

### [Akceptuję](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)  
[Kontakt](#)



**[Laboratoria](#)**  
**[.net](#)**  
**[Innowacje](#)**  
**[Nauka](#)**  
**[Technologie](#)**

[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się



- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Nowe technologie](#)

## Megatrendy rozwoju technologii w 2016 r.



**Znacznie tańsze modele elektrycznych samochodów Tesli i Chevroleta, premiera Oculus Rift oraz podobnych urządzeń Sony i HTC oraz popularyzacja urządzeń-hybryd dzięki potencjałowi Windows 10 - zwiastunami technologicznych megatrendów 2016 r. według Tech Insidera.**

2016 r. ma być rokiem technologii ubieralnych. Dave Smith z Tech Insidera twierdzi, że sukces Apple Watch dostarczy impulsu do rozwoju całej branży. Według szacunków International Data Corporation rynek wearables zanotował w 2015 r. wzrost na poziomie 197 proc. W przyszłym roku Apple pokaże prawdopodobnie kolejny model Watch, zaś pozostali giganci rynku elektroniki - m.in. ASUS, Huawei, LG, Motorola i Sony - zaprezentują nowe generacje urządzeń z systemem Android Wear. Segment akcesoriów fitness dzięki produktom takich firm jak Fitbit i Garmin, będzie przeżywał dalszy wzrost.

W przyszłym roku na rynek trafią trzy produkty, które mają zrewolucjonizować technologię rzeczywistości rozszerzonej. Oculus Rift, rozwijany od 2012 r., trafi do sklepów w pierwszym kwartale roku. Pierwsza generacja hełmu wymaga podłączenia do wydajnego komputera. Produkt w początkowym okresie wspierać będzie jedynie środowisko Windows. Firma oświadczyła, że w pierwszej kolejności skupia się na największej grupie odbiorców, jednak nie wyklucza opracowania wersji na Linuxa i OS X. W 2016 r. do sprzedaży trafi także hełm HTC Vive oraz zestaw rzeczywistości wirtualnej Sony, który ma współpracować z konsolą PS 4. Smith przekonuje, że większa dostępność konsumenckiego sprzętu VR (ang. virtual reality) i AR (ang. augmented reality) ma wpłynąć na zwiększenie zainteresowania konsumentów tą technologią.

W 2016 r. nastąpi dalszy rozwój branży elektrycznych samochodów. Elon Musk poinformował, że Tesla pokaże w marcu swój pierwszy model samochodu adresowany do mniej zamożnych klientów. Tesla Model 3 ma kosztować 35 tys. dol. Samochód będzie dostępny w wersji sedan i crossover. General Motors zapowiada uruchomienie produkcji stosunkowo taniego elektrycznego samochodu w 2016 r. Chevrolet Bolt EV ma kosztować 30 tys. dol.

Firma Muska będzie także kontynuować budowę gigafabryki baterii w Nevadzie. Zakład ma być w całości zasilany energią odnawialną, zaś duża część surowców będzie pochodzić z recyklingu. Musk deklaruje, że fabryka umożliwi produkcję 500 tys. samochodów rocznie już w 2020 r.

W przyszłym roku rynek urządzeń mobilnych, ale przede wszystkim klasycznych laptopów

i komputerów, przejdzie ewolucję. Windows 10, który pierwszy raz w dziejach wspierać będzie zaawansowaną synchronizację danych między aplikacjami mobilnymi i biurkowymi, umożliwi zaprojektowanie oraz wprowadzenie na rynek urządzeń-hybryd. Produkty takie jak Surface Pro 4 stanowią zapowiedź tego trendu. Agencja Gartner prognozuje, że Windows 10 będzie najbardziej popularnym systemem operacyjnym w historii. Do smartfonów, tabletów i komputerów pracujących pod kontrolą najnowszego systemu Microsoftu dołączyły ostatnio telewizor oraz konsola Xbox One.

Konkurencja Microsoftu jeszcze w 2015 r. wprowadziła na rynek eksperymentalne produkty, które najlepiej określić jako hybrydy, trudno bowiem jednoznacznie zakwalifikować je jako tablety czy notebooki. Mowa tu przede wszystkim o iPadzie Pro (Apple) i tablecie Pixel C (Google). Eksperti wyjaśniają, że za tak duże zmiany na rynku urządzeń komputerowych odpowiadają inne trendy rozwoju technologii - m.in. ultraszybkie połączenia sieciowe oraz rozwój chmur obliczeniowych. Dzięki temu dowolne urządzenie staje się jedynie terminalem wymieniającym dane z innymi gadżetami za pomocą centralnych serwerów.

Źródło: [www.pap.pl](http://www.pap.pl)

<https://laboratoria.net/technologie/24691.html>

**Informacje dnia:** [Gwałtowne przerwanie gry komputerowej w złości to ważny sygnał Uniwersytet Wrocławski, PAP i Fundacja PAP podpisały umowę 10 polskich zespołów w zawodach Shell Eco-marathon Poland 2026](#) [Prawie 1,2 mld ludzi na świecie cierpi na zaburzenia psychiczne](#) [AGH uruchomiła laboratorium UE Katowice i Śląski Uniwersytet Medyczny uruchamiają nowe kierunki](#) [Gwałtowne przerwanie gry komputerowej w złości to ważny sygnał Uniwersytet Wrocławski, PAP i Fundacja PAP podpisały umowę 10 polskich zespołów w zawodach Shell Eco-marathon Poland 2026](#) [Prawie 1,2 mld ludzi na świecie cierpi na zaburzenia psychiczne](#) [AGH uruchomiła laboratorium UE Katowice i Śląski Uniwersytet Medyczny uruchamiają nowe kierunki](#) [Gwałtowne przerwanie gry komputerowej w złości to ważny sygnał Uniwersytet Wrocławski, PAP i Fundacja PAP podpisały umowę 10 polskich zespołów w zawodach Shell Eco-marathon Poland 2026](#) [Prawie 1,2 mld ludzi na świecie cierpi na zaburzenia psychiczne](#) [AGH uruchomiła laboratorium UE Katowice i Śląski Uniwersytet Medyczny uruchamiają nowe kierunki](#)

**Partnerzy**