



AWAGAS GROUP

Постоянно действующее виртуальное пространство, в котором люди могут взаимодействовать друг с другом и с цифровыми объектами через свои аватары, с помощью технологий виртуальной реальности.

Полноценная виртуальная жизнь, где каждый создает свою реальность, свое пространство, свои образы, свою экономику, взаимодействие, образование, социальную и иные инфраструктуры.

РОЛЬ МЕТАВСЕЛЕННОЙ

Виртуальное пространство, которое позволяет на равных взаимодействовать людям независимо от физического состояния здоровья (инвалиды, люди с ограниченными возможностями и т.д.) здесь они полноценные люди, могут ходить, плавать, летать, создавать, зарабатывать, иметь друзей по всему миру и т.д. Что сильно ограничено для них в реальном мире.

Огромная автообновляемая инфраструктура, которая даст возможности в строительстве, промышленности и других стратегически важных областях решать поставленные задачи и кейсы легко и с наименьшим количеством ошибок.



БАЗОВЫЙ МОДУЛЬ



НАУКА

Полная база для взаимодействия науки и социально значимых сфер деятельности. Материально техническая база для исследований, апробаций, создание и моделирования прототипов и расчетов эффективности и прибыльности технологии. Взаимодействие и международное комьюнити.



ЗДОРОВЬЕ МЕДИЦИНА

Медицина и фармацевтика.
Нейрокомпьютерный
интерфейс



ЭКОЛОГИЯ

Отношение к природе,
взаимодействие и симуляции
климатических условия и пути
решения их.



ОБРАЗОВАНИЕ

Получение навыков и опыта,
ускорение процесса усвоение
информации,
профессиональные
симуляторы и тренажеры.
Инновационные
инфраструктурные решения.
Инклюзивность и т.д.

ВИДЫ ПРОЕКТОВ



ПРОМЫШЛЕННОСТЬ
СТРОИТЕЛЬСТВО



МОДЕЛИРОВАНИЕ И
ПРОГНОЗИРОВАНИЕ



ПРОЕКТНАЯ
ИННОВАЦИОННАЯ

ОСОБЕННОСТИ



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

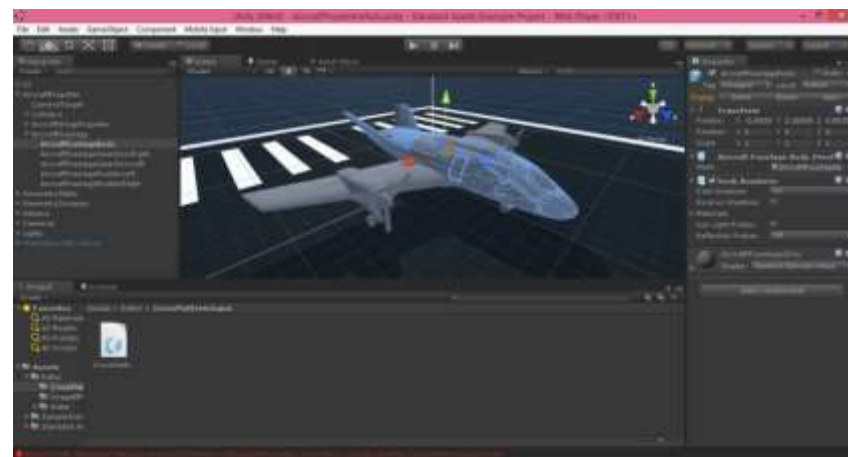
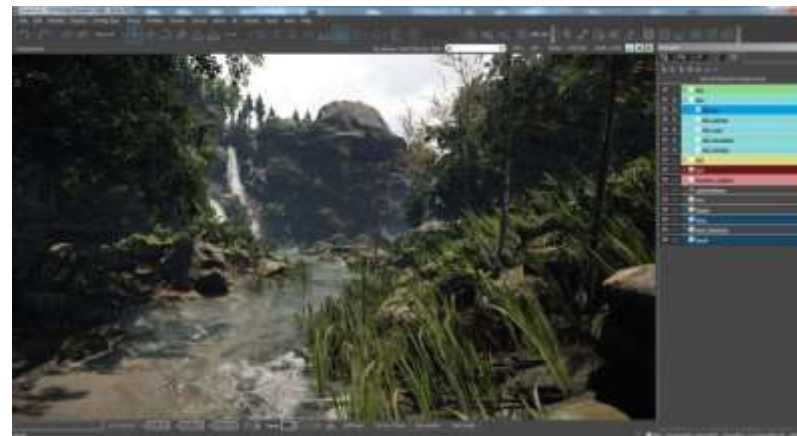
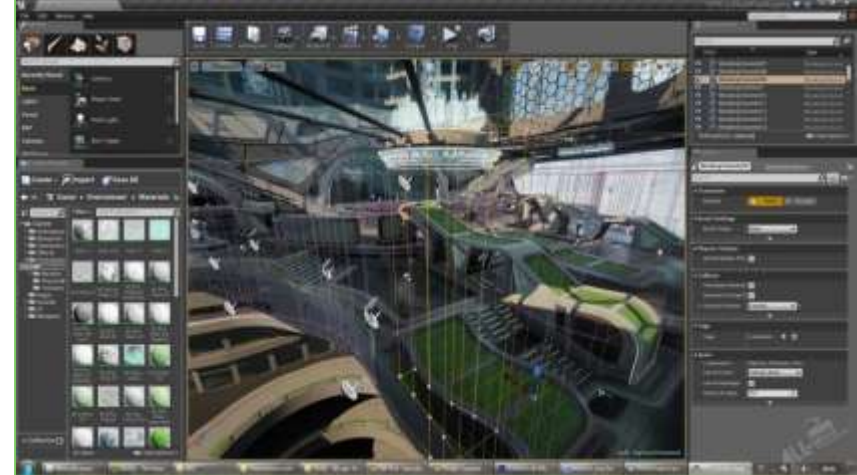
- ВИРТУАЛЬНЫЕ АУДИТОРИИ
- ОГРОМНЫЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
- ВИЗУАЛИЗАЦИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ
- ВИРТУАЛЬНЫЕ БИБЛИОТЕКИ

