

ЗАЯВКА НА ПРЕМИЮ RUWARD AWARD

МАРТ 2025



КТО МЫ?

Профессионалы сфере иммерсивных технологий.
Работаем с 2019 года, начиная с небольших экспериментов в сфере.

Создаём продукты на стыке технологий и креативности.

Наши разработки оптимизируют бизнес и образовательные процессы компаний по всей России.

Постоянный штат: **12 человек**

В НАШЕМ ПОРТФОЛИО БОЛЬШЕ 90 ПРОЕКТОВ



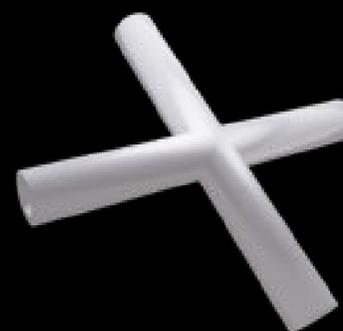
ДЛЯ КАКИХ ОТРАСЛЕЙ РАЗРАБАТЫВАЕМ РЕШЕНИЯ



ИВЕНТЫ



ИСКУССТВО



МЕДИЦИНА



ПРОМЫШЛЕННОСТЬ



НЕДВИЖИМОСТЬ



ТУРИЗМ



ОБРАЗОВАНИЕ



МАРКЕТИНГ

В 2024 ГОДУ:

- Запустили **2** собственных VR-продукта — Полёт и Виртуальная История
- Реализовали **30** коммерческих и государственных VR, AR, WebAR-проектов
- Создали **3** масштабные VR & AR-экспозиции для музеев и фестивалей
- Приняли участие в **15+** мероприятиях и выставках
- Внедрили образовательный VR-продукт в **30+** учебных заведений
- Выиграли **3** конкурса в сфере иммерсивных технологий
- Выступили на **крупнейших** отраслевых конференциях
- Запустили **собственные** цифровые медиаканалы

КЛЮЧЕВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

- ▶ Проектирование виртуальной и дополненной реальности
- ▶ Создание цифровых аватаров и интерактивных персонажей
- ▶ Рендеринг и разработка в Unreal Engine и Unity
- ▶ 3D-моделирование и цифровая визуализация



VR ПРОДУКТЫ 2024 ГОДА

ВИРТУАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

Образовательное VR-приложение, переносящее пользователей в Московский печатный двор эпохи Ивана Грозного. В интерактивном формате можно изучить процесс создания книг – от выбора литер до работы с печатным станком.

Целевая аудитория: музеи, образовательные учреждения, исторические парки и центры культурного наследия.

Проект делает изучение истории книгопечатания захватывающим и наглядным, вовлекает пользователей в процесс освоения древнего ремесла.

[Смотреть видео](#)



ПОЛЁТ VR



Интерактивное VR-приложение для обучения управлению беспилотными летательными аппаратами. Включает тренировку полетов, выполнение заданий в различных погодных условиях и работу с разными моделями дронов.

Целевая аудитория: образовательные учреждения, технопарки, центры профориентации и компании, обучающие операторов БПЛА.

Помогает осваивать навыки пилотирования без риска и затрат на реальную технику, повышает уровень подготовки будущих специалистов в сфере беспилотной авиации.

[Тизер продукта](#)

VR ПЛАТФОРМА ДЛЯ ПРОФОРИЕНТАЦИИ

VR-платформа для профпроб, которая погружает учеников в рабочую среду 11 востребованных профессий: специалист по 3D-печати, токарь, сварщик, комбайнер, логист, крановщик, пожарный, фельдшер, оператор БПЛА, кондитер и дизайнер одежды

Целевая аудитория: школы, колледжи, центры профориентации и образовательные учреждения, внедряющие современные технологии в обучение.

Продукт помогает ученикам осознанно выбирать профессию, повышает вовлеченность в учебный процесс и расширяет доступ к практическому опыту.

