

Каталог

Разработка программного
обеспечения и мультимедийного
контента

Для реализации грантовых проектов



МЫ – ФАБРИКА ИНТЕРАКТИВНОГО КОНТЕНТА

> 5 лет

лидеры рынка

50 +

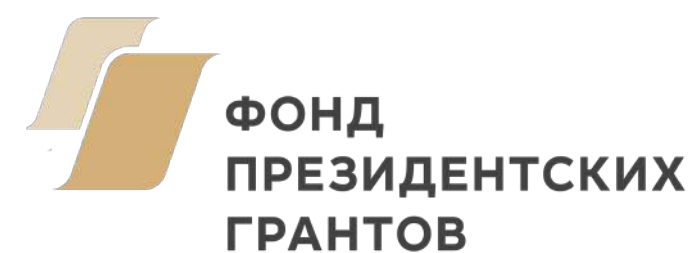
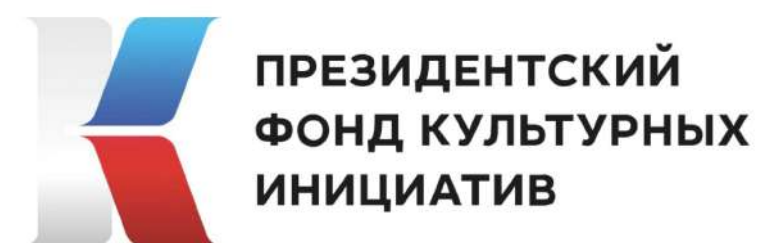
разработчиков
в команде

500 +

реализованных
проектов

- **Топ-100** «Сильные идеи нового времени» АСИ
- **Лучшая практика** АНО «Цифровая экономика»
- **Победитель** всероссийского конкурса «ПРОФ-IT»
- **Победитель** всероссийской премии ЦИПР 2022, 2023
- **Победитель** всероссийской премии «IT-проект года»

УСПЕШНЫЕ ПРОЕКТЫ С ФОНДАМИ



росмолодёжь
гранты



ПОЧЕМУ ВЫБИРАЮТ НАС?

Под ключ

1

разрабатываем проекты от концепции до интеракции с оборудованием

Дизайн-проект

2

разрабатываем визуальный стиль, пространственные решения и 3D-визуализацию

Рассчитываем стоимость

3

реализации проектов по всем разделам

Превращаем экспозиции и мероприятия

4

в интерактивное пространство будущего

Адаптивные решения

5

работаем с любыми форматами: панели, киоски, экраны, мобильные приложения, шлемы виртуальной реальности, ПК

Включены в реестр отечественного программного обеспечения

6

Повышаем шансы на победу

7

в грантовых конкурсах, делая проекты более интерактивными и современными

ИСТОРИЯ РОДНОГО КРАЯ

Пример реализации проекта

Молодые добровольцы города Дзержинска

Интерактивный проект с использованием технологии «оживших архивных фотографий» и цифровых двойников.



Эффект

- Формирование гражданской идентичности и гордости за город
- Создание эмоциональной связи между поколениями
- Мотивация молодёжи на участие в развитии города



Целевая аудитория

- Школьники и студенты (12–25 лет)
- Родители и семьи с детьми
- Образовательные и культурные организации



Устройства

- Интерактивные стенды
- Сенсорные экраны



VR-ГИД ПО ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМ

Пример реализации проекта

Виртуальный гид по Нижнему Новгороду

Интерактивный туристический информационный проект с использованием фото и видео в формате 360°, а также XR-технологий. Позволяет пользователю виртуально перемещаться по ключевым точкам города, слушать рассказ гида, просматривать фото, видеоматериалы, изучать 3D-модели.



Эффект

- Знакомство с достопримечательностями и событиями города
- Погружение в исторический контекст с помощью мультимедийного контента
- Мотивация посетить город в реальности
- Полезен для туристов, школьников, студентов и всех, кто интересуется культурой и историей региона



Устройства

- VR-очки
- Интерактивные экраны
- Touch-панель



Целевая аудитория

- Туристы и гости города
- Школьники и студенты (12–25 лет)
- Семьи с детьми
- Образовательные учреждения
- Культурные и туристические организации

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ГИД ПО ГОРОДУ

Пример реализации проекта

VRШКОЛА: интерактивный гид по городу Ростову-на-Дону и области

Интерактивный гид по городу, включающий две карты (город и область) с точками интереса. При нажатии на точку отображается мультимедийный контент. Поддерживается поиск по карте и фильтрация по 10 категориям.



