



Gremi Park stawia na AR i VR

INWESTYCJE | Spółka Grzegorza Hajdarowicza będzie rozwijać technologie rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości. Nakłady inwestycyjne mogą sięgnąć 50 mln euro.

ADAM ROGUSKI

Rozwijające się dynamicznie technologie AR i VR (augment reality, virtual reality, czyli rzeczywistość rozszerzona i wirtualna) to nowe obszary zainteresowania Grzegorza Hajdarowicza. Dlatego kontrolowana przez przedsiębiorcę Grupa Gremi kupiła obiekt Alvernia Studios.

Futurystyczny kompleks kojarzony jest jako największe i najnowocześniejsze w naszym kraju studio filmowe, w którym powstały polskie i międzynarodowe produkcje, np. „Gorejący krzew” Agnieszki Holland, „Essential Killing” Jerzego Skolimowskiego, „Arbitraż” Nicholasa Jareckiego, „Śluby panienskie” Filipa Bajona czy też „Disco polo” Macieja Bochniaka. Grzegorz Hajdarowicz ma co prawda na koncie produkcję kilku obrazów, jednak to nie ta dziedzina przyciągnęła przedsiębiorcę do podkrakowskiego Nieporazu.

– Produkcja filmowa będzie dalej realizowana przez Alver-

nia Studios, firmę założyciela Stanisława Tyczyńskiego, jako osobna działalność, z kolei aktywność związana z nowymi technologiami, której koncepcję bazową opracował Stanisław Tyczyński, będzie rozwijana i realizowana przez nową spółkę Gremi Park – deklaruje Grzegorz Hajdarowicz. – AR i VR to technologie, które powstały parę dekad temu, jednak dopiero dziś przeżywają okres największego rozwoju. Mają zastosowanie nie tylko w kinematografii i rozrywce, ale też – na razie w większym stopniu – w biznesie, marketingu, komunikacji, kulturze, nauce i medycynie. Dość wspomnieć, że koncert Apple właśnie wprowadził rozszerzoną rzeczywistość w najnowszy systemie iOS 11. Tak więc to najlepszy moment, by zainwestować w ten rosnący i przyszłościowy obszar – dodaje.

Wartość projektu Gremi Park szacowana jest na ok. 100 mln euro (blisko 430 mln zł). Z tego 50 mln euro przypada na wartość nieruchomości – to ponad 13 ha gruntów i nowoczesnych zabudowań o po-

wierzchni 16,5 tys. mkw. Druga połowa to wartość wstępnie szacowanych nakładów niezbędnych do stworzenia centrum AR/VR.

Spółka Gremi Park będzie chciała pozyskać do przedsięwzięcia inwestorów zewnętrznych. Niewykluczone jest debiut na NewConnect.

– Inwestujemy w technologie, do których mamy potencjał. Tak jak Alvernia Studio, stawiane w jednym rzędzie ze słynnymi wytwórniami Pinewood i Babelsberg, o lata w przódzie możliwości technologiczne polskiej kinematografii, tak teraz nadszedł czas na zrobienie kolejnego miłego kroku. Kompleks jest znakomicie skomunikowany z autostradą A4 i położony w jednym z największych skupisk ludności w Europie: to 8 mln mieszkańców w promieniu 100 km – podsumowuje Hajdarowicz.

Przedsiębiorca jest głównym akcjonariuszem giełdowego KCI, do którego należy spółka Gremi Media, wydawca m.in. „Rzeczpospolitej” i „Parkietu”. ©



◀ W kompleksie w Nieporazie do tej pory powstawały obrazy filmowe i gry, teraz ma to być centrum nowoczesnych technologii AR i VR

• BRANŻOWA KONFERENCJA W PAŹDZIERNIKU

Jaki potencjał drzemie w technologiach AR i VR?

24 października 2017 r. odbędzie się konferencja „AR/VR Tech Summit” na terenie Gremi Park w Nieporazie pod Krakowem. Ekspert i praktycy spróbują odpowiedzieć na pytanie, czy wirtualna i rozszerzona

rzeczywistość to chwilowa moda czy też technologie, które zrewolucjonizują życie. Jakie są najsilniejsze trendy w rozwoju tych technologii, w jakich branżach i sektorach znajdują one zastosowanie i w jakiej perspektywie?

