



POHYB ZACHYTÁVAJÚCE TECHNOLÓGIE A ICH VPLYV NA HERNÚ SFÉRU

OBSAH

- ❑ Ako takéto technológie fungujú
 - 1. Princípy a využitie zachytávajúcich technológií
 - 2. Technológie zachytávajúce tvár a výraz človeka
 - 3. Technológie zachytávajúce pohyb tela hráča
 - 4. Technológie na rozpoznávanie zvuku
- ❑ Aký dopad majú zachytávajúce technológie na hernú sféru
 - 1. Možnosť vytváranie hier za účelom fyzickej aktivity
 - 2. Nové možnosti v sfére virtuálnej a rozšírenej reality
 - 3. Spôsob hrania hier pre zdravotne znevýhodnených ľudí
 - 4. Ďalší podobné technológie vo vývoji
 - 5. Nový spôsob na vytváranie herných avatarov vďaka rozpoznávaniu emócií a výrazov tváre

ID	Country	Number (in mil.)	Percent
1	India	329.65	11.33%
2	USA	179.65	6.17%
3	Indonesia	129.85	4.46%
4	Brazil	116	3.99%
5	Mexico	89.7	3.08%
6	Phillippines	82.85	2.85%
7	Vietnam	70.4	2.42%
8	Thailand	50.05	1.72%
9	Egypt	44.7	1.54%
10	Bangladesh	44.7	1.54%
X	Total:	1137.55	39.09%
Total	X	2910	100.00%

Leading countries based on Facebook audience size as of July 2020

