

Архипелаг 2022: #НастоящееБудущее

Технологии, которые работают



МЕТАВСЕЛЕННАЯ

ЦИФРОВАЯ

КРОССПЛАТФОРМА

которая помогает улучшить качество
жизни и повысить уровень благосостояния





ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ

САМОРЕАЛИЗАЦИЯ

ЦЕННОСТЬ СЕБЯ



ПРИЗНАНИЕ УНИКАЛЬНОСТИ



Социально-значимый эффект



20.35

ПЛАТФОРМА НТИ

ФОНД НТИ



A2022



- Рост числа МСП среди людей с ОВЗ до 70%**
- Увеличение дохода и среднего заработка до 85%**
- Уровень самореализации и удовлетворенности до 90%**

Повышение уровня благосостояния людей с ОВЗ

Создание огромного количества виртуальных рабочих мест

Цифровая зрелость

Предоставление качественных социально-значимых услуг для инвалидов и людей с ОВЗ

Meta.awagas.group | Главная | Образование | Трудоустройство | Возможности | Команда | Предварительная запись

СТАТЬ РЕЗИДЕНТОМ

Становясь резидентом метавселенной вы получаете особый статус и уникальные привилегии

Базовый модуль	Смарт модуль	Премиум модуль
СТАРТ	СМАРТ	ПРЕМИУМ
Участие и работа в базовом формате Наставники Встреча с резидентами и наставниками Ссылка на закрытые телеграмм каналы с	Участие и работа в любом удобном формате Эксперты Встреча с резидентами и наставниками	Вход для партнеров Участие во всех деловых мероприятиях Бизнес пакет Premium резидента Участие в качестве экспертов и спикеров

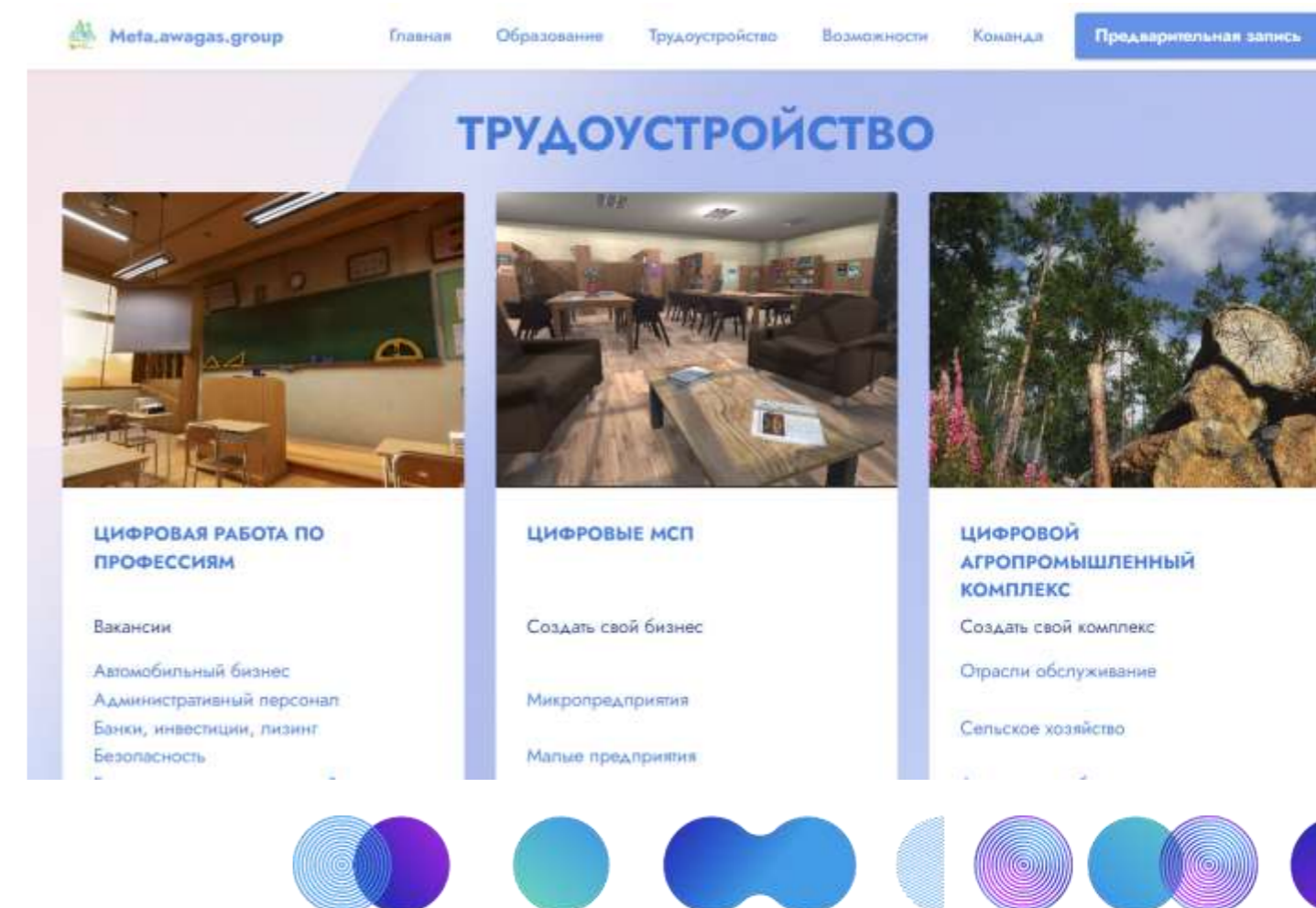
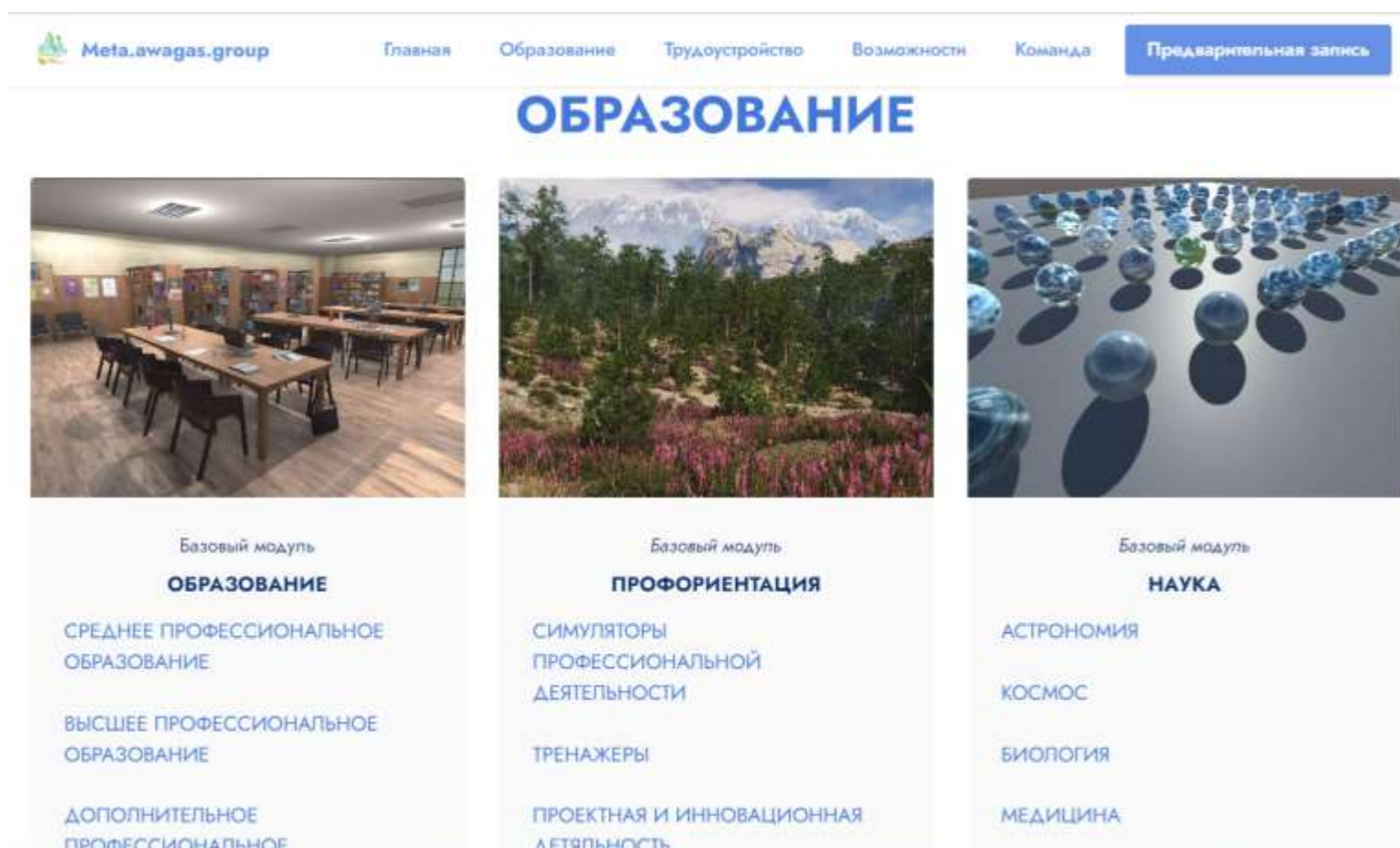
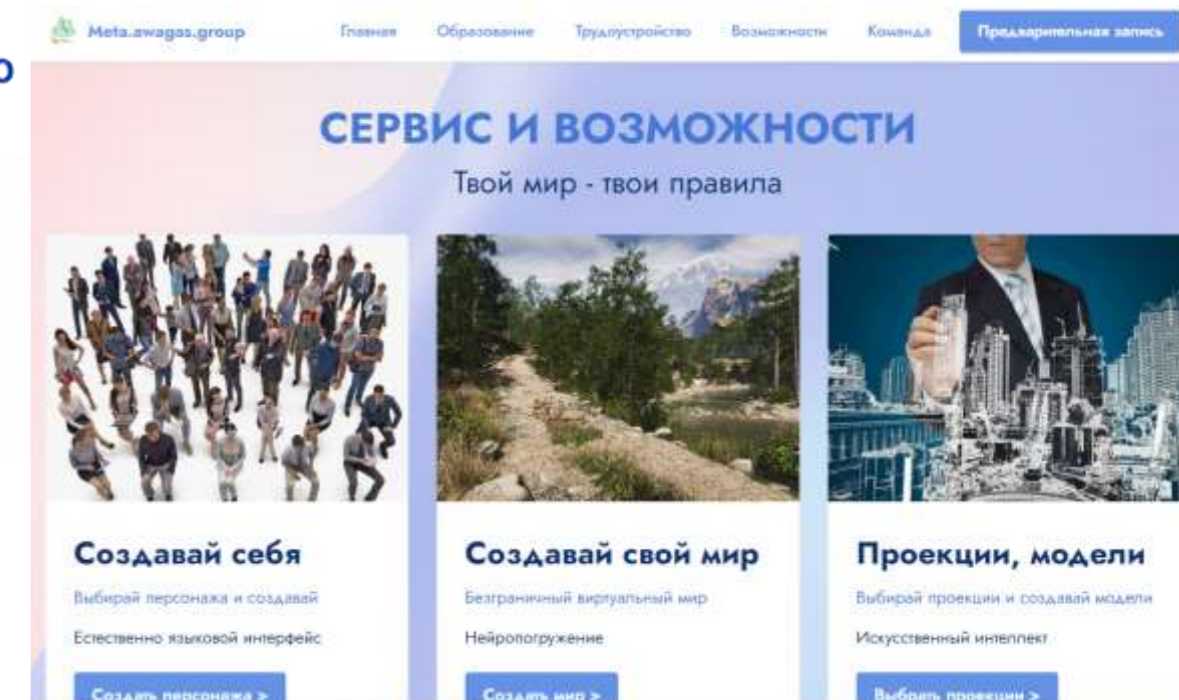


