

Spis treści

Wstęp	7
Rozdział 1	
Co to znaczy być innowacyjnym?	10
Rozdział 2	
Pomiędzy zmysłami a technologią	12
Rozdział 3	
Od emotikonów do awatarów	17
Rozdział 4	
Od gier komputerowych do wirtualnej ekonomii	24
Rozdział 5	
Co to jest metaverse?	32
Rozdział 6	
Którędy do metaverse?	50
Rozdział 7	
Co potrafi wirtualna rzeczywistość?	53
Rozdział 8	
Co potrafi rozszerzona rzeczywistość?	118
Rozdział 9	
Jak dotknąć tego, co wirtualne?	
Technologie haptyczne i hybrydowe symulatory VR	145
Rozdział 10	
Przyszłość technologii immersyjnych VR/AR	152

Rozdział 11	
Jak powstaje metaverse?	155
Rozdział 12	
Potęga wizualizacji, czyli o roli AI w tworzeniu cyfrowego świata	171
Rozdział 13	
Połączone rzeczywistości	186
Rozdział 14	
Nowe możliwości dla biznesu. Przykłady	189
Rozdział 15	
Jak zacząć?	214
Rozdział 16	
Jak przygotować własny projekt VR/AR/metaverse?	218
Rozdział 17	
Specjalizacja przyszłości. Zakończenie	228
Podziękowania	231