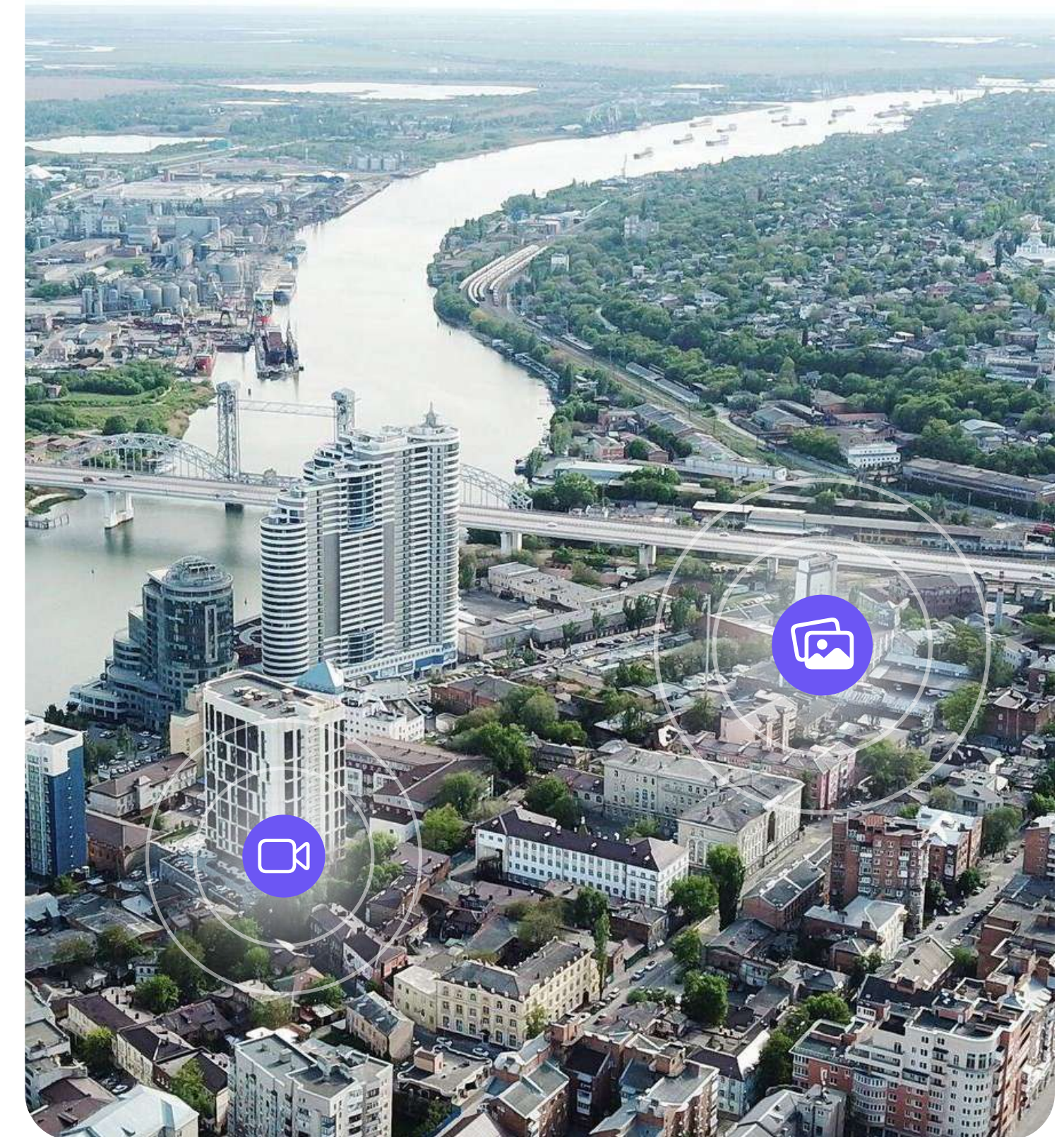
Эффект

- Наглядное и удобное ознакомление с достопримечательностями города
- Возможность легко искать объекты по названию или фильтровать их по категориям, что делает навигацию интуитивно понятной
- Повышение вовлечённости посетителей за счет процесса знакомства с городом



Целевая аудитория

- Туристы и гости города всех возрастов
- Школьники и студенты (12–25 лет)
- Семьи с детьми
- Образовательные культурные учреждения
- Туристические центры



Устройства

- Интерактивный экран/ стол
- Уличный информационный киоск

ЦИФРОВОЙ ЭКСКУРСОВОД

Пример реализации проекта

Живой Горький

Культурно-просветительский проект с использованием искусственного интеллекта (ИИ) и цифрового двойника. Позволяет пользователю вести диалог с виртуальным писателем, художником или учёным, который отвечает в соответствии со своей биографией, творчеством и манерой речи.



Эффект

- Повышение мотивации к самообразованию
- Эмоциональное вовлечение аудитории, особенно молодёжи
- Способствование формированию интеллектуального досуга

Полезен для школьников, студентов, туристов, преподавателей.



Устройства

- Интерактивный экран
- Информационный киоск



Целевая аудитория

- Школьники и студенты (12–25 лет)
- Туристы и гости Нижнего Новгорода
- Посетители музеев
- Родители и семьи с детьми
- Образовательные и культурные организации

ЗООЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА РЕГИОНА

Пример реализации проекта

Звери Кировской области

Интерактивный образовательный проект, который включает в себя интерактивную карту обитания животных, мини-викторины и сцены взаимодействия с природой.



Эффект

- Развитие экологической грамотности и интереса к биологии и экологии
- Повышение вовлечённости посетителей за счёт игровых и интерактивных элементов
- Позволяет сделать экспозицию с чучелами животных более современной и позитивной

Полезен для школьников, семей с детьми, туристов и всех, кто интересуется природой региона.



Устройства

- Интерактивные сенсорные панели (сенсорный экран)
- Персональные компьютеры (ПК)
- Планшеты



Целевая аудитория

- Школьники и студенты (6–18 лет)
- Семьи с детьми
- Туристы и гости города
- Посетители музеев и образовательных центров
- Учителя и воспитатели

ИНТЕРАКТИВНАЯ ЭКСКУРСИЯ – ТИЗЕР ПО ЛИТЕРАТУРНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЯМ

Пример реализации проекта

Виртуальная экскурсия по литературным произведениям

Интерактивный образовательно-культурный проект, в котором при помощи виртуальной реальности (VR) пользователь может погрузиться в литературные миры.