W programie konferencji przewidziane są wystąpienia eksperckie, case studies oraz debaty. Zaplanowano trzy ścieżki tematyczne: AR/VR w grach wideo, w medycynie oraz sekcja polskich startupów VR-owych. ©

Nowa rzeczywistość będzie rozszerzona i wirtualna

INNOWACJE

Nowoczesne technologie AR i VR opamiętaj każdy aspekt naszego życia – od rozrywki przez edukację i komunikację po sektor medyczny.

Technologie rozszerzonej (AR) i wirtualnej (VR) rzeczywistości to już nie science fiction. Globalny rynek tego typu innowacyjnych rozwiązań do 2020 r. będzie wart, według najbardziej zachowawczych scenariuszy, od nieco ponad 100 mld dol. do nawet 0,5 bln dol. Prognozy nie pozostawiają złudzeń – AR i VR w ciągu kilku lat mogą się stać codziennością. Świadczyć może o tym fakt, że w projekty tego typu zaangażowali się potentaci: Sony, Samsung, Microsoft, Facebook, a ostatnio też Amazon. Ta rewolucja już się zaczyna. Jak podaje IDC, tylko w II kwartale br. sprzedano 2,1 mln gogli VR, m.in. Oculus Rift, PlayStation czy HoloLens.

Nadchodzi koniec ekranów

– O perspektywach tego rynku wiele mówi fakt, że wartość inwestycji w startupy pracujące nad rozwiązaniami AR i VR – liczona od 2010 r. – przekroczyła już 4 mld dol. – komentuje Paweł Gepner, inżynier w Intel Poland.

Trend jest więc jasny. Lisa Su, prezes amerykańskiego koncernu technologicznego

AMD, mówi wprost: obie technologie mają potencjał, aby poprawić jakość życia, pracy i zabawy, zacierając granice między wirtualnymi i fizycznymi światami.

– Technologie te wpłyną na wiele branż – od rozrywki, edukacji i komunikacji po sektor medyczny – mówiła w niedawnym wywiadzie dla „Rzeczpospolitej”.

Z kolei Mark Zuckerberg, który trzy lata temu przejął Oculus za astronomiczną kwotę 2 mld dol., liczy, że w ciągu następnej dekady wirtualna rzeczywistość wypreży tradycyjne komputery czy smartfony.

Konsumenci badani przez Ericsson ConsumerLab oczekują, że w bliskiej przyszłości wirtualne ekrany zastąpią też telewizję. Podobnie będzie z technologią rzeczywistości rozszerzonej, która przeniknie niemal każdy aspekt codzienności. Przedsmak możliwości, ale i popularności tej technologii, dał gigantyczny sukces Pokemon GO.

Jak wynika z danych Ericssona, dziś siedmiu na dziesięciu konsumentów z rozwiniętych rynków (m.in. Niemiec, USA i Japonii) jest przekonanych, że AR i VR staną się głównym trendem w turystyce, handlu, mediach czy edukacji.

– mówi Maciej Polak, PC Business Development Manager w Lenovo.

Technologie AR i VR podbijają również rynek nieruchomości, umożliwiając klientom wirtualny spacer po ich przyszłym apartamencie. Po takie innowacyjne rozwiązania sięgają także biura podróży. Filmy kręcone techniką 360 st. podbijają m.in. YouTu-

be, umożliwiając internautom wirtualny spacer np. po rzymskim Koloseum. Ale za stosowań takich rozwiązań jest znacznie więcej. Siegają po nie chirurdzy i białe kolnierzyki (Microsoft przygotował już pakiet wirtualnych biurowych aplikacji obsługiwanych z poziomu gogli).



• RYNEK AR I VR W 2017 R. WART BĘDZIE PRAWIE 4 MLD DOL.

umożliwiają internautom wirtualny spacer np. po rzymskim Koloseum. Ale za stosowań takich rozwiązań jest znacznie więcej. Siegają po nie chirurdzy i białe kolnierzyki (Microsoft przygotował już pakiet wirtualnych biurowych aplikacji obsługiwanych z poziomu gogli).

