



CHERNOBYL [VR] PROJECT

MIASTO-WIDMO

ŚWIATOWA PREMIERA WIRTUALNEJ PODRÓŻY – W 30. ROCZNICĘ KATASTROFY W CZARNOBYLU

CEL PROJEKTU

Celem projektu jest zaprezentowanie pierwszej na świecie aplikacji rzeczywistości wirtualnej (virtual reality) poświęconej Ukrainie. Dzięki interaktywnej podróży The Farm 51 chce upowszechnić w bezpieczny i realistyczny sposób wiedzę o katastrofie z 1986 r., a także pomóc materialnie ofiarom wybuchu reaktora. Projekt ma również przetrzeć szlak pod polsko-ukraińską współpracę w sektorze VR/IT i stać się podstawą przyszłych, wspólnych przedsięwzięć w tym obszarze. Ponadto *Chernobyl VR Project* może stworzyć impuls do szybkiego rozwoju technologii VR na Ukrainie.

OPIS PROJEKTU

26 kwietnia 2016 r., w 30. rocznicę katastrofy w Czarnobylu, w Kijowie we współpracy z Narodowym Muzeum Czarnobylskim oraz Kijowską Miejską Administracją Państwową odbędzie się światowa premiera wirtualnego muzeum *Chernobyl VR Project* – innowacyjnego projektu polskiej spółki The Farm 51. Jest to pierwsza w historii wirtualna wycieczka po Czarnobylu i Prypeci, która łączy w sobie fotorealistyczną podróż do

serca zamkniętej strefy oraz walory edukacyjne interaktywnego filmu dokumentalnego. Twórcom *Chernobyl VR Project* udało się bardzo precyzyjne odwzorowanie miejsca katastrofy. Aplikacja jest przeznaczona na najpopularniejsze obecnie urządzenia VR m. in. **Oculus, Morpheus, HTC Vive oraz mobilne Samsung Gear VR.**

W ramach premiery odbędzie się otwarcie specjalnie przygotowanego showroomu (demonstracja technologii VR), gdzie za pomocą urządzeń VR będzie można udać się w interaktywną podróż przez strefę skażoną. W ciągu dwóch tygodni wszyscy chętni będą mieli okazję w centrum Kijowa całkowicie bezpłatnie poznać przestrzeń wirtualną przygotowaną przez polskiego producenta i przekonać się o wyjątkowości *Chernobyl VR Project*.

Tego samego dnia odbędzie się także ekspercki panel dyskusyjny pn. Przyszłość technologii VR na Ukrainie. W panelu wezmą udział eksperci z The Farm 51, przedstawiciele ukraińskich start-upów technologicznych, w tym firm zajmujących się technologią rzeczywistości wirtualnej oraz czołowi producenci urządzeń VR (Samsung, HTC, Facebook).

CZYM JEST TECHNOLOGIA VR?

Virtual Reality, czyli rzeczywistość wirtualna – jest to obraz sztucznej rzeczywistości stworzony za pomocą technologii informatycznej. Polega na multimedialnym kreowaniu komputerowej wizji przedmiotów, przestrzeni i zdarzeń. Może on reprezentować zarówno elementy świata realnego (symulacje komputerowe), jak i zupełnie fikcyjnego (gry komputerowe science-fiction).

Pojęcie to po raz pierwszy pojawiło się w latach 90., kiedy na rynku pojawiły się pierwsze urządzenia VR. Jednak z powodu ograniczeń technologicznych technologia ta nie zyskała popularności. Dopiero w 2012 r. na platformie crowdfundingowej Kickstarter pojawił się ambitny startup - Oculus Rift. W krótkim czasie urządzenie zebrało 2,4 mln USD, a w ostateczności Oculus Rift został kupiony przez Facebook za 2 mld USD. W technologię VR zainwestowali także takie korporacje jak Sony, Valve z HTC, Samsung i Razer.

VR, IT A POLSKA, UE I UKRAINA

Ukraina to nie tylko kraj, na którego terenie wydarzyła się katastrofa w Czarnobylu. Technologia VR ma ogromny potencjał, który może być wykorzystany w Ukrainie do **promocji kraju** i jego **walorów turystycznych** oraz niezwykle bogatego i różnorodnego **dziedzictwa kulturowego**. Dodatkowo, stwarza to duże szanse dla **rozwoju ukraińskiego rynku IT** w obszarze innowacyjnych technologii VR, do-

tychczas słabo obecnych w Ukrainie. Pojawia się tutaj okazja dla współpracy z polskim i europejskim biznesem oraz **inwestycji zagranicznych w zakresie tworzenia centrów badawczo-rozwojowych technologii VR** w Ukrainie. Według Marka Zuckerberga, założyciela portalu Facebook, VR to kolejna *next big thing* w branży IT, w szczególności – w produkcji gier.