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

- ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ
- ЦИФРОВОЙ ДОСУГ
- СВОЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ

Программное обеспечение - лицензированный игровой движок - межплатформенная среда разработки образовательных, научных и инженерно-технических компьютерных игр которая, позволяет создавать игры в соответствии с учебными программами высших учебных заведений, а также научно-исследовательских и иных образовательных международных программ, приложения, симуляции, возможность погружения с помощью нейроинтерфейса, создавать фотореалистичные симуляции (безграничный и фотореалистичный игровой мир, интегрированный и автообновляемый).
Позволяющий использовать платформы для государственных структур, бизнеса, сфер культур и искусства, общества и образования оценивать качество научно-исследовательских разработок, получения профессиональных навыков, опыта и создавать оптимальные условия для учебы, работы и жизни.



ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



- ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
 - МНОГОУРОВНЕВАЯ ИЕРАХИЯ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ
 - БАЗА ДАННЫХ
-
- НЕЙРОТЕХНОЛОГИИ
 - НЕЙРОПОГРУЖЕНИЕ
-
- СЕРВЕРНАЯ АРХИТЕКТУРА
 - ИНТЕГРАЦИЯ МОДУЛЕЙ

КОНКУРЕНТЫ



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
text.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ



ГОСУДАРСТВО



НАУЧНО-
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ
УЧЕРЕЖДЕНИЯ



МЕДИЦИНСКИЕ
УЧРЕЖДЕНИЯ



Люди с
ограниченными
возможностями



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
УЧРЕЖДЕНИЯ



КРУПНЫЕ
КОРПОРАЦИИ
МСП МИП



РАННИЕ
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ

БИЗНЕС МОДЕЛЬ

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



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.



Этапы развития



Направления реализации	Завершенные мероприятия	Завершенные мероприятия		План
		2020 год	2021 год	2022 год
Исследования и разработки	V			
1. Демо-версия	V	21.11.2020		
2. Разработка MVP			V	
3. Тестирование MVP			V	
4. Разработка II версии MVP			V	V
II. Маркетинг и внедрение				
Пилотные внедрения и продажи			V	V
III. Интеллектуальная собственность				
Патентование результатов интеллектуальной собственности		V	V	V
IV. Привлечение финансирования			V	V
Презентация результатов проекта для потенциальных инвесторов		V	V	V

