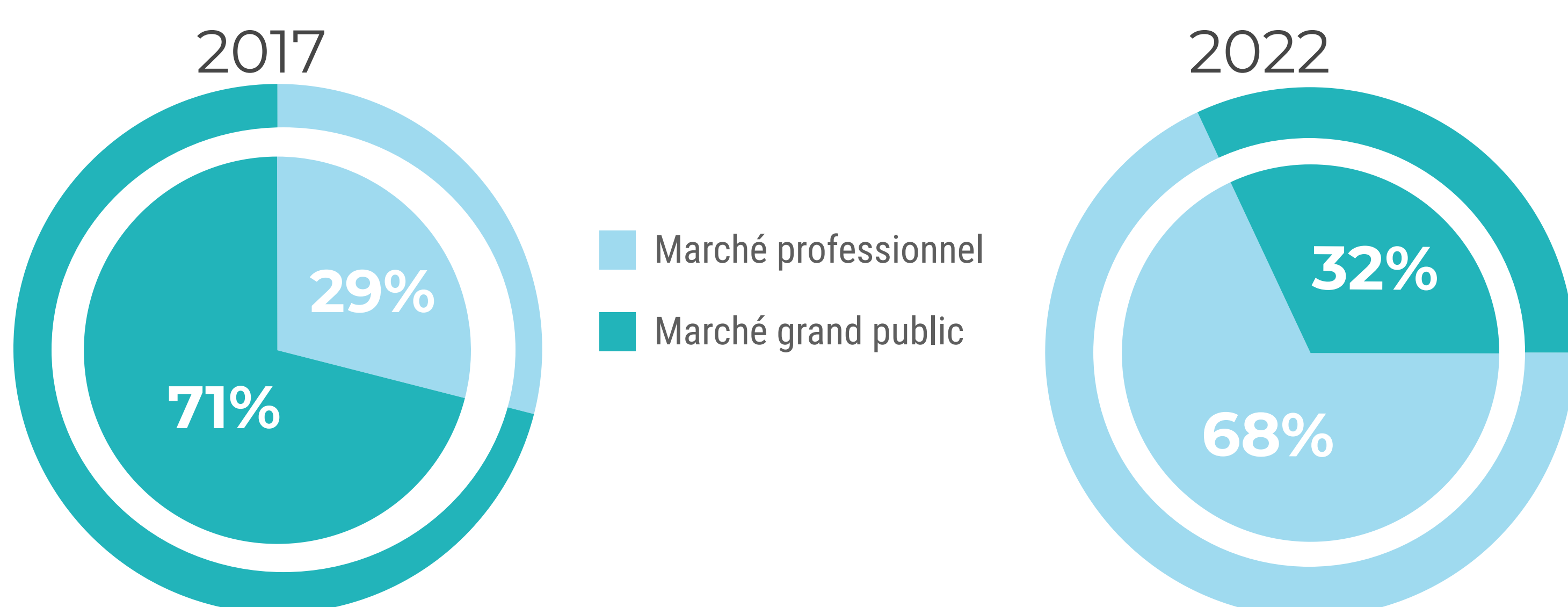


Réalité virtuelle et augmentée, tendances et chiffres clés

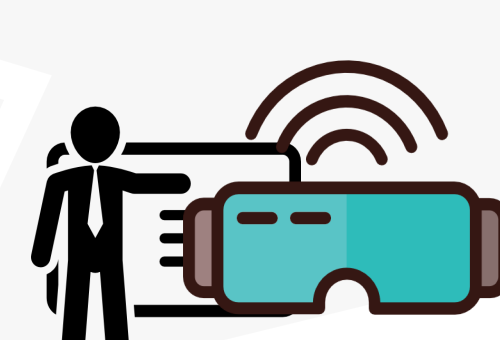
France : des dépenses multipliées par 20 en 5 ans

Répartition des dépenses du marché AR / VR :



La croissance annuelle moyenne du marché atteindra **+85%** entre 2017 et 2022

D'abord lancées auprès du grand public (gaming), les technologies de réalité virtuelle et augmentée vont rapidement se développer dans le monde professionnel