Решение

Полноценная виртуальная жизнь, которую можно протестировать на платформе, где у каждого есть возможность создать свою желаемую реальность, свое пространство, образы, семью, друзей, экономику, взаимодействие, образование, трудоустройство, социальную и иные инфраструктуры.

Реализовать полученный опыт т и навыки с помощью наставника в реальном мире.

Естественно языковой интерфейс позволяет пользоваться решением на своем родном языке (350 языков перевода)



Продукт



20.35

ПЛАТФОРМА НТИ

ФОНД НТИ



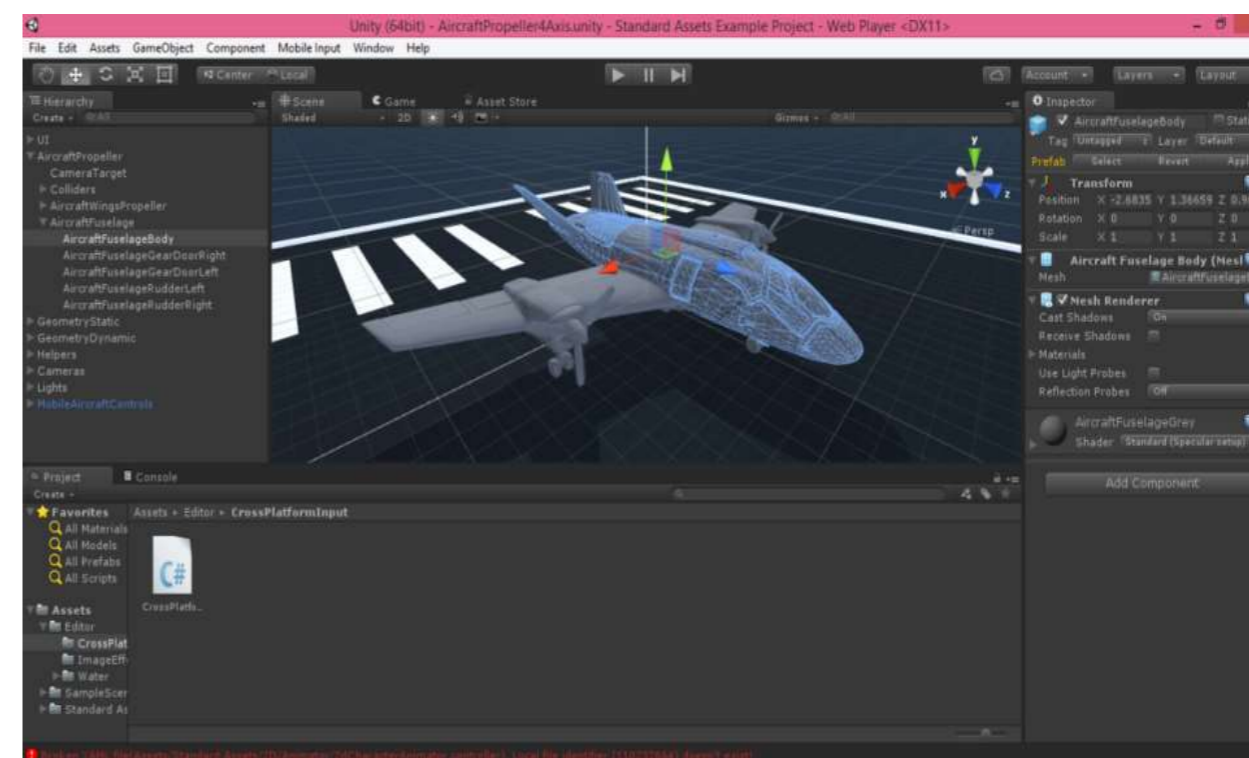
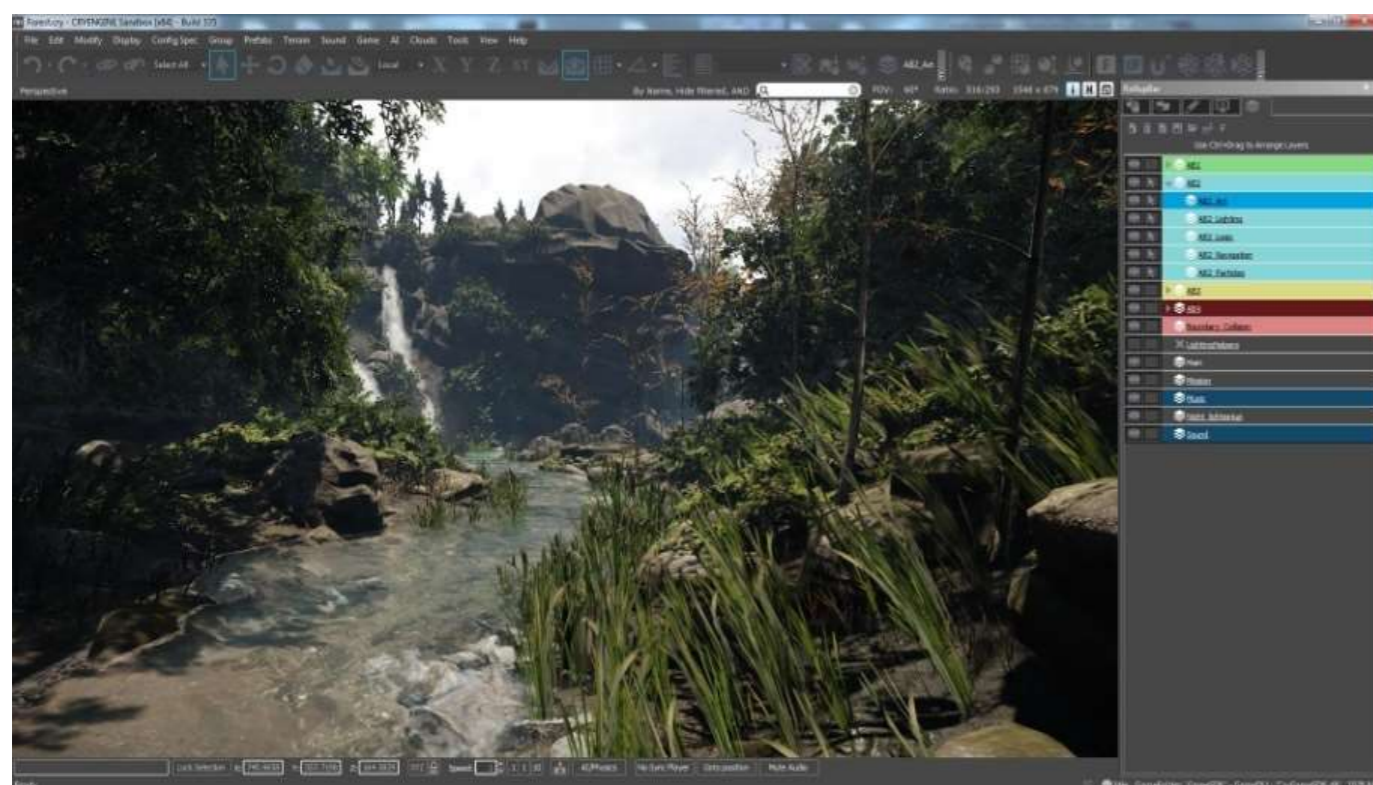
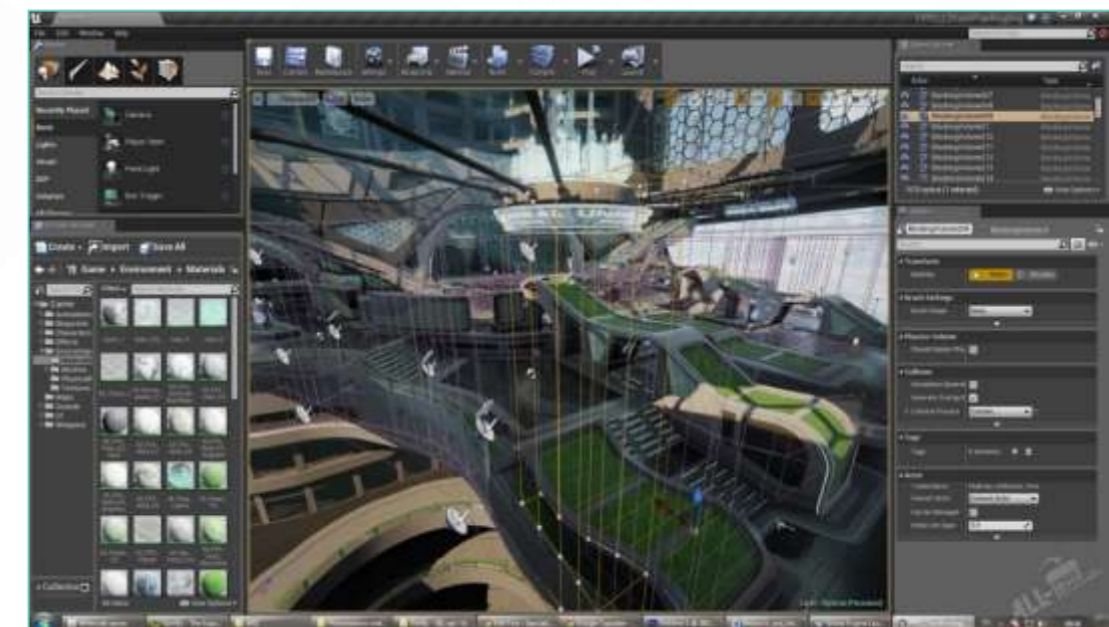
A2022



