

**Ala-Too International University**  
**Faculty of Engineering and Informatics**  
**Department of Applied Mathematics and Informatics**



**INDUSTRIAL INTERNSHIP DEFENSE REPORT**

**VR Museum OXOO**

**Student : Manasova Gulum MATDAIS 23**  
**Internal advisor : Abdieva Liliya Kadimovna**  
**Type : Industrial Internship**  
**Location: Bishkek, Kyrgyzstan**  
**Year:2025**



# VR Museum OXOO

**PROJECT MISSION** create the first new-format museum in the region that uses interactive technologies to investigate how core societal values are formed. It is a living digital platform.

## **PROJECT GOALS**

- 1. Research the transformation of public values.**
- 2. Integrate art, technology, and research.**
- 3. Achieve accessibility across all formats**





# VR Museum OXOO

**GOAL:** To gain practical experience in building interactive digital products and learn industry-standard workflows through the OXOO VR museum project

**CONDITION :** Work focused on research, prototyping, and documentation performed during scheduled weekday work hours.

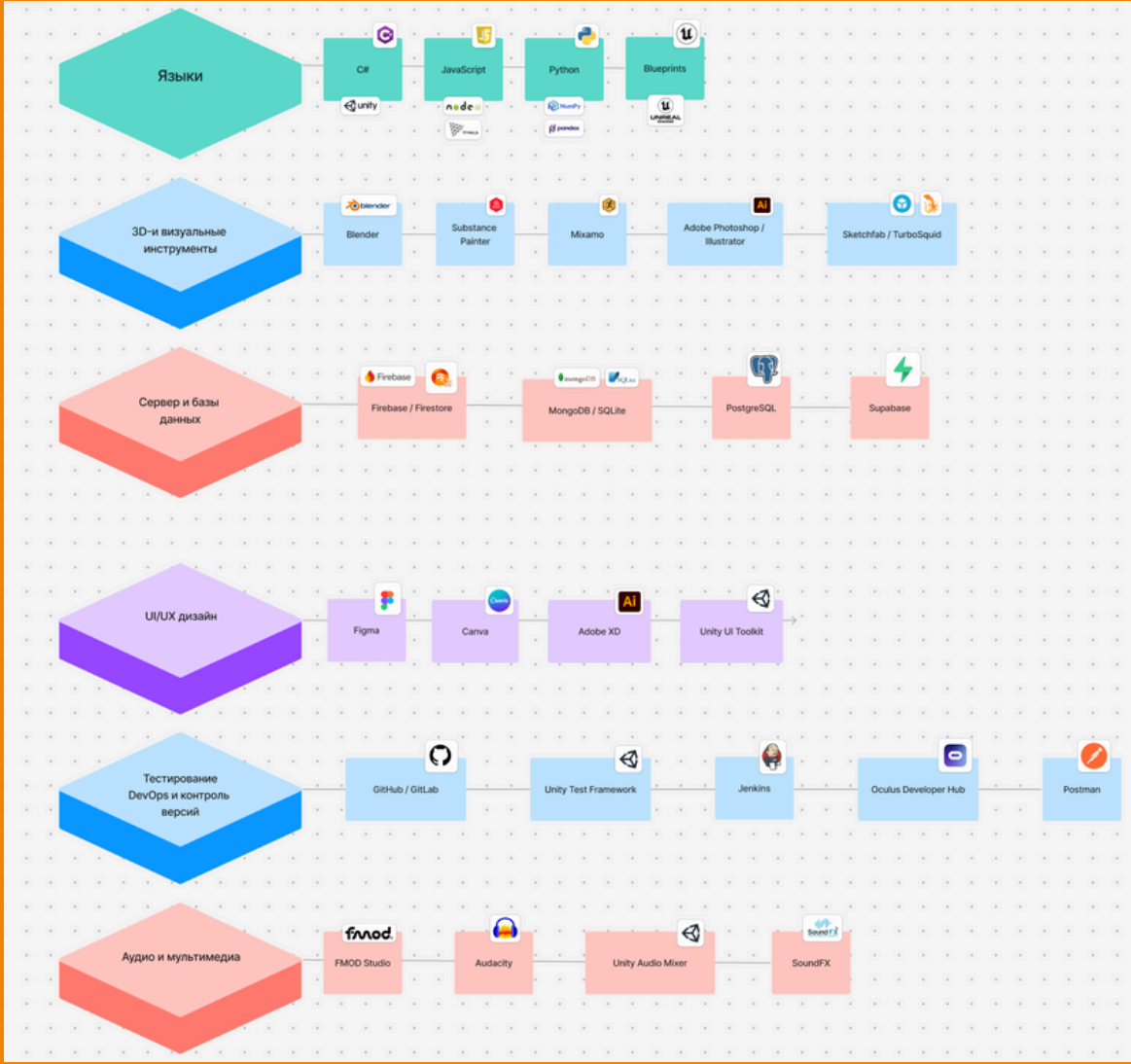


