



# CHERNOBYL [VR] PROJECT

## МІСТО-ПРИВИД

СВІТОВА ПРЕМ'ЄРА ВІРТУАЛЬНОЇ ПОДОРОЖІ –  
З НАГОДИ 30-ТОЇ РІЧНИЦІ КАТАСТРОФИ В ЧОРНОБИЛІ

### МЕТА ПРОЕКТУ

Метою заходу є презентація в м. Києві першого у світі проекту віртуальної реальності посвяченому Україні. Завдяки інтерактивній подорожі ми хочемо в безпечний та реалістичний спосіб поширити інформацію та підвищити рівень обізнаності людей про чорнобильську катастрофу 1986 року, а також матеріально допомогти постраждалим від вибуху четвертого реактору. Проект також має на меті започаткувати польсько-українську співпраці в галузі VR/IT та стати основою для майбутніх спільних проектів у цій сфері. Крім того, *Chernobyl VR Project* може дати імпульс для швидкого розвитку технології VR в Україні.

### ОПИС ПРОЕКТУ

26 квітня 2016 року, в 30-ту річницю катастрофи у Чорнобилі, у столиці України відбудеться всесвітня прем'єра додатку *Chernobyl VR Project* під назвою "Місто-привид. Світова прем'єра віртуальної подорожі". Додаток є першою в історії віртуальною екскурсією Чорнобилем та Прип'яттю, яка об'єднує в собі фотореалістичну подорож до серця закритої зони та освітні переваги

інтерактивного документального фільму. Творцям *Chernobyl VR Project* вдалося дуже точно відтворити місце катастрофи. Додаток призначений для найбільш популярних сьогодні пристроїв VR, серед яких Oculus, Morpheus, HTC Vive та мобільний Samsung Gear VR.

В рамках прем'єри відбудеться відкриття спеціально підготовленого шоу-руму (демонстрації технології VR), де за допомогою спеціального обладнання в VR можна буде вирушити у інтерактивну подорож зоною відчуження. Протягом двох тижнів в центрі Києва усі охочі матимуть можливість безкоштовно познайомитись з віртуальною реальністю та переконавшись у винятковості *Chernobyl VR Project*.

Цього самого дня відбудеться експертська дискусія на тему «Майбутнє технології VR». У заході візьмуть участь експерти представники українських та польських технологічних стартапів, в тому числі, компаній, що займаються технологією віртуальної реальності, а також провідні виробники обладнання VR (Samsung, HTC, Facebook).

## ЩО ТАКЕ ТЕХНОЛОГІЯ VR?

*Virtual Reality*, (віртуальна реальність) – це зображення штучної реальності, створеної за допомогою сучасних інформатичних технологій. Ця технологія базується на мультимедійному зображенні предметів, простору та подій створених за допомогою комп'ютера. Вона може представляти як елементи реального світу (комп'ютерні моделі), так і абсолютно вигадані (комп'ютерні ігри в жанрі наукової фантастики).

Цей термін вперше з'явився в 90-ті роки ХХ століття, коли на ринку з'явилися перші пристрої VR. Однак внаслідок технологічних обмежень ця технологія не набула популярності. Тільки у 2012 році на краундфандінговій платформі Kickstarter з'явився амбітний стартап – Oculus Rift. За короткий час він зібрав понад 2,4 млн доларів США, а у підсумку Oculus Rift був куплений мережею Facebook за 2 млрд доларів США. Крім того в технологію VR інвестували такі корпорації, як Sony, Valve з HTC, Samsung та Razer.

## VR, IT І ПОЛЬЩА, ЄС ТА УКРАЇНА

Україна – це не тільки країна, на території якої сталася чорнобильська катастрофа. Технологія VR має великий потенціал, який може використовуватися в Україні для **популяризації країни**, її **туристичних ресурсів** та надзвичайно багатого та різноманітного **культурного спадку**. Окрім того це створює великі шанси для **розвитку українського**

**ринку IT** в сфері інноваційних технологій VR, які до цього часу були мало розвинені в Україні. З'явиться також можливість для співпраці з польським та європейським бізнесом та залучення **іноземних інвестицій в створення науково-дослідницьких центрів в Україні**. На думку Марка Цукерберга, засновника соціальної мережі Facebook, VR – це черговий *технологічний прорив* у галузі IT, особливо у виробництві ігор.