Эффект

- Повышение мотивации к чтению за счёт иммерсивного погружения
- Улучшение понимания контекста, атмосферы и характеров героев
- Развитие эмпатии и критического мышления
- Способствование формированию культурного кругозора

Полезен для школьников, студентов, учителей и преподавателей.



Устройства

- Шлемы виртуальной реальности (Pico 4 и др.)
- Интерактивные стенды
- ПК



Целевая аудитория

- Школьники и студенты (12–18 лет)
- Учителя и преподаватели литературы
- Библиотеки и образовательные учреждения
- Музеи и культурные центры

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА С КАРТИНАМИ ХУДОЖНИКОВ

Пример реализации проекта

Гиви Манткава: вдохновлённый Сахалином

Интерактивный образовательный проект в формате VR-игры.

Включает три игровые механики:

- «Раскрась сам!» — раскрашивание контуров картин художника
- «Создай мозаику!» — преобразование картины в мозаику и размещение на фасаде здания
- «Распредели произведения по выставкам!» — сортировка картин по художественным техникам или темам.



Эффект

- Развитие художественного восприятия и творческих способностей пользователей
- Обучение основам художественных техник в игровой форме
- Повышение интереса к местной культуре и истории с помощью цифровых технологий



Целевая аудитория

- Школьники и студенты (10–18 лет)
- Посетители музеев и культурных центров
- Дети с особенностями развития
- Любители цифрового искусства и VR-технологий



Устройства

- Шлемы виртуальной реальности (Pico Ultra)
- Интерактивные сенсорные панели (Touch screen)
- Планшеты



ПРОЕКТ ДЛЯ ГОРОДОВ-ПОБРАТИМОВ «МОСТ ДРУЖБЫ»

Пример реализации проекта

Мост дружбы. Виртуальный гид Нижний Новгород – Сухум

VR-гид по городам-побратимам в формате 360, реализованный с использованием современных цифровых технологий.

- Свободное путешествие — пользователь выбирает локации в любом порядке
- Квест-экскурсия — прохождение по заданному маршруту с выполнением заданий и викторин



Эффект

- Укрепление международных и межкультурных связей
- Повышение историко-культурной грамотности у школьников и туристов
- Создание уникального иммерсивного опыта для пользователей любого возраста



Целевая аудитория

- Школьники и студенты (12-18 лет)
- Туристы и гости городов
- Пользователи, интересующиеся культурой и историей



Устройства

- Шлемы виртуальной реальности (Pico Ultra)
- Интерактивные сенсорные панели (Touch screen)
- Персональные компьютеры (ПК)

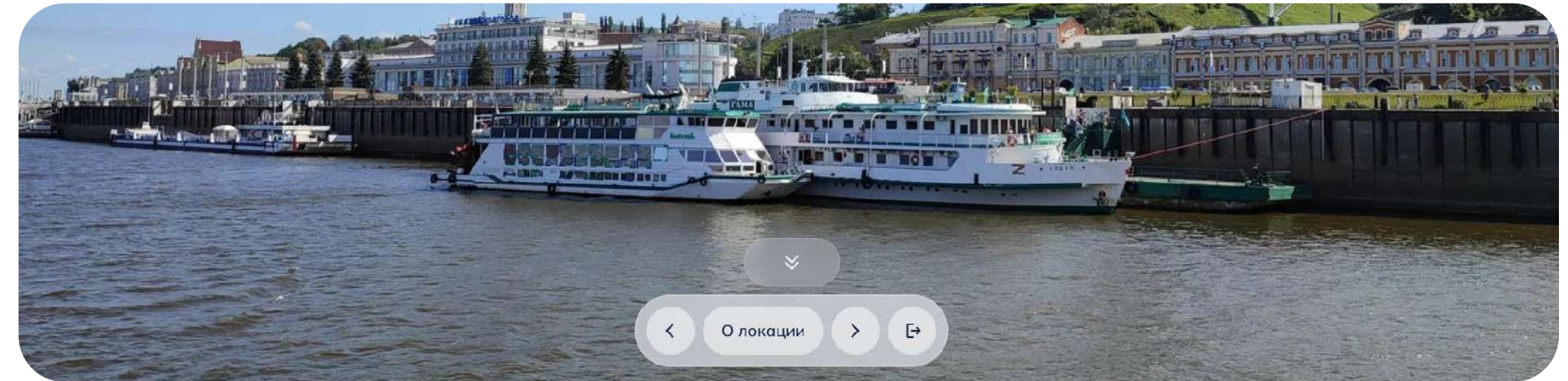


VR-ГИД ПО ТУРИСТИЧЕСКОМУ МАРШРУТУ

Пример реализации проекта

Интерактивный 3D-гид по туристическим маршрутам

Виртуальные экскурсии в формате 360 по увлекательным речным маршрутам или маршрутам города. Каждая локация сопровождается аудиогидом.



Эффект

- Увеличение туристского потока в город и популяризация малоизвестных, но значимых маршрутов
- Развитие туристической инфраструктуры за счёт цифровизации и создания новых форматов взаимодействия с пространством
- Повышение доступности информации — туристы могут быстро, удобно и в формате погружения узнать о расписании, маршрутах и достопримечательностях
- Образовательная и просветительская функция — особенно для школьников, семей и молодёжи
- Укрепление имиджа города как современного, технологичного и гостеприимного туристического направления



Целевая аудитория

- Гости города (туристы, путешественники)
- Семьи с детьми
- Местные жители, желающие открыть для себя город с новой стороны
- Школьники и студенты (в рамках образовательных программ)



Устройства

- VR-гарнитур (Pico Ultra)
- Интерактивные сенсорные панели (Touch screen)

МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ

Пример реализации проекта

Увлекательное путешествие с Каплиным-Тезиковым

Развлекательная краеведческая историко-образовательная программа.



