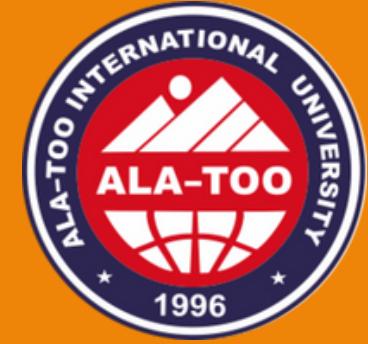


Ala-Too International University
Faculty of Engineering and Informatics
Department of Applied Mathematics and Informatics



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





MUSEUM OF SOCIETY
SINCE
2025

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.

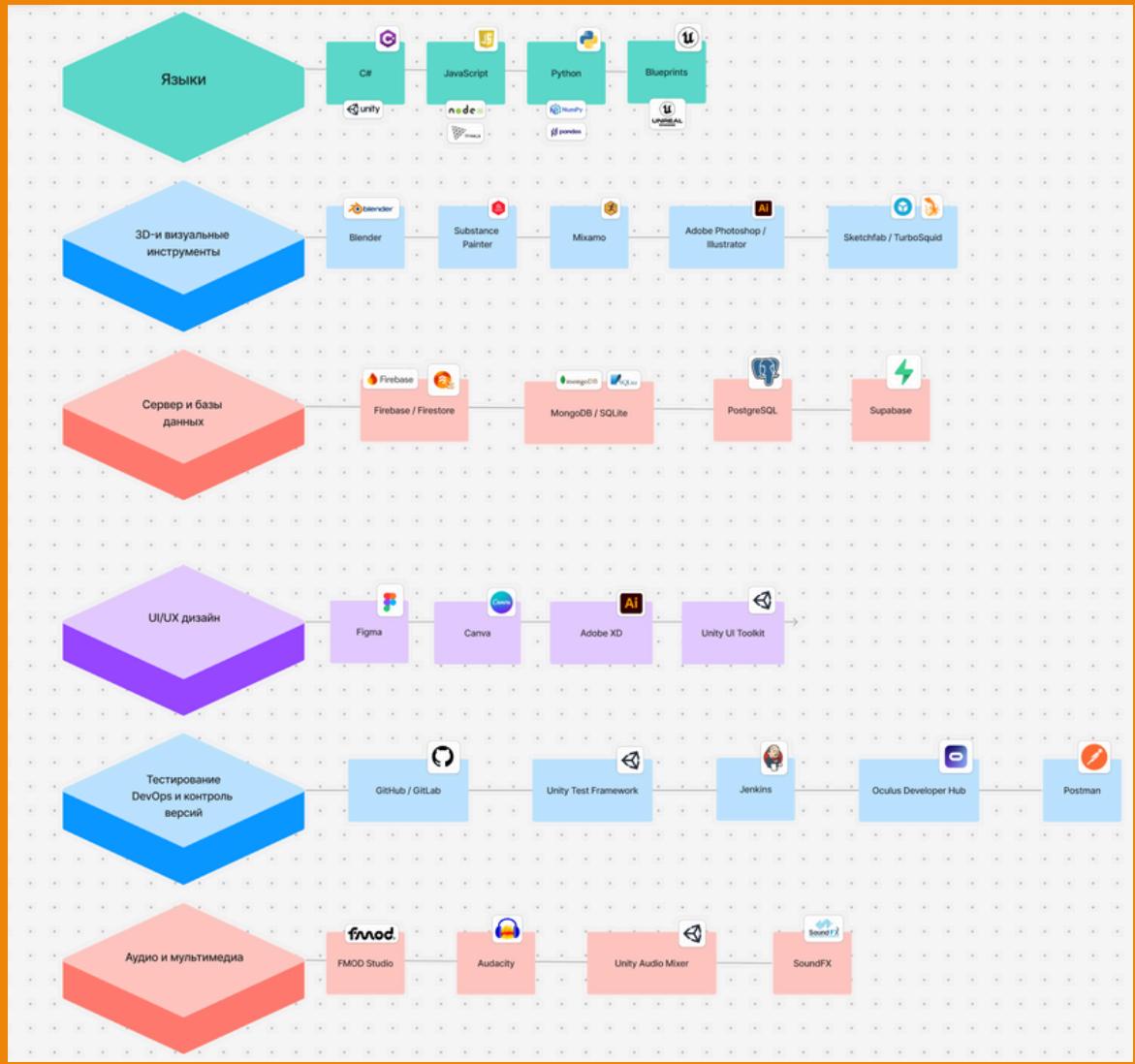


Competitive Analysis

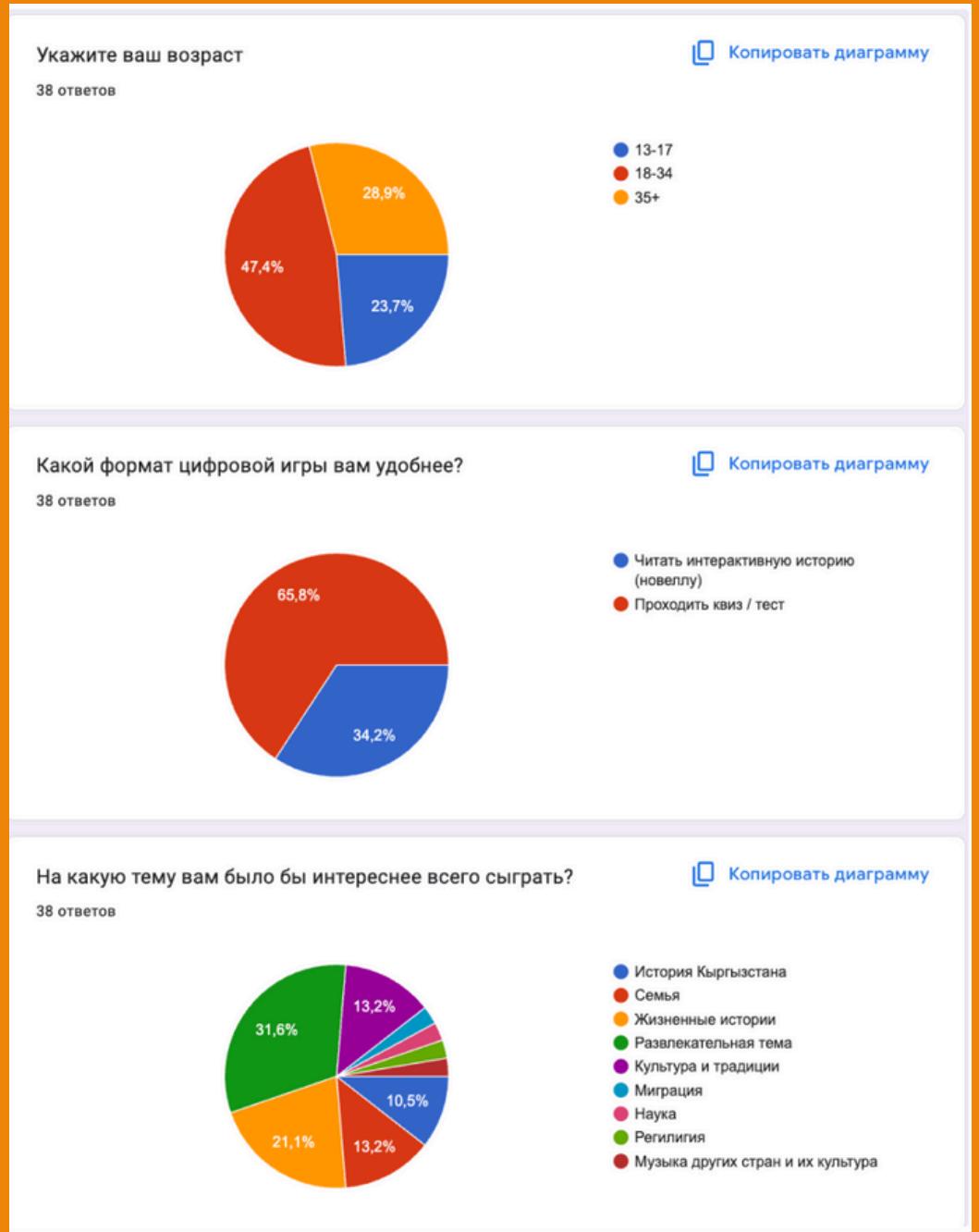
Преимущества	Слабые стороны	Стиль и визуал
Многофункциональность, свобода взаимодействия	Требует мощное оборудование, нестабильная производительность	Современный, реалистичный стиль
Доступность, визуальная насыщенность, интеграция Google VR	Ограниченный контроль, линейность сюжета	Реалистичный + интерактивный 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	Ограниченнная интерактивность, малая глубина сюжета	Реалистичный, документальный стиль