Ukraiński sektor IT odpowiada za 3% PKB kraju (co wg. szacunków podwoi się 6% do 2020 r.) i zatrudnia od 74 000 do nawet 100 000 specjalistów. Wartość eksportu sektora to 5 mld dolarów (dane za 2015 r.). Liczba zatrudnionych w branży informatyków do 2020 r. ma wzrosnąć nawet do 180 000. Ukraina zanotowała również 5-krotny wzrost wartości rynku e-commerce w latach 2011-2015. Są to czynniki, które w promocji Ukrainy stara się intensywnie wykorzystywać Ministerstwo Rozwoju Gospodarczego i Handlu. Warto wesprzeć te starania prezentując udane projekty w tym obszarze realizowane przy wsparciu zachodnich partnerów i kapitału zagranicznego.

Ukraina to także **rozwinięty sektor zbrojeniowy, lotniczy i kosmiczny**. Stwarza to unikalne możliwości kooperacji biznesowej w dziedzinie nowoczesnych technologii. Możliwości te powinny zostać wykorzystane przez europejskich i ukraińskich partnerów biznesowych do realizacji wspólnych projektów – zwłaszcza obecnie, w kontekście wdrażania umowy o stowarzyszeniu z UE i reorientacji na rynki zachodnie w wyniku konfliktu z Rosją. Doświadczenia rynku amerykańskiego i polskiego, w tym studia

The Farm 51 pokazują, że technologia VR znajduje spore zastosowanie w sektorze zbrojeniowym i lotniczym (symulacje, aplikacje treningowe).

Ukraina posiada **duży rynek wewnętrzny z ogromnym potencjałem rozwojowym**. Popyt wewnętrzny (potencjał zakupowy społeczeństwa) będzie rósł w dającej przewidzieć się perspektywie. Nie może to zostać zignorowane przez producentów sprzętu komputerowego i dostawców technologii, w tym urządzeń VR.

Polska - z powodu swojego położenia, jak też bliskości historycznej, kulturowej i mentalnej – jest dla Ukrainy **bramą do UE**. Wg. nieoficjalnych szacunków w Polsce mieszka obecnie od ok. 0,5 do 1 mln Ukraińców. Korzystny jest wizerunek Polski, Polaków i polskiego biznesu na Ukrainie, co oznacza otwartość na współpracę ze strony ukraińskich partnerów, jak i zainteresowanie ze strony polskiej. Kontakty z czołowymi graczami polskiego sektora IT (z bardzo silnie rozwiniętym obszarem produkcji gier) i rynkiem kapitałowym to **możliwość dotarcia do potencjalnych inwestorów zainteresowanych inwestycjami w ukraińskie start-upy**, jak również **rozwojem nowych, związanych z Ukrainą projektów**.

Atrakcyjne z punktu widzenia świata i interesujące z punktu widzenia uwiecznienia w technologii VR są ostatnie wydarzenia na Ukrainie o znaczeniu historycznym: rewolucja na Majdanie oraz wojna z Rosją (przykładowo – historia obrony lotniska w Doniecku i mit cyborgów – bohaterskich ukraiń-

skich żołnierzy bądź wirtualna podróż po rezydencji Wiktorra Janukowycza w Meżyhirii). Powinny zostać one upamiętnione nie tylko wśród Ukraińców, ale i na świecie – VR jest do tego znakomitą techniką.

Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie ma ambicję stać się czołowym parkietem w Europie Środkowej i Wschodniej oraz systematycznie zwiększać ilość notowanych na niej spółek z Ukrainy. Dotychczas ukraińskie spółki na polskiej giełdzie reprezentowały w większości branżę wydobywczą i przemysł spożywczy; nie cieszyły się także najlepszą reputacją. Szansą na nowe otwarcie i zmianę postrzegania ukraińskiej gospodarki w Polsce i UE mogą być spółki technologiczne i innowacyjne projekty.

Polska i inne kraje UE cierpią na **dotkliwy brak siły roboczej w sektorze IT** oraz wśród wysoko wykwalifikowanych specjalistów. Tymczasem według danych Ministerstwa Rozwoju Gospodarczego i Handlu Ukrainy, Ukraina posiada 4 najlepiej wykształcone społeczeństwo na świecie, 130 000 inżynierów (absolwentów kierunków inżynierskich obecnych na rynku pracy), a uczelnie wyższe kończy rocznie ok. 640 000 absolwentów.

