

*Виртуальная
и дополненная
реальность*



Решения для:

Музеев

/

Библиотек

/

Выставок



ВЕГАПРОМПРОЕКТ

1

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1-4

2

ПРОДУКТЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

5-6

3

РЕАЛИЗОВАННЫЕ ПРОЕКТЫ

7-11

4

ЦИКЛ ПРОЕКТА

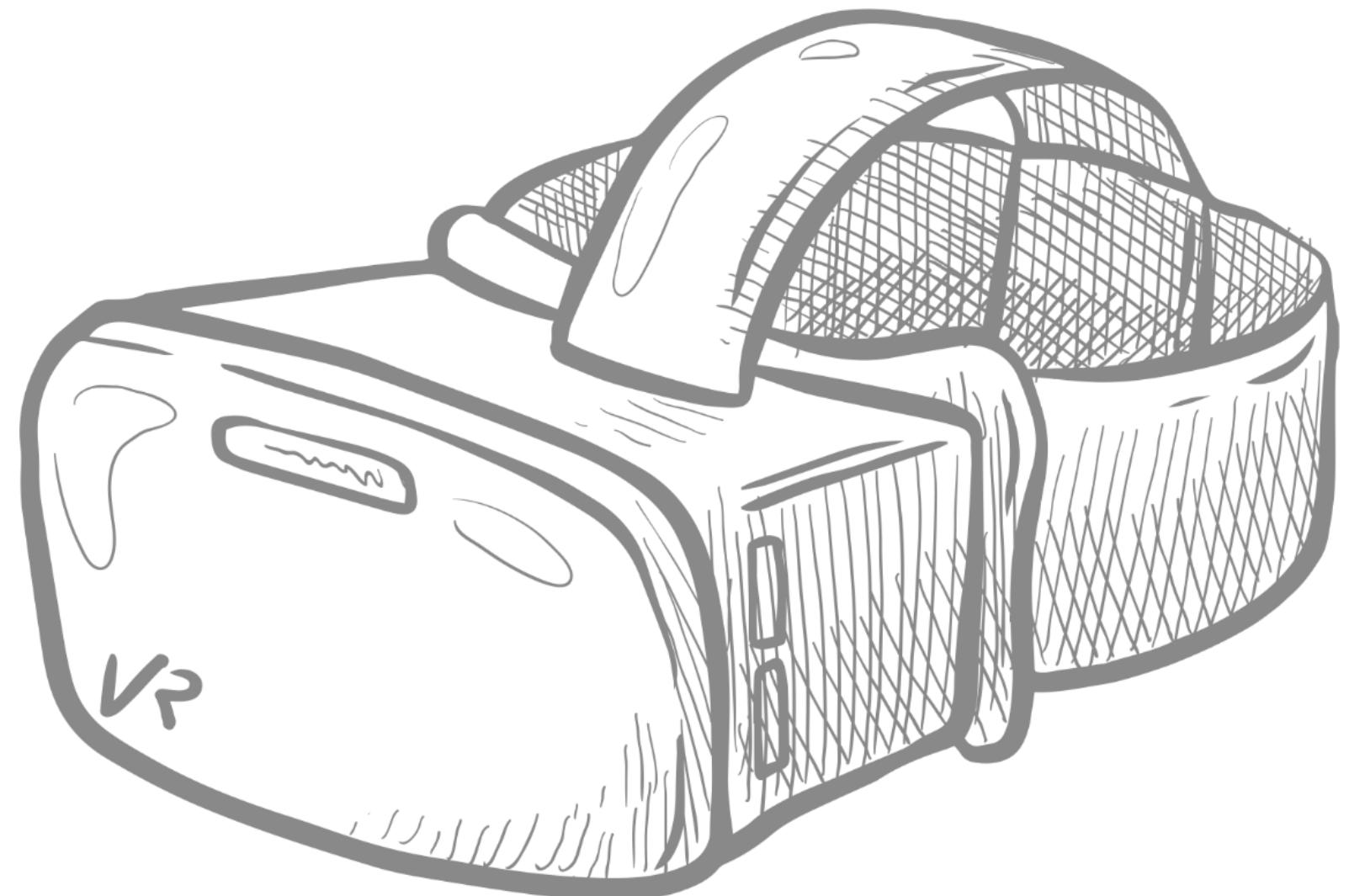
12

5

КОНТАКТЫ

14

КТО МЫ?



