

# COVID-19 和虛擬實境的未來發展

COVID-19創造了一種新常態，在 2020 KPMG 科技創新產業問卷中，有59% 科技公司的高階管理人認為，他們的商業模式將會在未來三年發生重大改變。同時，他們對於企業進行創新轉型表示樂觀，有77%的受訪者表示他們的組織正因應疫情實施轉型，並且非常有效。

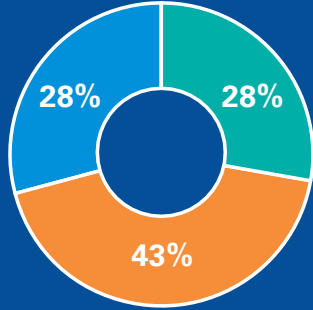
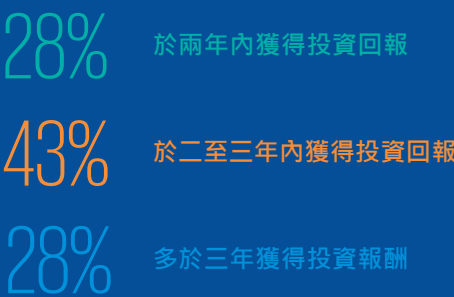
COVID-19帶來了遠端工作和客戶互動的時代。為了使這些交互更加個性化和身臨其境，人們的注意力再次轉向虛擬實境。企業應用案例包括：

- 提供需要「動手實踐」培訓的新方法，同時也減少了差旅和實踐社交距離
- 增加客戶參與度，尤其是高端零售購買和房地產
- 創建虛擬辦公室以提高員工在會議期間的參與度和生產力，並減少孤立感

以下是2020 KPMG 科技創新調查報告中，有關虛擬實境的其他主要發現。

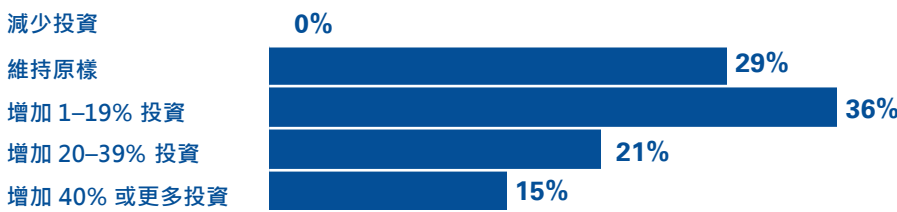


## 虛擬實境的投資預期\*



關鍵資訊：科技公司期望獲得相對快速的投資回報

## 與去年相比，虛擬實境技術的投資差異\*



關鍵資訊：科技公司相信虛擬實境的潛力，這可以透過增加投資來證明

## 採用虛擬實境技術的好處\*



增加企業營運效率

提高安全性

加速商品進入市場

提高市佔率

32%

11%

11%

11%



關鍵資訊：在差旅、培訓、活動和會議中可能節省時間、成本和規模

## 採用虛擬實境技術的挑戰\*



缺乏員工/企業文化支持

尚無業務案例

加強/提高勞動力技能的時間/成本

法規遵循

由於重要專案相互爭競而缺乏資金/資源

28%

18%

11%

11%

11%



關鍵資訊：虛擬實境仍未被大規模採用，這可能是迄今為止該技術無法提供令人滿意體驗的原因

About the research:  
The source for all data is the KPMG 2020 Technology Industry Innovation survey. It included responses from more than 800 global leaders in the technology industry across twelve countries. Some totals do not sum to 100% due to rounding and/or only a partial list of responses being shown.

\*Based on survey responses from 28 global technology company leaders who ranked virtual reality as the top technology they expect to be using to transform their business three years from now.