# Competitive Analysis

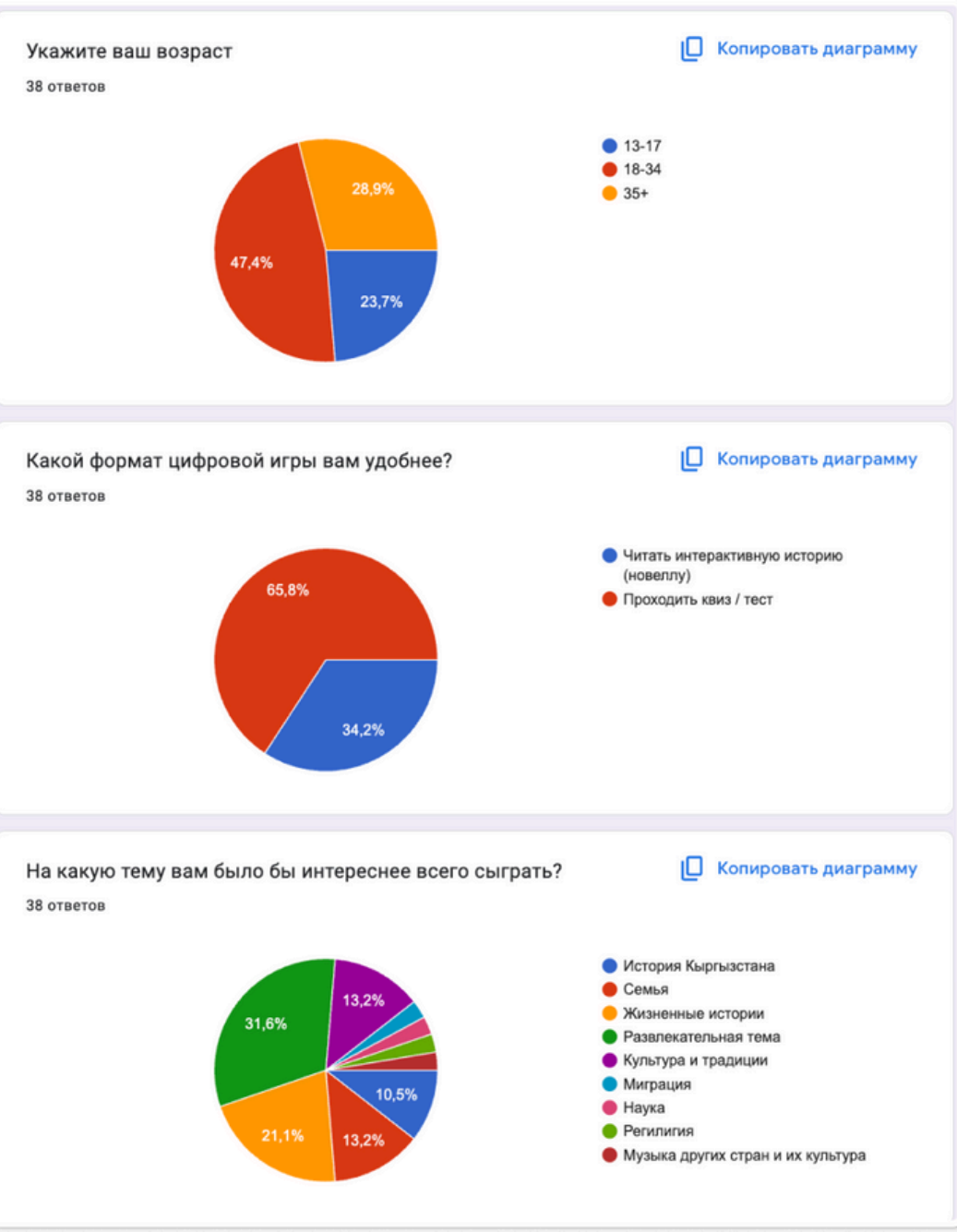
Преимущества	Слабые стороны	Стиль и визуал
Многофункциональность, свобода взаимодействия	Требует мощное оборудование, нестабильная производительность	Современный, реалистичный стиль
Доступность, визуальная насыщенность, интеграция Google VR	Ограниченный контроль, линейность сюжета	Реалистичный + интерактивный UI
Атмосферный саундтрек, глубокий культурный контекст	Мало образовательных элементов, акцент на геймплей	Арт-стиль, вдохновлённый африканским фольклором
Культурная аутентичность, вовлечение в процесс, обучение традициям	Ограниченный масштаб, нишевый интерес	Красочный, этнографический стиль
Научная точность, связь с реальными экспонатами	Требует хорошее VR-оборудование, слабая игровая динамика	Реалистичный, академический стиль
Высокая реалистичность, образовательная ценность, лёгкость использования	Ограниченная интерактивность, малая глубина сюжета	Реалистичный, документальный стиль