ВЕГАПРОМПРОЕКТ

ООО "ВегаПромПроект" уже более 5 лет разрабатывает комплексы VR (виртуальной реальности) и AR (дополненной реальности) на рынке России.

Нами разработаны десятки решений для:

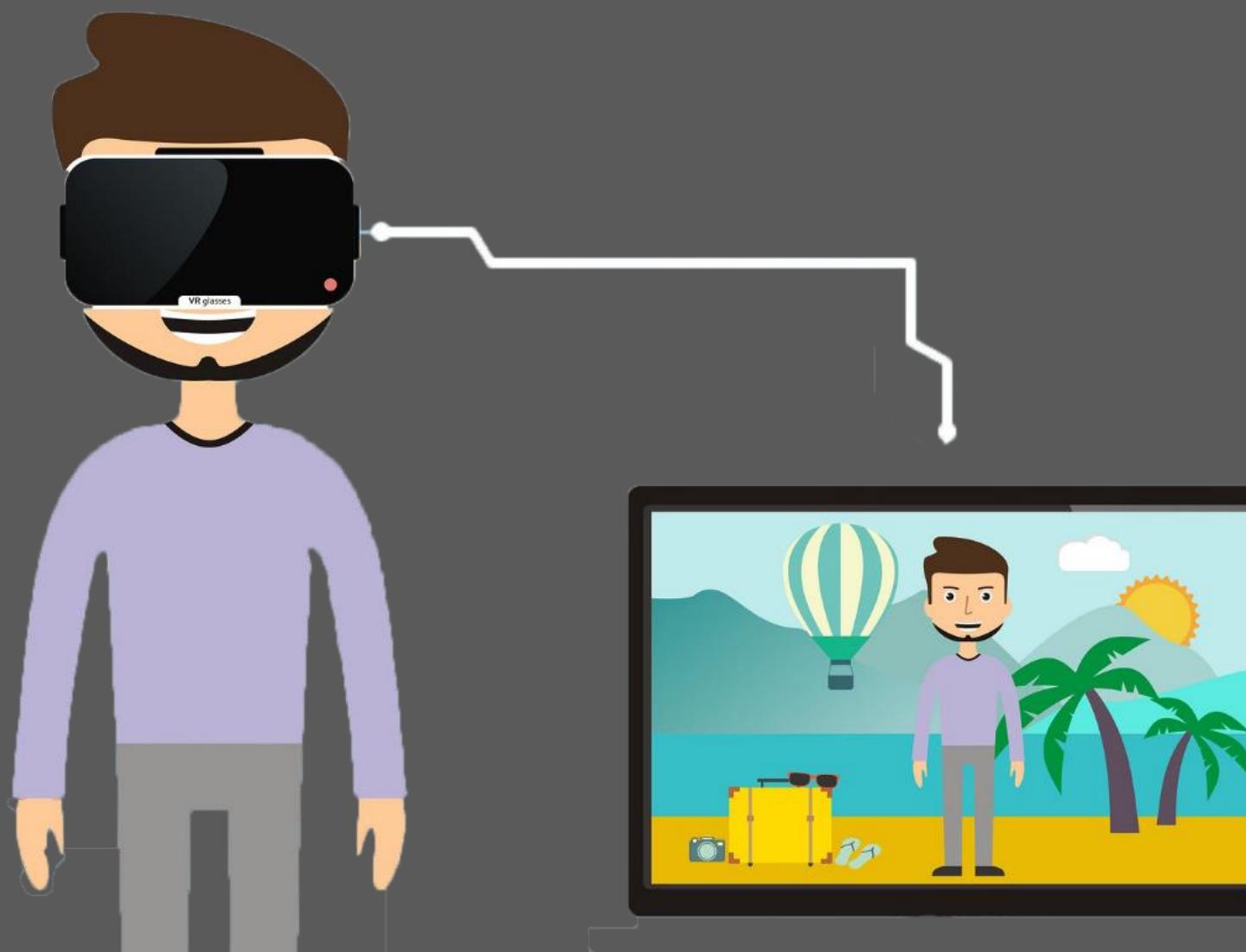
- Промышленности
- Проектирования
- Обучения
- Индустрии встреч

Нам доверяют: ПАО «СИБУР Холдинг», ПАО «Татнефть», ПАО «НК «Роснефть», Палеонтологический музей им. Ю.А.Орлова РАН.