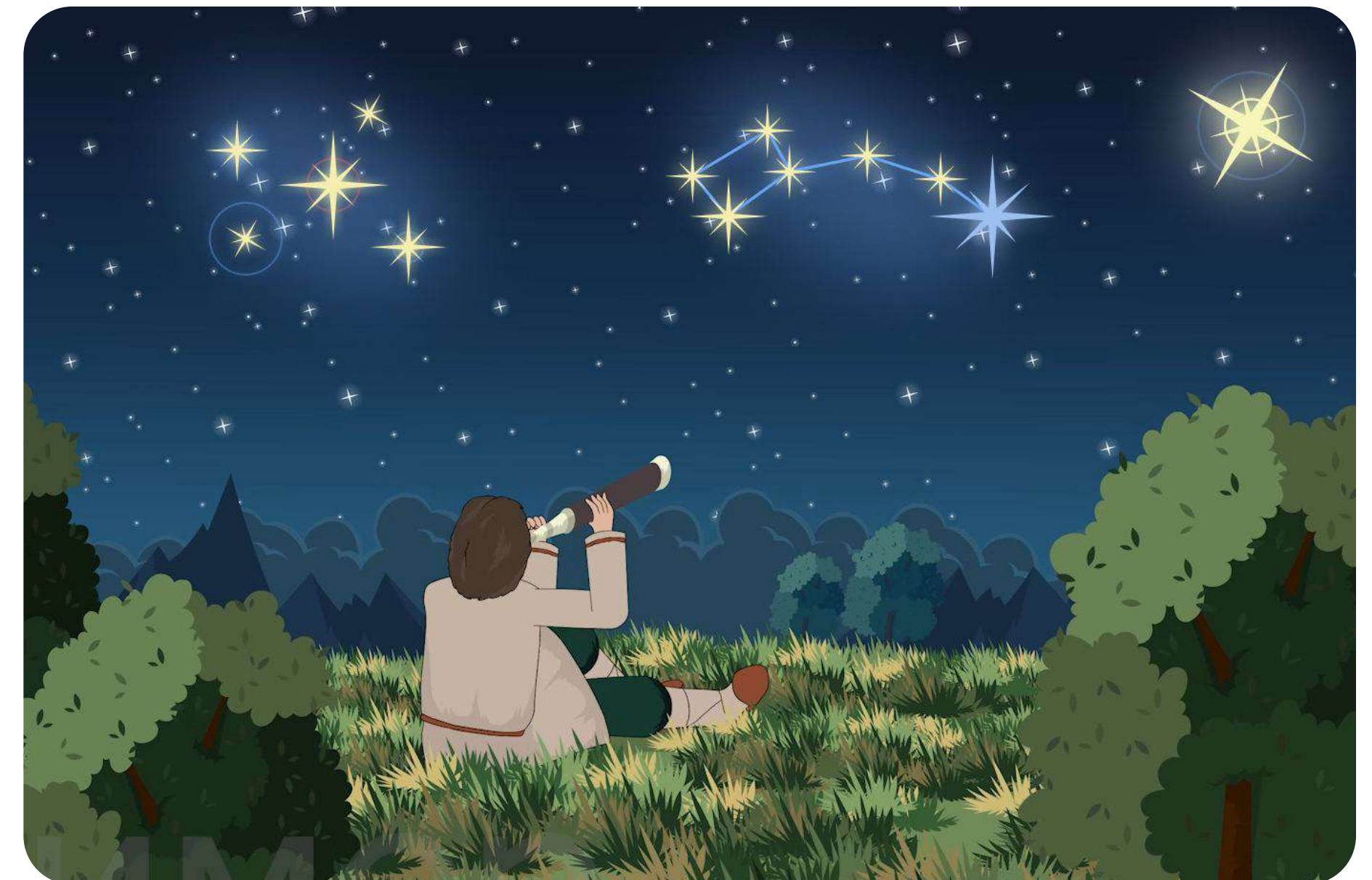
Эффект

- Повышение интереса к науке, истории и культуре с помощью игровых и иммерсивных технологий
- Развитие образовательного потенциала учреждений (библиотек, музеев, школ, молодежных центров)
- Создание запоминающегося, эмоционально вовлекающего опыта
- Поддержка цифровизации образовательной и туристической сферы



Целевая аудитория

- Дети и подростки от 6 лет
- Семьи с детьми
- Школьные и дошкольные группы
- Посетители музеев, планетариев и образовательных центров



Устройства

- Интерактивные залы с мультимедийным оборудованием
- Шлемы виртуальной реальности
- Сенсорные панели и интерактивные устройства для вовлечения аудитории

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ПРОГРАММА «КОСМИЧЕСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ»

Пример реализации проекта

Космические путешествия

Интерактивный образовательный VR-проект, знакомящий пользователей с основами астрономии в увлекательной форме. Через мультимедийные ролики, 3D-модели, «ожившие» фотографии и статьи участники узнают о Солнечной системе и космических явлениях.