Название проекта	Платформа	Краткое описание
6 VRUSEUM	Steam	Полноценный виртуальный музей, свободное перемещение, осмотр экспонатов
5 British Museum – “Museum Run”	web	Виртуальный тур по Британскому музею с квестом и мини-викториной
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 интерактивным управлением
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

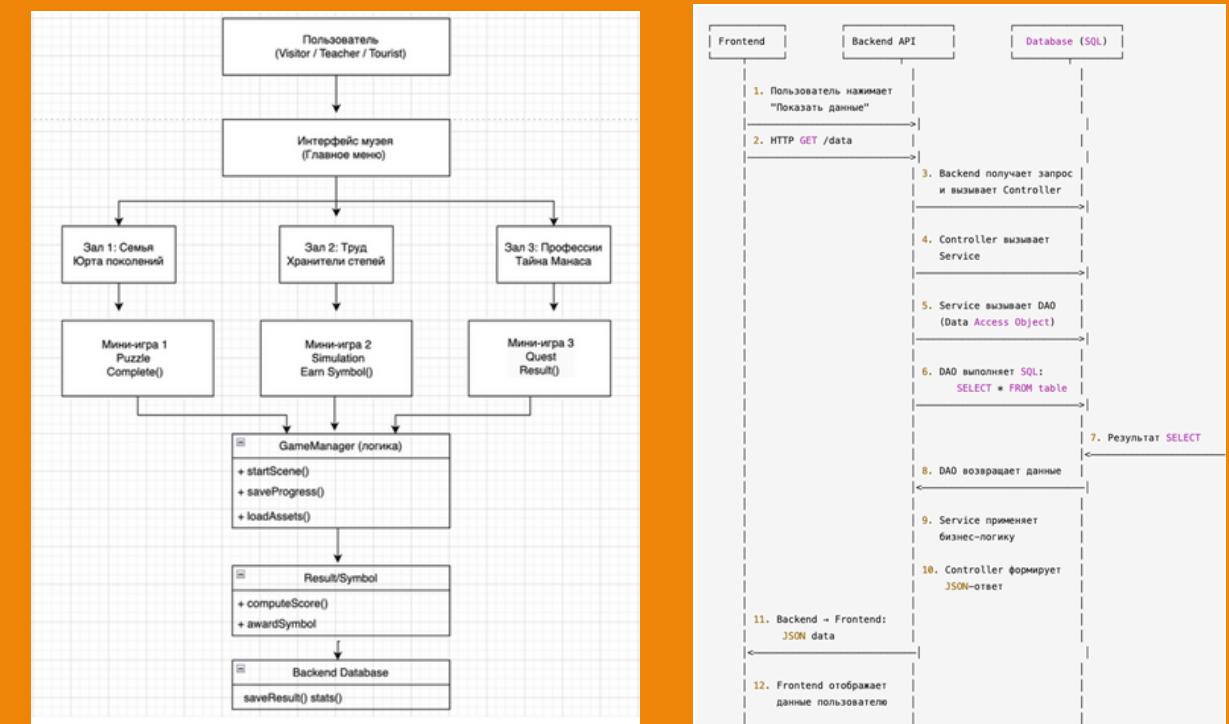
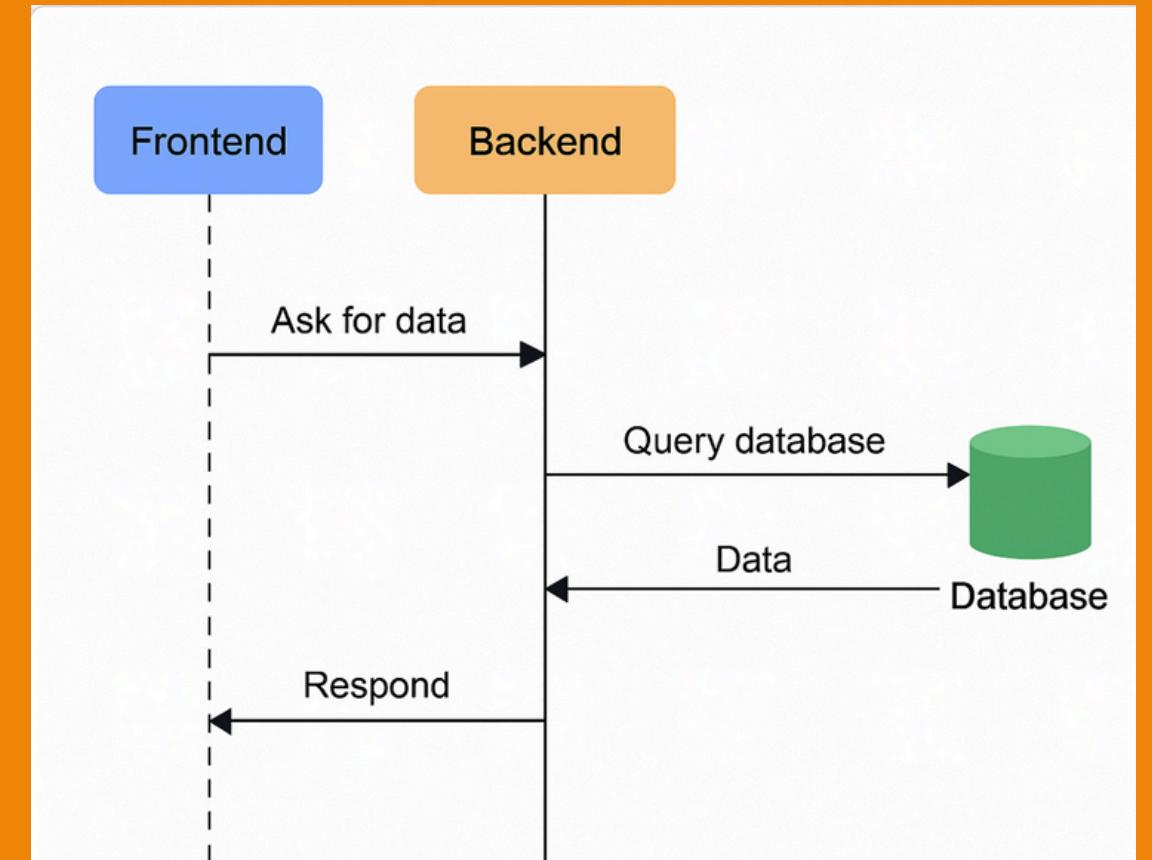
Process Flow Diagram



