เปิดคำทำนาย.. 10 อันดับเทคโนโลยีแห่งปี 2016

เปิดคำทำนาย.. 10 อันดับเทคโนโลยีแห่งปี 2016

ที่มา: www.juniperresearch.com.
แปลไทย: WhiteSpace Cloud

เมื่อปีที่ผ่านมา กลุ่มอุตสาหกรรมเทคโนโลยีต่างๆ ก็ยังคงมีวิวัฒนาการที่ก้าวไปอย่างรวดเร็ว มีการใช้อุปกรณ์ใหม่ๆ ในรูปแบบใหม่ มีรูปลักษณ์ที่เปลี่ยนไปและยังมีการออกแบบบริการใหม่ให้เชื่อมต่อกันเพื่อสร้างโลกที่ฉลาดขึ้น ขณะเดียวกันอุปกรณ์ใหม่นี้ก็มีสิ่งท้าทายที่ต้องคำนึงถึง เช่น การยอมรับของผู้บริโภคและความปลอดภัยข้อมูลของผู้บริโภค
ในการทำนายแนวโน้มนี้ จูนิเปอร์รีเสริชได้ทำการประเมินว่าเทคโนโลยีอะไรที่เชื่อกันว่าจะได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในปีหน้าที่จะถึงและจะได้รับแรงผลักดันจากผู้ผลิตและจากผู้บริโภคเอง

1. 2016 ปีที่จะพลิกผันเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR)

จูนิเปอร์ได้เจาะจงให้ปี 2016 เป็นจุดพลิกผันของอุปกรณ์เสมือนจริง (virtual reality) ในแง่การวางตลาดและการยอมรับจากผู้บริโภค คาดว่าผู้ผลิตชั้นนำ เช่น Oculus, Sony และ HTC จะวางตลาดอุปกรณ์เสมือนจริงที่เลิศล้ำในปีหน้า ในช่วงที่ผ่านมาผู้ผลิตได้แสดงถึงความตั้งใจและมีการลงทุนเพิ่มเติมซึ่งช่วยให้อุตสาหกรรมนี้มีความคึกคัก ดังนั้นเมื่อยี่ห้อยักษ์ใหญ่แข่งขันกันออกตัวสินค้าก็จะเป็นโอกาสให้ตลาดมีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว
ด้วยเหตุนี้ จูนิเปอร์คาดว่าจะมีการใช้งานอุปกรณ์เสมือนจริงอย่างมากในช่วง 5 ปีข้างหน้า เพราะผู้บริโภคเองได้รับประโยชน์จากการปรับปรุงเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ดีขึ้น แอพพลิเคชั่นที่มีมากมายรวมทั้งราคาที่ถูกลง คาดกันว่าจากนี้ไปเทคโนโลยีนี้จะพลิกโฉมอุตสาหกรรมบันเทิง รวมถึง เกม และภาพยนต์ภายในอีกไม่กี่ปี ขณะเดียวกันเทคโนโลยีนี้ก็จะขยายตัวเข้าสู่ตลาดอื่นๆ เช่น โรงงานอุตสาหกรรม และ บริการสุขภาพ

2. หุ่นยนต์ในบ้านจะเป็นจริง

ในปี 2016 จะมีหุ่นยนต์ในบ้านหลากหลายรุ่นให้เลือกซื้อหา หุ่นยนต์ที่เป็นรุ่นบุกเบิกคือ Pepper ซึ่งเริ่มขายในญี่ปุ่นเป็นแห่งแรกในเดือนมิถุนายน และขายหมด 1,000 ตัวแรกได้ภายใน 1 นาที จากนั้นมา Softbank จะขายในเดือนต่อๆ ไปเดือนละ 1,000 ตัว โดยกำหนดราคาประมาณตัวละ 1,600 เหรียญสหรัฐ และในญี่ปุ่นก็ยังมีหุ่นยนต์รุ่นอื่นๆ อีก เช่น NTT วางจำหน่าย Sota ในช่วงท้ายของปี 2015
Buddy เป็นหุ่นยนต์เครือข่ายสังคมตัวแรกที่สามารถเชื่อมต่อ คุ้มครอง และ มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัว ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยบริษัท Blue Frog Robotics จากฝรั่งเศส หุ่นยนต์ Buddy สามารถจดจำและติดตามใบหน้า

รวมถึงสิ่งของต่างๆ ได้ จะเริ่มวางจำหน่ายในเดือนกรกฎาคม 2016 ในราคาตัวละ 649 เหรียญสหรัฐ หุ่นยนต์คล้ายมนุษย์ Jibo (คาดว่าจะตั้งราคาขายปลีกตัวละ 650 เหรียญสหรัฐ) ซึ่งมีกำหนดออกสู่ตลาดในปีเดียวกัน

