

CiviCAD



Воинов Максим

+7 913-723-3279

max@voinov.info

Заявка номер [СТС-205447](#)

Разработка ПО для проектирования интерактивных медиа материалов
повышающих скорость и качество усвоения информации



Актуальность Проекта

На данный момент Россия выходит из Болонской системы образования, область гуманитарного знания ждет трансформация.

Изменение или отмена ЕГЭ поменяет правила игры на этом рынке.

На что придется отреагировать школам и вузам, частным и государственным.

Также мы предполагаем, что после окончания Специальной Военной Операции РФ у власти появится острый запрос, на качественную культурную, научную и цивилизационную интеграцию Союзных Государств в Российскую эко-систему. Переформатирование исторической парадигмы навязываемой извне 30, и 8 лет особенно в сопредельных территориях.

А также появиться запрос на Отечественные культурные проекты в сфере развлечений: игровые и кино вселенные.

Проблема восприятия времени как измерения

визуализация
событий

восстановить
логику событий

причина
и
следствие

ассоциативный
ряд

100 видов
когнитивных
искажений

параллельные
процессы

персоны

события

даты



Проблема

Люди плохо воспринимают время и ориентируются в нем.

Человеческая память это довольно ненадежный носитель информации, который имеет более 100 видов когнитивных искажений.

Причинно-следственные связи во времени плохо усваиваются, особенно, когда в событиях есть параллельные процессы.

При попытке восстановить логику событий по памяти часто возникают ошибки.

Зачастую факты в образовании подаются в таком виде, что уловить причинно-следственные связи между разными событиями, персонами и датами практически невозможно даже там, где они очевидны.

Визуализация событий во времени помогает лучше погрузиться в материал, а также восстановить причинно-следственные цепочки.

Мы решаем эту проблему с помощью построения более сильного ассоциативного ряда и созданием артефакта в виде интерактивного медиа-материала, к которому всегда можно вернуться.

Наше решение



Техническая задача CiviCAD объединить три **главных инструмента** работы с историческим знанием в единое Программное Обеспечение:

- Карта-Таймлайнов
- Географическая карта
- База Данных.

В проекте реализуется три компонента:

- Формат данных
- Плеер
- Редактор

Интерактивные материалы на основе формата данных EvolutionDB посредством анимации должны уметь показывать на географической и тайм-лайне карте комплексные события со сложной иерархией и параллельными процессами.

Интерактивные медиа материалы, которые демонстрируют пространственно-временные характеристики событий посредством анимации, расширяют возможности находить закономерности между параллельными процессами.

Всё это повышает качество понимания, запоминания и образования в целом.

Основной исследовательской частью проекта является разработка онтологии и реализующего её нового формата данных EvolutionDB.

Большинство косвенных конкурентов не обладают базисным комплексом инструментов визуализации с достаточной степенью интерактивности.

Мы создаем не простую электронную энциклопедию с определенной индексацией, в которой будет содержаться текстовое описание события.

Внутри события мы закладываем пространственно-временную характеристику для отображения на тайм-лайн карте и карте мира в нашем Плеере.

Также мы предполагаем создать удобный интерфейс работы с тайм-лайн картой, на которой будет визуальным образом обозначена некоторая иерархия событий и их взаимосвязи.

РЫНОК

Совокупная оценка Российского рынка EdTech находится где-то около 50-70 миллиардов рублей. Рынок EdTech бурно растёт в мире, как в развитых, так и в развивающихся странах.

Приоритетными всё больше становятся не знания как таковые, а разнообразие паттернов мышления и навыки применения их. Мы работаем над прокачкой паттернов восприятия времени.

Как диаграмма Ганта в своё время изменило подход к управлению проектами, за счёт визуализации плохо воспринимаемой сущности "время".