[Тизер продукта](#)



Более 30
образовательных
организаций начали
использование
в 2024

ПРОЕКТЫ С VR В 2024

ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ К.МАКОВСКИЙ «ВОЗЗВАНИЕ МИНИНА»

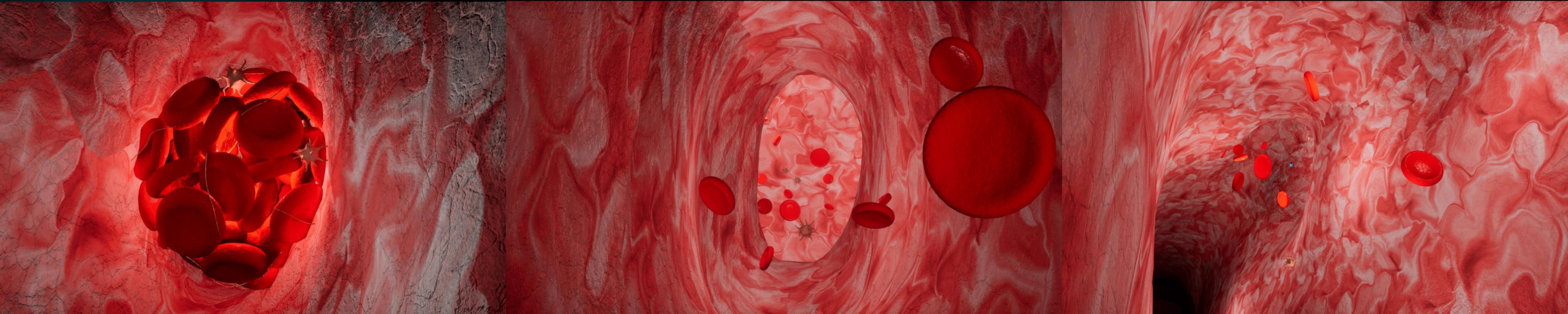
11



[Смотреть видео](#)

Внутри виртуальной экспозиции оживает более 400 персонажей, и пользователь погружается в атмосферу начала XVI в контексте значимого для России дня.

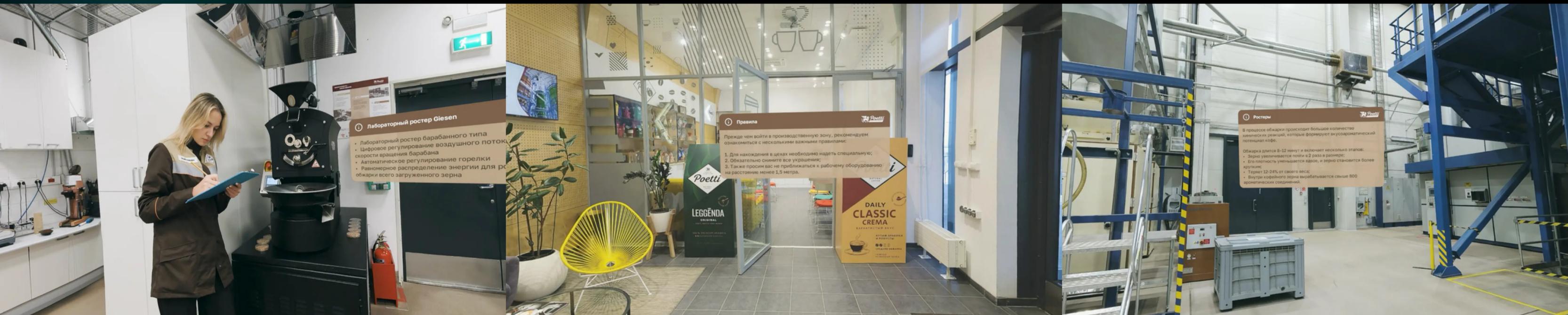
МЕДИЦИНСКАЯ VR-ИГРА ДЛЯ ОТРАСЛЕВОЙ ВЫСТАВКИ



[Смотреть кейс](#)

Пользователь оказывается внутри кровеносной артерии, и его задача – собрать различные частицы крови, чтобы спасти пациента от опасных заболеваний.

VR-ЭКСКУРСИЯ ПО ЦЕХУ И УЧЕБНОМУ ЦЕНТРУ POETTI 13



[Смотреть кейс](#)

Изучение полного производственного процесса в виртуальной реальности: ростерная, кофемашины, лекционные модули, склад зелёного кофе, цех загрузки, лаборатория контроля качества и многое другое.

ПРОЕКТЫ С AR В 2024

AR-БРЕНДИНГ СУВЕНИРНОЙ ПРОДУКЦИИ ТД НЕФТЬМАГИСТРАЛЬ

15



[Смотреть кейс](#)

Оживили 3D город-пазл, в котором находятся все направления бизнеса ТД Нефтьмагистраль: от АЗС до общепита и аптек. Игровая механика позволяет запускать некоторые процессы работы экосистемы внутри города.

АНИМИРОВАННЫЕ AR-ПЕРСОНАЖИ

16



[Смотреть видео](#)

Разработали AR-интерактив с учетом истории города и области для фестиваля «ARЗАМАС». Цель проекта — привлечь внимание к культурному наследию региона.