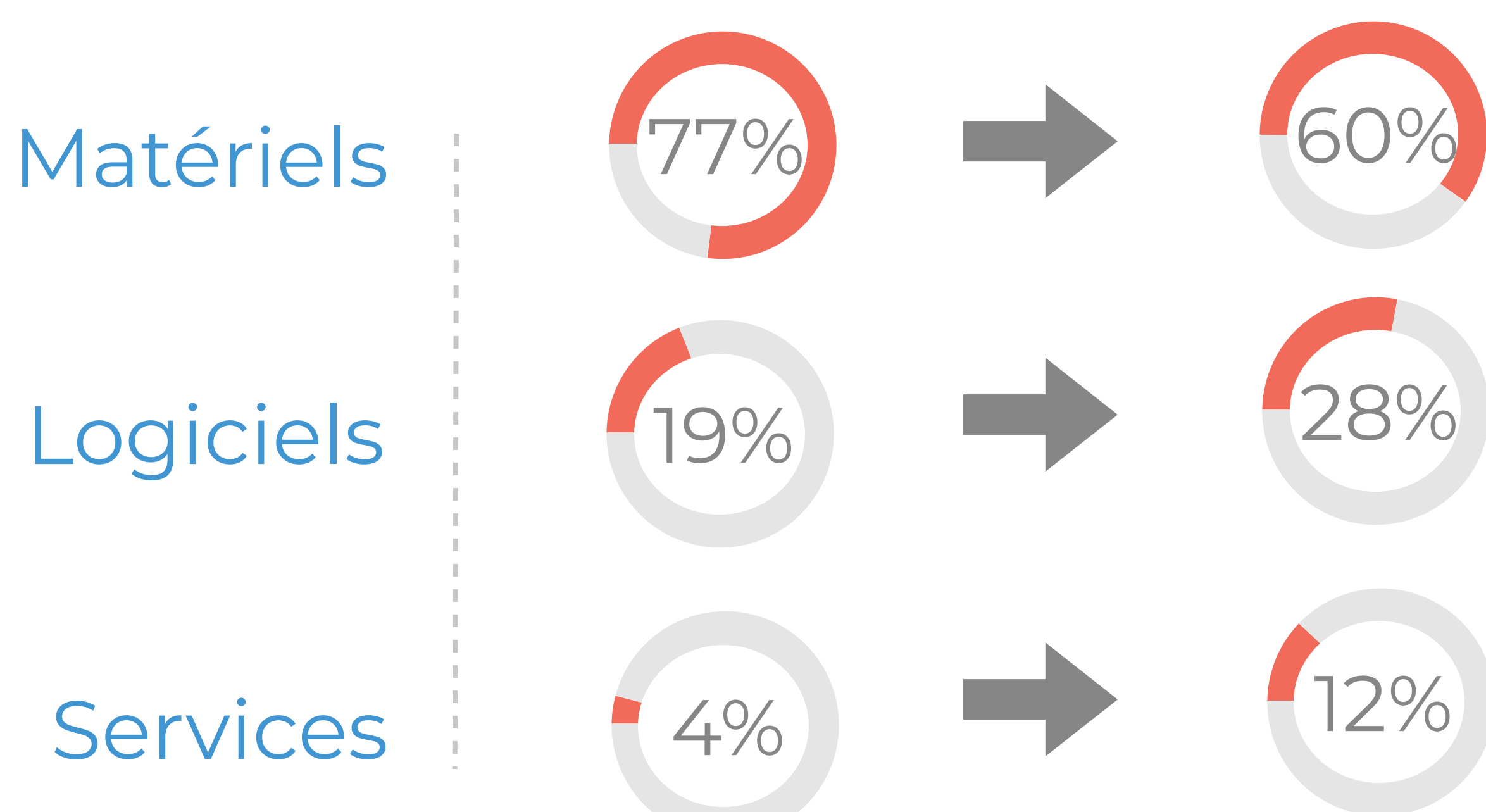


L'écosystème se développe en France

D'un marché fortement porté par les constructeurs de matériels vers un **écosystème complet mêlant créateurs de contenus, designer, éditeurs de logiciels, développeurs de solutions, intégrateurs**