ЧТО ТАКОЕ AR И VR

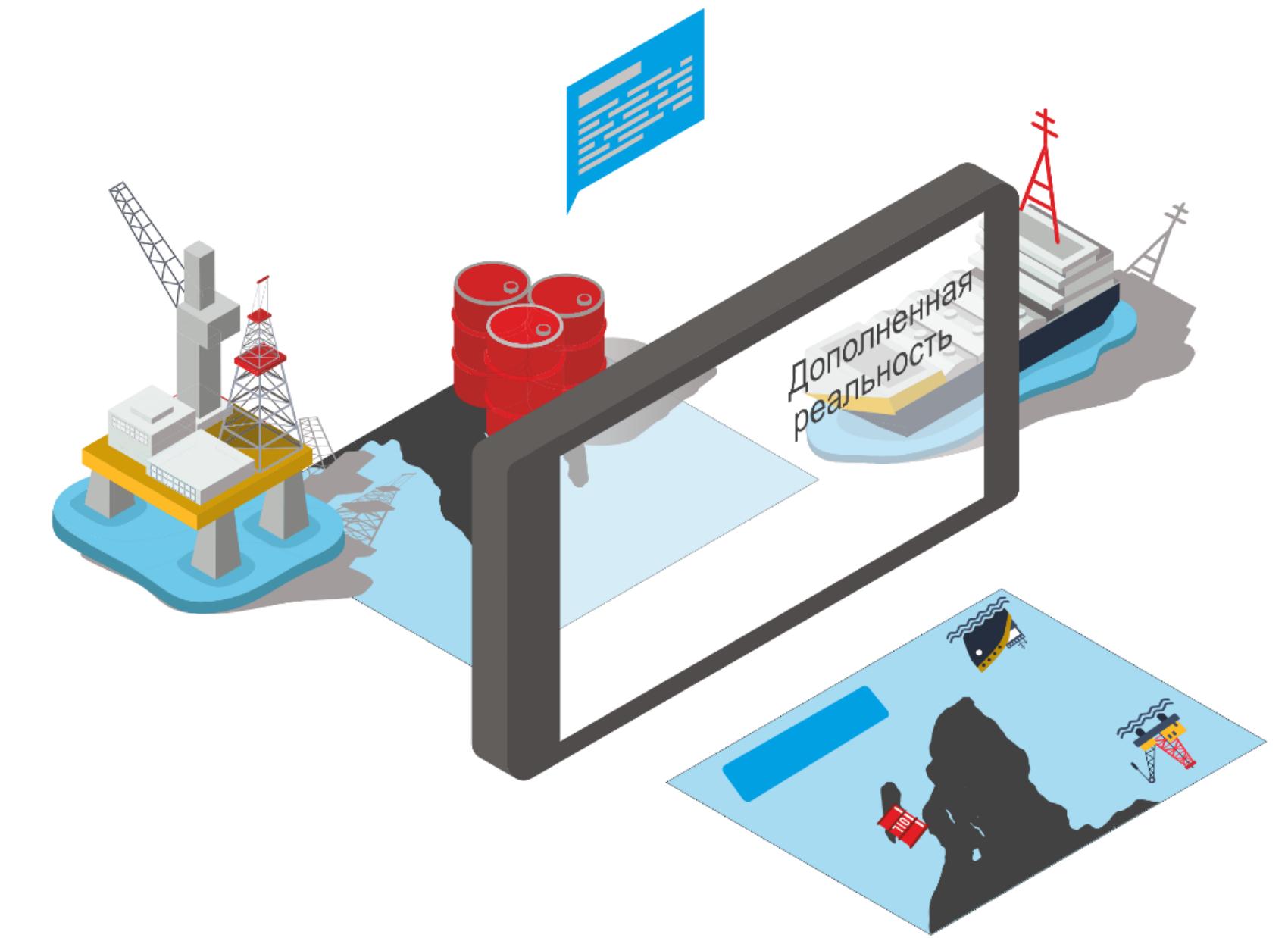
VR

Технология виртуальной реальности (VR) блокирует реальный мир и погружает пользователя в цифровую вселенную



AR

Технологии дополненной реальности (AR) позволяют при помощи смартфона или очков дополненной реальности внедрять в реальный мир виртуальные объекты