ПРОЦЕССЫ МЕТАЛЛООБРАБОТКИ В AR ДЛЯ МУЗЕЯ МЕТАЛЛА

17



[Смотреть видео](#)

Посетители музея теперь могут самостоятельно воспроизводить 4 процесса металлообработки: холодная ковка, изготовление украшений, работа горна и визуализация огненной панели.

НАШИ КЛИЕНТЫ

ЦИГТА

+ | TI Иннотех

НГХМ

СБЕР



ФОРМИРОВАНИЕ
КОМФОРТНОЙ
ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ

GORKY
TECH

ПРАВИТЕЛЬСТВО
НИЖЕГОРОДСКОЙ
ОБЛАСТИ

VIBRAINT

ГАЗПРОМ

Roche

МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА-ФОРУМ
РОССИЯ

100 ЛЕТ
МИНСПОРТ
РОССИИ

АНДОР



УНИВЕРСИТЕТ
ЛОБАЧЕВСКОГО



ТЕПЛОЭНЕРГО
НИЖНИЙ НОВГОРОД

НИГАСУ

РусГидро



ВТБ

НЕФТЯНАЯ КОМПАНИЯ
РОСНЕФТЬ

СТС

ASTRA LINUX

ФОНД
ПОДДЕРЖКИ
И РАЗВИТИЯ
СОВРЕМЕННОГО
ИСКУССТВА

Нижегородский
водоканал

PREMIUM
SELECTION
Poetti
NATURAL
COFFEE

Цех *

ВЫСТУПАЕМ



ВЫПУСК «БИЗНЕС ЧЕК-АП»

РБК ИНВЕСТИЦИИ



ПОДКАСТ «КАК СОЗДАВАЛИСЬ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ
СТАРТАПЫ»

ESQUIRE RUSSIA С СЕРГЕЕМ
МЕЗЕНЦЕВЫМ



ПОДКАСТ «ИММЕРСИВНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ»

МАКСИМ БУРГАНОВ

НАШЕ МЕДИАПРОСТРАНСТВО

В 2024 году начали развивать цифровые каналы.

Проводили вебинары, писали полезные посты и статьи на темы сферы.

[ГРУППА VK](#)

[КАНАЛ НА ДЗЕН](#)

[КАНАЛ НА VC.RU](#)

[TELEGRAM-КАНАЛ](#)

[БЛОГ НА САЙТЕ](#)



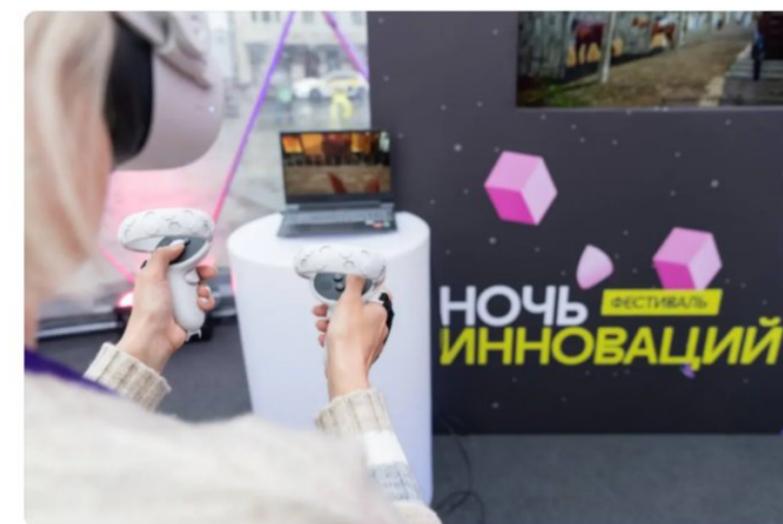
Анастасия Постернак и Кирилл Скосырев
Основатели AVM Technology

«Как использовать
VR/AR технологии для маркетинга?»

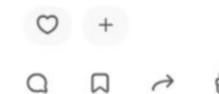
10 октября в 11:00

Кирилл Скосырев
28 февр

Почему ожидания от VR не совпадают с реальностью?