На **український сектор IT** припадає 3% внутрішнього валового продукту країни (який за оцінками подвоїться до 2020 року), в цьому секторі працює від 74 000 до 100 000 спеціалістів. Сукупна вартість експорту IT сектору складає 5 млрд доларів США (дані за 2015 рік). Кількість працівників у галузі IT до 2020 року повинна зрости майже до 180 000. Україна зафіксувала 5-кратне зростання вартості ринку електронної комерції у 2011-2015 роках. Саме ці чинники намагається інтенсивно використовувати Міністерство економічного розвитку та торгівлі для популяризації України. Варто підтримати ці намагання, та презентувати вдалі проекти цієї галузі, реалізовані за підтримки західних партнерів та іноземного капіталу.

Україна – це також **розвинені військовий, авіаційний та космічний сектори**, які створюють унікальні можливості ділового співробітництва в галузі сучасних технологій. Ці можливості мають бути використані європейськими та українськими бізнес-партнерами для реалізації спільних проектів – особливо сьогодні, в контексті впровадження договору про асоціацію з ЄС та переорієнтацію

української економіки на західні ринки через військовий конфлікт с Росією. Досвід американського та польського ринку, в тому числі наукові дослідження компанії The Farm 51, демонструють, що технологія VR швидко знайде застосування у військовому та авіаційному секторі (модельювання, тренінгові/навчальні додатки).

Україна – це **великий внутрішній ринок з значним потенціалом розвитку**. Внутрішній попит (купівельний потенціал суспільства) зростатиме у найближчому майбутньому. Цього факту не можуть ігнорувати виробники комп'ютерного обладнання та постачальники технологій, в тому числі обладнання VR.

**Польща** завдяки своєму розташуванню, а також історичною, культурною та ментальною близькість – є для України **дверима до Європейського Союзу**. За неофіційними оцінками, у Польщі на сьогоднішній день проживає від 0,5 до 1 млн українців. Хороший імідж Польщі, поляків та польського бізнесу в Україні сприяє бажанню співпраці української сторони та зацікавленістю польських партнерів. Контакти з провідними представниками польського сектору IT (з добре розвиненим сектором виробництва ігор) та ринком капіталів – це **можливість налагодження контактів з потенційними інвесторами, зацікавленими у інвестиціях в українські стартапи**, а також **розвитку нових проектів, пов'язаних з Україною**.

Привабливими з точки зору світу та цікавими з точки зору увічнення в технології VR є останні події на Україні, що ма-

ють історичне значення: революція на Майдані та війна з Росією (наприклад, історія оборони аеропорту в Донецьку кіборгами – українськими військовими-героями, або віртуальна подорож резиденцією Януковича – Межигір'я). Вони мають бути увічнені не тільки у пам'яті українців, але також і у світі, а VR є для цього ідеальною технологією.

**Біржа цінних паперів в Варшаві** має амбіції до того, що стати провідним майданчиком в Центральній та Східній Європі та систематично нарощувати кількість компаній з України. До цього часу українські компанії на польській біржі презентували у більшості випадків видобувну галузь та продовольчу промисловість, щоправда мали вони не найкращу репутацію. Можливість змінити враження про українську економіку в Польщі та ЄС мають технологічні компанії та інноваційні проекти.

Польща та інші країни ЄС мають **відчутний дефіцит робочої сили в секторі IT** та серед висококваліфікованих спеціалістів. В той самий час, за даними Міністерства економічного розвитку та торгівлі України, Україна обіймає 4 місце серед найбільш освічених країн світу (понад 640 000 випускників вищих навчальних закладів, з яких понад 130 000 випускників інженерних факультетів).

Провідними центрами навчання IT-спеціалістів, а також місцем аутсорсингових центрів в Україні є Київ, Харків, Дніпропетровськ, Львів та Одеса. Вони мають потенціал для розвитку та повинні широко популяризуватися як привабливі міста для **майбутніх іноземних інвестицій**.





