

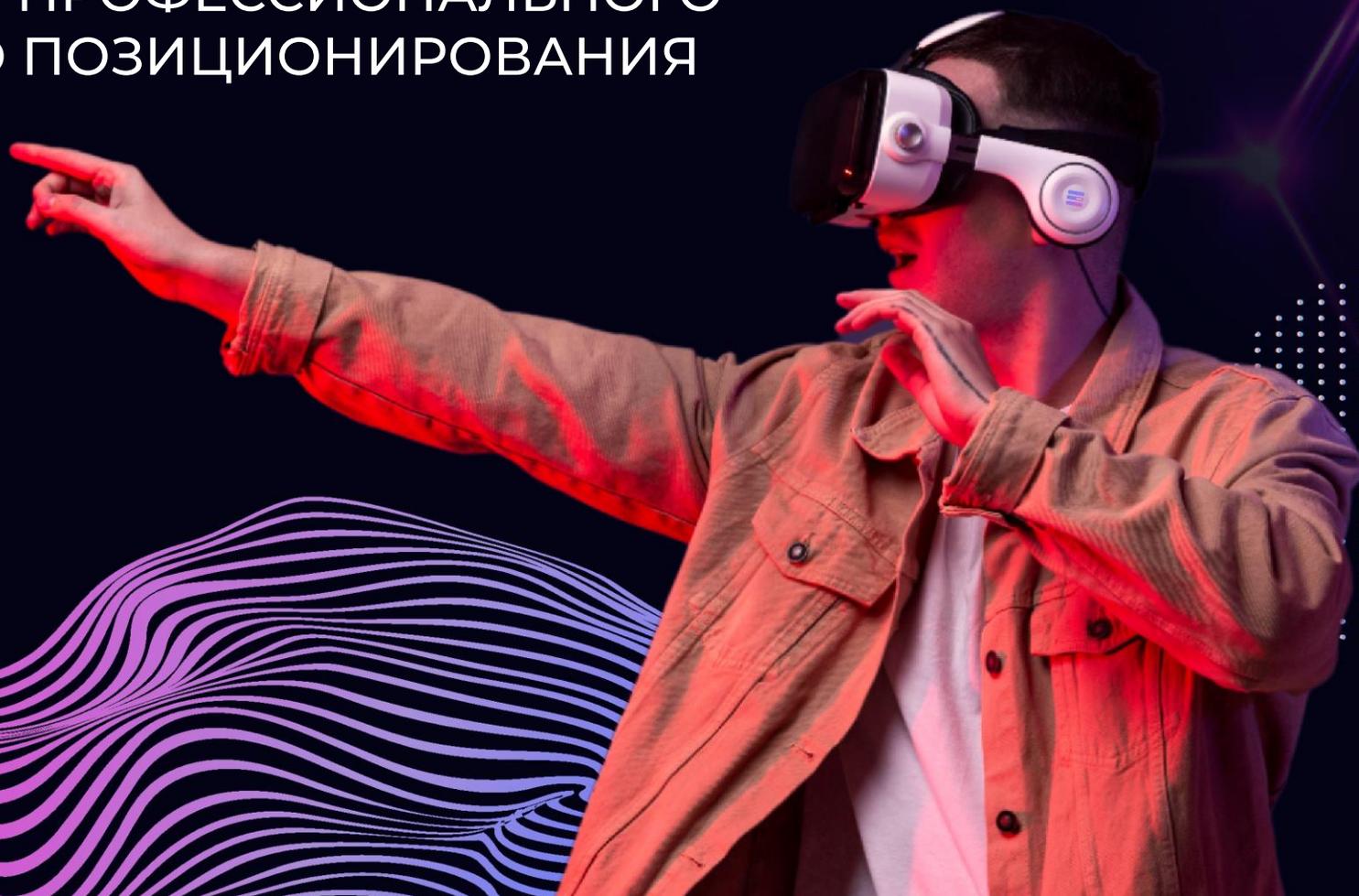


ВДЭЛЕ

ВРЕМЯ ВЫБИРАТЬ НАСТОЯЩЕЕ

ВДЭЛЕ

ЭТО ПОГРУЖЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВО
ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
И ПРОМЫШЛЕННОГО ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ



НА КОГО НАПРАВЛЕН ПРОЕКТ «ВДЭЛЕ»?