Программное обеспечение - лицензированный игровой движок, межплатформенная среда разработки образовательных, научных и инженерно-технических компьютерных игр
Для государственных структур, бизнеса, сфер культур и искусства, общества и образования

Функционал позволяет:

- создавать игры в соответствии с учебными программами ВУЗов и НИИ
- делать приложения, симуляции
- Предоставлять возможность погружения с помощью нейроинтерфейса
- Создавать фотореалистичные симуляции (безграничный и фотореалистичный игровой мир, интегрированный и автообновляемый).



Конкуренты



Метавселенные

Онлайн обучение

Онлайн основной и
дополнительный доход

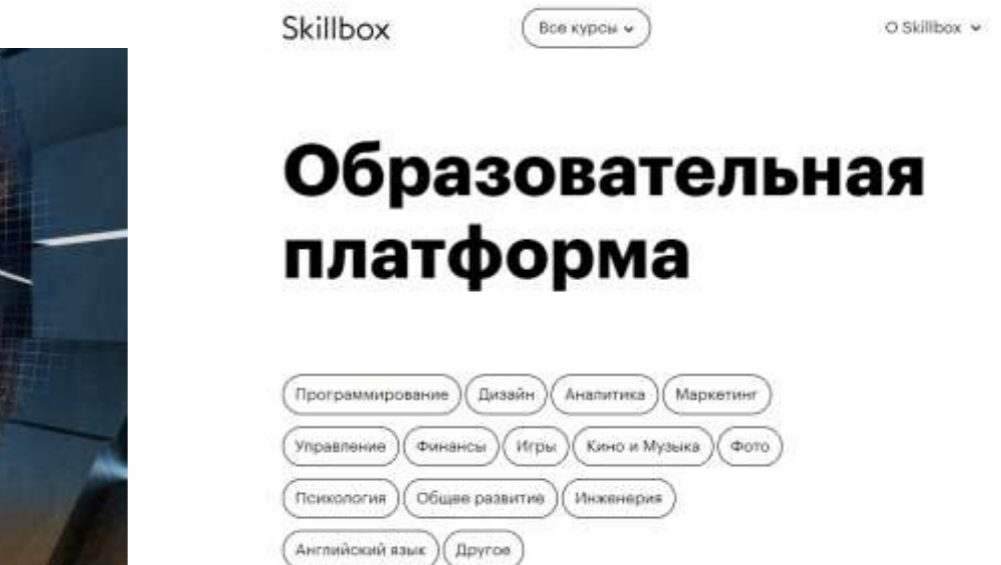
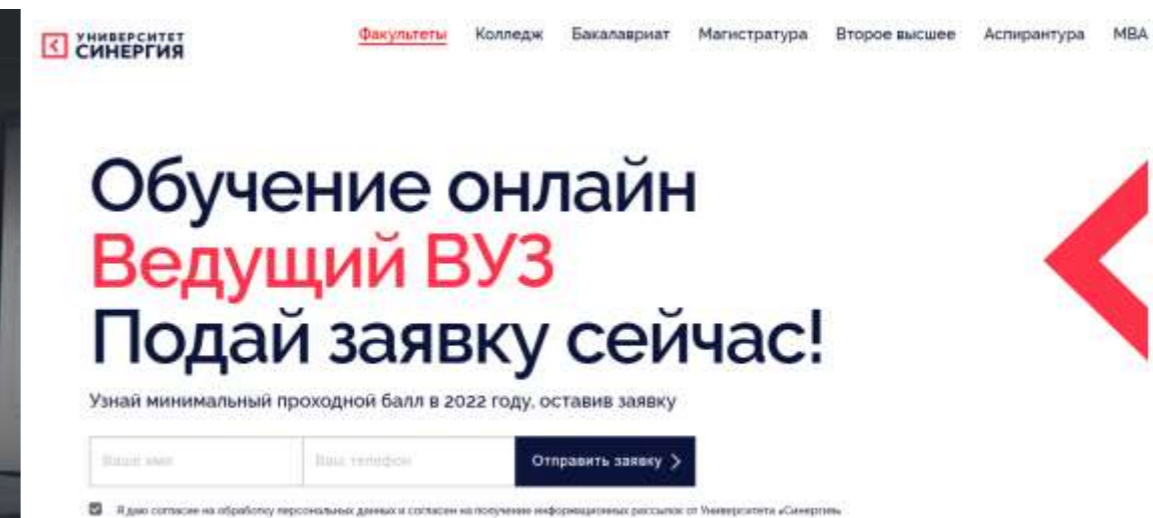
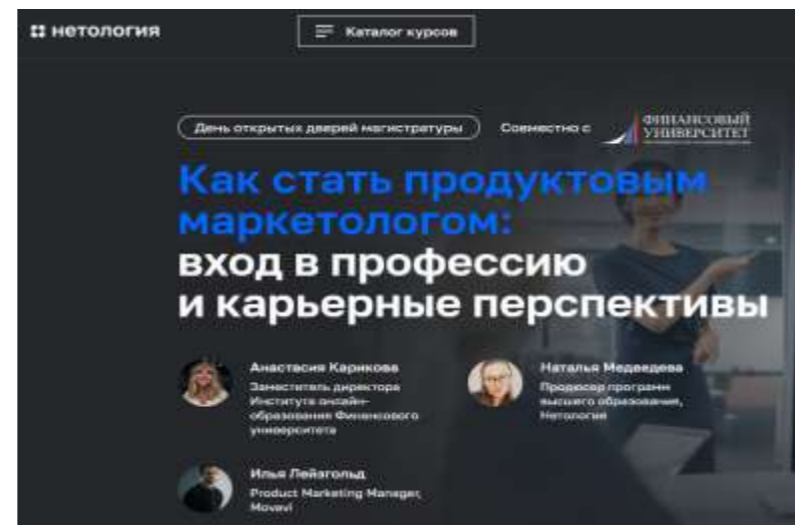
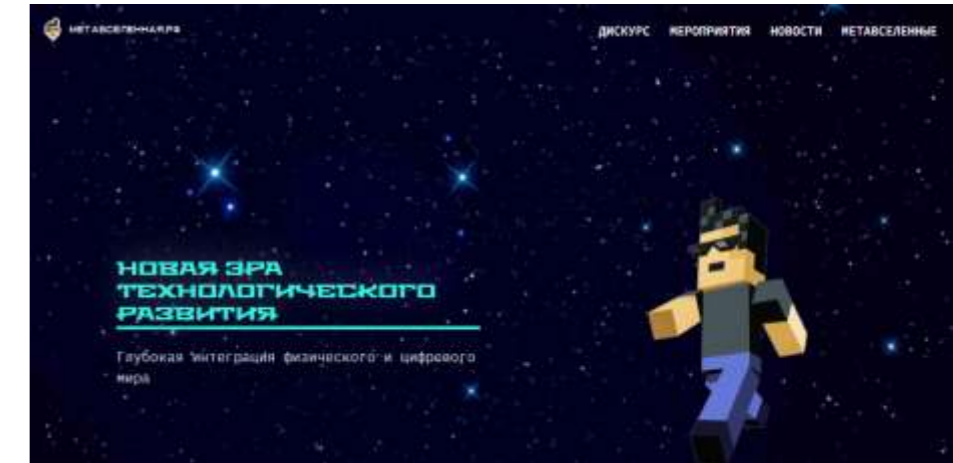
Поддержка и сопровождение 24/7

