

DIGITAL LEARNING & training market

NEW

CONFERENCE & EXHIBITION

E-LEARNING FUSION

8th EDITION

12-13 November 2024

WARSAW



Marta Machalska

Digital Learning Strategist, Chief Executive Officer, iPro sp. z o.o.

RAPORT IPRO
Rozwój technologii VR



Digital
Learning
Centre

DIGITAL LEARNING & training market

NEW

CONFERENCE & EXHIBITION

E-LEARNING FUSION
8th EDITION

12-13 Listopada 2024
WARSAWA

immersive
learning (VR)

learning
experience

collaborative
learning

AI in L&D

e-learning

adaptive
learning





WSPÓŁORGANIZATOR



SPONSORZY I WYSTAWCY



PATRONAT MERYTORYCZNY



PATRONAT MEDIALNY



PROWADZĄCY SESJE



Marta Machalska



Adam Skrzyński



Marta Borkowska-
Olszewska



Magdalena Giryn



Paweł Sopkowski



Damian Olszewski



Maciej Dołbień

DIGITAL LEARNING & training market

NEW

CONFERENCE & EXHIBITION

E-LEARNING FUSION

8th EDITION

12-13 November 2024

WARSAW



Marta Machalska

Digital Learning Strategist, Chief Executive Officer, iPro sp. z o.o.

RAPORT IPRO
Rozwój technologii VR



Digital
Learning
Centre

Kto wziął udział w badaniu iProVR?



ok. 40 firm,
VI – VIII 2024

technologie, IT, consulting,
handel, finanse, bankowość,
produkcja, L&D, szkolenia –
68% respondentów pracuje
w firmach zatrudniających
powyżej 500 osób

kadra zarządzająca
wyższego szczebla,
średniego szczebla
i specjaliści

48% tych firm już korzysta z VR, 61% planuje wdrożyć

Największe wartości technologii VR

praktyczne ćwiczenie umiejętności
w bezpiecznym środowisku

zwiększone zaangażowanie uczestników

interaktywne działanie

realizm scenariuszy

5 wyzwań przed technologią VR

1

personalizacja

2

niska cena

3

dostępność
szkoleń VR

4

interakcje z innymi
uczestnikami

5

jakość sprzętu
i oprogramowania

Najważniejsze aspekty rozwoju VR



Personalizacja doświadczeń
(56,6%) i poprawa jakości
sprzętu (54,3%)



Rozwój rozszerzonych
funkcji interakcji (50%)
oraz
integracja z AI (43,5%)



Integracja z analizą danych
(28,3%) oraz większa
dostępność szkoleń (15,2%)

Trendy a ich realizacja w Polsce

Co się sprawdziło?

- udostępniają się szkolenia w formie VR
- VR odpowiada na potrzeby rynku (krótka, maksymalnie efektywna, spersonalizowana nauka)
- wdrożenia VR w PL start-upach
- wdrażanie AI do VR

Co pozostaje do zrobienia?

- obniżenie kosztów
- dostępność produktów wysokiej jakości



Rekomendacje dla firm

- **inwestuj** w rozwój szkoleń VR, szczególnie w obszarze power skills
- skoncentruj się na technologiach umożliwiających **personalizację** treści i integrację z AI
- zadbaj o **sprzęt i oprogramowanie** wysokiej jakości, bo to przełoży się na odbiór doświadczeń szkoleniowych uczestników i efektywność nauki



Jakie są wnioski ekspertów raportu iPro VR?

- Skuteczność szkoleń VR
- Zaangażowanie i personalizacja
- Oszczędność czasu i kosztów
- Wyzwania technologiczne i brak standardów
- VR jako uzupełnienie tradycyjnych metod

Jaka jest przyszłość technologii VR?

Szacuje się, że wartość rynku technologii VR osiągnie 22,81 miliarda USD w 2024 roku, a do 2029 roku wzrośnie do 131,93 miliarda USD, co odpowiada rocznej stopie wzrostu na poziomie 42,05% (w latach 2024–2029).

Ameryka Północna posiada największy udział w rynku VR. Popyt na VR wzrasta tam tak szybko, ponieważ coraz więcej osób w różnych sektorach angażuje się w tę technologię.





raport HQSoftwareLab
edukacja, medycyna, fitness,
rehabilitacja, terapia
behawioralna, szkolenia
medyczne, nauka



Mordor Intelligence
VR rośnie także w sektorach
komercyjnych
i przemysłowych, przemysł
motoryzacyjny i lotniczy



**Technologia passthrough
w VR i AR**
VR stanie się nieodłącznym
elementem pracy, nauki
i codziennych aktywności

Badania potwierdzają gwałtowny rozwój technologii VR w różnych sektorach i przewidują dalszy wzrost jej zastosowań.



WSPÓŁORGANIZATOR



SPONSORZY I WYSTAWCY



PATRONAT MERYTORYCZNY



PATRONAT MEDIALNY

