



VR



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

DANIEL JERMAN

Head of Marketing

The teacher that wanted more. The Beginnings of his career are bound to Paris office at Wargaming.net. World of Tanks helped him to understand the game marketing/F2P model and work with the community of several million people moved Daniel further than he could ever imagine. After Wargaming, he moved to Madfinger Games in Brno. He led a team of community marketing and customer support as a Head Of Consumer Relations. Afterwards he accepted a challenge in the form of VR/AR/MR, where he took care of entire marketing and product at DIVR. Than he returned back to the roots to develop his skills as Head of Marketing at About Fun.

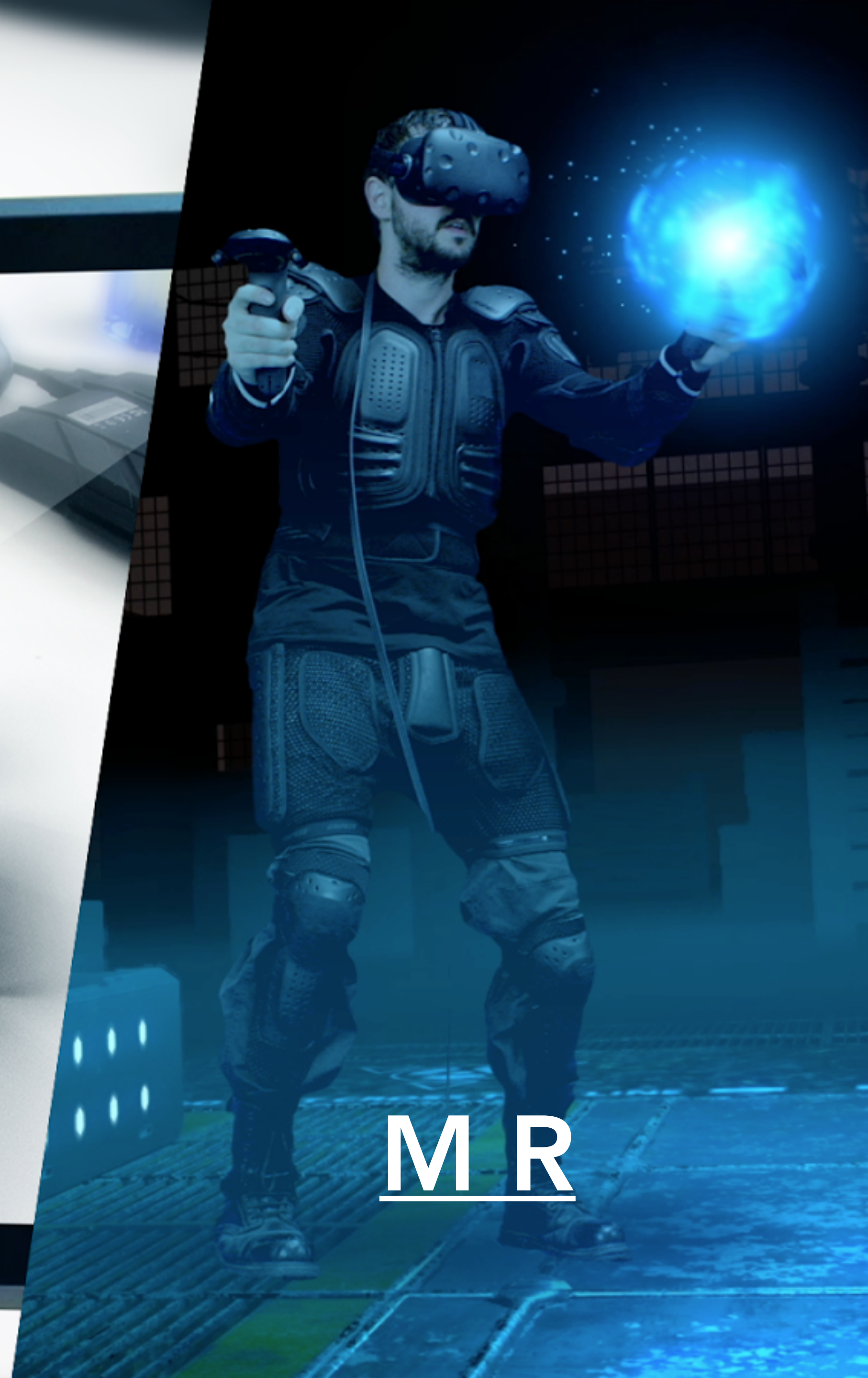




VR



AR



MR

New York Times bestseller

"Enchanting . . .
Willy Wonka meets *The Matrix*."
—USA Today

A NOVEL

READY PLAYER ONE

ERNEST
CLINE



ERNEST CLINE ARMADA

A NOVEL BY THE BESTSELLING AUTHOR OF
READY PLAYER ONE





1938	Antonin Artaud poprvé použil pojem "la réalité virtuelle"
1957	Morton Heilig vynalezl stroj Sensorama (osobní "kinobox" s 3D displejem a schopností jako třeba vidět, slyšet, cítit pach, ale i vnímat pohyb, patentováno v roce 1962) a teleskopickou masku - první displej, který bylo možné nosit na hlavě, patentováno v roce 1960
1986	VPL vyvinul Data Glove (data rukavici) pro NASA
1989	Mattel Power Glove je celosvětově vyráběna pro širokou veřejnost
1991	Představení "The Cave" (Computer Aided Virtual Environment) - první virtuální projekční instalace krychlového tvaru
1991	Sega VR uveřejnila první komerční headset pro arkádové hry
1994	Sega uveřejnila Sega VR-1, atrakce pohybového simulátoru
1994	Apple uveřejnil QuickTime VR (panoramatické fotografie 360°)
1995	Porte uveřejnil VFX1 VR headset napájený z PC
2001	Z-A Production vyvinul SAS3 (SAS Cube), první krychlová místnost založena na PC
2007	Uvedení Google street view
2010	Palmer Luckey navrhl (ve věku 17 let!) první prototyp budoucího Oculusu Rift
2013	Valve představil nový VR prototyp, který kombinoval velmi nízkou latenci, přesné sledování polohy hlavy a vizuály s nízkou perzistencí. Byl uplatněn pro Oculus
2014	Valve představil předchůdce headsetu 2016 s funkcemi jako displej 1K ppi, nízkou perzistencí, pozčním sledováním na velké ploše a fresnelovými čočkami
2014	Facebook koupil Oculus VR, Sony oznámilo projekt Morpheus (PS VR) a Google představil Cardboard
2015	společnosti Valve a HTC představily společný projekt; sluchátka VR HTC Vive, ovladače a majáky, díky nimž je za pomoci senzoru umožněn volný pohyb uživatelů v daném prostoru
APRIL 5, 2016	byly rozeslány první předobjednané HTC Vive SteamVR headsety