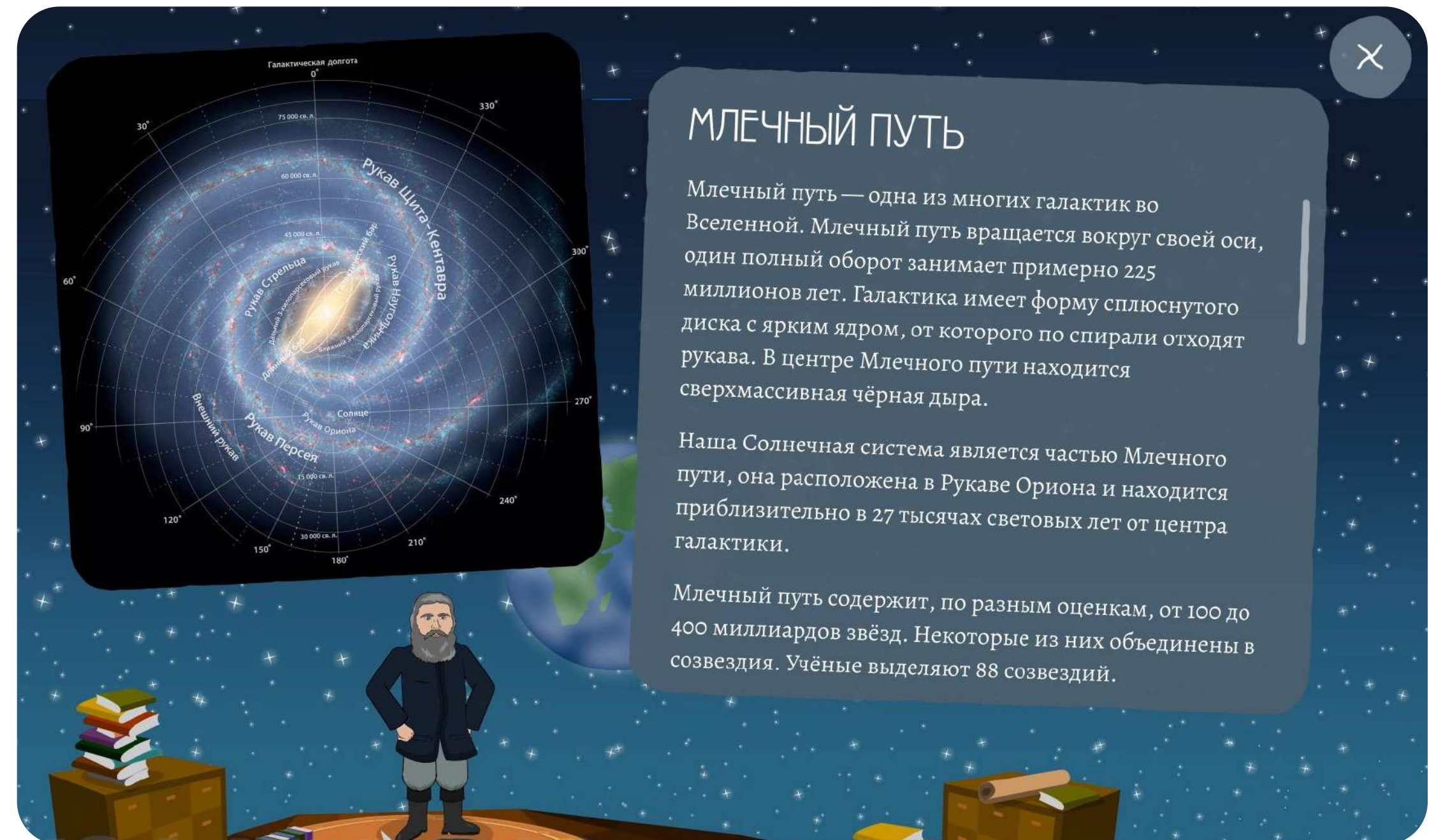
Эффект

- Знакомство с основами астрономии, формирование интереса к предмету
- Легкое усвоение сложных тем через эффект присутствия
- Активное вовлечение школьников в образовательный процесс



Устройства

- Купольный планетарий
- Шлемы виртуальной реальности (Pico 4 и аналоги)
- Сенсорный стол / экран (4K UltraHD)



Целевая аудитория

- Школьники и подростки (от 12 лет)
- Студенты и молодёжь
- Учителя, методисты, воспитатели

ЦЕНТР ПРОФОРИЕНТАЦИИ

Пример реализации проекта

Интерактивный центр «Старт в будущее»

Интерактивное образовательное пространство, которое позволит школьникам в игровой форме попробовать себя в разных профессиях



Эффект

- Профориентация школьников
- Повышение интереса к актуальным профессиям с помощью игровых и иммерсивных форматов
- Развитие цифровой грамотности и практических навыков
- Создание современного образовательного пространства, доступного для групповых и индивидуальных занятий



Целевая аудитория

- Школьники от 10 лет
- Подростки и студенты
- Учителя и родители



Устройства

- Шлемы виртуальной реальности (с контроллерами)
- Персональные компьютеры (ПК)
- Интерактивные стойки и сенсорные экраны

КЛАСС ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ НАУКИ

Пример реализации проекта

Учебный класс «Физическая картина мира»

Интерактивный образовательный проект, объединяющий VR-симуляции и физические экспонаты для изучения фундаментальных разделов физики.



Эффект

- Повышение интереса школьников к физике и естественно-научным дисциплинам
- Формирование научного мышления и повышение мотивации к самостоятельному изучению предмета

Предназначен для использования в школьных кабинетах физики, образовательных центрах, научных музеях и лабораториях.