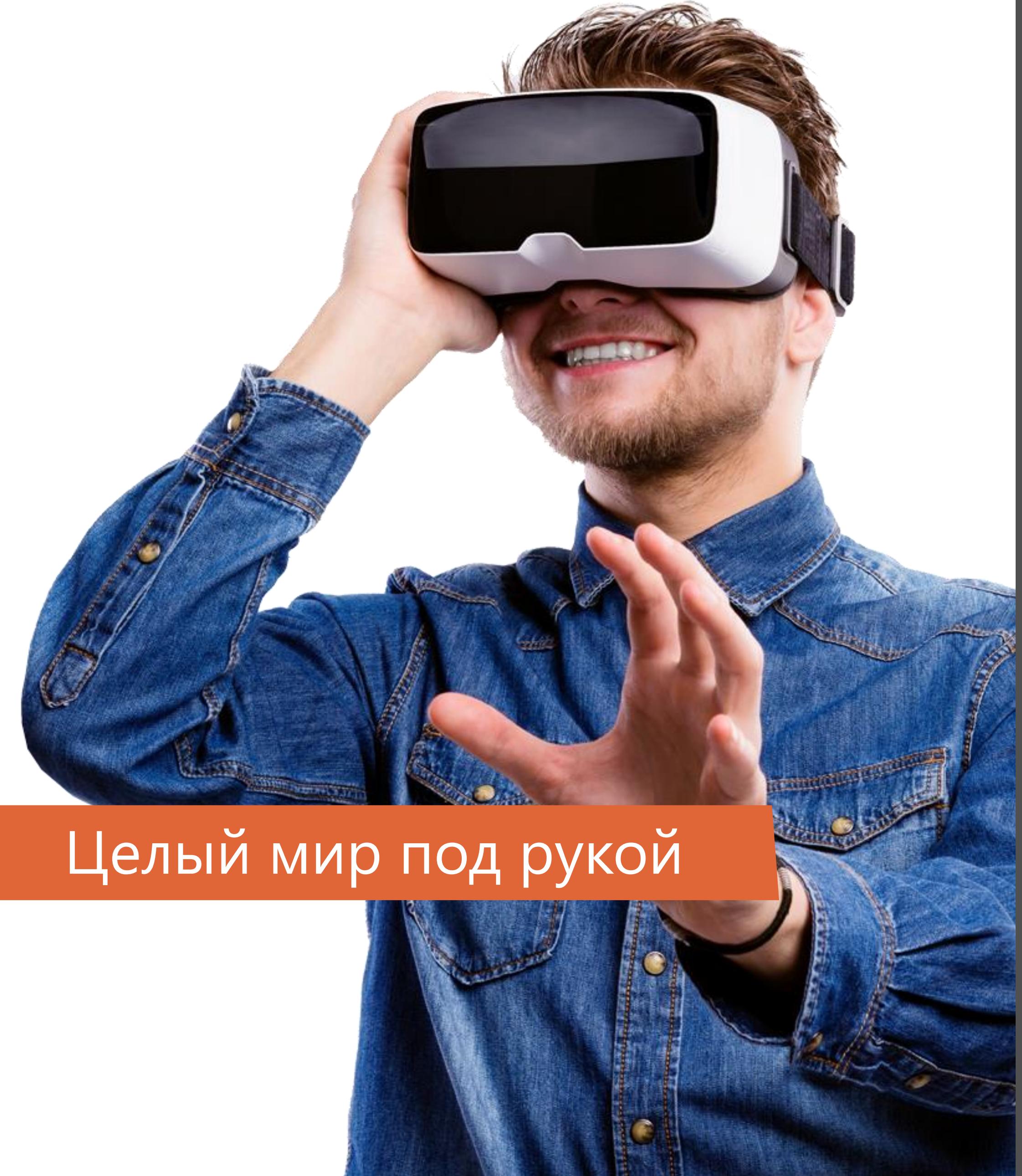




Добавляя невидимое

- Пользователь устанавливает приложение музея на свой смартфон из официального магазина (App Store / Google Play) и запускает его
- Приложение подключается к камере смартфона и начинает поиск метки
- Приложение обнаруживает метку и запускает интерактивную анимацию, прикрепленную к метке (дополнение объектов, информационные справки, эффекты: визуальные, аудио.)
- Пользователь взаимодействует с виртуальным объектом, после чего наводит камеру на новую метку