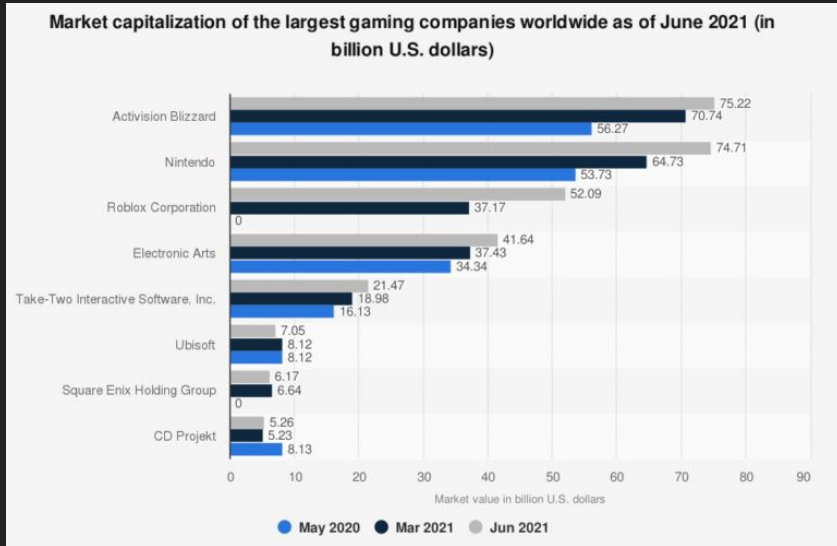
Так и наш продукт позволит вывести паттерн работы с временем в широкие слои общества.

На первом же этапе в рамках сотрудничества с СевГУ и некоторыми другими частными учреждениями по вопросам подготовки к ЕГЭ абитуриентов (300-400 чел.) мы рассчитываем выручить за сезон около 1,1 млн.руб.. На второй год предполагается расширение географии сотрудничества (НГУ, МГИМО и т.д.), что позволит точно выйти на самоокупаемость проекта, при общей оценке зарплат штата в 800-900 тыс.руб. .

Основной потенциал коммерческой версии продукта находится в растущем рынке развлечений в части создания виртуальных миров и нарративов.

Когда проект дорастет до полноценной системы моделирования и прогнозирования возможны крупные заказы в политических, дипломатических и военных целях различных государств в секторе B2G.

Масштабируемый B2C



Экономика виртуальных миров становится сопоставима с экономикой в реальном секторе.

Компании в сфере Entertainment конкурируют за аудиторию созданием новых Вселенных, что в свою очередь требует качественных сценариев и детальной проработки Миров.

CiviCAD, как проектировщик миров. Инструмент для сценарирования и создания Вселенных.



Бизнес-Модель

1. Предполагается выполнение специальных заказов по созданию интерактивных медиа-материалов для нашего плеера.
Формат данных и Плеер предполагается сделать бесплатным для популяризации продукта.
2. Прототип редактора в вебе будет распространяться в формате Freemium.
3. Полноценная САД система будет распространяться через продажу лицензии ВУЗам, Государственным компаниям и Компаниям в сфере развлечений.

Текущие Результаты

Есть предварительные договоренности с СевГУ о сотрудничестве с Гуманитарно-Педагогическим Институтом в создании интерактивных медиа-материалов и поддержке проекта от института развития в рамках стратегии ВУЗа по проектам на рынке АрхеоНет.

Есть предварительные договоренности с Московской Духовной Академией о возможном сотрудничестве в сфере образования.



Планы Развития

Наша команда уже подала заявку и прошла в полуфинал по конкурсу на грант “Студенческий Стартап”.

Мы планируем участвовать в следующих конкурсах развития Старт-1 и Старт-2, а также Коммерциализация и Интернационализация от ФСИ.



Главный разработчик Виталий Кононов

Synergy-web Junior fullstack (html, css, js, php)

Digital-агентство AiR Junior php
PHP / HTML / JavaScript / MySQL / CSS
Python

ООП / Linux / Git / Apache HTTP Server
Opencart

Laravel / Vue / Ajax / MVC / Erlang
Jerbtains webstorm / SCSS / REST / Golang
Nginx / Docker / Redis / Haml
Websockets



Руководитель Максим Воинов

Закончил школу Аркадия Морейниса
"Основы бизнеса для школьников".

Освоил курс открытого университета Академпарка
"Квантовая физика для школьников и студентов".

В качестве куратора группы освоил методические
образовательные подходы.

Закончил интенсив

"Школа Социального Предпринимательства"
(с проектом фотостудии).

Основы предпринимательства и проектной работы.

Работал инженером QA

Основы эксплуатации IT систем.

Delphi, C++, HTML5, CSS, JS

"Drupal Camp 2015", "Найми IT & TechnoCareer".

Опыт организации работы с сообществом, проектная
командная работа.

Факультет Радиотехники и Электроники
Радио-Конструктор Систем 4 курс



Маркетолог Виталий Тремасов

Полуфиналист
ОЛИМПИАДЫ

Институт

«Я — ПРОФЕССИОНАЛ»

Институт Финансов, Экономики
и Управления

СевГУ

2 курс Менеджмент