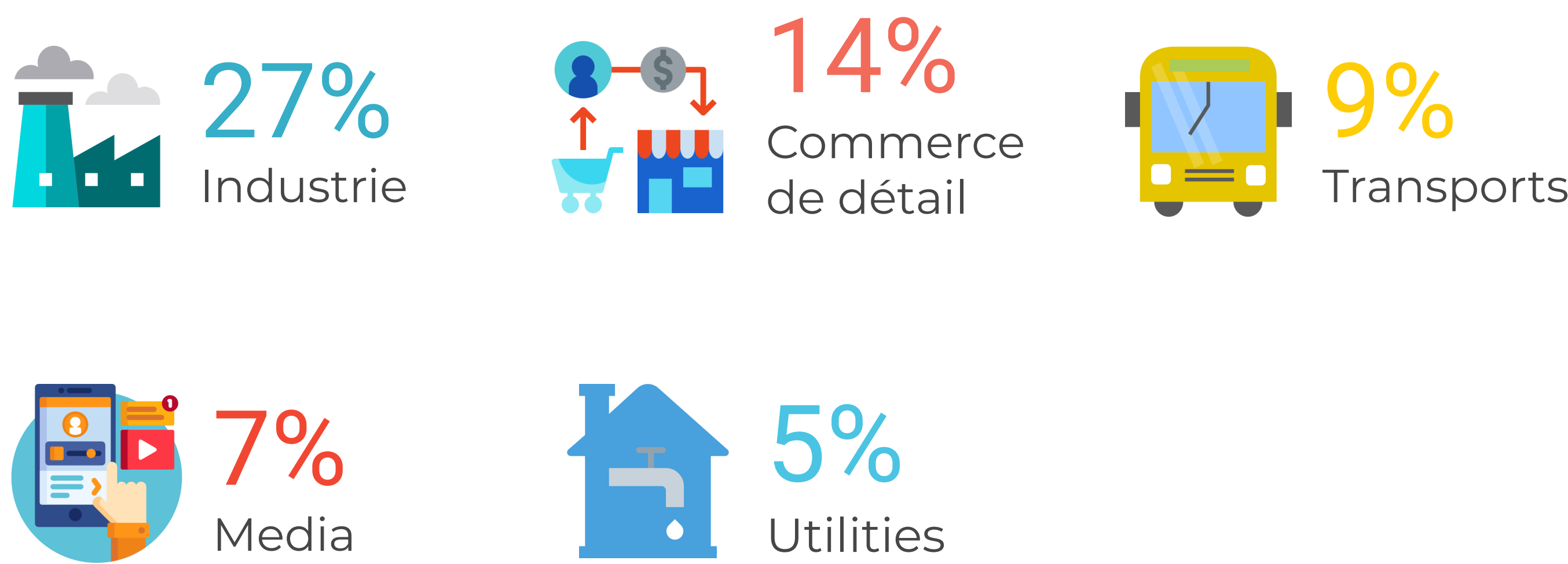
2017 >> 2022

Répartition des dépenses du marché AR / VR :

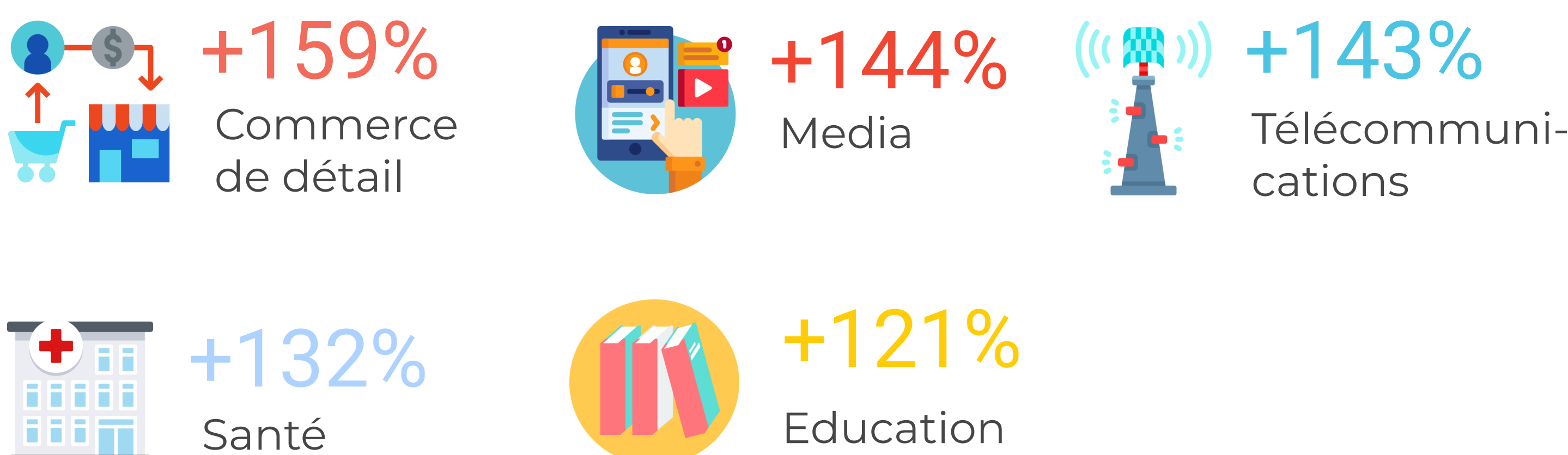


Les secteurs clés qui utiliseront la VR / AR sur la France (en dehors du grand public)

Les 5 secteurs qui utiliseront le plus l'AR/VR en 2022 (en % de la dépense annuelle en solutions d'AR/VR)