КАК РАБОТАЕТ VR



Целый мир под рукой

- Пользователь (пользователи) одевает очки виртуальной реальности и при необходимости берет в руки манипуляторы
- Администратор запускает симуляцию
- Шлем погружает посетителя в живой и неповторимый виртуальный мир
- Пользователь поочередно выполняет задания, предоставленные симуляцией, продвигаясь по сюжету

VR



АВТОНОМНЫЙ VR-ШЛЕМ
без подключения
к компьютеру



VR-ГАРНИТУРА
для компьютера
с контроллерами

ОБОРУДОВАНИЕ И ВОЗМОЖНОСТИ

AR



АВТОНОМНЫЕ AR-ОЧКИ
дополненной реальности



МОБИЛЬНОЕ УСТРОЙСТВО

VR/AR РЕШЕНИЯ ДЛЯ КУЛЬТУРНЫХ ПРОСТРАНСТВ

AR-квесты

Связывают разные объекты экспозиции и корпуса музея в единый игровой квест, завершающийся по факту посещения всех ключевых локаций

VR-квесты

Позволяют перенести посетителей в другую эпоху, дать ощутить себя в роли участника событий за счет взаимодействия с виртуальными экспонатами

AR-геймификация сувениров

Сувенир, дополненный анимацией, информационной справкой, мини-игрой в дополненной реальности

VR-видео 360°

Позволяет оказаться в гуще исторических событий, осмотреть удаленные места

AR-интерактивные экспонаты

Дополнение экспонатов интерактивными справками, анимацией и игровыми элементами без непосредственного контакта с музейными объектами

VR-экскурсии

Позволяют посетить недоступные локации или места, опасные для жизни и здоровья, увидеть экспонаты в достоверных исторических условиях

VR-КВЕСТ «БОЙ ЗА ПЕРЕВАЛ САЛАНГ»



ЗАДАЧА

Создание VR экспозиции в ограниченном пространстве, реконструирующей тяжелые бои в Афганистане

РЕШЕНИЕ

Создание VR- интерактивного квеста “Бой за перевал Саланг”, в котором посетитель становится бойцом-интернационалистом и корректирует работу БМП2 во время обороны тоннеля “Саланг”.

СРОК РАЗРАБОТКИ

2 месяца



VR-ЭКСПОЗИЦИЯ «МИРЫ САЛЬВАДОРА ДАЛИ»

ЗАДАЧА

Повышение привлекательности постоянной экспозиции Самарского художественного музея у молодежи

РЕШЕНИЕ

Включение в постоянную экспозицию VR-экскурсии по миру, наполненному существами из картин Сальвадора Дали

СРОК РАЗРАБОТКИ

3 месяца

VR-ЭКСПОЗИЦИЯ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО МУЗЕЯ



ЗАДАЧА

Создание интерактивной экспозиции, позволяющей посетителям ознакомиться с устройством подвижного состава разных исторических периодов

РЕШЕНИЕ

Разработка VR-экспозиции с возможностью одновременного подключения не менее 5 человек

СРОК РАЗРАБОТКИ

3 месяца

VR-ЭКСПОНАТ «СЫН ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ»



ЗАДАЧА

Создание художественного интерактивного объекта для посетителей выставки Рене Магритта

РЕШЕНИЕ

Разработка VR-аттракциона под мобильные устройства (кардбоксы) по мотивам картины "Сын человеческий"

СРОК РАЗРАБОТКИ

1 месяц



AR-КВЕСТ ПО БИБЛИОТЕКЕ «КУБ»

ЗАДАЧА

Создание интерактивного квеста, проводящего посетителей по ключевым объектам библиотеки

РЕШЕНИЕ

Разработка AR-квеста с персонажем-талисманом, проводящим экскурсию по библиотеке

СРОК РАЗРАБОТКИ

3 месяца

Наши специалисты, среди которых инженеры, программисты, психологи и дизайнеры, способны достоверно воссоздать в виртуальной среде любой объект и сюжет, а также провести весь комплекс работ «под ключ» от разработки программного обеспечения до сборки оборудования и обучения сотрудников музея



КОНТАКТЫ



ВЕГАПРОМПРОЕКТ

Дмитрий
Симонов

Коммерческий директор

Телефон:
+7 927 200 38 52

Email:
2003852@mail.ru