**ПРОМЫШЛЕННЫЙ
ТУРИЗМ**



**ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ
УЧЕБНЫЕ ЗАВЕДЕНИЯ**



**ПРОМЫШЛЕННЫЕ
ПРЕДПРИЯТИЯ**

ВДЭЛЕ

СПОСОБСТВУЕТ ДОСТИЖЕНИЮ ЗАДАЧ

ПРОЕКТА АНО «АСИ»
И МИНПРОМТОРГА РФ

**ПРОМЫШЛЕННЫЙ
ТУРИЗМ**

НАЦИОНАЛЬНОГО
ПРОЕКТА
КАДРЫ

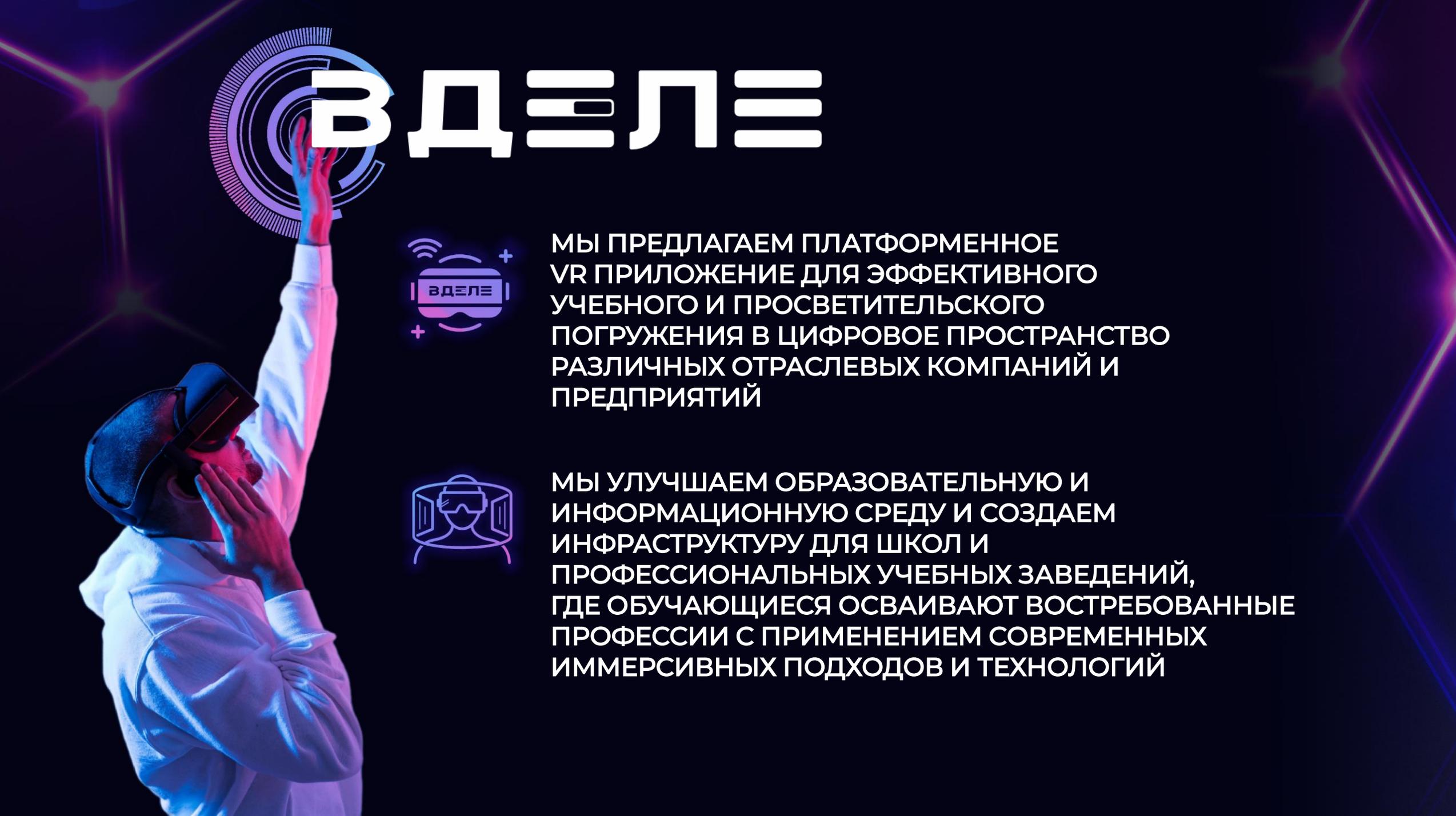
ФЕДЕРАЛЬНОГО ПРОЕКТА
ПРОФЕССИОНАЛИТЕТ

РАСШИРЕНИЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ И ОТНОШЕНИЕ
МОЛОДЕЖИ К ВОСТРЕБОВАННЫМ ПРОФЕССИЯМ
РЕГИОНА ИЛИ СТРАНЫ