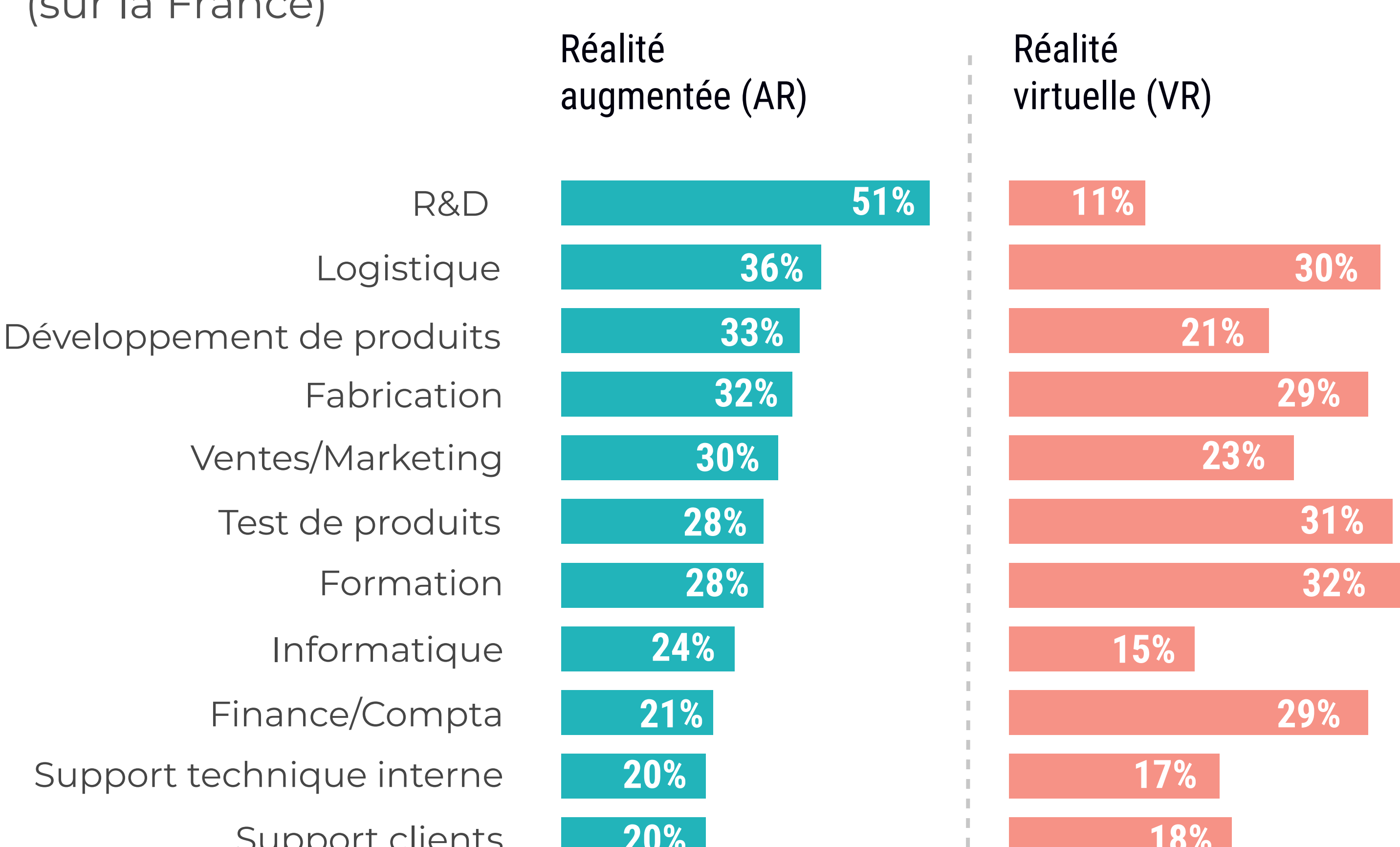


Les 5 secteurs qui vont accélérer fortement leurs dépenses AR/VR d'ici 2022 (croissance annuelle moyenne entre 2017 et 2022)



Réalité virtuelle et augmentée : les cas d'usage se dessinent dans l'entreprise

Les départements de l'entreprise qui portent les projets AR/VR (sur la France)



Devenez sponsor et accélérez vos actions marketing / communication



La conférence DSI SYMPOSIUM

« La DSI au coeur de l'économie numérique »

→ [Le 15 novembre 2018, Paris](#)

L'inscription aux conférences IDC est gratuite pour les entreprises utilisatrices de services IT, tous secteurs confondus. Cependant, les fournisseurs de solutions IT et les sociétés de services ne peuvent y participer que par le biais d'un partenariat.