

УДК 004.55

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В СФЕРЕ МЕБЕЛЬНОГО БИЗНЕСА

Мирошниченко К. В.

к.т.н., доцент каф. ИС Глава М. Г.

Государственный университет «Одесская политехника», УКРАИНА

АННОТАЦИЯ. В работе представлена актуальность дополненной реальности в сфере мебельного бизнеса. Описано как данная технология за счет разработки мобильного приложения сможет повысить продажи в сфере мебельного бизнеса.

Введение. Нарастающая вычислительная мощность устройств и повсеместная цифровая трансформация возвели технологию дополненной реальности (AR) на принципиально новый уровень, где она может выйти за пределы индустрии развлечений и охватить широкий спектр новых сфер деятельности человека. На сегодняшний день дополненная реальность стала источником технологических возможностей и способствует не только созданию концептуально новых рынков, но и расширению уже имеющихся.

Цель работы. Повышение продаж за счет разработки мобильного приложения с дополненной реальностью, которое обеспечит удобный и быстрый подбор мебели или предметов интерьера без участия продавца.

Основная часть работы. Дополненная реальность все больше проникает во все сферы жизнедеятельности человека. Даже такое непростое дело, как смена интерьера, становится интересным и увлекательным. Современные AR-технологии с помощью мобильного устройства и Интернета позволяют клиенту применить новый вид интернет-покупок, при котором можно без труда примерить новую мебель или украсить предметами интерьера комнату.

Возможность «примерки» мебели перед покупкой с помощью дополненной реальности одинаково выгодна как для производителя, так и для покупателя: решение о покупке принимается быстрее, становится более взвешенным и обдуманным. Сравнение процесса подбора мебели при обычной покупке и при использовании дополненной реальности представлено на рисунке 1.

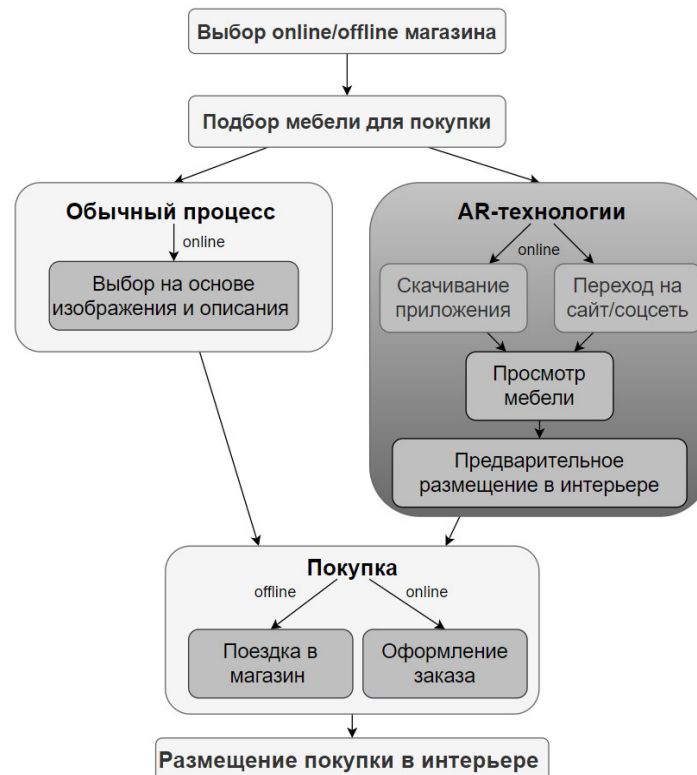


Рис. 1 – Процесс покупки мебели

По данным компании Build, производителя бытовой техники, дополненная реальность позволяет принимать более уверенные решения о покупке и снижать риск возврата. У покупателей, использующих AR на базе приложения бренда, уровень возврата на 22% ниже, их посещаемость приложения выше в два раза и продолжительность сеанса в среднем выше на 1 минуту [1].

42% опрошенных покупателей считают, что использование дополненной реальности для «примерки» мебели в интерьере позволяет быстрее принять финальное решение о покупке [2].

Повышается удовлетворенность покупателя — благодаря повышению уверенности в совершаемых покупках, потребитель не сомневается в правильности выбранного товара, поскольку у него есть возможность изучить не только его характеристики, но и посмотреть «вживую». В связи с этим увеличивается время взаимодействия с брендом, пользователь получает позитивный опыт, который приводит к росту удовлетворенности и повышению лояльности [3].

И самым главным бизнес-показателем, который показывает положительный рост после внедрения AR-технологий, является повышение продаж.

Разработка предложенного мобильного приложения проводится на основе безмаркерной технологии. Данная технология работает по алгоритму, при котором на окружающий ландшафт, снятый камерой, накладывается виртуальная «сетка». На этой сетке программные алгоритмы находят опорные точки, по которым определяют место для «привязки» виртуальной модели [2].

Прототип создан в среде разработки Unity3D с использованием безмаркерной технологии на языке программирования C# [3]. Для создания мебели и объектов интерьера используется 3D редактор Blender [4].

Предложенное приложение позволяет производителям загружать собственный контент, т.е. они смогут без особых трудностей загрузить необходимые предметы интерьера в каталог, а клиенты, соответственно, смогут «примерить» их в своем интерьере. Также доступна функция кастомизации, покупатель сможет изменить цвет и материал продукции.

Выводы. В ходе исследования рассмотрены преимущества использования дополненной реальности при подборе мебели. AR-технологии полезны для продавцов и производителей в сфере мебельного бизнеса. Предложенное приложение позволит производителю или продавцу в кратчайшие сроки составить каталог товаров, а клиенту с легкостью «примерить» его в своем интерьере. Данное приложение имеет положительный эффект для производителей — интерактивный показ предметов мебели в правильном масштабе, снижение количества возвратов товаров, а значит и затрат на логистику, новые маркетинговые возможности, а также получение конкурентного преимущества. Для покупателей можно ответить следующую выгоду применения предложенного приложения — бесплатный инструмент просмотра предметов со всех сторон, возможность примерить объект в соответствующем интерьере, вдохновение на изменения и поиск креативных идей для дизайна, повышение уверенности в совершаемых покупках, возможность просто поделиться своими идеями интерьера с друзьями и близкими. Рассмотренные преимущества способствуют повышению продаж в сфере мебельного бизнеса.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. The Plague of Ecommerce Return Rates and How to Maintain Profitability [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://www.shopify.com/enterprise/ecommerce-returns>. – Название с экрана.
2. Augmented reality shopping and the future of retail [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://www.enginecreative.co.uk/blog/augmented-reality-shopping-and-the-future-of-retail/>. – Название с экрана.
3. Augmented Reality in E-commerce – Statistics and Trends [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://www.invespro.com/blog/augmented-reality-in-e-commerce/>. – Название с экрана.
4. Технология трекинга [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://eligovision.ru/ru/toolbox/docs/3.1/articles/tracking.html#tracking-image> – Название с экрана.
5. Vuforia Engine Library [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://library.vuforia.com> – Название с экрана.
6. Blender [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://www.blender.org/features/> – Название с экрана.