Wiodące centra kształcenia informatyków na Ukrainie, jak również lokalizacje centrów outsourcingowych to Kijów, Charków, Dniepropietrowsk, Lwów i Odessa. Posiadają one jednak dalszy potencjał rozwoju i powinny być promowane szeroko jako miejsca atrakcyjne dla **dalszych inwestycji zagranicznych z UE**.





ORGANIZATORZY

The Farm 51 to działający od 2005 r. producent gier wideo na komputery PC, konsole stacjonarne (Xbox 360, PlayStation 3) i urządzenia mobilne. Studio założyła grupa najwyższej klasy ekspertów od programowania, animacji, grafiki, designu i produkcji gier, z których część w przeszłości była zaangażowana w powstanie legendarnej gry akcji „Painkiller”.

The Farm 51 to także pionier na rynku technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) i skanowania 3D. W 2015 roku firma stworzyła oddzielny zespół, który skupia się na rozwoju nowatorskiej technologii „Reality 51”, wykorzystującej elementy wirtualnej rzeczywistości poza rynkiem gier. Pierwsze aplikacje VR zaczną pojawiać się na rynku już tym roku, a The Farm 51 chce być wśród pionierów technologii oraz pierwszych autorów i twórców treści. Technologia „Reality 51” tworzona jest na potrzeby rynków nie związanych z grami: symulatorów wojskowych, aplikacji turystycznych, wsparcia w branży budowlanej czy rozwinięcia oferty na rynku motoryzacyjnym. Prace nad „Reality 51” wymagają szeroko zakreślonego działania z zakresu R&D, dlatego The Farm 51 nawiązało ścisłą współpracę z Polsko-Japońską Wyższą Szkołą Technik Komputerowych i Polską Akademią Nauk. Wspólnie, w ramach projektu „INNOTECH”, prowadzimy inicjatywę skupioną na stworzeniu fotorealistycznego systemu animacji twarzy. Projekt wspiera Narodowe Centrum Badań i Rozwoju.

Jednym z klientów The Farm 51 jest Polska Grupa Zbrojeniowa – wiodący koncern obronny działający na światowym rynku przemysłu zbrojeniowego. Kluczowe aplikacje The Farm to obecnie gry Get Even i World War 3 oraz symulacja wykonana w technologii wirtualnej rzeczywistości *Chernobyl VR Project*. Spółka jest notowana na rynku New Connect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

Fundacja Otwarty Dialog powstała w Polsce w 2009 roku z inicjatywy ukraińskiej działaczki społecznej Lyudmyly Kozlovskiej, pełniącej obecnie funkcję Prezesa Zarządu Fundacji.

Do celów statutowych Fundacji należą obrona praw człowieka, demokracji i praworządności na obszarze postradzieckim. Szczególną uwagę Fundacja skupia na największych krajach regionu: Kazachstanie, Rosji i Ukrainie. Fundacja realizuje swoje cele poprzez organizację misji obserwacyjnych, w tym obserwacji wyborów i monitorowanie stanu przestrzegania praw człowieka w obszarze postradzieckim. Na ich podstawie powstają raporty i sprawozdania dystrybuowane następnie wśród instytucji UE, OBWE i innych organizacji międzynarodowych, resortów spraw zagranicznych i parlamentów krajów UE, ośrodków analitycznych i mediów. Obok działalności obserwacyjnej i analitycznej, Fundacja prowadzi aktywne działania we współpracy z parlamentarzystami zaangażowanymi w sprawy zagraniczne, prawa człowieka i relacje z krajami postradzieckimi w celu wsparcia procesów demokratyzacji i liberalizacji ich polityki wewnętrznej. Do istotnych obszarów działalności Fundacji należą także programy wsparcia więźniów i uchodźców politycznych. Fundacja posiada swoich stałe przedstawicielstwa w Warszawie, Kijowie i Brukseli.

Od początku wydarzeń na Majdanie Niepodległości w Kijowie w listopadzie 2013 r., wsparcie prodemokratycznych przemian na Ukrainie i jej integracji z Unią Europejską stało się bezwzględny priorytetem działalności Fundacji. Fundacja organizowała misję obserwacyjną na Majdanie, dostarczała pomoc humanitarną dla żołnierzy i przesiedleńców oraz wspiera reformy systemowe w państwie. Fundacja koncentruje swoje wysiłki także wokół pozyskiwania szerokiego wsparcia dla Ukrainy na arenie międzynarodowej.



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



OPEN DIALOG

Open Dialog Foundation
Al. Szucha 11a/21
00-580 Warszawa, Poland
Tel: +48 (0) 22 307 11 22
www.odfoundation.eu