Możliwości, jakie daje AR, doceniły też pierwsze sieci handlowe. Wśród nich jest Lowe. To amerykańskie sklepy z wyposażeniem wnętrz, które testują aplikację AR, umożliwiającą klientom prze-

glądanie tysięcy produktów i dopasowanie ich na ekranie telefonu do wnętrza w ich domu. Wystarczy np. nakierować obiektyw kamery na salon, by zobaczyć stojącą w nim wirtualną lampę.

Podobne rozwiązania wdraża też Ikea. Dzięki temu konsumenci będą mogli na swoich urządzeniach mobilnych zobaczyć i wirtualnie

przychód z produktów i usług wykorzystujących wirtualną rzeczywistość wzrosnie z 1,8 mld dol. w 2016 r. do 28,3 mld dol. w roku 2020 – wylicza.

Ekspert nie ma jednak wątpliwości, że finalnie to jednak rozszerzona rzeczywistość będzie dominującą technologią (w tym okresie wartość rynku AR może skoczyć do 120 mld dol.). VR w dużej mierze opanuje bowiem rynek rozrywki (Digi-Capital szacuje, że za cztery lata już co piąta gra wideo będzie wykorzystywać wirtualną rzeczywistość), AR zaś wkróci w naszą codzienność – do biur, domów i sklepów.

Według prognoz Digi-Capital lwią część rynku rozszerzonej rzeczywistości w 2020 r. stanowią będą przychody ze sprzedaży hardware'u (m. in. gogli i kontrolerów). Kluczowe znaczenie ma mieć również segment związany z handlem (wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości w sklepach już zyskało miano aCommerce), produkcją filmowo-telewizyjną oraz grami wideo. W przypadku tego ostatniego sektora analitycy większe możliwości upatrują jednak w kalkowie wirtualnym świecie. Gaming za trzy lata ma stanowić bowiem pod względem wartości nawet blisko połowę rynku VR.

Dziś rynek wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości wciąż jeszcze jest w początkowej fazie rozwoju, ale – jak podkreśla Andrzej Sowiński, szef polskiego oddziału Lenovo – rośnie niezwykle dynamicznie. Zwłaszcza sektor VR. – Szacuje się, że światowy

przymierzyc do konkretnych pomieszczeń wybrane meble.

AR wkracza do biur, sklepów i domów

przychód z produktów i usług wykorzystujących wirtualną rzeczywistość wzrosnie z 1,8 mld dol. w 2016 r. do 28,3 mld dol. w roku 2020 – wylicza.

Ekspert nie ma jednak wątpliwości, że finalnie to jednak rozszerzona rzeczywistość będzie dominującą technologią (w tym okresie wartość rynku AR może skoczyć do 120 mld dol.). VR w dużej mierze opanuje bowiem rynek rozrywki (Digi-Capital szacuje, że za cztery lata już co piąta gra wideo będzie wykorzystywać wirtualną rzeczywistość), AR zaś wkróci w naszą codzienność – do biur, domów i sklepów.

Według prognoz Digi-Capital lwią część rynku rozszerzonej rzeczywistości w 2020 r. stanowią będą przychody ze sprzedaży hardware'u (m. in. gogli i kontrolerów). Kluczowe znaczenie ma mieć również segment związany z handlem (wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości w sklepach już zyskało miano aCommerce), produkcją filmowo-telewizyjną oraz grami wideo. W przypadku tego ostatniego sektora analitycy większe możliwości upatrują jednak w kalkowie wirtualnym świecie. Gaming za trzy lata ma stanowić bowiem pod względem wartości nawet blisko połowę rynku VR.

Wirtualna rozrywka

Sektor gier wideo to dziś naturalny grunt dla rozwoju

Wirtualna rozrywka

Sektor gier wideo to dziś naturalny grunt dla rozwoju

Facebook
Czy technologie wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości będą w stanie wyjść szerzej poza sektor rozrywki?

Podyskuj z nami na: facebook.com/dziennikrzeczpospolita

–Michał Duszczyk