Социальная и командная адаптация

Цифровая инфраструктура

Виртуальные миры

Виртуальный досуг, развлечения
и экскурсии



Конкуренты на международном рынке



Facebook (Meta)



компания уже владеет необходимым оборудованием для виртуальной реальности и запустила собственный криптовалютный проект под названием Libra

Microsoft



занимается разработкой виртуальных офисов и рабочих сред в метавселенной

Google



практикует тонкий подход, делая упор на дополненную реальность, чтобы соединить цифровой и реальный миры

Binance



NFT-маркетплейс Binance объединяет покупателей и продавцов цифровых активов метавселенной

Целевой рынок компании 600 млн. пользователей онлайн в режиме реального времени, достижимая доля более 15 млн. пользователей в режиме реального времени

Кол-во клиентов 15 000/15000 кол-во оплата подписки/проданных виртуальных товаров 1540 шт. /20 услуг

Целевая аудитория

СУЗЫ и ВУЗЫ

Центры ВОИ

Компании

Студенты

Люди с ОВЗ

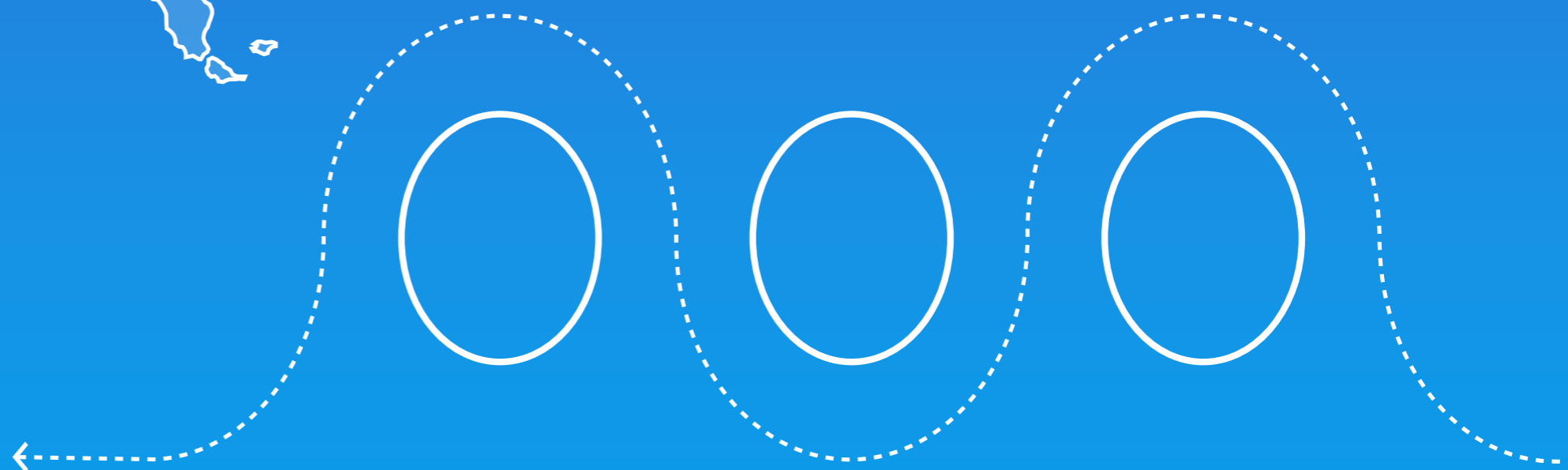
Сотрудники



РЫНОК

Общая выручка виртуальных игровых миров может вырасти с \$180 млрд. в 2020 году до \$400 млрд. в 2025 году, [подсчитали](#) в инвестиционной компании Grayscale.

По данным Vantage Market Research, рынок метавселенных [вырастет](#) с \$43,4 млрд. в 2020 году до \$814,2 млрд. в 2028-м.





ПОДПИСКА

Ежемесячная подписка
Годовая подписка

КОМИССИЯ ОТ СДЕЛОК

Выставка проектов
Выставка произведений искусств
Создание цифровых предметов и моделей миров
Строительство зданий
Продажа виртуальных инфраструктур



ДОЛЕВОЕ УЧАСТИЕ

Возможность оплачивать услуги Платформы предоставлением ему доли в проекте (при этом Платформа будет осуществлять инновационное сопровождение этих проектов). Соответственно, Платформа сможет зарабатывать на получении доходов от данных проектов, либо продажи своей доли в них.