ВДЭЛЕ
ВРЕМЯ ВЫБИРАТЬ НАСТОЯЩЕЕ

ВНЕСЕНИЕ КОРРЕКТИВОВ В ПРОЦЕСС
ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО
ИМИДЖА ПРОМЫШЛЕННОСТИ,
ИНЖЕНЕРИИ И ДРУГИХ
ВАЖНЫХ ПРОФЕССИЙ





ВДЭЛЕ



МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ПЛАТФОРМЕННОЕ VR ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОГО УЧЕБНОГО И ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОГО ПОГРУЖЕНИЯ В ЦИФРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО РАЗЛИЧНЫХ ОТРАСЛЕВЫХ КОМПАНИЙ И ПРЕДПРИЯТИЙ



МЫ УЛУЧШАЕМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ И ИНФОРМАЦИОННУЮ СРЕДУ И СОЗДАЕМ ИНФРАСТРУКТУРУ ДЛЯ ШКОЛ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ, ГДЕ ОБУЧАЮЩИЕСЯ ОСВАИВАЮТ ВОСТРЕБОВАННЫЕ ПРОФЕССИИ С ПРИМЕНЕНИЕМ СОВРЕМЕННЫХ ИММЕРСИВНЫХ ПОДХОДОВ И ТЕХНОЛОГИЙ

СПОСОБ РАЗВИТИЯ
КРЕАТИВНОСТИ,
ПРОСТРАНСТВЕННОГО
И КРИТИЧЕСКОГО
МЫШЛЕНИЯ

СПОСОБ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ
ЧЕЛОВЕКА, ПУТЁМ ОВЛАДЕНИЯ В VR
ПРОСТРАНСТВЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНЫМИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ НАВЫКАМИ

ИМИДЖЕВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ПРОБЫ,
НАПРАВЛЕННЫЕ НА
ПОПУЛЯРИЗАЦИЮ ВОСТРЕБОВАННЫХ
КАДРОВ И ПРОМЫШЛЕННОЕ
ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

ПОГРУЖЕНИЕ В РАЗЛИЧНЫЕ
СЦЕНАРИИ (ВАРИАТИВНОСТЬ)
ДЛЯ БОЛЕЕ ГЛУБОКОГО
ПОНИМАНИЯ
УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА
И ПРОФЕССИИ

ТЕХНОЛОГИИ
ПРАКТИЧЕСКОГО
ОБУЧЕНИЯ В ВИРТУАЛЬНОЙ
СРЕДЕ ПРИ ПЕРЕХОДЕ
К РЕАЛЬНЫМ СИТУАЦИЯМ
НА ОСНОВЕ МЕХАНИК
КИНО И ИНТЕРАКТИВА



**ВОЗМОЖНОСТИ
ПЛАТФОРМЫ
ВДЭЛЕ**



ВДЭЛЕ

ВРЕМЯ ВЫБИРАТЬ НАСТОЯЩЕЕ



УЛУЧШАЕТ УСВОЕНИЕ
УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА
ЗА СЧЕТ ВИЗУАЛИЗАЦИИ
И ИНТЕРАКТИВНОЙ
ОБУЧАЮЩЕЙ СРЕДЫ



ПОВЫШАЕТ УЧЕБНУЮ
МОТИВАЦИЮ, БЛАГОДАРЯ
НОВОМУ УВЛЕКАТЕЛЬНОМУ И
ЗАХВАТЫВАЮЩЕМУ ПРОЦЕССУ
ОБУЧЕНИЯ



СПОСОБСТВУЕТ РАЗВИТИЮ
КРЕАТИВНОСТИ,
ПРОСТРАНСТВЕННОГО
И КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ
У ОБУЧАЮЩИХСЯ



ПОЗВОЛЯЕТ ОСВАИВАТЬ
ПРАКТИЧЕСКИЙ
МАТЕРИАЛ В ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЕ
ПРИ ПЕРЕХОДЕ К РЕАЛЬНЫМ
СИТУАЦИЯМ



ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ
ПОГРУЖЕНИЯ В РАЗЛИЧНЫЕ
СЦЕНАРИИ ОЦИФРОВАННОГО
ПРОСТРАНСТВА ПРЕДПРИЯТИЯ ДЛЯ
РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ
ИНТЕРЕСОВ, БОЛЕЕ ГЛУБОКОГО
ПОНИМАНИЯ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА
И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
САМООПРЕДЕЛЕНИЯ



