

*Куприянов М.С.
студент магистратуры, 2 курс
Брянский государственный технический университет
Россия, г. Брянск*

**АНАЛИЗ ЗАИНТЕРЕСОВАННОСТИ КЛИЕНТОВ ПРОЕКТНОЙ
ОРГАНИЗАЦИИ В ДОПОЛНЕНИИ ПРОЕКТОВ ВИЗУАЛИЗАЦИЕЙ
В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

Аннотация: в данной статье рассмотрен уровень заинтересованности клиентов проектной организации в расширении инженерных проектов и увеличению их наглядности путем дополнения проектов технологиями виртуальной реальности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, визуализация, проект.

*Kupriyanov M.S.
graduate student, 2nd course
Bryansk State Technical University
Bryansk, Russian Federation*

**ANALYSIS OF THE CLIENT'S INTEREST OF CLIENTS OF THE
DESIGN ORGANIZATION IN ADDITION OF PROJECTS BY
VISUALIZATION IN VIRTUAL REALITY**

Annotation: this article discusses the level of interest of clients of a design organization in expanding engineering projects and increasing their visibility by supplementing projects with virtual reality technologies.

Keywords: virtual reality, visualization, project.

Технологии виртуальной реальности чаще всего ассоциируются с видеоиграми и другими развлечениями, однако, не все знают, что эти технологии уже сейчас успешно внедряются во все сферы человеческой деятельности.

Хочется отметить, что технологии виртуальной реальности в области проектирования на данный момент недооценены. Применение данной инновационной технологии в инженерных проектах позволит исключить большое число ошибок, а также лишние затраты, как на этапе проектирования, так и на этапе строительства. Кроме того, виртуальная реальность улучшает наглядность любого проекта.

В проектной организации стояла задача разработать и внедрить новый продукт с использованием технологий виртуальной реальности. Было принято решение создавать статичные либо видео визуализации на основе трехмерной сборки проекта и адаптировать эти визуализации под очки виртуальной реальности.

Для определения конечного вида и стоимости будущего продукта было принято решение провести опрос среди клиентов, ранее заказывающих проекты в данной организации.

По итогам опроса, выяснилось несколько основных моментов:

- никто из клиентов не сталкивался с виртуальной реальностью в сфере проектирования и строительства;
- крупные проектные организации предпочитают более консервативный подход к проектированию и не спешат следовать новым тенденциям;
- частным заказчикам оказалась интересной возможность увидеть свой будущий объект до начала строительства;
- клиенты не готовы покупать визуализации отдельно от проектов;
- клиенты не готовы много доплачивать за включение виртуальной реальности в проект.

Из выводов о том, что клиенты не готовы заказывать отдельно визуализации для виртуальной реальности, а также не готовы значительно доплачивать за виртуальную реальность в проектах, последовало

предложение начать создавать простые визуализации с разных точек обзора. Такие визуализации должны отражать основные моменты в проекте и подробно демонстрировать наиболее сложные инженерные коммуникации.

Далее был разработан поэтапный план создания визуализаций. Следуя плану, на создание визуализаций будет затрачено 1-2 рабочих дня, в зависимости от сложности проекта, что позволит минимизировать затраты проектной организации.

После завершения проекта клиенту будет выдаваться необходимая документация и очки виртуальной реальности с набором визуализаций в подарок. Это позволит произвести положительное впечатление на клиента и повысить его лояльность.

Также учитывается возможность роста интереса к виртуальной реальности. Навыки, полученные при создании простых визуализаций, будут использованы в создании видео и виртуальных туров в случае появления подобных запросов.

Использованные источники:

1. Стерхова С.А. Инновационный продукт: инструменты маркетинга : учеб. пособие / [Акад. нар. хоз-ва при правительстве РФ]. - М.: Дело, 2010. - 293 с.

2. Инновационный маркетинг: учеб. для бакалавриата и магистратуры / под общ. ред. С. В. Карповой. - М.: Юрайт, 2016. - 456 с.