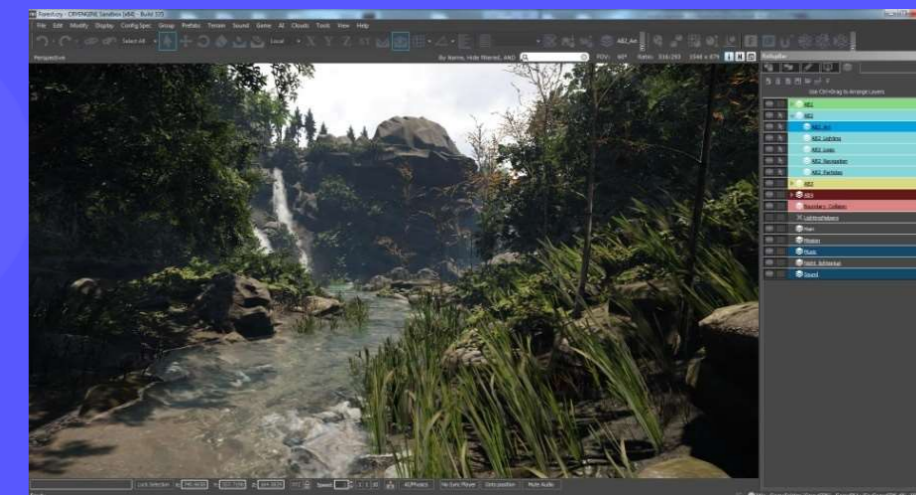
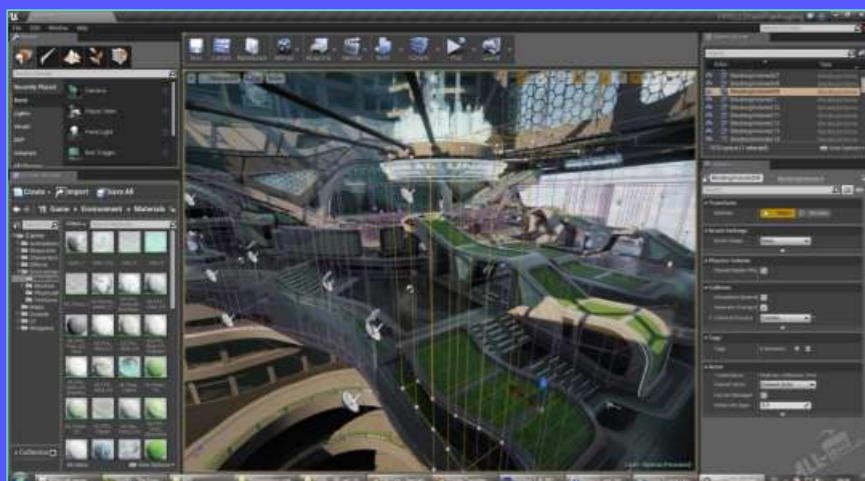
МАРКЕТПЛЕЙС

ПРОДАЖА ВНУТРИИГРОВЫХ ТОВАРОВ И УСЛУГ

СТРАХОВАНИЕ



МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ КРОССПЛАТФОРМА С НЕЙРОИНТЕРФЕЙСОМ



ВХОД С ЛЮБОГО УСТРОЙСТВА (телефон, планшет, ПК, ТВ)

- ВИРТУАЛЬНЫЕ АУДИТОРИИ
- ОГРОМНЫЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
- ВИЗУАЛИЗАЦИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ
- ВИРТУАЛЬНЫЕ БИБЛИОТЕКИ

- ДИАГНОСТИКА и РЕКОМЕНДАЦИИ
- ПОЛУЧЕНИЕ ПРОФЕССИЙ
- ОПЫТА и НАВЫКОВ
- ЦИФРОВЫЕ ПОМОШНИКИ
- ЦИФРОВЫЕ ДВОЙНИКИ
- ЦИФРОВОЙ ПРОФИЛЬ
- ЦИФРОВЫЕ СЕРТИФИКАТЫ

- ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ
- ЦИФРОВОЙ ДОСУГ
- СВОЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