## ОРГАНІЗАТОРИ

**The Farm 51** – заснований у 2005 році виробник відеоігор для комп'ютерів PC стаціонарних приставок (Xbox 360, PlayStation 3) та смартфонів. Студію заснувала група висококласних експертів у галузі програмування, анімації, графіки, дизайну та виробництва ігор, частина з яких у минулому брала участь у створенні легендарної гри Painkiller.

The Farm 51 – це також піонер на ринку технології віртуальної реальності (VR) та сканування 3D. У 2015 році компанія створила окремий підрозділ, робота якого зосереджена на розвитку новітньої технології Reality 51, у якій використовуються елементи віртуальної реальності поза ринком ігор. Перші додатки VR почнуть з'являтися на ринку вже цього року, а компанія The Farm 51 хоче бути серед піонерів технології та перших творців контенту. Технологія Reality 51 створена на потребу ринків, що не пов'язані з іграми: військових симуляторів, туристичних додатків, підтримки у будівельній галузі та розвитку пропозиції на автомобільному ринку. Робота над Reality 51 вимагає широкомасштабних дій у науково-дослідній сфері, тому компанія The Farm 51 розпочала тісну співпрацю з польсько-японською вищою школою комп'ютерних технологій та Польською академією наук. В рамках проекту INNOTECH ми проводимо спільну ініціативу, спрямовану на створення фотореалістичної системи анімації обличчя. Проект підтримує Національний центр досліджень та розвитку.

Одним з клієнтів The Farm 51 є Польська військово-промислова група – провідний оборонний концерн, який працює на світовому ринку військової промисловості. Ключові додатки The Farm – це ігри Get Even та World War 3, а також симуляція *Chernobyl VR Project*, створена за технологією віртуальної реальності. Компанія котирується на ринку New Connect, який веде Варшавська біржа цінних паперів.

**Фундація «Відкритий Діалог»** рбула заснована в Польщі у 2009 році з ініціативи Людмили Козловської, яка зараз Президентом Фундації. Головними цілями Фундації є за-

хист прав людини, демократії та верховенства права на пострадянському просторі. Особлива увага Фундації зосереджена на найбільших країнах регіону: Казахстані, Росії та Україні. Фундація здійснює свої цілі шляхом організації спостережних місій, включаючи спостереження за виборами та моніторинг ситуації з дотриманням прав людини на пострадянському просторі. За результатами спостережень Фундація випускає звіти і поширює їх серед ЄС, ОБСЄ та інших міжнародних організацій, міністерств закордонних справ та парламентів країн ЄС, аналітичних центрів та зсоби масової інформації.

Окрім спостережної і аналітичної діяльності, Фундація активно співпрацює з членами парламентів, які беруть участь у зовнішній політиці, займаються проблемою дотримання прав людини і взаємин з пострадянськими країнами, для того, щоб підтримати процес демократизації та лібералізації їх внутрішніх політик. Важливою сферою діяльності Фундації також є програми підтримки політичних в'язнів та біженців. Фундація має постійні представництва у Варшаві, Києві та Брюсселі.

Від початку подій на Майдані Незалежності в Києві у листопаді 2013 року підтримка продемократичних змін в Україні та її інтеграція з Європейським Союзом стала беззаперечним пріоритетом діяльності Фундації. Фундація організувала спостережну місію на Майдані, надавала гуманітарну допомогу для військових та переселенців, а також підтримує системні реформи в державі. Фундація зосереджує свої зусилля також на пошуку широкої підтримки для України на міжнародній арені.



**The Farm 51**  
GROUP SA

**The Farm 51 Group SA**  
ul. Boh. Getta Warszawskiego 15,  
44-102 Gliwice  
Tel.: +48 32 279 03 80  
[www.thefarm51.com](http://www.thefarm51.com)



**OPEN DIALOG**

**Open Dialog Foundation**  
Al. Szucha 11a/21  
00-580 Warszawa, Poland  
Tel.: +48 22 307 11 22  
[www.odfoundation.eu](http://www.odfoundation.eu)