

انطلاق سباق تقنيات العالم الافتراضي

إعداد: بشار باغ - غرافيك : أحمد عباس

تشهد تقنيات العالم الافتراضي تسابقاً محمومًا، للاستفادة من آفاق النمو الواعدة، التي يشهدها هذا القطاع، سواء في المرحلة الحالية أم خلال السنوات المقبلة، ويأتي ذلك مع تزايد انتشارها وتنوع استخداماتها في مختلف نواحي الحياة، بالتزامن مع التطور المتواصل في التقنيات المطلوبة لتوفير تجربة كاملة في الواقع الافتراضي.

0.3% X

نسبة مستخدمي تقنيات منع الإعلانات من إجمالي أصحاب الهواتف المحمولة ما سيعرض للخطر 100 مليون دولار (0.1%) من أصل 70 مليار دولار في سوق التسويق عبر الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية الإلكترونية.

2.5

مليون جهاز المبيعات المتوقعة لنظارات الواقع الافتراضي على أن يتم بيع نحو 10 ملايين نسخة من نسخ الألعاب الافتراضية.

35

مليار دولار عائدات الألعاب على الأجهزة النقالة، مما يشمل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية الإلكترونية، ما يمثل زيادة 20% عن العام 2015. ويمكن مقارنة هذه العائدات مع العائدات المتوقعة تحقيقها في منصات أخرى مثل ألعاب الكمبيوتر المحمول.



رؤية حاسوبية

يشهد العالم حالياً إمكانات كبيرة لنمو التقنيات المعرفية المختلفة، مثل الرؤية الحاسوبية ومعالجة اللغات الطبيعية والتعلم الآلي، من المتوقع خلال العام 2016 أن تستخدم هذه التقنيات 80 شركة من بين أكبر 100 شركة مختصة في البرمجيات، الأمر الذي سيؤدي إلى تفعيل استخدام إنترنت الأشياء وتحويل تقنيات الحوسبة على المدى الطويل.



1

مليار دولار العائدات المتوقعة لقطاع الواقع الافتراضي على المستوى العالمي في 2016، منها 700 مليون دولار عائدات المبيعات المتوقعة لتقنيات القطاع والباقي من عائدات المحتوى.



جيل الألفية

أي الفئة العمرية بين 18 و24 عاماً، هو الأكثر استخداماً للكمبيوتر الشخصي بين كل الفئات العمرية عام 2016، علماً بأن 85% من هذا الجيل في 13 دولة من دول العالم الأول يتمتعون بإمكانية الوصول إلى جهاز كمبيوتر محمول.



الدفع دون تماس

من المتوقع أن يرتفع عدد الأفراد الذين يستخدمون خدمة الدفع دون تماس، التي تخول للمستخدم تنفيذ عملية الدفع عبر الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية الإلكترونية إلى 50 مليون مستخدم عام 2016، أي ما يعادل زيادة بنسبة 150% عن العام الفائت.



2.5

تريليون صورة سيتم مشاركتها عبر الإنترنت في 2016 ما يعادل زيادة بنسبة 15% عن 2015 كما من المتوقع أن تكون 90% من هذه الصور قد التقطت بواسطة الهواتف الذكية.



عصر إنترنت ال«غيغابايت»

من المتوقع أن يرتفع عدد مستخدمي خدمة الاتصال بالإنترنت (ذات سرعة غيغابايت في الثانية) إلى 10 ملايين بحلول نهاية العام، أي ما يعادل زيادة بـ 10 أضعاف.