**Pressekontakt:**

*Gunilla Resare*

*Tlf.: 450 025 42*

*E-post:* *gunilla.resare@capgemini.com*

**AR og VR blir mer vanlig i næringslivet de neste tre årene**

**Oslo, den 17. September 2018 – En ny rapport fra** [**Capgemini Research Institute**](https://www.capgemini.com) **viser at bedrifter i større grad benytter seg av mulighetene innen Augmented Reality (AR) og Virtual Reality (VR) i sin forretningsvirksomhet. Rapporten “Augmented and Virtual Reality in Operations: A guide for investment”, viser at 82 % av bedriftene som er i gang med implementering av AR/VR, sier at bruken av teknologien enten møter, eller overgår, forventningene deres. Imidlertid så er mangelen på in-house kompetanse og utilstrekkelig back-end infrastruktur betydelige barrierer for videre utnyttelse av teknologien.**

Over 700 ledere innen bilindustrien og produksjonsindustrien, med betraktelig kunnskap om AR/VR-initiativene i selskapene sine, har blitt intervjuet. Det viser seg at 50 % av bedriftene som ikke implementerer AR og VR ennå, kommer til å begynne undersøke disse mulighetene i løpet av de neste tre årene. Dette inkluderer bruk av AR for ekstern tilgang til sanntidshjelp fra eksperter, på en bærbar eller håndholdt enhet, og VR til opplæring av ansatte. Ca. 46 % av de spurte tror at teknologien vil bli vanlig i organisasjonen deres i løpet av de tre neste årene, mens 38 % tror det vil bli vanlig i organisasjonen deres innen fem år.

*«Immersiv teknologi har kommet langt på kort tid, og byr på mange muligheter som virksomheter vil kunne dra nytte av. Med tanke på den harde konkurrensen vi møter fra USA og Kina, trenger virksomheter i Norden og resten av verden å investere i AR og VR for å ikke gå glipp av alle de muligheter som denne teknologi byr på.* *AR og VR bør være nøkkelkomponenter i alle større digitaliseringsprosjekt*.*”,* sier Ken Olling, VR / AR ekspert på Capgemini.

**Organisasjoner ser fordelene**

Rapporten avslører at mens implementeringen av AR er mer kompleks, oppfatter organisasjoner den som mer gunstig enn VR. Bedrifter som bruker AR, rapporterer en effektivitetsøkning på 25 % og en produksjonsøkning på 23 % takket være strømlinjet arbeidsflyt, der AR muliggjør håndfri tilgang til instruksjoner ved utførelse av manuelle oppgaver. Organisasjoner som bruker VR opplever også en økt effektivitet (15 %) og sikkerhet (15 %), ved bruk av VR for opplæring av arbeidsstyrken deres. Forskningen antyder også at siden denne type teknologi innen forretningsvirksomhet ikke er avhengig av varierte kundebehov, men heller er fokusert på tett definerte forretningsmål, vil potensialet for å ta den i bruk øke betydelig over de neste 12 til 18 månedene.

**Reparasjon og vedlikehold, design og montering utgjør de mest implementerte bruksområdene**

Rapporten viste at på tvers av bilindustrien og industrisektoren, er reparasjon, vedlikehold, design og montering de mest populære områdene for bruk av AR og VR. Mellom 29 % og 31 % av selskapene som bruker AR og/eller VR bruker det for reparasjon og vedlikehold, spesielt for å konsultere digitale referansemateriale (31 %), finne en ekstern ekspert (30 %), digitalt se på komponenter som ikke er fysisk synlige (30 %) og kopiere steg-for-steg instruksjoner på arbeidsstasjoner (29 %). Når det gjelder design og montering, bruker bedriftene VR og/eller AR til å undersøke digitale monteringsinstruksjoner (28 %), simulere produktytelse under ekstreme forhold (27 %), visualisere infrastrukturer fra forskjellige vinkler (27 %) og legge til designkomponenter på eksisterende moduler (26 %). For eksempel, Ford bruker VR-teknologi til å identifisere, og deretter konstruere alternative arbeidsmåter ved hjelp av bevegelser fanget opp av kroppsbevegelsessensorer under montering, noe som har resultert i nedgang av personskader med 70 % og en reduksjon av ergonomiske problemer med 90 %.