Gaming







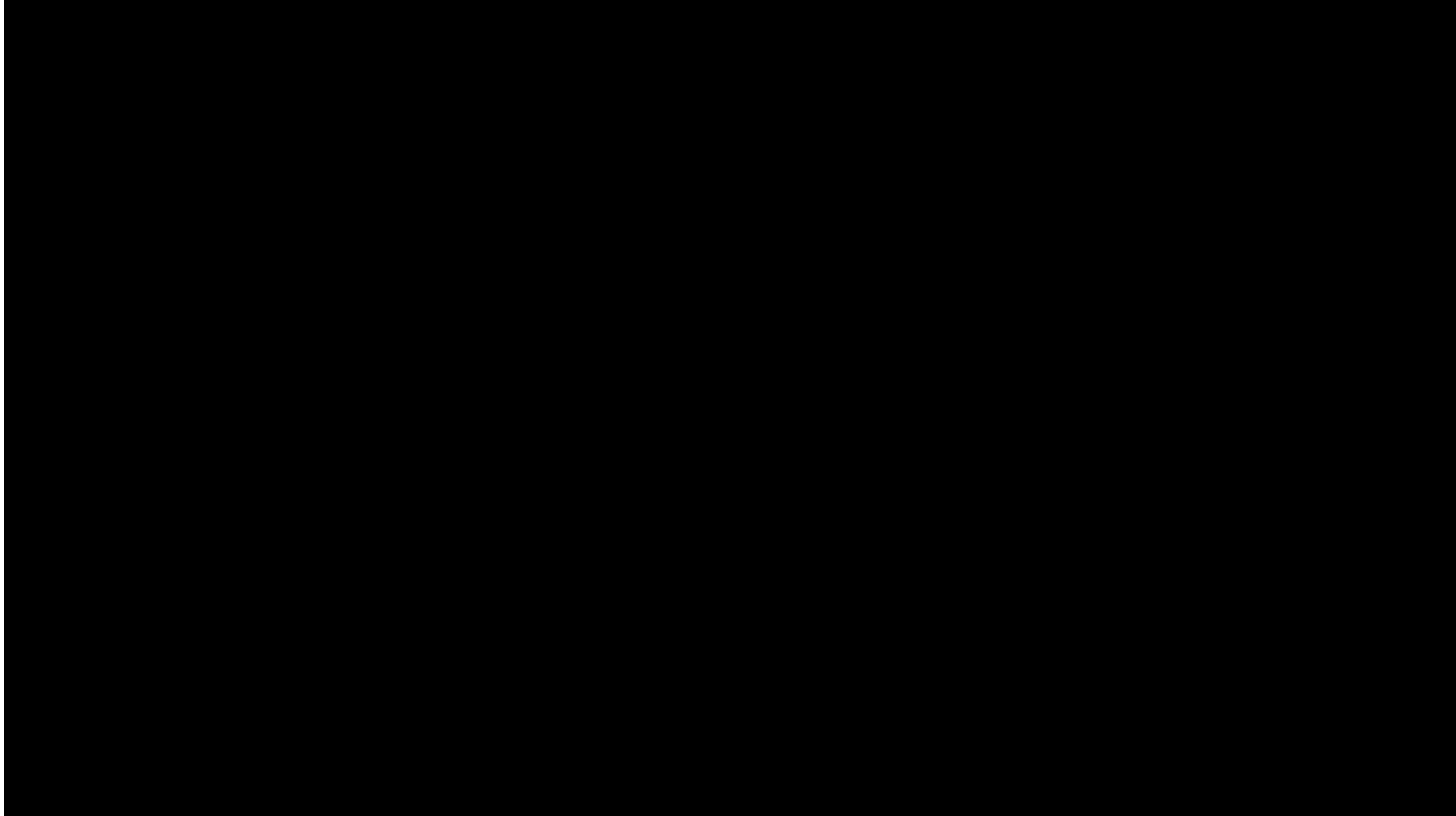
Health Care



<https://www.youtube