3. อุปกรณ์สวมใส่สำหรับที่ทำงาน

ถึงแม้ว่าผู้บริโภคยังไม่ค่อยตอบรับกับเทคโนโลยีอุปกรณ์สวมใส่เท่าไรนัก ถ้าไม่ใช่อุปกรณ์สำหรับออกกำลังกาย แต่องค์กรขนาดใหญ่กลับนำอุปกรณ์สวมใส่ไปใช้กันอย่างกว้างขวาง คาดว่าในปี 2016 จะมีแว่นตาอัจฉริยะ นาฬิกาอัจฉริยะและอุปกรณ์ตรวจจับการเคลื่อนไหว มาใช้ในอุตสาหกรรมและหน่วยงานราชการต่างๆ

อันเป็นผลสืบเนื่องจากความสำเร็จของโครงการนำร่องของปีนี้หรือของปีก่อนหน้านี้ในกลุ่มลอจิสติกส์ งานภาคสนาม เจ้าพนักงาน และ งานบริการลูกค้า ผลลัพธ์จากโครงการนำร่องแสดงให้เห็นว่าหากได้นำอุปกรณ์สวมใส่มาใช้งานอย่างเหมาะสมก็จะทำให้เกิดประสิทธิผลเพิ่มขึ้นกว่า 30% แม้ว่าจะมีความเป็นไปได้สูงที่จะมีปฏิกิริยาทางลบบางส่วนจากการใช้งานอุปกรณ์สวมใส่เมื่อต้องปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับลูกค้าเพราะลูกค้าจะทราบว่าอุปกรณ์มีความสามารถในการเก็บบันทึกข้อมูล

4. การแข่งขันของ 5G กำลังเริ่มขึ้น

ถึงแม้ว่าขณะนี้ยังไม่ได้มีการกำหนดมาตรฐานของเทคโนโลยี 5G อย่างเป็นทางการ แต่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต่างๆ ก็ได้ดำเนินการทดสอบไประดับหนึ่งแล้ว เช่น KPN, Ericsson, Huawei และ สถาบันวิจัย TNO กำลังวางแผนที่จะทดสอบเครือข่าย 5G ในกรุงโตเกียว ทีม ZTE ก็ร่วมกับ KT คู่ค้าที่เป็นผู้ให้บริการในเกาหลีใต้ในการเปิดตัวระบบ 5G สำหรับทดลองใช้ในกรุงโซล ส่วน Verizon Wireless จะลงพื้นที่ทดสอบ 5G ในปีหน้าและได้ตั้งเป้าหมายอันสูงส่งว่าจะเปิดให้บริการจริงในปี 2017 ด้าน Intel และ Nokia (และรายอื่นๆ) ก็กำลังร่วมกันกำหนดคุณลักษณะทางเทคนิคของระบบ 5G คาดกันว่าผู้ให้บริการที่เป็นระดับ Tier 1 จะเร่งวางแผนเทคโนโลยีนี้กันยกใหญ่

5. อุปกรณ์หลายหลากแพลตฟอร์มหนึ่งเดียว

วินโดวส์ 10 ได้กรุยทางให้มีการรวมระบบของอุปกรณ์ไมโครซอฟต์ต่างๆ เช่น พีซีคอนโซล และอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพราะไมโครซอฟต์เปิดให้มีการอัพเดทอุปกรณ์ Xbox One ให้เป็นวินโดวส์ 10 ในเดือนพฤศจิกายน 2015 ซึ่งผู้ใช้งานจะสามารถสตรีมเกมไปเล่นบนอุปกรณ์ที่เป็นวินโดวส์ 10 เครื่องอื่นๆ ในระบบเครือข่ายเดียวกัน ส่วนแอปเปิลก็ตอบโต้ด้วยการออกแอพพลิเคชั่น iOS สำหรับเครื่องแอปเปิลทีวี ซึ่งผู้ใช้งานไม่เพียงแต่ใช้แอพพลิเคชั่นได้บนแอปเปิลทีวีเท่านั้น แต่ยังสามารถใช้แอพพลิชันนี้บนอุปกรณ์ iOS เครื่องอื่นๆ ด้วย ทำนองเดียวกับที่เกมประเภทที่เล่นกันหลายคนอื่นๆ ที่ควบคุมผ่านเครื่องไอโฟน
ในปี 2016 มีความเป็นไปได้มากว่าจะมีแนวโน้มที่จะเกิดการรวมระบบข้ามแพลตฟอร์มเร็วขึ้นซึ่งสะท้อนว่าผู้บริโภคมีความประสงค์ให้แอพพลิเคชั่นสามารถทำงานบนหลากหลายหน้าจอได้ทุกที่และทุกเวลา

6. สถาบันการเงินนำเทคโนโลยี Blockchain มาใช้

ในขณะที่ BitCoin กำลังประสบกับความยุ่งยากในการสนองตอบต่อความต้องการที่มีอยู่อย่างมหาศาล แต่เทคโนโลยี Blockchain ที่ BitCoin ใช้กำลังได้รับความสนใจอย่างมากและถูกพิจารณาให้เป็นอีกทางเลือกจากภาคส่วนหลักของสถาบันการเงินซึ่งในที่นี่คือภาคการธนาคาร ตัวอย่างเช่น ธนาคาร UBS และ ธนาคาร Deutsche กำลังหารูปแบบธุรกิจที่ธนาคารจะเป็น "ผู้พิทักษ์กุญแจรหัส" และใช้เทคโนโลยีนี้ในการสร้างมาตรฐานร่วมกันในการค้าหลักทรัพย์

7. เราเข้าสู่ยุคของเกมคอนโซลแบบไฮบริดและคลาวด์

ว่ากันว่านินเทนโดจะปล่อยคอนโซล NX ในปีหน้า ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่คาดว่าจะเป็นแบบไฮบริด เครื่องพกพาได้ อาจจะเคลื่อนย้ายเกมได้ และเป็นเครื่องเกมคอนโซลที่ใช้เล่นในบ้านควบคู่กันไปด้วย โดยทั่วไปวิธีการนี้จะอาศัยการทำงานที่ค่อนข้างหนักบน cloud infrastructure ช่วยให้อุปกรณ์แบบเคลื่อนที่นี้สามารถลดต้นทุนและลดภาระของแบตเตอรีลง เป็นที่ทราบกันดีว่านวัตกรรมต่างๆ ของนินเทนโด (การตรวจจับการเคลื่อนไหว การเล่นบนทีวี และอื่นๆ) มักจะมีคู่แข่งขันนำไปใช้ตามอยู่เสมอๆอีกด้านหนึ่งโซนีและไมโครซอฟต์ต่างก็มี cloud infrastructure เรียบร้อยแล้ว

8. eSports กีฬาใหม่ที่จะสร้างรายได้

ปัจจุบันมีผู้สนใจต่อกีฬา eSports เพิ่มขึ้นอย่างน่าอัศจรรย์ ซึ่งผู้ชมสามารถชมรายการการแข่งขันสดๆ จากการสตรีมมิ่ง มีการแข่งขันหลายรายการที่แจกเงินรางวัลที่มีมูลค่ารวมหลายล้านเหรียญสหรัฐ ปัจจุบันนี้มีผู้ชมออนไลน์กันหลายสิบล้านคน (ในปี 2015 มีการแข่งขัน Gfinity Championships ที่กรุงลอนดอนมีผู้ชมสูงถึง 30 ล้านคนทั่วโลก) ผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่ายก็กำลังคิดค้นรูปแบบสตรีมมิ่งแบบพรีเมี่ยมขึ้นซึ่งคาดว่ารูปแบบใหม่นี้จะมีขึ้นในปี 2016

9. รูปแบบความปลอดภัยใหม่จะปรากฏขึ้น

เนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่างนับตั้งแต่อุปกรณ์สื่อสารในธุรกิจจนถึงเครื่องใช้ไฟฟ้าในบ้านได้กลายเป็นอุปกรณ์ดิจิตัลไปอย่างรวดเร็ว การเข้ารหัสและการทำให้ข้อมูลปลอดภัยจึงกลายเป็นสิ่งสำคัญ อย่างไรก็ตามเมื่อการเขียนโปรแกรมมีความสลับซับซ้อนมากก็หมายความว่าการเข้ารหัสและมาตรการความปลอดภัยแบบเดิมๆ อาจไม่เพียงพออีกต่อไป คาดว่าธุรกิจและผู้บริโภคต้องการความปลอดภัยที่ครอบคลุมหลายมิติ ในปี 2016 จะเริ่มมีการพัฒนาซอฟต์แวร์ความปลอดภัยที่อาศัยการตรวจสอบกิจกรรมต่างๆ บนเครือข่ายเพื่อหาสิ่งผิดปกติ แทนที่จะใช้วิธีการเดิมๆ ที่ตรวจหาภายในโปรแกรมว่ามีโค้ดที่ผิดปกติอยู่หรือไม่

10. Crowdfunding จะจุดระเบิดการเติบโตของ Start-Up

บริษัท venture capital ที่มีรูปแบบเดิมๆ ในการมอบทุนตั้งต้นให้แก่ ธุรกิจ Start-up ในอุตสาหกรรมเทคโนโลยี

กำลังถูกขัดจังหวะจากความนิยมการระดมทุนผ่าน crowdfunding ที่บุคคลทั่วๆ ไปก็สามารถลงทุนได้โดยให้เงินเพียงเล็กน้อยกับโครงการต่างๆ ซึ่งโครงการอาจมีวัตถุประสงค์เพื่อการกุศล เพื่อท้องถิ่นหรือ เป็นธุรกิจก็ได้ มีรายงานว่ามูลค่ารวมของ crowdfunding ในปี 2014 สูงถึง 1 หมื่น 6 พันล้านเหรียญสหรัฐ และคาดว่าจะเติบโตขึ้นอีกเท่าตัวในปีนี้ เราแนะนำให้เริ่มมองหา crowdfunding ใหม่ๆ สำหรับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีโดยเฉพาะที่จะจัดตั้งขึ้นในปี 2016 ซึ่งจะให้ข้อเสนอเป็นเงินลงทุนในหุ้นของบริษัทหรืออาจให้เป็นผลตอบแทนรูปแบบอื่นๆ