1 ДОСТУПНЫЙ
ПОНЯТНЫЙ ЯЗЫК
ПОДАЧИ ИНФОРМАЦИИ



2 СТОРИТЕЛЛИНГ
КАК ФОРМА
ПОВЕСТВОВАНИЯ
ИНФОРМАЦИИ



3 ИММЕРСИВНЫЙ
ПОДХОД КАК ФОРМА
ПОДАЧИ ИНФОРМАЦИИ

ПРЕИМУЩЕСТВО ПЛАТФОРМЫ ВДЭЛЕ



4 ЭФФЕКТИВНОЕ
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
СОРЕМЕННЫХ
ИММЕРСИВНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ



5 ГЕЙМИФИКАЦИЯ
ОБУЧЕНИЯ
(EDUTAINMENT)
ОБУЧЕНИЕ КАК ИГРА



ВОЗМОЖНОСТИ ПЛАТФОРМЫ **ВДЕЛЕ** В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ПОЗИЦИОНИРОВАНИИ



ЭФФЕКТИВНОЕ
ПОГРУЖЕНИЕ
В ПРОЦЕССЕ
ОБУЧЕНИЯ ИЛИ
ПОВЫШЕНИЯ
КВАЛИФИКАЦИИ

01



ОБУЧЕНИЕ
НА ПРИМЕРЕ
СУЩЕСТВУЮЩИХ
КОМПАНИЙ
И
ПРОИЗВОДСТВ

02



ТРЕНИНГИ
С ЦЕЛЮ
ПОВЫШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНОСТИ
КАДРОВОЙ
ПОЛИТИКИ

03



ДЕМОНСТРАЦИЯ
ВОЗМОЖНОСТЕЙ
КАРЬЕРНОГО
РОСТА НА
ПРЕДПРИЯТИИ

04



ВОЗМОЖНОСТИ ПЛАТФОРМЫ **ВДЭЛЕ** В ПРОМЫШЛЕННОМ ПОЗИЦИОНИРОВАНИИ И ТУРИЗМЕ



ПОЗВОЛЯЕТ
ПУТЕШЕСТВОВАТЬ
ПО «ЗАКРЫТЫМ»
ОТ ПОСЕТИТЕЛЕЙ
ПРОИЗВО-
ДСТВЕННЫМ
ЛИНИЯМ

01



ОФЛАЙН-
ДЕМОНСТРАЦИЯ
И ВИЗУАЛИ-
ЗАЦИЯ ТЕХНО-
ЛОГИЧЕСКИХ
ДОСТИЖЕНИЙ
И ПРОЦЕССОВ

02



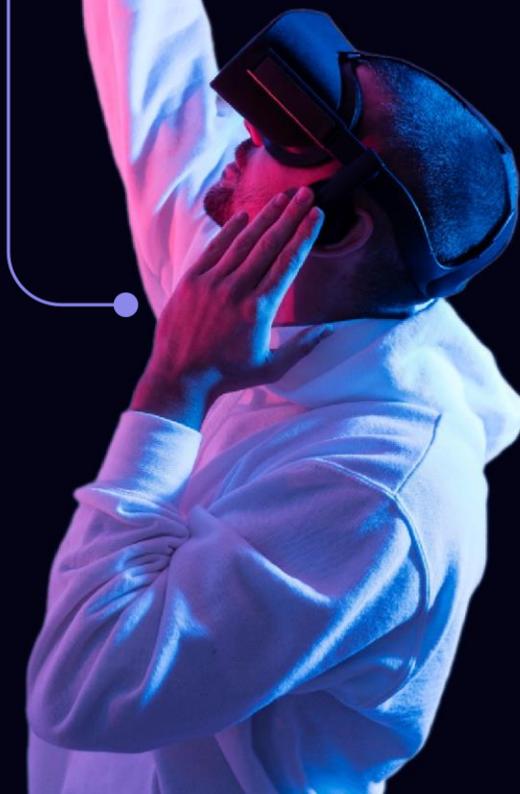
ФОРМИРОВАНИЕ
ПОЛОЖИТЕЛЬ-
НОГО ИМИДЖА
ПРЕДПРИЯТИЙ И
ПРОДВИЖЕНИЕ
ЛОКАЛЬНЫХ
БРЕНДОВ
РЕГИОНА