МНОГОУРОВНЕВАЯ ИЕРАХИЯ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ

БАЗА ДАННЫХ

- НЕЙРОТЕХНОЛОГИИ
- НЕЙРОПОГРУЖЕНИЕ
- СЕРВЕРНАЯ АРХИТЕКТУРА
- ИНТЕГРАЦИЯ МОДУЛЕЙ



Дорожная карта

Благодаря платформе
каждый сможет стать
частью глобальной
МЕТАВСЕЛЕННОЙ

Создание многоуровневой
иерархии нейронных сетей
и подключение
нейрогаджетов

Полномасштабная IT
разработка платформы

Структурирование
проекта

2024

2023

2022

2022

2023

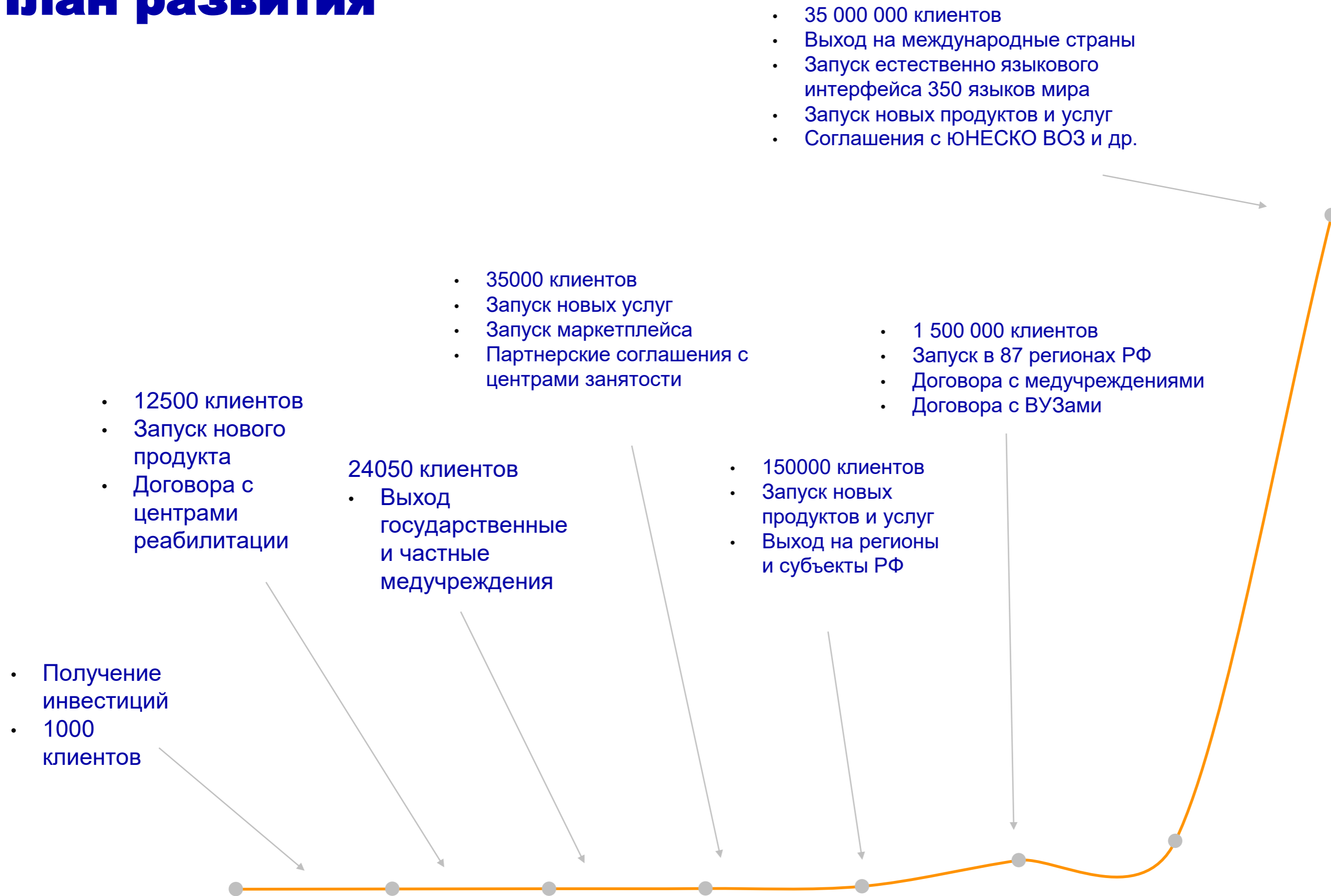
2025

Формирование
комьюнити

Пилотный запуск.
Подключение
первых
пользователей

Подключение в
режиме реального
времени более 35
млн.пользователей
по всему миру

План развития



Авторские права международного уровня на 30 лет

ISNI 0000 0004 8348 5153

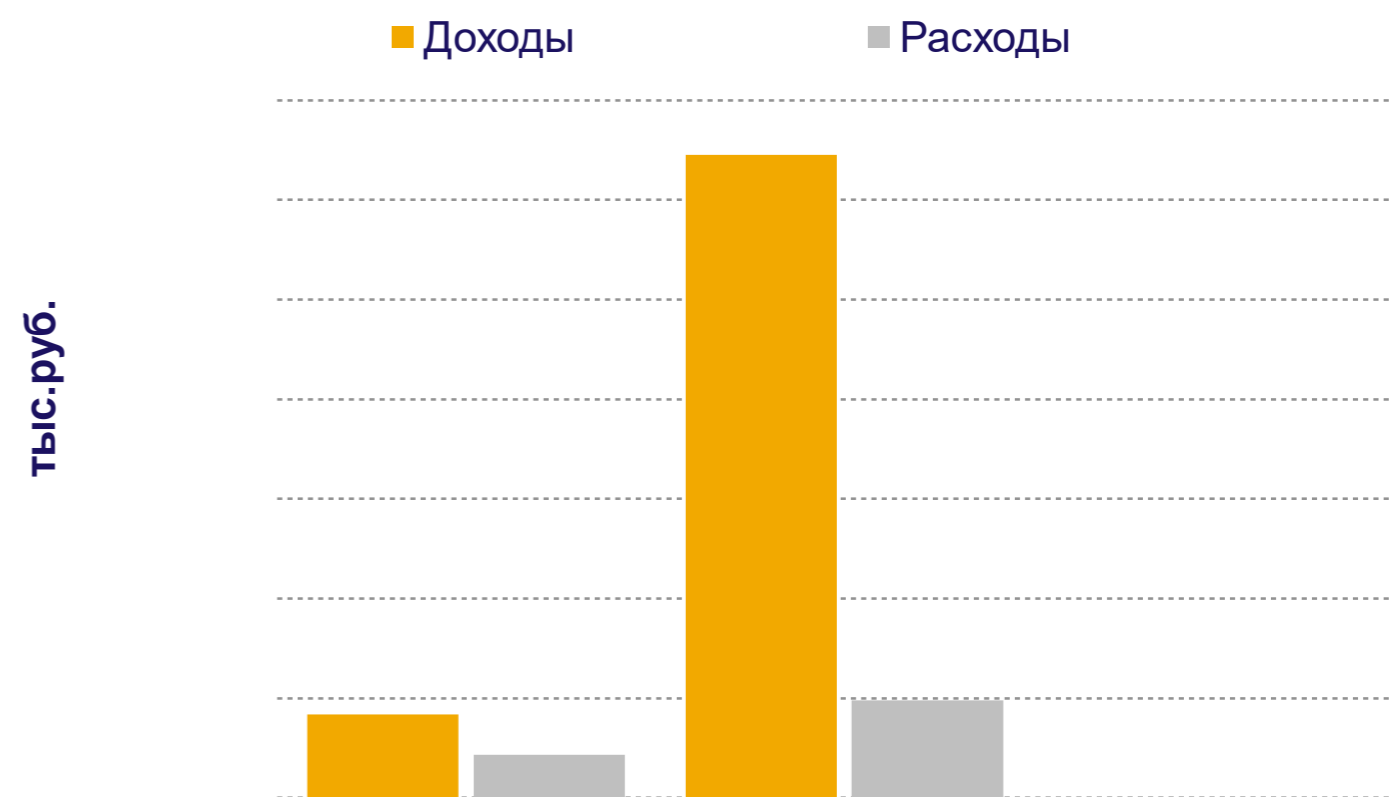
ISNI 0000 0004 8348 5698

ISBN: 978-5-4472-8976-8



Финансовые показатели проекта

	2023	2024	2025
Объем продаж, ед.	55840	258000	3520000
Количество клиентов	35000	150000	1500000
Средний чек, руб	1500	2500	3500
Выручка, тыс. руб.	83 760	645 000	12 320 000
Расходы, тыс. руб., в т.ч.:			
Переменные, тыс. руб.	1 568	12 586	35 200
Постоянные, тыс. руб.	42 000	85 200	152 000
Операционная прибыль, тыс. руб.	40 192	547 214	12 132 800
Маржа, %	17	74	96
Активы, тыс.руб.	195000	250000	350000
Кредиты, займы, тыс.руб.	0	0	0



1. Финансовые показатели показывают, даже при увеличении среднего чека для пользователя услуги платформы остаются доступны и очень конкурентоспособны по сравнению с ценами на рынке
2. Партнерские соглашения с государственными и частными медицинскими учреждениями
3. Реабилитационные центры – сотрудничество
4. Правительство МО оказывает поддержку по снижению оплаты электроэнергии льготы для компании
5. Активы: Серверное оборудование. Помещения под серверные. Электроподстанции
6. Срок окупаемости 12 месяцев

Наши достижения

- **ПРОЕКТ ВОШЕЛ В ТОП 3 ПО ВЕРСИИ ЮНЕСКО ЛУЧШЕЕ РЕШЕНИЕ ВО ВРЕМЯ COVID 19**
Образовательные инновации
Наука и Технологии

В августе 2020 года проект вошел в топ 3 перспективных проекта в области Инноваций образования и технологий по версии ЮНЕСКО
<https://www.thenewslens.com/article/139169>

- **Глобальные инновации и COVID-19 по версии ВОЗ**
Новая система образования в мире MMORPG
<https://innov.afro.who.int/global-innovation/new-education-system-in-the-world-of-mmorpg-2420>