**AR blir sett på som mer relevant og mer implementert enn VR**

Rapporten viser at to tredjedeler av alle organisasjoner som ble forespurt, tror at AR er mer aktuelt for forretningsvirksomheten deres enn VR. Mens VR har vist at den forbedrer en brukeropplevelse som er isolert fra virkeligheten, kobler AR den digitale verden til virkeligheten, og støtter derfor en rekke brukertilfeller. Blant selskaper som har tilgang på AR, bruker 45 % teknologien aktivt, sammenlignet med bare 36 % blant de selskapene som bruker VR.

«*Selv om flere virksomheter foretrekker AR framfor VR, er det viktig å forstå at VR er en mer moden teknologi*» sier Ken Olling.

**USA og Kina investerer mest aggressivt i AR/VR**

Rapporter viser at amerikanske og kinesiske bedrifter, per i dag leder implementeringsracet, ettersom over 50 % av de forespurte selskapene i disse land allerede er i gang. Mens 50 % av selskapene i Frankrike, Tyskland, Norden og Storbritannia fortsatt eksperimenterer med AR/VR tiltak.

**Fire nøkkelstrategier for å utvide AR/VR tiltak**

Rapporten identifiserer en gruppe “early achievers” som henter ut de største fordelene fra sine tiltak ved implementering av AR/VR. Disse organisasjonene, som står for 16 % av de bedriftene som ble intervjuet, fokuserer på fire viktige strategiene for å utvide sine AR/VR tiltak.

1. **En sentralisert styringsmodell og AR/VR-bevissthet:** 78 % av gruppen “early achievers” har dedikerte sentrale team eller innovasjonssentre for å administrere organisasjonens samlede AR / VR-aktiviteter, sammenlignet med bare 51 % hos de andre selskapene.
2. **Invester i oppgradering av kunnskapen for fremtidens adopsjon:** 93 %i gruppen “early achievers” investerer tungt i fleksible, in-house ekspertteam, sammenlignet med bare 76 % av resten av selskapene i undersøkelsen.
3. **Fokus på de riktige bruker-casene som gir varige verdier og støtter de ansatte:** Å finne de riktige bruker-casene og å teste deres anvendbarhet er en av de tre viktigste prioriteringene for gruppen “early achievers”. Identifiseringen av bruker-caser er en utfordring for mer enn 50 % av organisasjonene.
4. **Forbered teknologiinfrastruktur for å integrere AR/VR:** Rapporten viser at mangel på data og teknologiberedskap er store barrierer for AR/VR-adopsjon. For bedrifter er det umiddelbare behovet å sikre jevn AR/VR-integrasjon med eksisterende teknologi såvel som deres kultur.

En kopi av rapporten kan lastes ned her.

**Forskningsmetodikk**  
Capgemini intervjuet 709 personer fra 709 selskaper med betydelig kunnskap om deres organisasjons AR/VR-tiltak. 73 % av organisasjonene rapporterte en omsetning på mer enn én miljard amerikanske dollar i 2017. Undersøkelsen ble utført fra mai til juni 2018.

**Om Capgemini**

Som en global leder innen konsulent- og teknologitjenester og digital transformasjon er Capgemini i forkant av innovasjon gjennom å hjelpe kundene å realisere muligheter innen skytjenester, digitalisering og plattformsløsninger. Med 50 års erfaring og dyp bransjeekspertise gjør Capgemini kundene i stand til å realisere sine ambisjoner innenfor et spekter av tjenester som spenner fra strategi til operasjonalisering. Capgemini er overbevist om at forretningsverdien av teknologi skapes av og gjennom mennesker. Capgemini er et multikulturelt selskap med 200 000 ansatte i over 40 land. I 2017 rapporterte konsernet en omsetning på 12,8 milliarder Euro.

Besøk oss på [www.capgemini.com](http://www.capgemini.com/#_blank). *People matter, results count.*