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 человека 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?



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: "Поешь туда, сделавшь то." Он не спрашивает что. Просто делает.



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

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 на永远.



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

Марат - остался дома, семья крепкая

Толкун - заработал деньги, построил дом

Канат - быстро решил проблему долгов

Айпери - нашла свободу и счастье

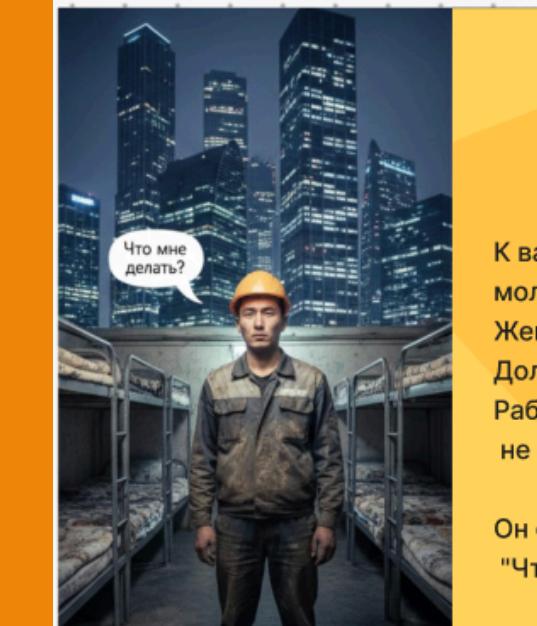
Никого - у каждого своя цена

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?"

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.