ДОРОЖНАЯ КАРТА

Благодаря платформе каждый сможет
стать частью глобальной
МЕТАВСЕЛЕННОЙ

Структурирование
проекта

2022

Полномасштабная IT
разработка платформы

2023

Формирование
комьюнити

2022

2023

Пилотный запуск.
Подключение
первых
пользователей

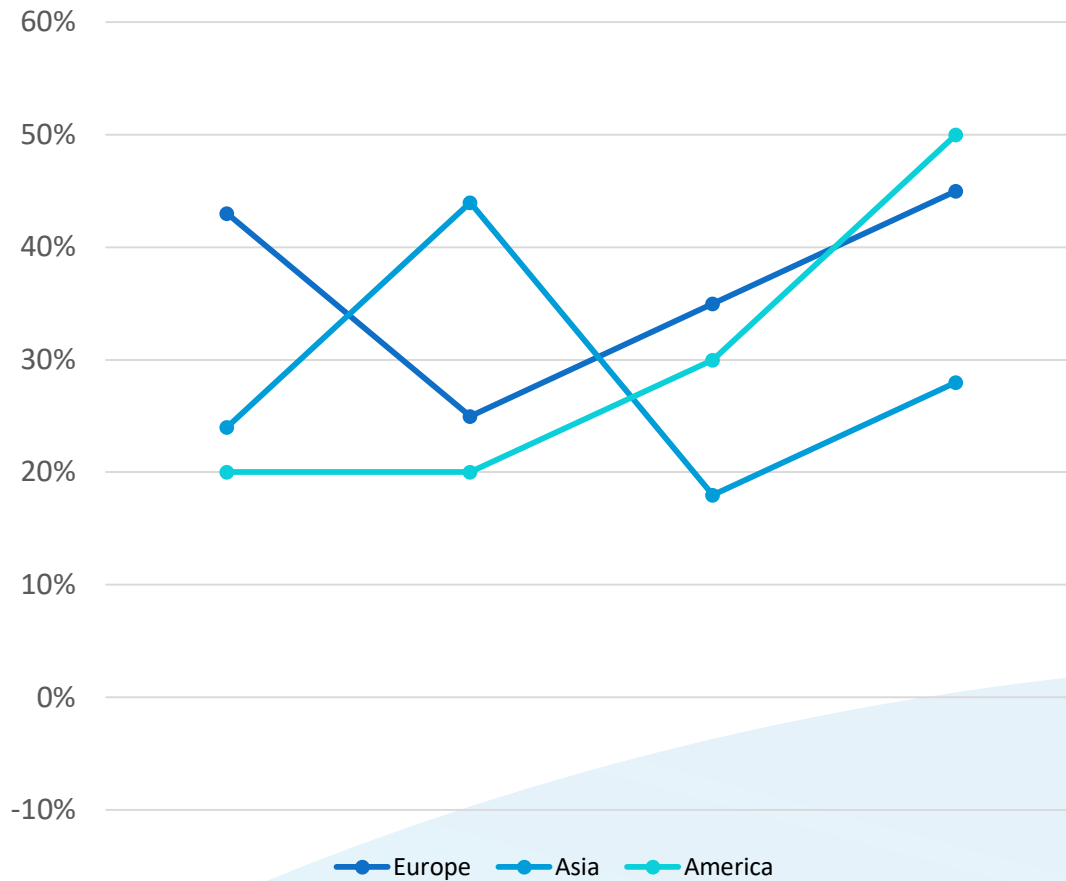
Создание многоуровневой
иерархии нейронных сетей и
подключение нейрогаджетов