.com/watch?v=AttXbcLUyR0>



Education

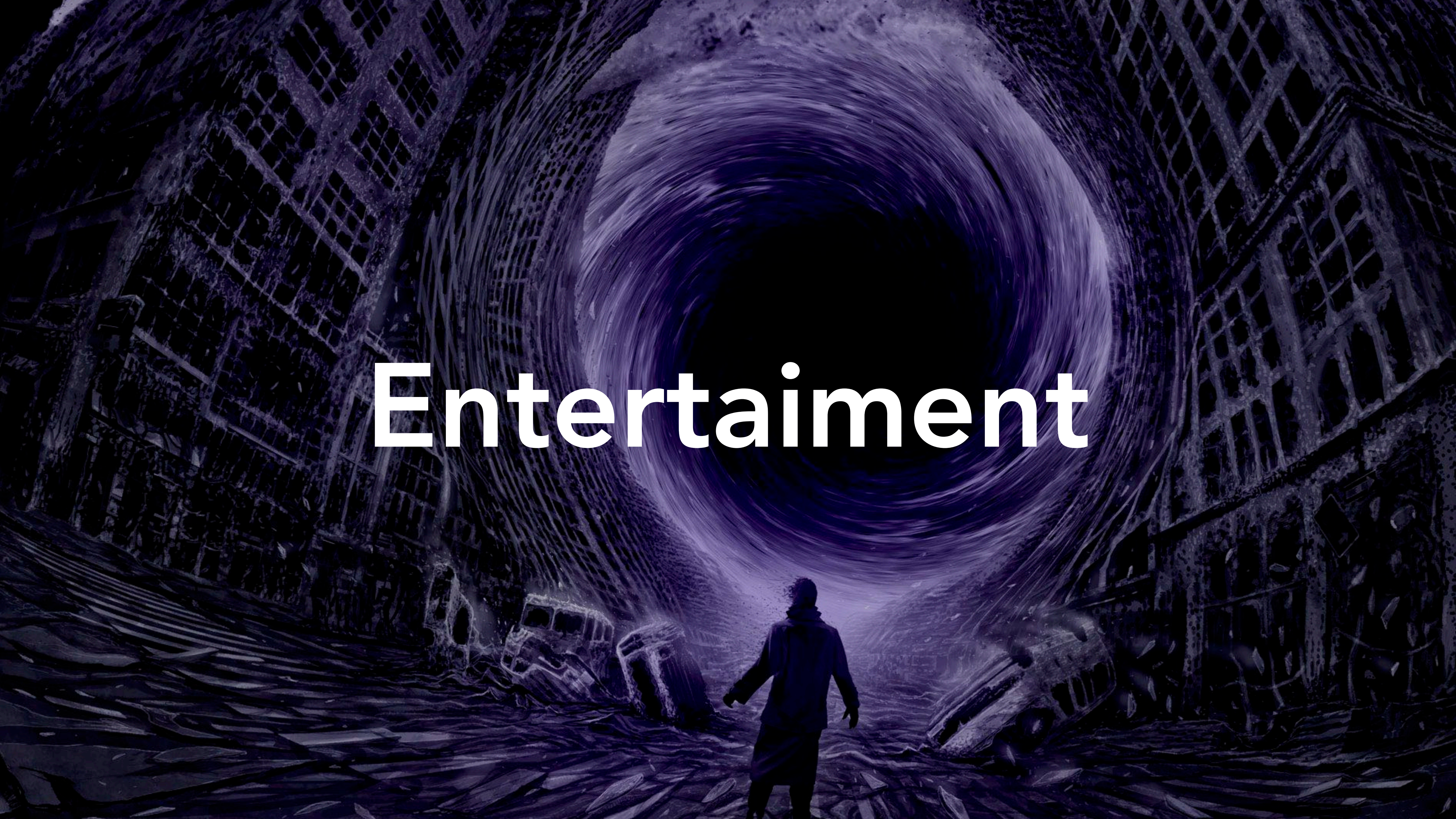


