

世界の自動車用バーチャルリアリティの成長機会

【概要】

本調査では、自動車業界のさまざまなVRの用途およびコネクテッド車両へのVR実装の潜在的な成長の機会と課題について分析しています。調査対象地域はグローバル、調査対象期間は2020年から2030年までです。

【内容一覧】

戦略的重点

成長機会分析：自動車用 VR 市場

- 自動車業界における仮想現実：主な結果
 - 世界の VR エコシステムの概況
 - VR エコシステムの分類
 - VR テクノロジーの階層
 - 市場における現在の VR ヘッドセット製品
 - 自動車用 VR 市場：分析の範囲
 - 業界における自動車用 VR セグメンテーション
 - コネクテッドカーにおける VR の主な成長指標
 - 予測の仮定：コネクテッドカーにおける VR
 - コネクテッドカーの VR 採用の成長促進要因
 - コネクテッドカーの VR 採用の成長阻害要因
 - テレマティクス搭載のコネクテッドカー：2030 年までの予測
 - コネクテッドカーの普及における VR
 - VR を備えたコネクテッドカー：弱気のシナリオ
 - VR を備えたコネクテッドカー：可能性の高いシナリオ
 - VR を備えたコネクテッドカー：強気のシナリオ
 - 複数のシナリオによる VR の成長要因の分析
- 自動車用 VR の概況：動向分析と OEM の取り組み
- ビジネスおよび消費者向けの業界別 VR 用途
 - 自動車用 VR の促進要因：地域別影響分析
 - 自動車用 VR の課題：地域別影響分析

- 自動車メーカーが注力する主な VR 用途
 - 注力する主な自動車用 VR：欧米企業
 - 注力する主な自動車用 VR：日本と韓国
 - 注力する主な自動車用 VR：中国企業
 - 将来のコックピットエンターテインメント機能における VR
 - 車載 VR への顧客の支払い意欲
 - ケーススタディ：Audi と Holoride のコックピットテクノロジー
 - 運転シミュレーションと車両コンフィグレータ向けの VR
 - 社内トレーニングプログラム向けの VR
 - インダストリー4.0 およびデジタルショールーム向けの VR
 - 消費者向けの次世代自動車 VR ソリューション
 - 仮想現実に対する顧客の期待
 - 重要なパラメータ：満足度と重要性
 - VR / AR 自動車のユースケース：メリットと複雑さ
- 自動車業界における仮想現実の現在および今後の動向
- VR 用途における 5G の影響
 - VR 導入の主要なイネーブラーである 5G
 - 今後の自動車用 VR 製品とその影響
 - VR の自動運転車への影響
 - VR のコネクテッドモビリティへの影響
 - VR の共有モビリティへの影響
 - VR の電気自動車への影響
 - 車内体験に向けたさまざまなタイプの VR デバイス
 - 車両への VR 実装における自動車メーカーの課題
- 仮想現実関連サプライヤーのエコシステムと競合分析
- 参入企業タイプ別の VR エコシステム
 - 従来の VR バリューチェーン
 - VR エコシステムの収益モデル
 - 主要な VR ヘッドセットプロバイダーの比較
 - 自動車用 VR 車載センサーの要件
 - VR ヘッドセットのサプライヤー構成
 - 自動車用 VR の主なサプライヤーのサマリ
 - 自動車分野で活動する世界の主な VR 関連スタートアップ
- 結論と今後の展望

成長機会：自動車用 VR 市場
次のステップ