2024

2025

Подключение в режиме
реального времени
более 500
млн.пользователей по
всему миру

МАСШТАБИРОВАНИЕ ПРОЕКТА



На первом этапе запуск Платформы будет осуществлен в регионах и субъектах РФ



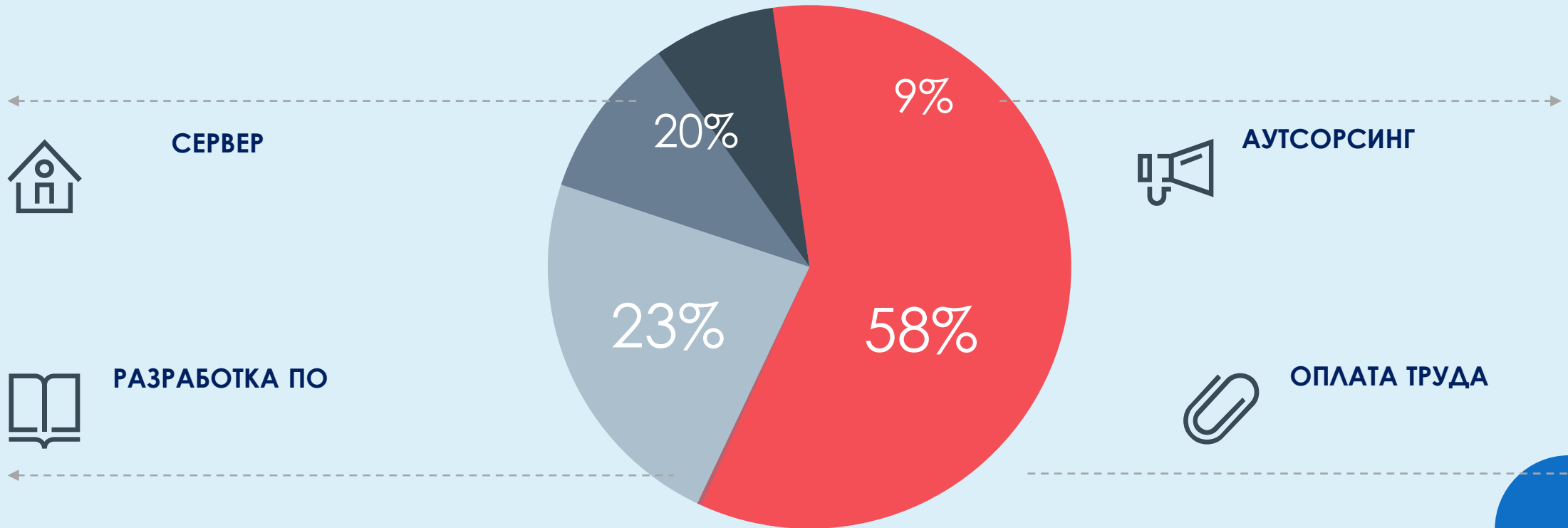
В дальнейшем, после демонстрации возможностей и эффективности платформы на практике, планируется активное подключение к платформе дружественных стран ближнего зарубежья



После чего платформа будет доступна для подключения к ней заинтересованных международных стран

ИНВЕСТИЦИИ

Денежные потоки начинаются с 2022 года. Инвестиции необходимы для разработки и продвижения проекта до поступления средств. Проект прибыльный и самоокупаемый.
Предложения инвестору 195 000 000 руб. за 10% доли компании



КОМАНДА ПРОЕКТА

АВТОР И ОСНОВАТЕЛЬ ПРОЕКТА

СКРЫЛЬНИКОВА ВИКТОРИЯ КОНСТАНТИНОВНА

Генеральный директор AWAGAS GROUP дошкольное, школьное и высшее профессиональное образование.

Автор научных работ. Мои работы имеют авторские права международного уровня на 30 лет.

Занимаюсь исследованиями и разработками в области искусственного интеллекта и нейротехнологий.

Основатель компаний по развитию и продвижению малого и среднего бизнеса.

Наставник для экспертов и стартапов.

Спикер на международных конгрессах.

Общественный представитель АСИ по Московской области - Образование и кадры

Руководитель отдела Наука. Эксперт в рабочей группе Совета по Науке в регионах.

Эксперт в составе рабочей группы по разработке механизмов финансирования инновационных и научных проектов РФ





**Дмитрий Сурин-
Сорокин**

Руководитель отдела
разработки программного
обеспечения проекта

Опыт более 10 лет



Светлана Теплякова

Руководитель отдела
юридического
сопровождения

Опыт более 20 лет

Павел Ярославцев

Руководитель отдела
Гейм разработки
Серверного обеспечения

Опыт более 10 лет



Евгений Стариченко

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





Приглашаем к сотрудничеству инвесторов, стратегических партнеров и крупные корпорации, а так же предлагаем государству и регионам доленое участие и заинтересованность в развитии проекта

Наши контакты

toriakon@awagas.group

+7 977 199 33 37

сайт: awagas.group

