



100 % MESSBAR: VERPACKUNGEN MIT AR-TECHNOLOGIE

Die Zukunft hat begonnen: Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) wird ein glänzendes Wachstum vorausgesagt. Mit der Implementierung solch computergestützter Anwendungen in Verpackungen können Hersteller das Kundenerlebnis verbessern und gleichzeitig Käufer an sich binden.

AUGMENTED REALITY IN ZAHLEN

AKTIVIERTE AR-TOOLS AUF CA.

500 MIO.

GERÄTEN WELTWEIT IN 2019.

5,4 MIO.

AR-BRILLEN WERDEN 2020 WELTWEIT VERSENDET UND DIE NUTZER DIE MARKE VON 1 MILLIARDE ERREICHEN.



ERWARTETER UMSATZANSTIEG WELTWEIT:

61,39

MILLIARDEN US\$ IN 2023

2,39

MILLIARDEN US\$ IN 2016

55,71%

JÄHRLICHE WACHSTUMSRATE (CAGR)



INVESTITIONSVOLUMEN AR:

1,56

MILLIARDEN US\$ EINZELHANDEL

1,54

MILLIARDEN US\$ VERARBEITENDES GEWERBE

1,6

MILLIARDEN US\$ DIENSTLEISTUNGEN FÜR PRIVATPERSONEN UND VERBRAUCHER

AR-AKZEPTANZ IN DEN FÜHRENDEN LÄNDERN

82 % bewerten AR/VR positiv.

50 % der Unternehmen planen, AR/VR in den nächsten 3 Jahren als Standard zu nutzen.

40 % der Unternehmen innerhalb der nächsten 5 Jahre.



WERBUNG MIT AR-TECHNOLOGIE

779,4

MILLIONEN US\$ ERWARTETE UMSÄTZE IN 2019 WELTWEIT

2,62

MILLIARDEN US\$ ERWARTETE UMSÄTZE IN 2022 WELTWEIT



WAS SAGEN DIE KUNDEN?

22 % würden Internethkäufe dem lokalem Einzelhandel vorziehen.

63 % sind der Meinung, AR-Anwendungen verbessern das Einkaufserlebnis.

35 % würden häufiger online kaufen, wenn man die Produkte vorher virtuell testen könnte.

AR-ANWENDUNGEN IN DEUTSCHLAND

4

PLATZ

DEUTSCHE WIRTSCHAFT BEI DER NUTZUNG VON AR AN 4. STELLE HINTER CHINA, USA UND FRANKREICH.

49 % halten Produkte mit interaktiven Verpackungen für attraktiver.

69 % würden Produkte mit interaktiver Verpackung bevorzugen, die zusätzliche Informationen enthalten.

WAS INTERESSIERT DIE NUTZER?

55,3 % können sich die Nutzung von AR im Lebensmittel-Einzelhandel vorstellen.

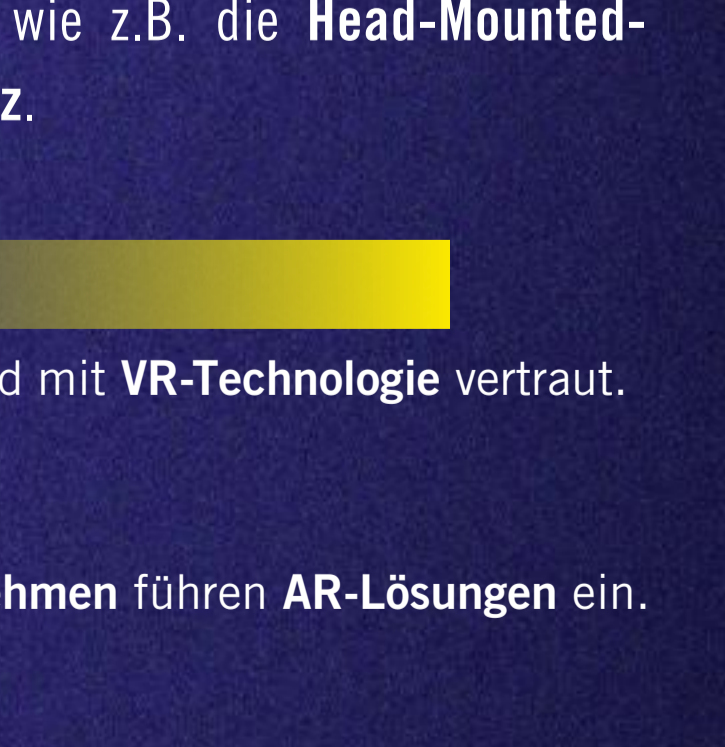


BEVORZUGTE BRANCHEN

55,3 % LEBENSMITTEL

53,8 % KLEIDUNG

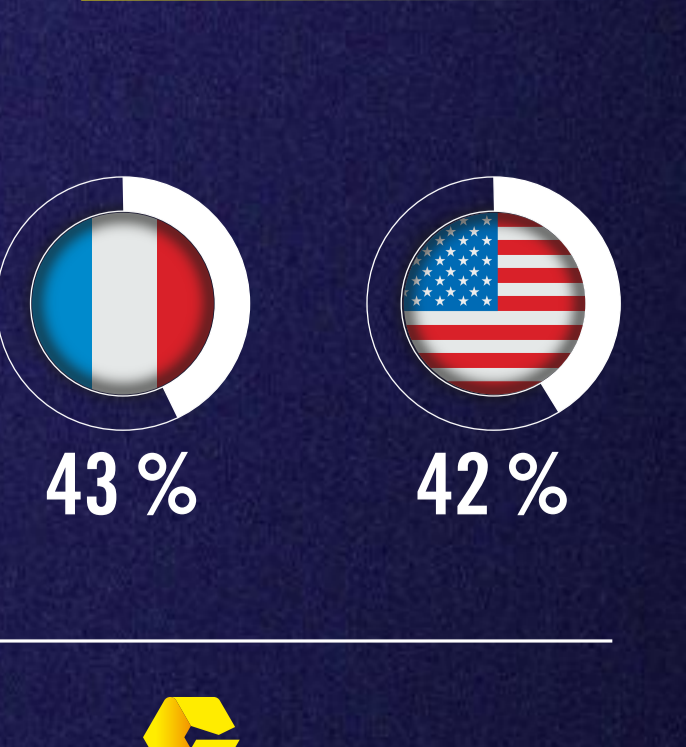
49,6 % DROGERIEN



BRILLE ODER APP?

52,2 % würden eine bis zu fünf AR-Apps installieren.

68,1 % würden während des Einkaufs eine AR-Brille tragen.



VIRTUAL REALITY (VR) IN ZAHLEN (2018)

Der Anwender tritt in einer vom Computer generierten Umgebung in Interaktion mit einer 3D-Welt. Dafür kommen spezielle „VR-Brillen“ wie z.B. die Head-Mounted-Displays (MHDs) zum Einsatz.

78 % der US-Amerikaner sind mit VR-Technologie vertraut.

38 % der deutschen Unternehmen führen AR-Lösungen ein.

28 % wollen zukünftig mit VR-Lösungen arbeiten.

IMPLEMENTIERUNG VON AR- UND VR-TECHNOLOGIE NACH LÄNDERN

ANTEIL DER UNTERNEHMEN MIT IMPLEMENTIERTEN AR-ANWENDUNGEN (MAI - JUNI 2018)

ANTEIL DER UNTERNEHMEN MIT IMPLEMENTIERTEN VR-ANWENDUNGEN (MAI - JUNI 2018)

INTERPACK.DE

PROCESSING & PACKAGING
7th - 13 MAY 2020
DÜSSELDORF