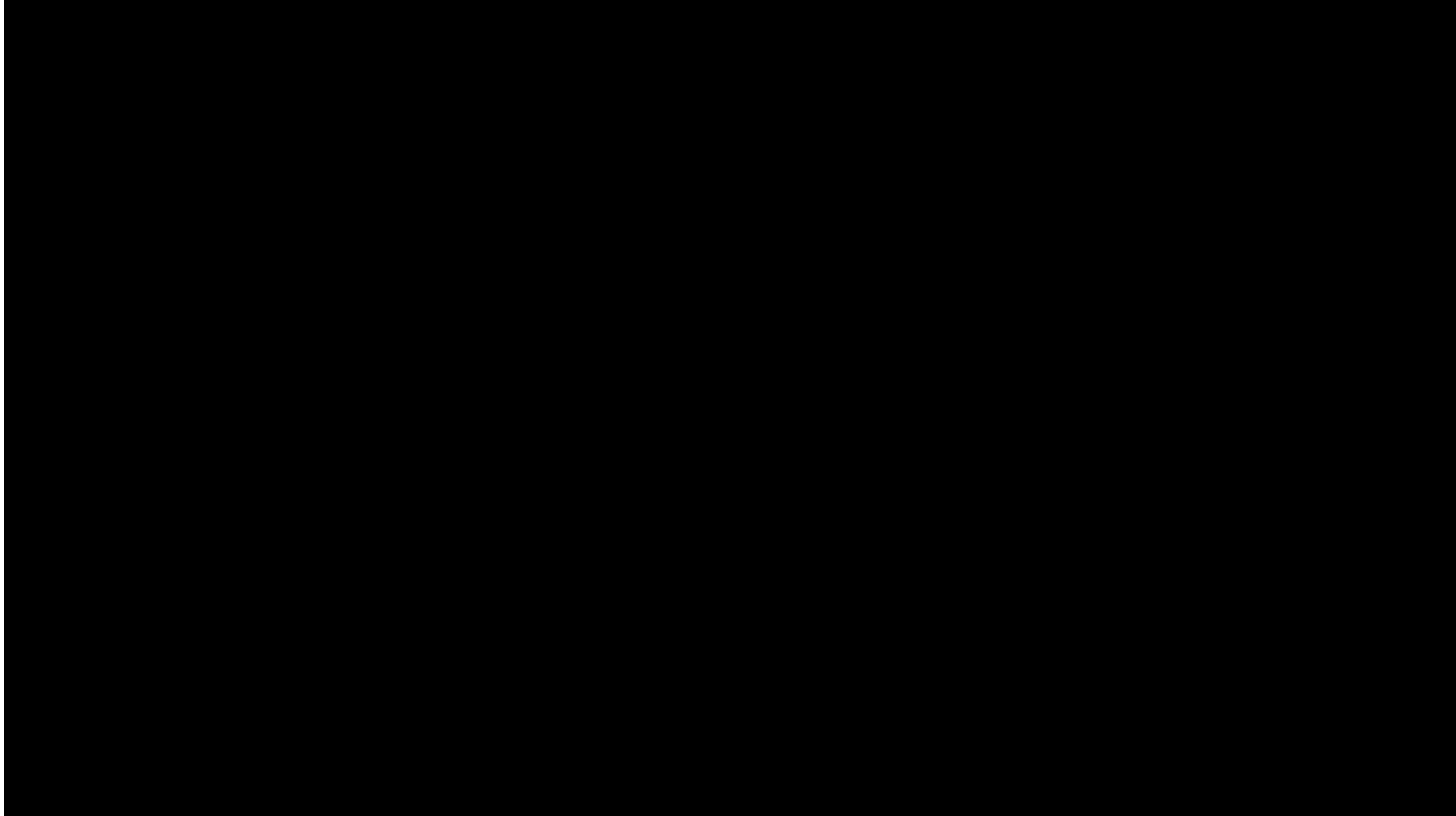
https://www.youtube.com/watch?v=X5JTb_7qv78&t=1s

