

REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA

Preparados para el despegue en 2017

Un tercio de los consumidores encontraba el concepto de realidad virtual (RV) "muy atractivo" en 2016.



El **65%** de los Leading Edge Consumers (LECs) esperan **ver vídeos usando la RV**.

PlayStation es el dispositivo **más deseado** por aquellas personas que tienen una intención de compra en los próximos 12 meses.



Las tres principales áreas que los LECs esperan abordar usando la RV¹



52%
Educación

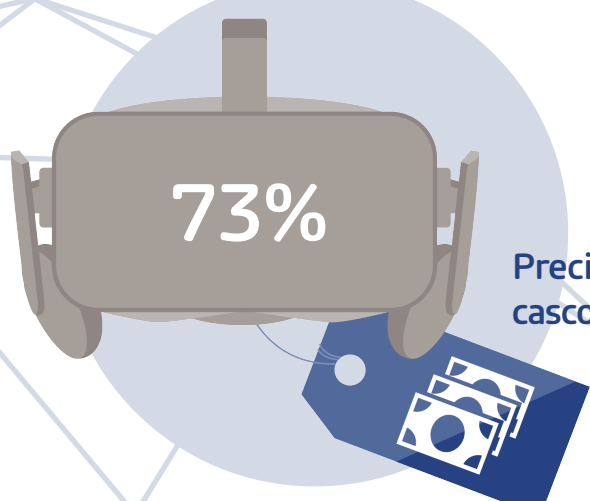


51%
Comunicación



48%
Viajes

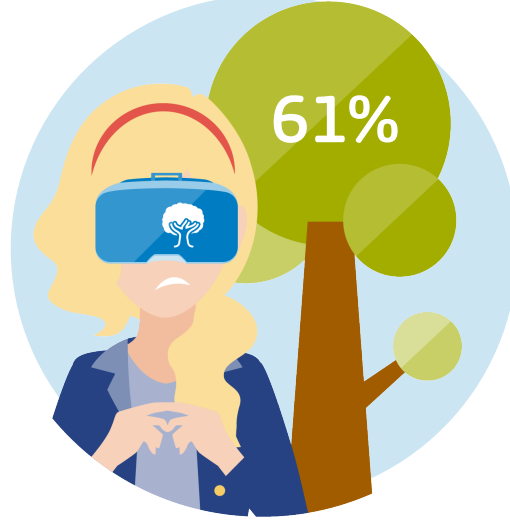
Barreras a la compra²



73%

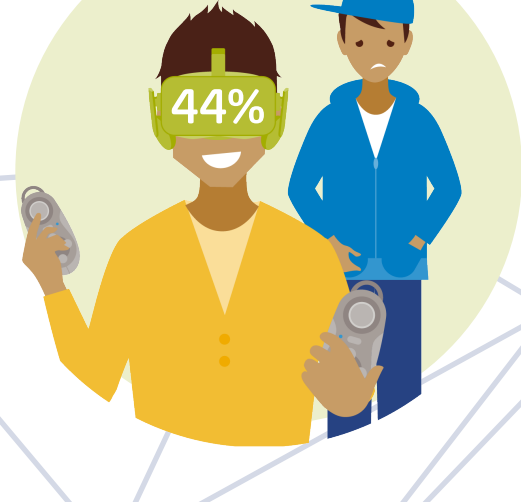
Precio de los cascos de RV

Preocupaciones por la seguridad al utilizar la RV fuera de casa



61%

Inquietud de no poder compartir la experiencia de RV con otros



44%

Preocupación por los mareos



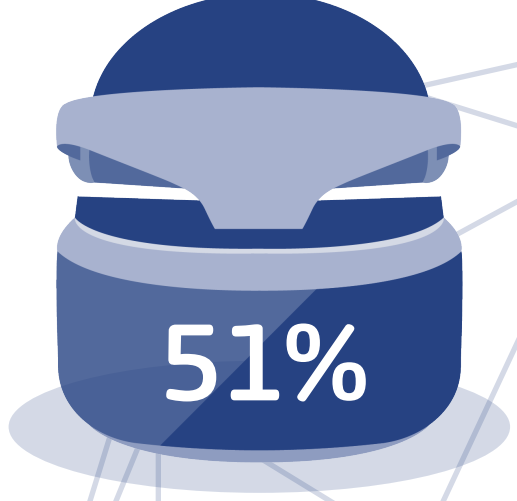
33%

Publicidad



26%

Dispositivos de RV más deseados³



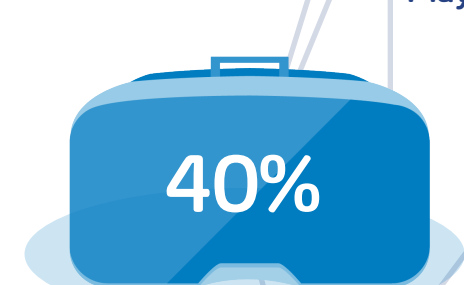
51%

PlayStation



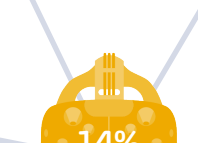
26%

Oculus Rift



40%

Cascos combinados con un PC



14%

HTC Vive

Nuestro expertos en RV señalan:

2017 será un punto de inflexión para la RV. Creemos que algo ha cambiado con el lanzamiento de PlayStation VR el año pasado, al menos entre un pequeño, pero influyente, grupo de usuarios. Desde el sector *retail* a los viajes, de la educación a la salud, del diseño a los medios de comunicación y entretenimiento, el público está listo para un nuevo y renovado enfoque de la RV y la RA

2017 SERÁ EL AÑO DE LA REALIDAD VIRTUAL.



Esperamos ver a los desarrolladores de contenido mejorando cada experiencia de RV. Desde las **compras** a la **salud**, de los **viajes** a la **educación**, y más.