03



VIP-
СОПРОВОЖДЕНИЕ
ОПТИМИЗИРУЕТ
И ПОВЫШАЕТ
ЭФФЕКТИВНОСТЬ
КОМАНДИРОВОК
И
MICE-СОБЫТИЙ

04

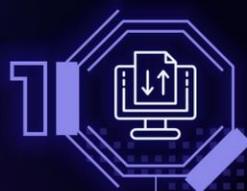


В ЧЕМ ОСОБЕННОСТЬ ИНТЕРАКТИВНОГО ТУРА

ВДЭЛЕ
ВРЕМЯ ВЫБИРАТЬ НАСТОЯЩЕЕ



НАШ УНИКАЛЬНЫЙ ПОДХОД ВДЕЛЕ



1 СБОР И АНАЛИЗ НЕОБХОДИМЫХ ЗАДАЧ, ЦЕЛЕЙ, ПРОФЕССИЙ ИЛИ РАБОЧИХ ПРОЦЕССОВ ПРЕДПРИЯТИЯ



2 СОЗДАНИЕ СМЫСЛОВ И СЦЕНАРИЯ ПОВЕСТВОВАНИЯ, ИНТЕРАКТИВА И ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА ВНУТРИ ТУРА



3 ОЦИФРОВКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ИЛИ ЭКСКУРСИОННОГО ТУРА В ФОРМАТЕ 3D ИЛИ 360°



4 СОЗДАНИЕ МУЗЫКАЛЬНО – ЗВУКОВОЙ БИБЛИОТЕКИ ПРЕДПРИЯТИЯ, ЗАПИСЬ ЗВУКА В ФОРМАТЕ 360°



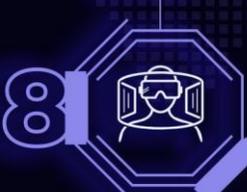
5 КОМПИЛЯЦИЯ И НАСТРОЙКА ВСЕХ ЭЛЕМЕНТОВ ТУРА В ИММЕРСИВНЫЙ И ИНТЕРАКТИВНЫЙ ФОРМАТ



6 СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ИНТЕРАКТИВНОГО ТУРА



7 РАЗМЕЩЕНИЕ ПОЛУЧЕННОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ТУРА В БИБЛИОТЕКУ ПРИЛОЖЕНИЯ ВДЕЛЕ



8 ИНТЕГРАЦИЯ VR ИНФРАСТРУКТУРЫ В УЧЕБНЫЕ ИЛИ БИЗНЕС-ПРОЦЕССЫ. ОБУЧЕНИЕ СОТРУДНИКОВ

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОЕКТА

1

ПОДБОР ПРОФИЛЬНЫХ
ПРЕДПРИЯТИЙ,
ИМЕЮЩИХ
КАДРОВЫЙ ДЕФИЦИТ
ИЛИ ПОТРЕБНОСТЬ
ИМИДЖЕВОГО
ПРОДВИЖЕНИЯ БРЕНДА

2

СОЗДАНИЕ
ВИРТУАЛЬНЫХ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ И
ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫХ
ИММЕРСИВНЫХ ТУРОВ ПО
ЗАПРОСАМ ПРЕДПРИЯТИЙ

3

ИНТЕГРАЦИЯ
СОЗДАННЫХ ТУРОВ
В VR ОЧКИ И
ПРИЛОЖЕНИЕ
ВДЕЛЕ

ВДЕЛЕ
ВРЕМЯ ВЫБИРАТЬ НАСТОЯЩЕЕ

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
И ПРОМЫШЛЕННОЕ
ПОЗИЦИОНИ-
РОВАНИЕ

4

ИНТЕГРАЦИЯ VR ОЧКОВ
В ИНФРАСТРУКТУРУ
ШКОЛЫ /
КОЛЛЕДЖА
/ПРЕДПРИЯТИЯ

5

ОБУЧЕНИЕ
СОТРУДНИКОВ
УЧЕБНЫХ
ЗАВЕДЕНИЙ И
ПРЕДПРИЯТИЙ

6

ДИСТРИБЮЦИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ И
ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫХ
ИММЕРСИВНЫХ ТУРОВ
ПРЕДПРИЯТИЙ В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ УЧРЕЖДЕНИЯ
НА ОСНОВЕ РОТАЦИИ

ВДЭЛЕ

ИМЕЕТ СВИДЕТЕЛЬСТВО О
РЕГИСТРАЦИИ ПРОГРАММЫ ЭВМ





КОНТАКТЫ

Евгений Худышкин

ОСНОВАТЕЛЬ
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР

☎ +7 (904) 462 56 04

✉ E@razbiz.ru

Богдан Янсен

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ
ПЛАТФОРМЫ

☎ +7 (909) 187 88 80

✉ gravitystudios@ya.ru