

W-HUB.Campus

2019 Press kit



Содержание

- Подход к развитию ИТ экосистемы
- Концепция 3D/VR разработки
- Концепция разработки платформы облачных сервисов





Создание 3D/VR кампуса и инфраструктуры для максимально эффективного обучения и удаленных коммуникаций



Создание платформы для агрегации и интеграции b2b сервисов для удобного и эффективного ведения образовательного бизнеса



Создание предпринимательской ИТ экосистемы через развитие платформы, позволяющей соединить предпринимателей и компании из различных отраслей с поставщиками b2b сервисов

Развития ИТ экосистемы

Концепция 3D/VR разработки



Идея:

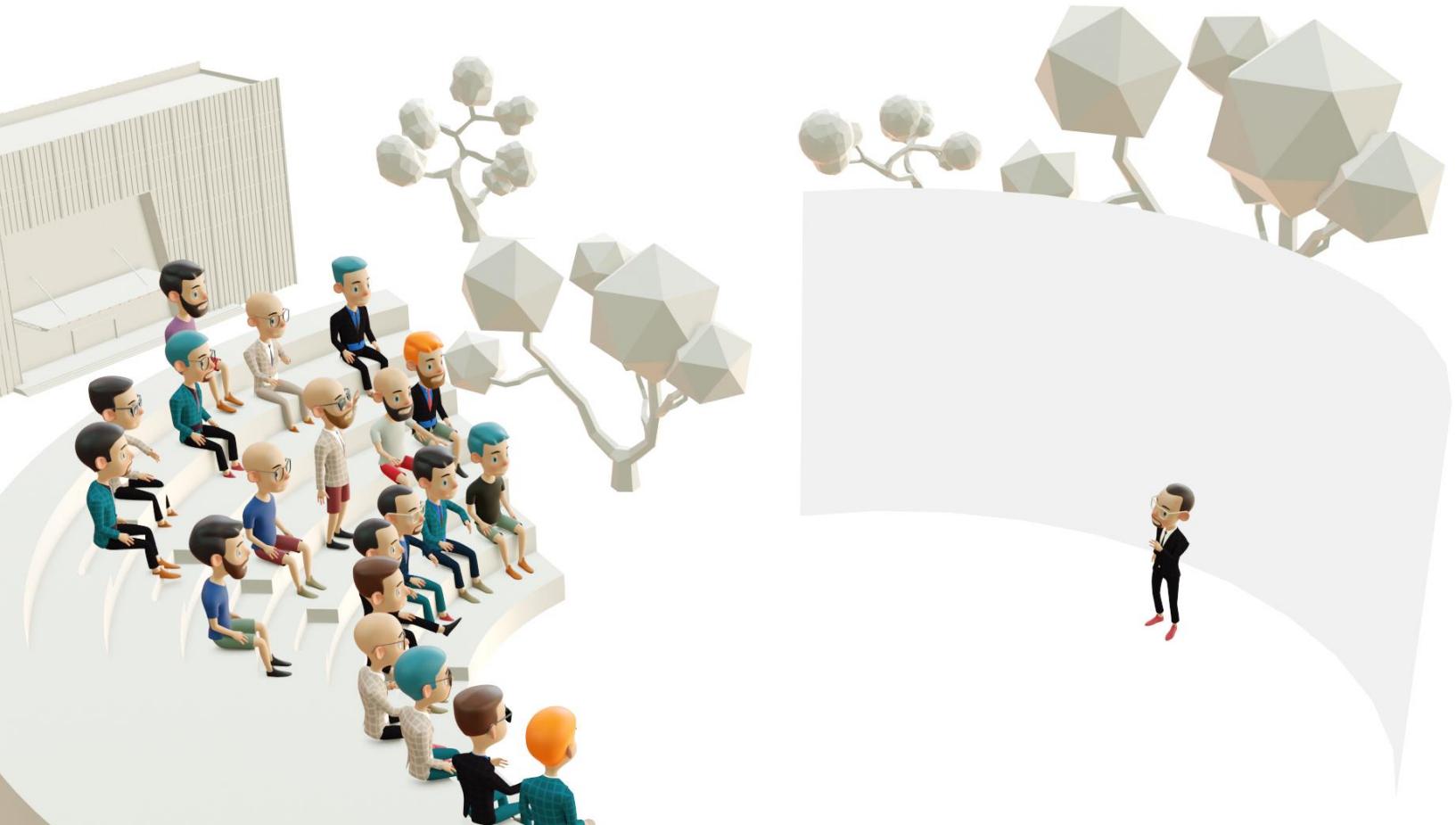
- 3D/VR сервис для эффективной коммуникации, проведения обучения, встреч и демонстраций

Функционал:

- Виртуальный мультиплатформенный (компьютер, телефон, планшет, VR очки/шлем) кампус, позволяющий проводить встречи и обучение студентов/сотрудников находящихся в любых частях мира с использованием последних цифровых технологий

Ценность предложения:

- Возможность легко создать виртуальную инфраструктуру для целей бизнеса в сфере образования
- Возможность масштабирования бизнеса через объединение команд и привлечения слушателей из различных регионов и стран
- Высокая эффективность коммуникаций за счет эффекта присутствия и вовлечения участников в процесс, в том числе через игровые инструменты инфраструктуры
- Возможность снижения расходов на организацию физических учебных пространств и инфраструктуры



Визуализация решения

Концепция платформы агрегации сервисов для обучения



Идея:

- Создание web-платформы для агрегации и интеграции сторонних b2b сервисов для быстрого создания и организации бизнеса онлайн (на первом этапе в сфере онлайн обучения)

Функционал:

- Платформа и маркетплейс b2b сервисов/продуктов для организации онлайн бизнес процессов (в сфере обучения)
- Сервисы управления проектами и контролем за сотрудниками
- На следующих этапах виртуальный офис (виртуальные рабочие места и переговорные, средства коммуникации, синхронизация сервисов, доступ к программному обеспечению)

Ценность предложения:

- Возможность быстро создать образовательный онлайн бизнес, используя одного поставщика услуг и дополнительно получить набор готовых решений и интегрированных сервисов

Компании с самыми дорогими брендами

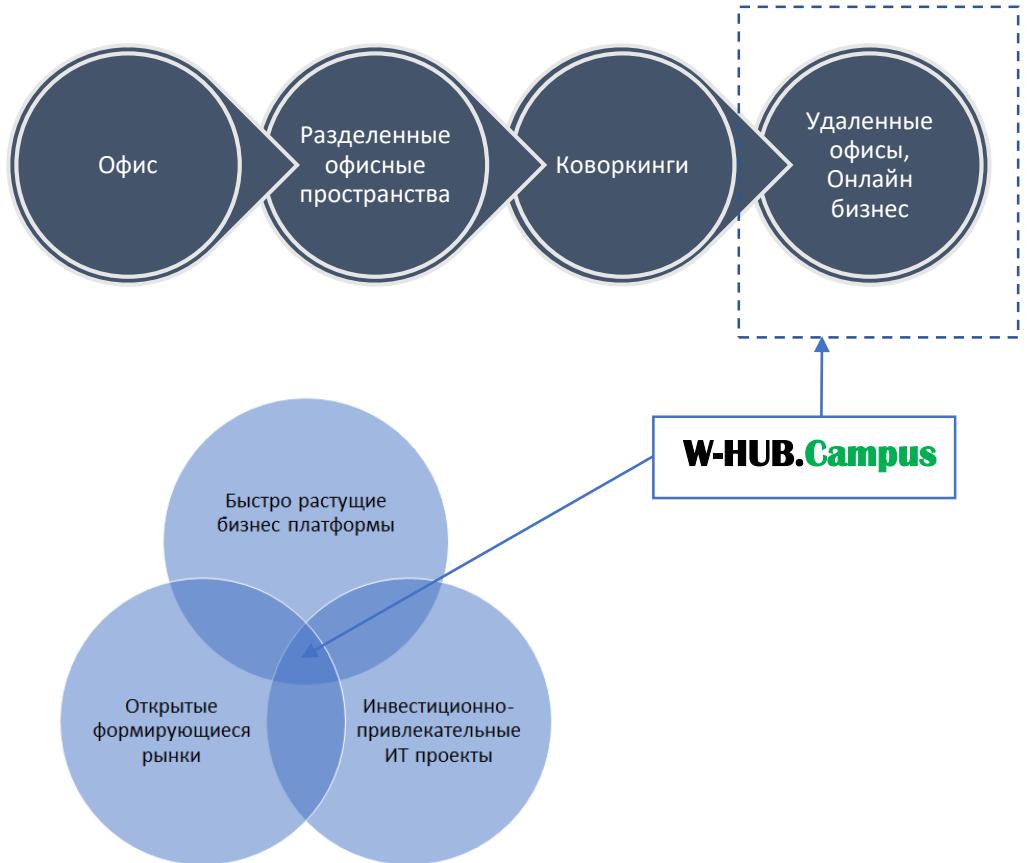


Sharing Economy лидеры



Глобальные тренды

- Смена технологий, поколений и поведения людей в значительной степени влияют на бизнес тренды
- Самыми инвестиционно-привлекательными и, как следствие, имеющими высокую капитализацию и дорогой бренд являются компании использующие современные технологии и ИТ
- Одними из самых быстрорастущих компаний являются компании использующие современные технологии, но при этом работающие в сфере Sharing Economy (экономики совместного потребления). Данная модель максимально удовлетворяет потребности современного поколения, желающего пользоваться, но не владеть и при этом соединяет данную потребность с появившейся технологической возможностью организации ИТ платформ и маркетплейсов (marketplace)



Глобальные тренды и место проекта на рынке

Предлагаемый проект находится на пересечении наиболее перспективных глобальных трендов и объединяет:

1. легко масштабируемую идею платформы с
2. инвестиционно-привлекательной ИТ идеей нацеленной на
3. рынок удаленных сервисов и растущий Sharing Economy сегмент



Глобальные ценности

Проект поддерживает стремление общества к устойчивому развитию и реализация проекта способствует следующим глобальным целям Организации Объединенных Наций:

- **1,2 – ликвидация нищеты и голода** – реализация проекта поможет найти работу в виртуальном пространстве большему количеству людей без привязки к их местоположению и ограничениям физических возможностей, что даст возможность заработка людям ограниченным в этом сегодня
- **4 качественное образование** – проект дает возможность легко организовывать обучающие проекты, доступные в любом месте где есть интернет
- **8 достойная работа и экономический рост** – позволит получить достойную работу людям живущим не только в крупнейших мегаполисах, но и в удаленных пунктах. Расстояния и место рождения больше не имеют значения
- **9 индустриализация, инновации и инфраструктура** – проект представляет собой инновационный продукт, выстраивающий новую инфраструктуру будущего и олицетворяет собой данную цель
- **11 устойчивые города и населенные пункты** – проект создавая виртуальный офис/кампус, способствует дезурбанизации, большей стабильности мегаполисов, снижению транспортной напряженности и удобству проживания людей
- **13 борьба с изменением климата** – виртуальные офисы снижают потребность людей в перемещении, использовании загрязняющего окружающую среду транспорта, проект снижает потребность в офисном строительстве, что повлечет положительное влияние на выбросы CO₂ и снижает другие факторы, негативно влияющие на окружающую среду

Спасибо за внимание!

info@w-hub.ru