Читать далее



УЧАСТВУЕМ В ИВЕНТАХ

Представляем свои проекты и продукты на российских и зарубежных выставках



Премия «Человек Года»



ЦИПР 2024



Международный фестиваль
«ТехноСтрелка»

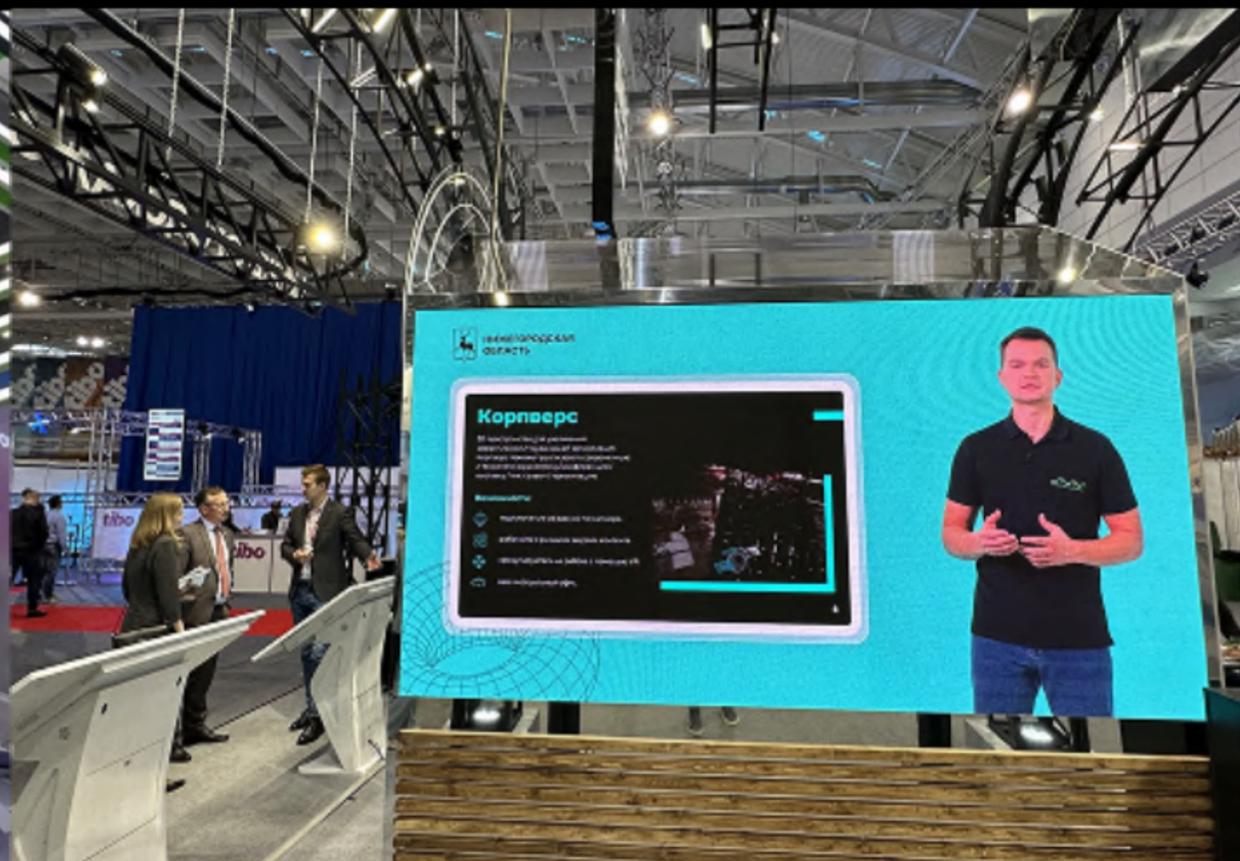
УЧАСТВУЕМ В ИВЕНТАХ



Выставка «Россия»



China High-Tech Fair



Tibo



▶ **РАЗРАБАТЫВАЕМ НОВЫЕ VR/AR РЕШЕНИЯ
И ВНЕДРЯЕМ ИХ В ОРГАНИЗАЦИИ**

▶ **ВЕДЕМ СВОЕ МЕДИАПРОСТРАНСТВО**

▶ **УЧАСТВУЕМ В МЕРОПРИЯТИЯХ**

▶ **ПРОВОДИМ ЛЕКЦИИ**

В ОБЩЕМ, РАЗВИВАЕМ XR-ТЕХНОЛОГИИ И ПОПУЛЯРИЗИРУЕМ ИННОВАЦИИ



AR/VR ТЕХНОЛОГИИ ОГРАНИЧЕНЫ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ФАНТАЗИЕЙ ЛЮДЕЙ.

И наша задача - не только воплощать эти фантазии в жизнь, но и расширять границы реальности.

Контакты:

 <https://avmtechnology.ru>

 @avmtechnology