

الواقع المعزز والواقع الافتراضي لتحسين تجربة المشجعين من خلال تكنولوجيا الواقع المعزز في قطاع الرياضة

يُحسن الواقع المعزز رؤية المستخدم الحالية للواقع من خلال المعلومات الرقمية، يسمح الواقع الافتراضي للمستخدم من عيش تجربة استثنائية في بيئة بعيدة عن الواقع الفعلي

تعريف الفرصة | الواقع المعزز والواقع الافتراضي | تجربة الواقع المعزز للمشجعين

يهدف هذا المشروع إلى استخدام الواقع المعزز والواقع الافتراضي والواقع المختلط لتزويد المشجعين بفرصة لتجربة الإثارة لحدث أو رياضة احترافية، داخل وخارج الاستاد



دورة المشتريات

مرحلة التعريف

ستكون الفرصة متاحة في مرحلة طلب تقديم العروض خلال عام 2021.

الفترة الزمنية

إجمالي الفترة هو 2 - 3 سنوات
شاملة فترة التنفيذ والاختبار والتشغيل.



الميزانية عبر النظام البيئي للواقع المعزز والواقع الافتراضي

من المتوقع أن ينمو سوق قطر للواقع المعزز والواقع الافتراضي ليصبح بقيمة 49 مليون دولار أمريكي في عام 2022 ، أي بمعدل نمو سنوي مركب يبلغ 36 ٪ خلال السنوات من 2019 وحتى 2022 .



بيان المشكلة الرئيسية | الحاجة

هناك حاجة إلى تقنيات مثل الواقع المعزز والواقع الافتراضي و ال MR، لإنشاء إرث لقطاع الرياضة في قطر، التي تحاكي العالم الحقيقي لتمكين الأحداث الرياضية التفاعلية والمشاركة. وهذا يعني وجود فرصة لسد الفجوة بين إنترنت الأشياء والأجهزة الذكية، مع إدارة توقعات المعجبين للأحداث الرياضية الكبرى.



المالك و القطاع

المالك اللجنة العليا للمشاريع والإرث
القطاع الرياضة



السوق المستهدف

السوق المستهدف

بطولة كأس العالم لكرة القدم 2022، إذ تتوقع اللجنة العليا للمشاريع والإرث زيارة 2.5 مليون مشجع إلى قطر لحضور هذه البطولة.

المستخدم المستهدف

- السياح والزوار.
- المشجعون بالمنزل.
- منظمو الحدث الرياضي.
- شركات الإعلام

الفرص المجاورة

➤ الشاشة الثانية للحدث الرياضي



أصحاب المصلحة

- اللجنة العليا للمشاريع والإرث
- اللجنة الأولمبية القطرية
- وزارة الثقافة والرياضة
- وزارة المواصلات والاتصالات
- منظمو الفعالية
- شركات البث والإعلام

