

Виртуальный мир культурного наследия

Команда №298

КТО ВЫ?

Владимир Еленко

LeaderID 524917

3 главных интереса:

- Культура
- Проектная деятельность
- VR/AR

3 ключевых навыка

- Лидерские качества
- Образное мышление
- Генерация идей

Виктор Алексеевич

Золотухин

LeaderID 5042

3 главных интереса:

- VR/AR
- Большие данные
- ИИ в образовании

3 ключевых навыка

- Управление проектами
- hardskills
- softskills

Зорин Сергей

LeaderID 544841

3 главных интереса:

- Развитие проектов
- Инновации
- Глобализация и сотрудничество

3 ключевых навыка

- креативность
- Критическое мышление
- эмпатия

Гурова Евгения

Александровна

LeaderID 1001826

3 главных интереса:

- Культура
- VR/AR
- Проектная деятельность

3 ключевых навыка

- креативность
- Навыки координации и взаимодействия
- hard skills

Мухачёв Михаил

LeaderID 1896923

3 главных интереса:

- VR/AR
- Большие данные
- ИИ в образовании

3 ключевых навыка

- Разработка
- Работа в команде
- Системное мышление

Александр Беспалов

LeaderID1143605

3 главных интереса:

- Большие данные
- Методология
- Аналитика

3 ключевых навыка

- Анализ показателей
- Системное мышление
- Коммуникации

Пример

Иванова Ванесса

LeaderID 223223

3 главных интереса:

- Агротехнологии
- Интернет вещей
- Дроны

3 ключевых навыка

- Фронтенд-разработка
- Дизайн
- Презентации

Краткий паспорт проекта

(На следующем слайде вы превратите идею в развернутое описание проекта по её воплощению. Оно вам пригодится при оформлении проекта на Бирже проектов)

Виртуальный мир культурного наследия

Какую проблему пользователя решаем:

Наш	Школьник, студент, учитель или «Познаватель».
хочет	посещать ОКН и музеи, изучать и исследовать культуру и историю, готовиться к урокам.
но не может, ему мешают	потому что географическая отдаленность отсутствие достаточного времени и недостаток средств для поездок.
а существующие	Виртуальные экскурсии, 3d туры размещенные на сайтах музеев или ю-тьюбе
обладают	низким качеством, невозможностью взаимодействовать с объектами и пространством, и вообще их мало!
и потому не позволяют эти барьеры преодолеть.	

Образ быстрого результата

*Описать продукт и используемые технологии для реализации проекта.
Создать прототип
В течение года запустить MVP
В течение 3 лет - масштабирование.*

Какую проблему пользователя решаем:

Наш	Владелец ОКН
хочет	Увеличить финансовые потоки, сохранять и развивать ОКН
но не может, потому что ему мешают	географическая отдаленность, сезонность и недостаток финансов
а существующие	Виртуальные экскурсии, 3d туры и VR-технологии
обладают	низким качеством или дорогие!
и потому не позволяют эти барьеры преодолеть.	

Какое решение предлагаем:

Для	Пользователей и ОКН
наше	приложение/платформа
будет выполнять	функцию музейного пространства
и в отличие от	Ю-тьюб роликов или 3d фото
будет иметь	Большое количество качественного контента который погрузит Вас в пространство музея или объекта культурного наследия в любой точке мира, благодаря VR/AR технологиям. А ОКН получит дополнительный канал финансирования

Виртуальный мир культурного наследия (команда №298)

1. Еленко Владимир Анатольевич/ 524917/ team-leader
2. Золотухин Виктор Алексеевич / 5042/эксперт
3. Гурова Евгения Александровна/ 1001826/ Координатор
4. Мухачёв Михаил/ 1896923 / разработка ПО
5. Беспалов Александр/ 1143605 / Аналитик

Вакансии:

Кого ищем в команду?

1. VR/AR- разработчик
2. ui/ux дизайнер
3. ...
4. ...