Устройства

- Шлемы виртуальной реальности (с контроллерами)
- Интерактивные панели и дисплеи
- Персональные компьютеры (ПК)



Целевая аудитория

- Учащиеся средней и старшей школы (5–11 классы)
- Игровые центры
- Образовательные учреждения (школы, лицеи, гимназии)
- Научно-популярные центры и технопарки

ПАТРИОТИЧЕСКИЕ VR-ИГРЫ

Пример реализации проекта

VR-игра «Знамя Победы»

Серия иммерсивных VR-игр в образовательно-историческом формате. Проект сочетает в себе виртуальную реальность, геймификацию и элементы симуляции, позволяя пользователю «прожить» ключевые моменты исторических событий.



Эффект

- Повышение интереса к истории благодаря иммерсивному погружению
- Формирование исторической памяти
- Развитие навыков стратегического мышления, внимания и командной работы
- Создание эмоционально значимого опыта, способствующего запоминанию информации

Подходит для использования в образовательных учреждениях, музеях, выставочных центрах и мемориальных комплексах.



Целевая аудитория

- Учащиеся средних и старших классов (от 12 лет)
- Студенты и молодёжь
- Посетители музеев и исторических выставок
- Широкая публика, интересующаяся историей и технологиями



Устройства

- Шлемы виртуальной реальности (с контроллерами)
- Интерактивные экраны (для трансляции)
- ПК

ИСТОРИЧЕСКИЕ VR-ИГРЫ

Пример реализации проекта

1812. Династия защитников Отечества

Историческая игра в жанре стратегии, в которой пользователь примеряет на себя роль полководца или участника ключевых событий.



Эффект

- Повышение интереса к истории за счёт игрового погружения и активного участия
- Развитие стратегического мышления, умения работать в команде и исторической грамотности
- Вовлечение аудитории в изучение сложных событий с помощью интерактивного и понятного формата

Предназначен для использования в библиотеках, музеях, школах и выставочных залах.



Целевая аудитория

- Подростки и молодёжь от 12 лет
- Взрослые посетители культурных и образовательных учреждений (35+)
- Учащиеся старших классов
- Посетители исторических выставок и местных музеев



Устройства

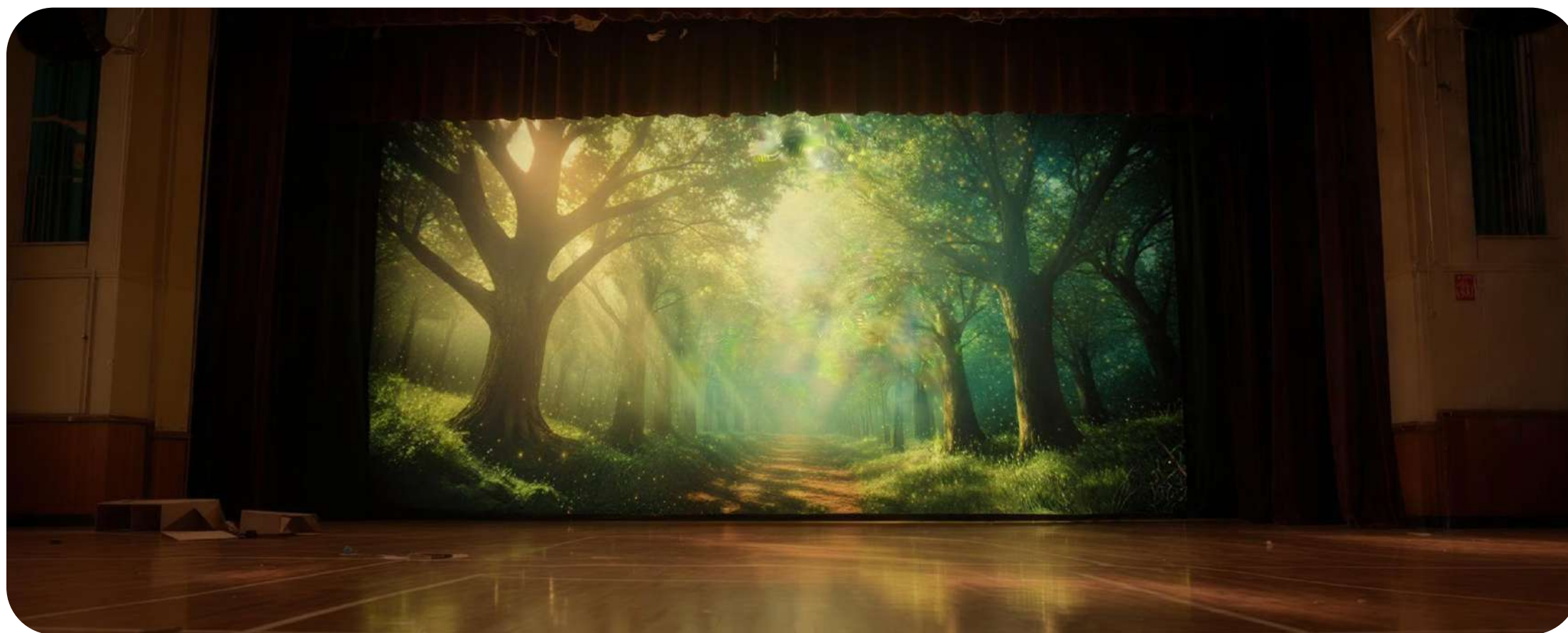
- Шлемы виртуальной реальности
- Интерактивные экраны и LED-панели (для трансляции)
- ПК
- Планшеты

ВИРТУАЛЬНЫЕ ДЕКОРАЦИИ И ПРОЕКЦИОННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

Пример реализации проекта

Мультимедийная программа для спектакля/ концерта

Программный продукт для создания интерактивного проекционного оформления образовательных, культурных и театральных мероприятий.



Эффект

- Повышение визуальной насыщенности и эмоциональной вовлечённости на мероприятиях
- Упрощение организации театрализованных представлений, лекций, праздников за счёт готовых цифровых решений
- Снижение затрат на физические декорации и реквизит

Подходит для дворцов культуры, театров, культурных центров, музеев. Может использоваться как отдельный элемент шоу, так и в составе образовательных программ.



Целевая аудитория

- Организаторы мероприятий в образовательных и культурных учреждениях
- Дети и подростки
- Зрители спектаклей, выставок, шоу



Устройства

- Проекционные системы (проектор + экран/стена)
- Светодиодные экраны сцены

МУЗЕЙ ДЕТСТВА

Пример реализации проекта

Музей детства. «Виртуальные воспоминания»

Многоформатный образовательный проект, объединяющий VR-экскурсии, интерактивные панели и цифровые игры.



Эффект

- Повышение интереса к истории и культуре через личный, эмоционально насыщенный опыт
- Формирование исторической памяти и диалога между поколениями

Предназначен для использования в музеях, школах, культурных центрах и выставочных пространствах.



Устройства

- Шлемы виртуальной реальности (Pico)
- Сенсорные панели (сенсорный экран)
- Персональные компьютеры (ПК)



Целевая аудитория

- Школьники (от 8 лет)
- Подростки и молодёжь
- Семьи с детьми
- Посетители музеев и образовательных выставок

ЛИТЕРАТУРНЫЙ МУЗЕЙ

Пример реализации проекта

Интерактивный музей «Литературные страницы Калужского края»

Уникальное культурно-образовательное пространство, посвящённое литературе, созданное с использованием современных цифровых технологий.



Целевая аудитория

- Школьники и подростки (от 12 лет)
- Студенты и преподаватели
- Взрослые посетители (включая старшее поколение)
- Туристы и гости региона
- Литературные и образовательные сообщества



Устройства

- Шлемы виртуальной реальности (для иммерсивных экскурсий и игр)
- Сенсорные панели (touch screen) и интерактивные экраны
- Персональные компьютеры (ПК)



Эффект

- Повышает интерес к литературе
- Способствует патриотическому воспитанию и укреплению культурной идентичности
- Развивает критическое мышление, воображение и творческие способности
- Подходит для использования в музеях, библиотеках, школах и культурных центрах
- Создаёт современное, увлекательное пространство, доступное для разных возрастных групп

Предназначен для использования в музеях, школах, культурных центрах и выставочных пространствах.



КВИЗ/ ВИКТОРИНА

Пример реализации проекта

Интерактивная викторина

Командная интерактивная викторина (квиз) в цифровом формате, предназначенная для групповой игры.



Эффект

- Развивает навыки командной работы, стратегическое мышление и эрудицию
- Повышает интерес к теме (истории, культуре, науке) с помощью игровой формы
- Усиливает вовлечённость аудитории

Подходит для образовательных, культурных и развлекательных мероприятий. Может использоваться как самостоятельное занятие или как часть выставки, музея, библиотеки, школы.



Целевая аудитория

- Школьники (от 10 лет)
- Подростки и молодёжь
- Семьи с детьми
- Посетители музеев, библиотек, культурных центров
- Участники массовых мероприятий и фестивалей



Устройства

- Сенсорный экран (touch screen)
- ПК или планшеты (для мобильной версии)

РАЗРАБОТКА НАСТОЛЬНЫХ ИГР С МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ПРОГРАММОЙ

Пример реализации проекта

«Юные разведчики»

Патриотическая настольная игра, сочетающая в себе элементы стратегии, командной работы и исторического повествования. Игроки берут на себя роли юных героев, проходят испытания, выполняют задания, разгадывают шифры и развивают навыки.



Эффект

- Формирует патриотические ценности и уважение к историческому наследию
- Развивает логическое и тактическое мышление, навыки командной работы
- Обучает в игровой форме: шифрование, стратегия, преодоление трудностей
- Сохраняет память о подвигах детей в годы ВОВ
- Развивает интерес к профессии разведчика

Предназначен для использования в школах, библиотеках, патриотических клубах, музеях и на массовых мероприятиях.



Целевая аудитория

- Школьники и подростки от 12 лет
- Молодёжь и взрослые, интересующиеся историей и патриотическим воспитанием
- Группы и классы (игра рассчитана на 2–5 игроков)
- Организаторы образовательных и патриотических мероприятий



Устройства

- Настольный формат — коробочная игра (доска, карточки, кубик, фигурки)
- Мобильные устройства (смартфоны, планшеты) через сканирование QR-кодов
- Интерактивные панели (сенсорный экран) — для отображения дополнительного цифрового контента



ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА «ЛУЧНИК»

Пример реализации проекта

Интерактивная игра «Лучник»

Динамичная VR-игра, где игроки осваивают навыки стрельбы из лука в историческом антураже.



Эффект

- Развитие координации, реакции и внимательности
- Знакомство с историей России через игру
- Формирование устойчивого интереса к прошлому страны

Предназначен для использования в музеях, культурных центрах, VR-клубах, на фестивалях, в школах и на мероприятиях по «Пушкинской карте».



Устройства

- VR-шлемы (Pico 4 или аналогичные модели)
- VR-контроллеры, имитирующие лук (с тактильным сопротивлением и вибрацией)



Целевая аудитория

- Посетители музеев, исторических парков, фестивалей и выставок
- Школьники и подростки от 10 до 12 лет
- Любители истории, археологии и реконструкции
- Поклонники виртуальной реальности, симуляторов и активных игр
- Гости VR-зон и корпоративных мероприятий

ИНТЕРАКТИВНЫЙ МУЗЕЙ СВО И ПОДВИГОВ ЕЁ УЧАСТНИКОВ

Пример реализации проекта

Интерактивный музей Специальной военной операции и подвигов её участников

Многоуровневый интерактивный музей, объединяющий 2D-и 3D-форматы, предназначенный для образовательных учреждений.



Целевая аудитория

- Школьники и подростки (от 14 лет)
- Студенты и молодёжь
- Учителя и методисты
- Посетители образовательных и патриотических мероприятий



Устройства

- Персональные компьютеры (ПК)
- Интерактивные панели (с сенсорным экраном)
- Шлемы виртуальной реальности (Pico 4 и аналоги)



Эффект

- Просвещение и патриотическое воспитание подрастающего поколения
- Формирование исторического сознания через личные истории и подвиги участников событий
- Образовательное погружение в сложные темы с помощью интерактивных технологий
- Поддержка цифровизации образовательного процесса

Предназначен для использования в школах, колледжах, музеях, библиотеках и культурных центрах.



ЛЕНТА ГЕРОЕВ

Пример реализации проекта

Герои СВО

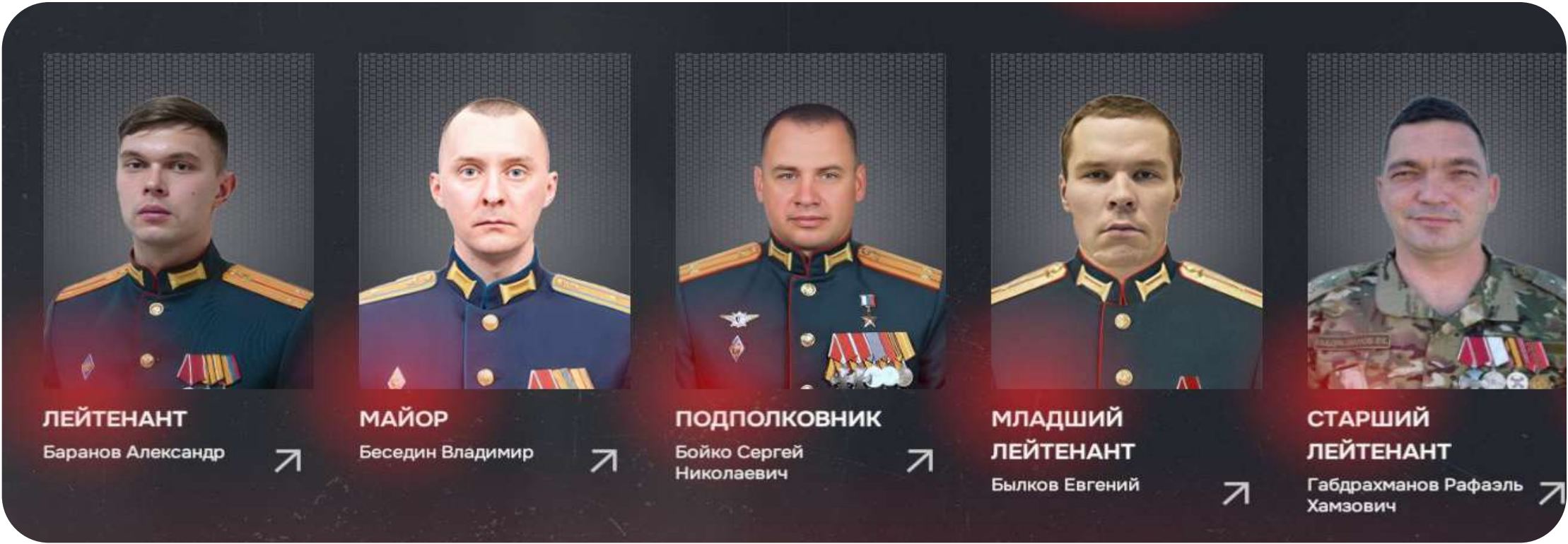
Интерактивный мультимедийный проект, посвящённый героям-участникам СВО.



Эффект

- Увековечивание подвига героев
- Патриотическое воспитание подрастающего поколения
- Увековечение памяти о подвигах современных героев
- Формирование исторической памяти и гражданской ответственности
- Поддержка образовательного процесса в школах, музеях и культурных центрах

Предназначен для использования в образовательных организациях, музеях, выставочных и мемориальных пространствах.



Целевая аудитория

- Семьи участников СВО
- Школьники и студенты
- Посетители музеев и патриотических мероприятий
- Ветеранские организации



Устройства

- Сенсорный стол / экран (4K UltraHD)
- Уличный интерактивный киоск



ООО «Цифровое пространство»
г. Нижний Новгород, ул. Ошарская, д. 95



Руководитель
проектного отдела

Сергей Преснов

+7 (920) 057-55-00