Sales



Entertainment

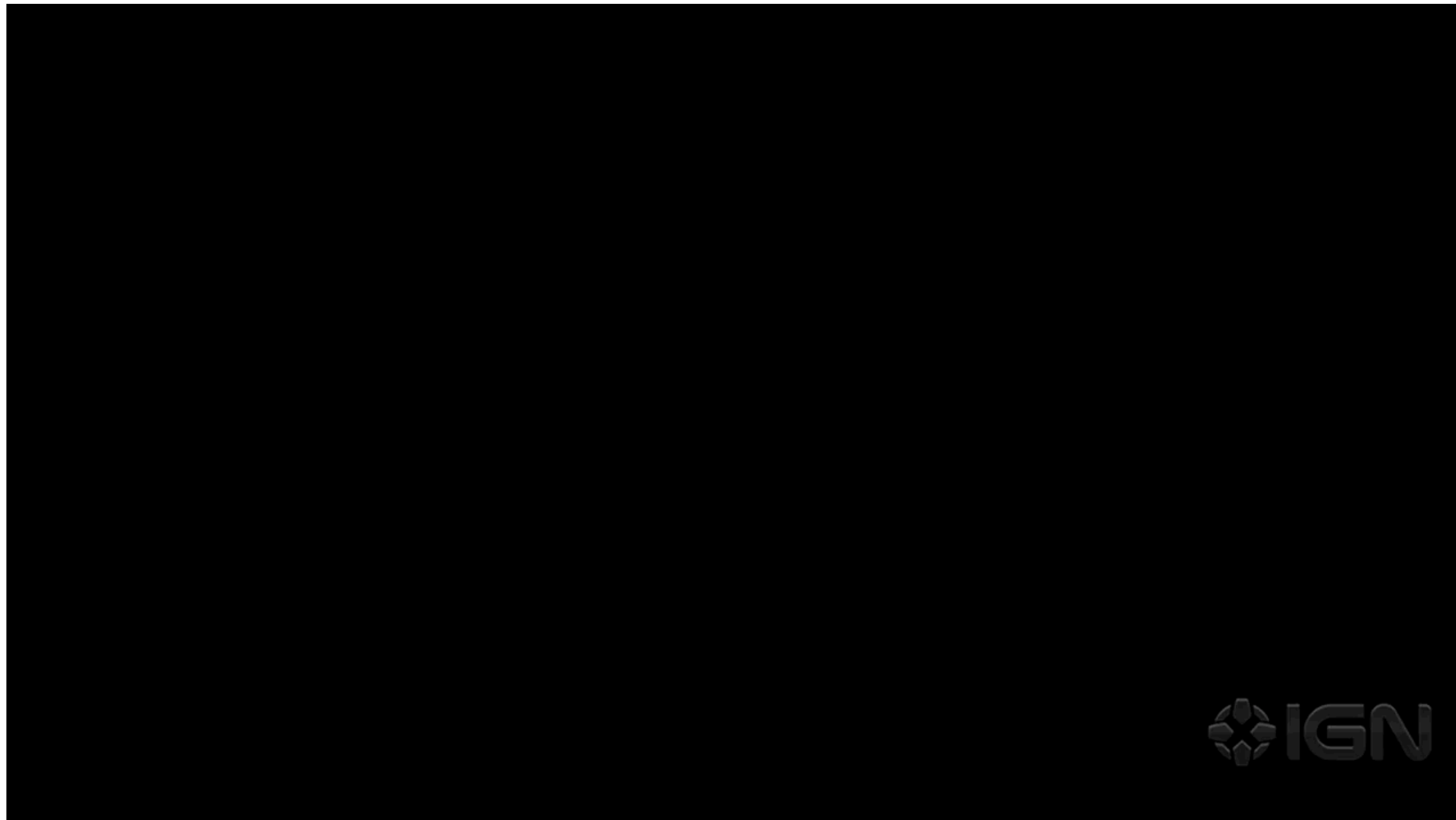




<https://www.youtube.com/watch?v=cML814JD09g>

Industry





<https://www.youtube.com/watch?v=QRQv74J7oSk>

Coca-Cola



Brand Image



**STAR
WARS**



Questions?

Thank you!



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY