

手机行业前6强均完成布局

5G时代智能手表迎来新风口

“金九银十”的季节,未像往年一样迎来大规模的手机发布,反而是智能手表一骑绝尘,新品迭出。近日,包括苹果、vivo、荣耀、华米等品牌都推出了自家的智能手表新品,并不约而同地与健康概念挂钩。

5G到来不仅仅在改变着智能手机,智能手表也被重新“激活”。上周,vivo首款智能手表vivo WATCH正式对外官宣发布。至此,国产华为、小米、OPPO、vivo四强,加上三星、苹果这两大国际巨头,都已完成了在智能手表产品上的布局。一切迹象表明,智能手表已经站上风口,IoT入口之争将更趋激烈。

■新快报记者 陈学东



“5G+8K”赋能 讲好广东故事

新快报讯 9月29日,广东南方新媒体公司与四开花园网络科技有限公司宣布达成战略合作协议,双方将围绕5G+4K/8K在内容供给、产品创新、便捷传输、服务方式等方面开展深度合作,其中包括将通过超高清技术,打造美食界和音乐界的热门IP,讲好广东故事,探索5G+4K/8K赋能千行百业的蓝本。

据悉,此次合作,以美食人文旅行纪录片《粤喜之味》为切入点,在5G+4K/8K的加持下,通过美食这一媒介讲述广东故事,还将基于5G网络开展现场直播、主播带货,实现大小屏之间的联动,被认为是“助力提振内需、带动消费”的一大举措。此外,合作双方将植根于生活、立足群众需求,把新媒体的特性及5G+4K/8K技术延展到日常生活的基本面,并通过超高清内容创作生产与日常生活的融合,探索更多衣食住行娱等领域的应用,构建“5G+4K/8K大生活圈”。

(郑志辉)

智能手表销量逆势上扬

数据显示,在上半年手机市场大幅下滑的同时,智能手表所属的可穿戴市场迎来爆发,这与今年的新冠病毒肺炎疫情脱不开关系。市场调查机构IDC公布的数据显示,2020年上半年,在疫情的冲击下,全球智能手表总出货量仍同比增长20%,总出货量接近4200万块,巨大的市场前景,也成为国内外智能穿戴厂商的必争之地。

IDC中国研究经理潘雪菲分析道,后疫情时代下,运动、健康和医疗成为可穿戴设备在移动场景功能的重要拓展方向。在硬件功能拓展的基础上,围绕运动、健康和医疗板块的服务拓展不仅能够提升硬件功能的附加值和专业度,更能够从软件应用层面拉动市场增长。

5G时代,庞大的换机市场可以扭转目前智能手机市场的颓势,但要赢得智能手机的下半场竞争,IoT似乎就成为手机厂商必须要做的“副业”。国内的手机

厂商,如小米、华为、OV等,都推出了各自的IoT战略以及各自的智能家居产品。随着2020年5G网络大规模商用,IoT第二赛道也将开启。

5G时代智能手表三大变化

2014年智能手表开始面世。先是谷歌推出了操作系统Android Wear,随后三星、LG、Moto等大厂陆续推出智能手表,而随着苹果Apple Watch的面世,让智能手表产品迎来一波小高潮。

但人们对智能手表热情并没有持续太久,智能手表市场迎来寒冬。究其原因,当时的智能手表实用性并不高,本身能够提供的智能应用少之又少,功能局限在消息提醒或者是记步工具。

进入5G时代之后,智能手表的意义已经发生改变。首先是智能化,现在的智能手表可以说是小型手机,支持独立通话,放音乐,下载APP。其次是智能手表的健康管理功能,支持多种运动模式,还

可以查看心率变化、运动轨迹、热量消耗等信息。另外,智能手表支持心律不齐/早搏/房颤筛查,还可以准确识别深睡、浅睡、快速眼动和清醒,给出睡眠质量评估和改善建议。还有就是智能手表与手机的联动性,智能手表有手机无法实现的功能,如监测睡眠、心率、运动场景,能与手机产生很好的互补性和互动性。

“真正的延展就是能把终端的应用产品合二为一,现在出门携带手机其实也很麻烦,而手表最大的优点就是携带方便,另外还可以考虑打通与智能家居的连接,支付、乘车、用身份证这些功能,都是可以应用的。”产业观察家洪仕斌说。

据调研机构IDC预测,今年手表出货量为9500万台,预计五年复合年增长率为11.4%。全球可穿戴设备的五年复合增长率(CAGR)预计为9.4%,2024年的出货量将达到5.268亿台。通过这些数据可以看出,可穿戴市场现在是高速增长的市场,未来发展前景非常好。

决战将启!《第五人格》IVL职业联赛夏季赛总决赛10月2日开幕

新快报讯 历经三个月的激烈对决,10月2日,2020《第五人格》职业联赛(简称IVL)夏季赛总决赛即将正式揭幕。

该赛事是在广州市委宣传部、广州市网信办、广州市工业和信息化局、广州市体育局指导下,由网易游戏第五人格、广州天河区委宣传部和天河区文化广电旅游体育局联合主办的中国大陆地区最高级别的《第五人格》职业比赛,旨在完善电竞产业生态,实现电竞赛事和游戏良性循环的同时,也带动一批俱乐部、电竞赛事执行公司、电竞直播平台、电竞设备制造商、电竞教育公司落户广州,助力广州建设“全国电竞产业中心”,更通过线上和线下的赛事,为经济发展带来新活力。

巅峰追逐赛事,启幕狂欢盛宴

《第五人格》是网易首款1V4非对称对抗竞技手游,自上线以来,凭借烧脑的剧情推演、丰富的娱乐玩法、刺激的追逐体验和独特的画面风格在全球获得了超2亿的用户数,还多次登上微博和推特热搜,始终保持着很高的关注度和讨论度。

作为对抗类游戏,《第五人格》有着较强的竞技性和观赏性,电竞属性突出。



再加上用户群体中26岁以下年轻人占比超过90%,他们对电竞有着浓厚的兴趣和热情。正因上述原因,《第五人格》成为了网易游戏布局电竞产业的重要战略支点。IVL作为《第五人格》在中国大陆地区最高级别的职业比赛,于6月25日开赛。

由于疫情原因,IVL夏季常规赛阶段的比赛均为空场比赛,观众们仅能通过各大直播平台观战,虽然精彩不减,但终究不够完美。而在总决赛阶段,IVL将在继续联合各大平台进行全程直播的同时,在线下为观众们带去最佳的观赛体验。去往线下比赛现场的观众们将在广州天河体育馆,近距离感受现场的竞技氛围。相信参赛战队也将在现场观众的热情声援下,展现出更好的状态,让赛事的精彩程度再上一个台阶,为IVL首个冠军争夺战画上完美的句号。

战队集结完毕,决赛即将开启

在IVL夏季赛常规赛阶段,共有十支战队登场亮相,在18轮主客场双循环的激烈较量后,ZQ、MRC、DOU5、GG、Weibo与Wolves六支战队成功突出重围,挺进总决赛,获得了角逐桂冠的宝贵机会。

总结赛阶段,所有比赛均为五局三胜制,常规赛排名第五的Weibo战队和Wolves战队则为单败淘汰,一旦落败,就将挥别IVL赛场。而常规赛排名前四的ZQ、MRC、DOU5和GG虽为双败淘汰,但失败后想再逆袭,就要比直接晋级者多打两轮比赛,在体能和精神上处于相对劣势。因



此,各大战队从总决赛一开始就必是全力以赴,每一场比赛都将是短兵相接的激烈对决,观众们也将全程享受到高水平的精彩竞技。

生态日趋完善,构建良性循环

上线2年多以来,《第五人格》在不断丰富游戏内容、改善用户体验的同时,也一直在致力于电竞赛事体系的构建。其先后成功举办了跨平台精英赛、IVC精英赛、城市赛等电竞赛事,并连续举办了三届COA全球总决赛,在积累了丰富的办赛经验的同时,也培育了游戏用户的观赛习惯,电竞赛事体系初步架构完成。

但随着赛事规模的不断扩大,赛事奖金的不断增长,原本单纯凭借玩家对游戏的热情和电竞的喜爱而组队参赛的模式,已经跟不上赛事发展的节奏,电竞职业化、常态化已经势在必行。IVL便是《第五人格》电竞赛事迈向职业化的全新

起点。

IVL以IVC精英赛为基础组建,共设有十个战队席位,每个赛季将分为夏季赛和秋季赛持续7个月,两个分赛季分别包含常规赛和总决赛阶段,十支战队将围绕每个分赛季的冠军宝座和150万总奖金展开激烈争夺,预计将带来74个比赛日、近200场精彩比赛。

从单项赛事到职业联赛,不仅意味着《第五人格》电竞赛事将引入专业的运营和管理团队,从制度建立、训练条件、商业运营等方面支持各大战队的发展,令选手们获得稳定的收入和商业品牌合作机会,吸引更多具备优秀技术和潜力的普通玩家加入到职业电竞选手的行列;也将在长达7个月的时间里,定期为观众们呈现高水平的竞技,并通过联赛的高人气提升游戏活跃度和知名度,吸引更多的人加入《第五人格》,再以游戏收入反哺电竞赛事,助力赛事规模和水平的提高,形成良性循环。

(郑志辉)