	Название проекта	Платформа	Краткое описание
6	VRUSEUM	Steam	Полноценный виртуальный музей, свободное перемещение, осм
5	British Museum – “Museum Run”	web	Виртуальный тур по Британскому музею с квестом и мини-виктор
4	Rangi — VR Puzzle Adventure with Mythology	Steam / Oculus	Приключенческая VR-игра с мифологией и головоломками
3	Making Beshbarmak — Game for Central Asian Cultural Heritage	Концепт / прототип	Симулятор приготовления традиционного блюда с интерактивны
2	RelicVR — A Virtual Reality Game for Active Exploration of Archaeological Relics	Исследовательский проект	Игрок исследует археологические находки и руины в VR
1	World Heritage VR: Swedish Farmhouse	Steam	VR-симуляция традиционного шведского дома XVIII века

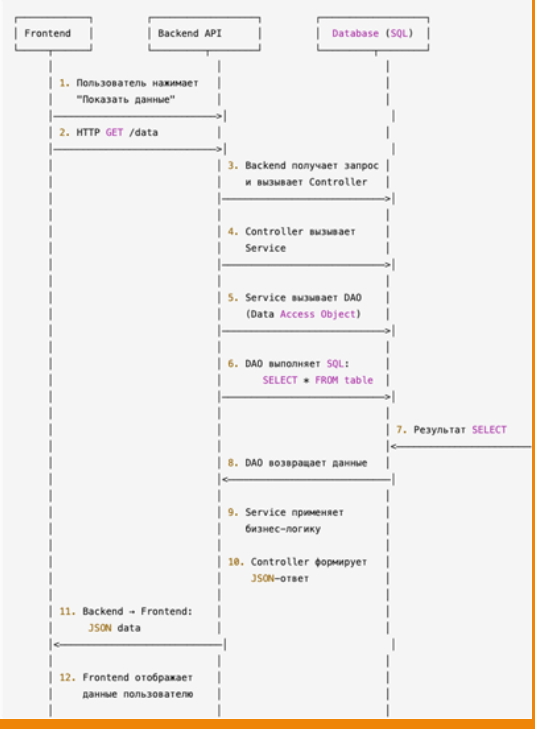
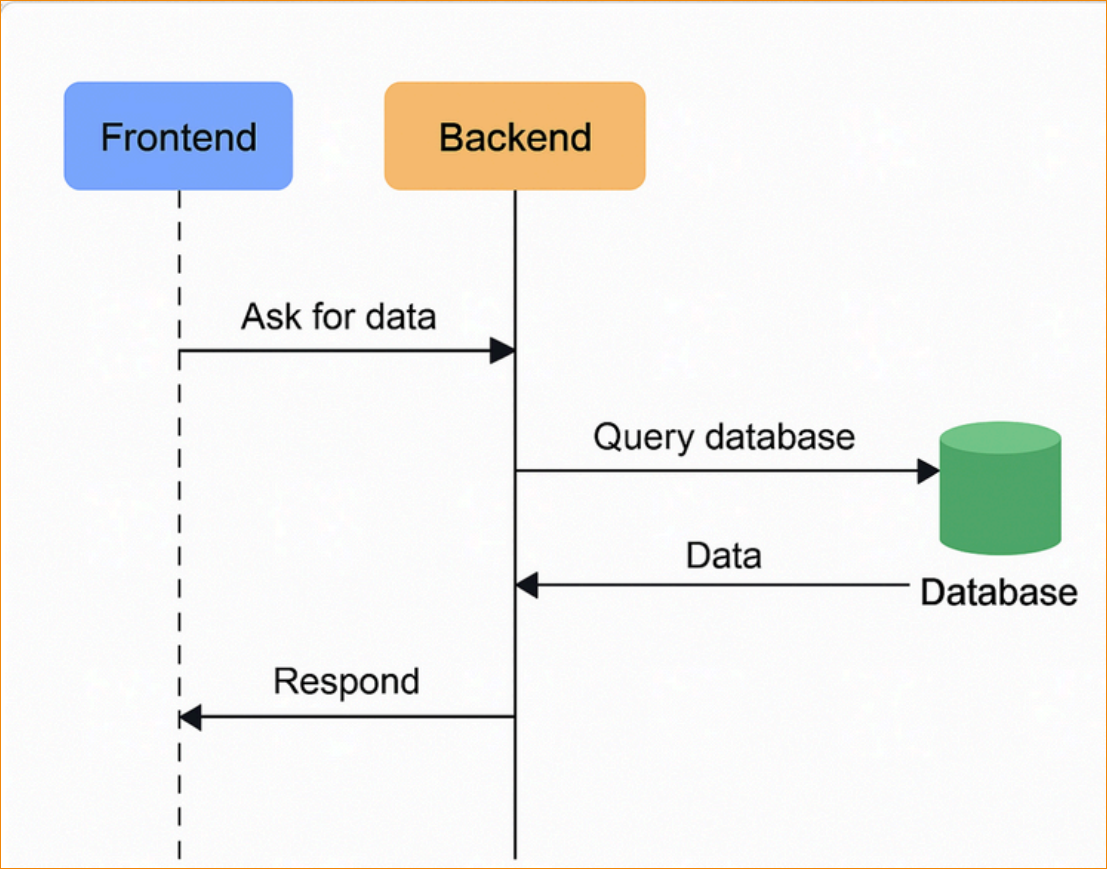
# Process Flow Diagram



# Questionnaire



# UML diagram





[Link to Figma](#)

[Link to diagram](#)

[Link to table](#)

"МИГРАЦИЯ"

Более 1 миллиона граждан Кыргызстана находятся в трудовой миграции. Это каждый шестой взрослый. 84% из них называют миграцию "вынужденной стратегией". Но что бы Вы сделали на их месте? Этот опрос основан на реальном социологическом исследовании 324 человек из 8 сёл Кыргызстана. Вы увидите ситуации, с которыми они столкнулись. Нет правильных ответов. Есть только ваше мнение.

1. Что бы вы сделали на месте Азиза?

Продать мотоцикл, чтобы частично закрыть долг

Уехать в Россию

Взять ещё один кредит, чтобы закрыть текущий платёж

Три пути

У Азиза есть три варианта:

ВАРИАНТ 1: Остаться  
Продолжать работать на дядю. Зарплата 12,000 сом/месяц. Долг будет закрываться 4-5 лет, если жить очень экономно. Каждый день будет видеть, как растёт ребёнок.

ВАРИАНТ 2: Поехать в Россию  
Толкун может помочь устроиться на стройку. Обещают 50,000 рублей в неделю (~34,000 сом). Но нужно взять кредит на билет и первый месяц (20,000 сом). Жена останется с его родителями. Он будет приезжать раз в год.

ВАРИАНТ 3: Обратиться к "болгару"  
В селе живёт Эргаш - криминальный авторитет, которого зовут "болгар". К нему идут за справедливостью, когда государство не помогает. Он построил мечеть в селе. Может дать деньги в долг или устроить на работу к "своим" в Москве. Но будет "должен услугу".

4. Как вы относитесь к тому, что люди обращаются к криминальным авторитетам за помощью вместо государства?



Азиз, 27 лет. Женат 2 года. Жена беременна. Работает на стройке за 12,000 сомов в месяц. Общий долг: 80,000 сом

2. Как вы относитесь к тому, что Азиз оставил 5,000 сом на свадьбе при таких долгах?

Неправильно - семья важнее, чем мнение соседей

Правильно сделал - это традиция, нельзя ударить лицом в грязь

Понимаю его, но я бы так не сделал(а)

3. Какой вариант выбрали бы вы?

Вариант 1

Вариант 2

Вариант 3

ИСТОРИЯ 3: Канат, 35 лет Связался с "болгаром" Эргашем. Долг закрыл за месяц. Машина есть, дом строится. Но теперь он "должен". Иногда ему звонят и говорят: "Поедешь туда, сделаешь то." Он не спрашивает что. Просто делает.



ИСТОРИЯ 4: Айпери, 28 лет Развелась. Уехала в Москву одна. Работает, учится. Присылает деньги родителям. Вышла замуж за татарина. В селе её осуждают: "Забыла откуда она." Но когда звонит маме, слышно - она счастлива.

16. Если бы вам пришлось выбирать, что бы вы предпочли потерять?

Материальное благополучие

Время с семьёй

Репутацию в сообществе

Ничего из этого - постараюсь найти компромисс



К вам обращается молодой человек 25 лет. Женат, жена беременна. Долг 100,000 сом. Работает, но денег не хватает.

Он спрашивает: "Что мне делать?"



ИСТОРИЯ 2: Толкун, 29 лет В России 3 года. Заработал много. Построил дом. Но изменился. Мать говорит: "Это не мой сын. Он стал другим." Пьёт. Редко звонит. Говорит на смеси кыргызского и русского. Планирует остаться в России навсегда.



15. Кого из этих четверых вы считаете наиболее "успешным"?

Марат - остался дома, семья крепкая

Толкун - заработал деньги, построил дом

Канат - быстро решил проблему долгов

Айпери - нашла свободу и счастье

Никого - у каждого своя цена

Сейчас, в эту минуту, в Кыргызстане сотни тысяч семей стоят перед таким выбором.

Реальные данные из исследования:

- 84% назвали миграцию "вынужденной стратегией"
- 41% молодых мужчин и 40% взрослых женщин - "не хватает на еду и одежду"
- 57% молодых мужчин рассматривают возможность выезда
- Но при этом: "Здесь работа есть, можно работать, будешь жить, но не соберешь. Каждодневные расходы, тои..."

# Tasks Completed & Skills Acquired

Conducted research on international interactive museums and user flows.

Developed UX documentation, including User Scenarios (Use Cases).

Created the base design system (colors, components, typography) and high-level wireframes in Figma.

Learned Something (Advanced/Technical)

Designed the core conflict mechanic (Money / Reputation / Inner Fire) and narrative quiz flow.

Prepared crucial technical documents: UML Diagrams (Use Case and Component diagrams using Draw.io).

Contributed to the backend documentation (defining API routes like /start\_session, and SQLite data structure).



## CONCLUSION

The internship was highly productive. I successfully applied academic knowledge to a real-world cultural-technology project, specifically in UX/UI design and game mechanics.

## PROFESSIONAL GROWTH

I gained a clearer understanding of industry workflows, significantly improving my skills in prototyping, documentation, and communication within a multidisciplinary team.

## FUTURE IMPACT

This experience directly strengthens my ability to work in digital product design and VR/AR development.

