

2 Ιανουαρίου 2016

## **Mobile app και εικονική πραγματικότητα αλλάζουν τα δεδομένα στον χώρο εργασίας**

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)





Ριζικές αλλαγές στον κόσμο των επιχειρήσεων και στο πως αυτές αλληλεπιδρούν με τους εργαζόμενούς τους φέρνει το mobile και η αυξημένη ανάγκη για εταιρικές εφαρμογές, που αυτό δημιουργεί. Όπως εκτιμά η Garner, μέχρι το 2017, η ζήτηση για υπηρεσίες mobile app θα είναι πέντε φορές μεγαλύτερη από την ικανότητα των εσωτερικών τμημάτων IT να εργαστούν πάνω σε αυτές.

Οι εφαρμογές φέρνουν ευελιξία και αποτελεσματικότητα στον κόσμο των επιχειρήσεων, καθώς, για παράδειγμα, τα φύλλα εξόδων μπορούν να συμπληρωθούν με δύο taps μιας εφαρμογής, αντί να αφιερωθούν κάποια λεπτά σε μια περίπλοκη ιστοσελίδα.

Έκθεση της Toshiba για τις τεχνολογικές τάσεις που θα επικρατήσουν στην αγορά το 2016 υπογραμμίζει ιδιαίτερα τον ρόλο της Generation Z - άνθρωποι που έχει μεγαλώσει χρησιμοποιώντας εφαρμογές σε smartphones και αναμένουν αντίστοιχη χρήση στον χώρο του business - σε αυτές τις αλλαγές.

Όπως σημειώνεται στη σχετική έκθεση, η επιρροή της Generation Z στους τρόπους εργασίας και στην τεχνολογία που χρησιμοποιούν οι εταιρείες θα συνεχίσει να αυξάνεται. “Αυτή η γενιά αισθάνεται άνετα με όλες τις συσκευές από desktop PC, έως smartwatch. Ενώ το παραδοσιακό περιβάλλον του γραφείου δεν αναμένεται να αλλάξει σημαντικά, αναμένουμε ότι η γενιά Generation Z θα καθορίσει τα working trends στο χώρο του mobile. Αυτό συμβαίνει ήδη, καθώς βλέπουμε τα wearables να γίνονται mainstream” υπογραμμίζουν οι συντάκτες της έκθεσης.

Σύμφωνα με τις εκτιμήσεις τους, η διεύρυνση της αγοράς των wearables θα οδηγήσει στη δημιουργία περισσότερων εταιρικών εφαρμογών, καθώς οι υπάλληλοι θα αρχίσουν να χρησιμοποιούν για επαγγελματική χρήση συσκευές, όπως τα smartwatches.

### **Κερδίζουν έδαφος τα wearables**

Αρχικά μπορεί να χρησιμοποιούνται για την ανάγνωση emails σε meetings, ωστόσο υπάρχουν προοπτικές δυναμικής ανάπτυξης για τα wearables. Για παράδειγμα τα “έξυπνα” γυαλιά μπορούν να μεταφέρουν σημαντικές πληροφορίες στους εργαζόμενους μέσα από τους φακούς, επιτρέποντάς τους να έχουν ελεύθερα τα χέρια τους κατά την εκτέλεση εργασιών. “Η υποστήριξη της ενσωμάτωσης νέων συσκευών στο επαγγελματικό περιβάλλον, τόσο από πλευράς hardware όσο και εφαρμογών είναι ένας πολύ σημαντικός στόχος για εμάς καθώς τα wearables κερδίζουν έδαφος” αναφέρει η έκθεση.

Εκτιμά δε ότι σύντομα θα βλέπουμε τα στελέχη να διαβάζουν ένα email κατά τη διάρκεια ενός meeting από το smartwatch τους. Πολύ σύντομα θα τους δούμε να μεταφέρουν σημαντικές πληροφορίες σε συναδέλφους hands free - ενώ κάνουν άλλες εργασίες - χάρις τα έξυπνα γυαλιά. Ωστόσο, παράλληλα με τα πλεονεκτήματα θα έλθει και η πρόκληση της ασφάλειας με τόσες νέες συσκευές.

Σύμφωνα με την Toshiba, στο εταιρικό περιβάλλον, υπάρχουν συγκεκριμένοι κλάδοι που θα ευνοηθούν από την καινοτομία των wearables το 2016 με κυριότερο αυτόν της υγείας. Για παράδειγμα, οι γιατροί μπορούν να παρακολουθούν σε πραγματικό χρόνο την υγεία μιας εγκύου κατά τη διάρκεια της μέρας χωρίς να χρειάζεται να έλθει στο νοσοκομείο με τη χρήση wearables που εντοπίζουν και

στέλνουν δεδομένα για σημαντικές ενδείξεις.

## **Εικονική Πραγματικότητα**

Ένα άλλο αναδυόμενο trend, που βλέπει η Tohshiba είναι η Εικονική Πραγματικότητα (VR). “Ενώ η χρήση της για εταιρικούς σκοπούς βρίσκεται ακόμη στα σπάργανα, σίγουρα θα μας απασχολήσει στο μέλλον. Η δύναμή της ως εκπαιδευτικό εργαλείο μπορεί να έχει εφαρμογή σε πολλούς τομείς όπως η υγεία, ωστόσο στο μέλλον αναμένεται να απασχολήσει και την παραδοσιακή εταιρική χρήση” αναφέρει η εταιρεία. Σημειώνει δε ότι τα εικονικά meetings, για παράδειγμα, δεν θα καθιστούν απαραίτητη την παρουσία των ανθρώπων στο γραφείο, ενώ θα διατηρούν τον παραδοσιακό χαρακτήρα τους συνδυάζοντας το παλιό με το νέο.

**Πηγή:** [sepe.gr](http://sepe.gr)