenia XR są świetnym polem doświadczalnym do zaszczepiania innowacji wewnątrz firmy. Te narzędzia będą coraz lepsze, bardziej dostępne i tańsze. W perspektywie kilku lat technologie immersyjne staną się codziennością i firmy, które nie chcą przegapić ogromnych zmian i szans, powinny już teraz stawiać się częścią tej zmiany, a my chętnie w tym pomagamy. □

Technologie immersyjne dla młodego pokolenia to naturalne środowisko. Firmy muszą nauczyć się wykorzystywać ich możliwości, nie tylko w obszarze szkoleń, ale w szeroko pojętej komunikacji.

Rafał Siejca, CEO XR Wizards



xrwizards.com

mazerspace.com