- **Финалист Всероссийского форума «Сильные идеи нового времени» 2020**

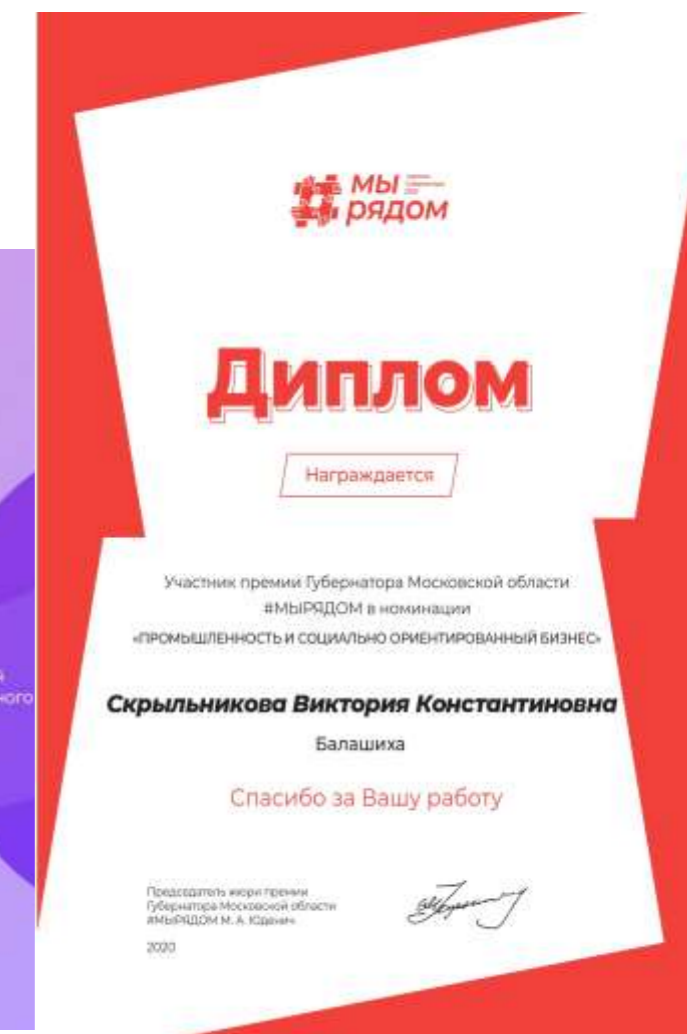
Топ-100 в образовательном интенсиве по искусственному интеллекту
Архипелаг 20.35

ВЕРИФИКАЦИЯ И АККРЕДИТАЦИЯ В РФ
в области Сквозных цифровых технологий

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ СОГЛАШЕНИЯ С ВУЗами МАИ, МГУ, УРФУ

ДОГОВОРЕННОСТИ С УЧЕНЫМ СОВЕТОМ РОСКОНГРЕСС

РОСКАЧЕСТВО



ПАРТНЕРСКИЕ СОГЛАШЕНИЯ ВЫХОД НА НОВЫЕ РЫНКИ

Индустриальные партнёры формулируют предложения о проведении прикладных научно-исследовательских и экспериментальных разработок

на индустриальных партнёров возложена обязанность коммерциализации полученных результатов проектов и получение % от сделок по каждому проекту



ДОГОВОР ОПЦИОНА

ДОЛЕВОЕ УЧАСТИЕ В ПРОЕКТЕ

Контроль за финансовыми потоками



1 раунд привлечение 15, 6 млн. руб.

Точка безубыточности 4 месяца

Окупаемость 12 месяцев

Разработки застрахованы



Команда



ЛАРИСА МАЛЫШЕВА

Руководитель отдела методологии образовательного процесса

Директор Бизнес-школы УрФУ, ОП АСИ "Образование и кадры"
д.э.н., проф., лидер Точки кипения - Екатеринбург, региональный эксперт НКИ, НТИ



ЕВГЕНИЙ СТАРИЧЕНКО

Научный руководитель проекта

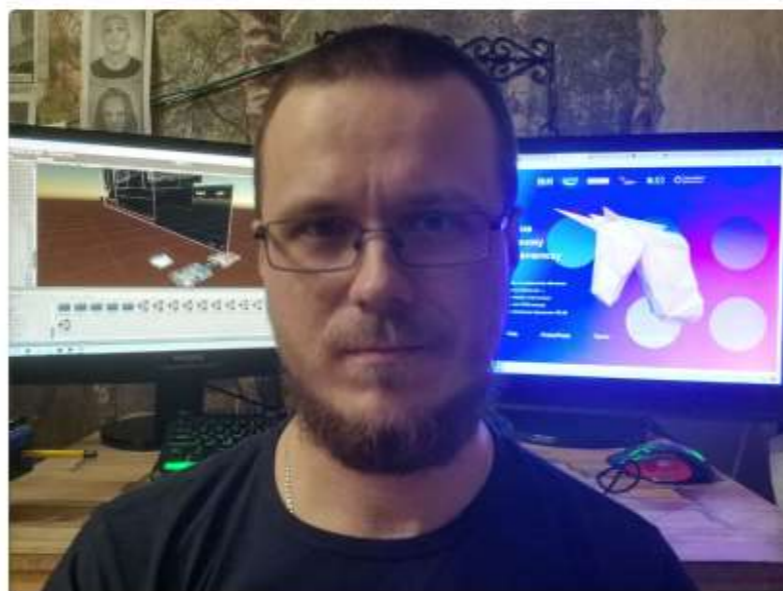
ЮРГТУ – начальник управления
Эксперт
Доцент, кандидат педагогических наук.
Управление цифровых технологий и электронного обучения.
Опыт более 20 лет



ДМИТРИЙ СУРИН-СОРОКИН

Опыт более 10 лет

Руководитель отдела разработки
программного обеспечения проекта



ПАВЕЛ ЯРОСЛАВЦЕВ

Опыт более 5 лет

Руководитель отдела
Гейм разработки
Серверного обеспечения



СЕРГЕЙ КУПРИЯНОВ

Опыт более 5 лет

Разработка цифрового контента
Web программирование
Мобильное приложение

Команда



Лариса Малышева

Бизнес процессы
Маркетинг
Стратегии
Методология
Образование



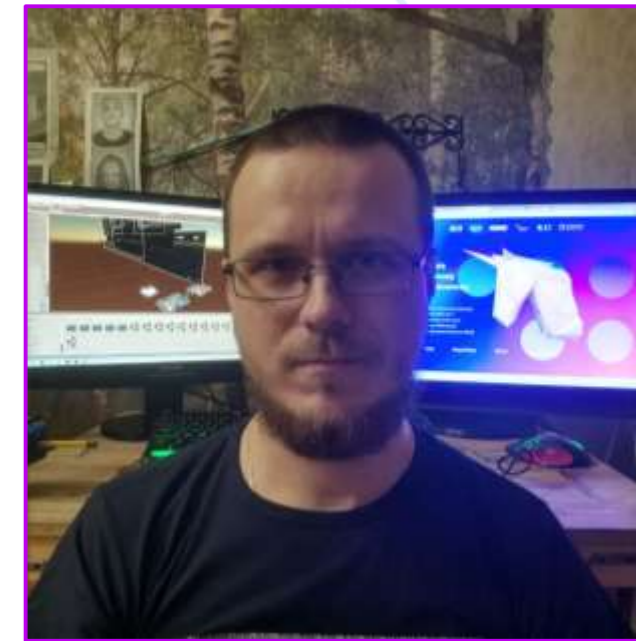
Евгений Стариченко

НИР НИОКР
Юридическое
сопровождение



Дмитрий Сурин-Сорокин

Разработка ПО
Искусственные
интеллект
Алгоритмы
База данных



Павел Ярославцев

Серверное
обеспечение
Гейм дизайн
Механики
Документация

Архипелаг 2022: #НастоящееБудущее

Технологии, которые работают



Контакты

Сайт Meta.awagas.group
Телефон +7 (977) 199-33-37
email toriakon@awagas.group

