

ПРИВЕТСТВУЮ!
ПРЕДСТАВЛЯЮ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ,
НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В СФЕРЕ
ПРАКТИЧЕСКОГО ЛЕЧЕНИЯ, ПСИХИЧЕСКИХ
РАССТРОЙСТВ, С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ «VR»
ПОД РАБОЧИМ НАЗВАНИЕМ

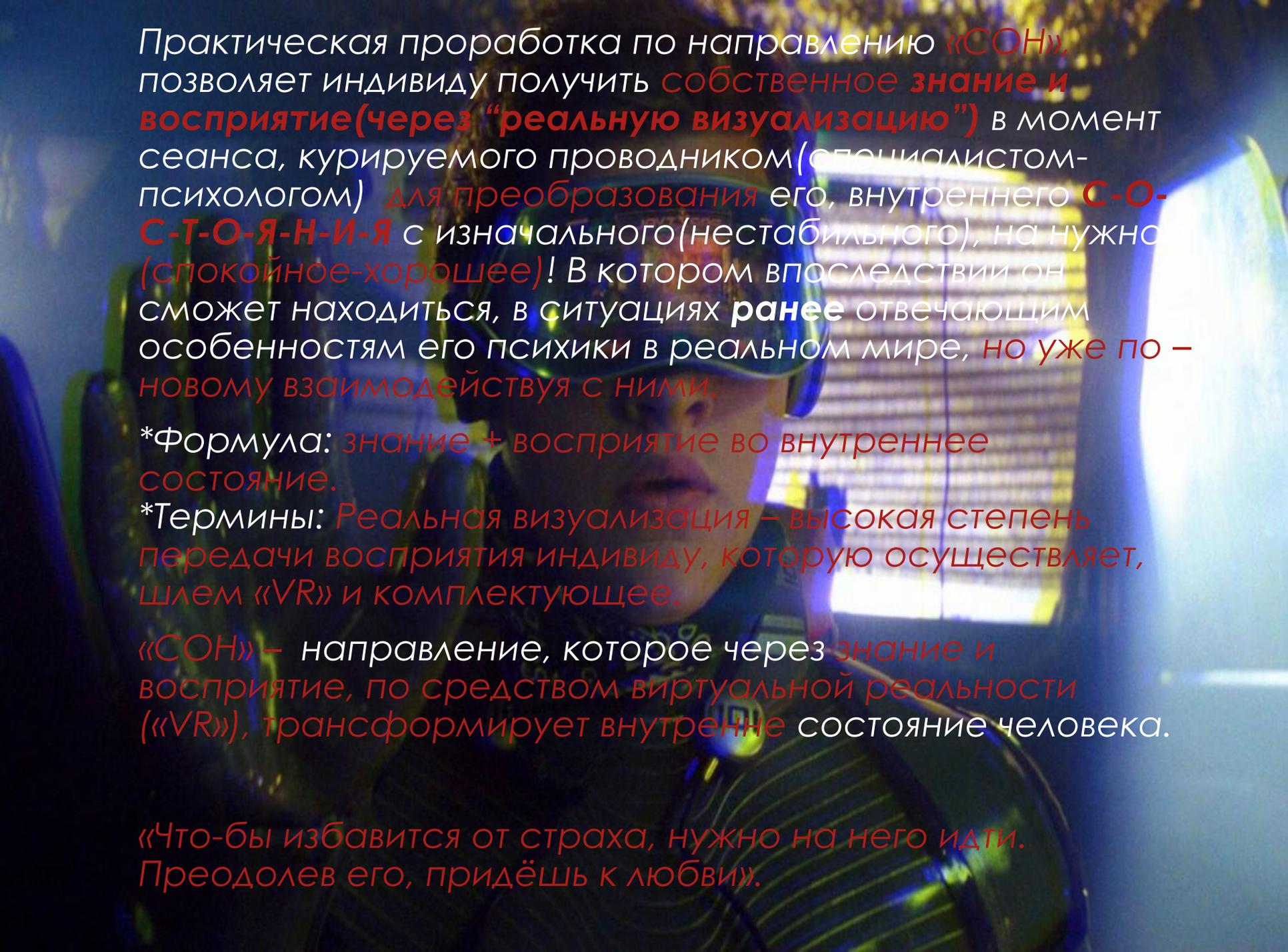
**«СОН»
СИМУЛЯЦИЯ ОТРАБОТКИ
НЕДУГА**

ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС!

ПРЕЛЕСТЬ ВРЕМЕНИ В ТОМ, ЧТО ОНО ИДЕТ...
НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, СТРЕМИТЕЛЬНО
ПРОДОЛЖАЮТ РАЗВИВАТЬСЯ И
ПРОЯВЛЯТЬСЯ В РАЗНЫХ СФЕРАХ НАШЕГО
СУЩЕСТВОВАНИЯ. НО СЕЙЧАС, МЫ
СФОКУСИРУЕМ СВОЕ ВНИМАНИЕ НА
СОВЕРШЕННО ИНОМ ПРИМЕНЕНИИ
ОДНОГО ИЗ САМЫХ СОВРЕМЕННЫХ И
ЗАВОРАЖИВАЮЩИХ ГАДЖЕТОВ, НА ШЛЕМЕ
ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ. Я
ПРЕДСТАВЛЯЮ ВАМ, СИМБИОЗ
ПРАКТИЧЕСКОГО ЛЕЧЕНИЯ ПСИХИЧЕСКИХ
РАССТРОЙСТВ И ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ.

ВИРТУАЛЬНО, НО ТАК РЕАЛЬНО...

Благодаря **глубокому погружению**, что осуществляет шлем «VR»(Виртуальной реальности), которое в наше время может ощутить на себе любой школьник. Мы можем **создать условия**, для образования **новых нейронных связей головного мозга**. По средствам которых человек, под наблюдением специалиста (психолога) в роли проводника, но **лично сам и практически** сможет **отработать** свои фобии, страхи, панические атаки. **Заведя на подсознание**, иную **рефлекторную реакцию**, а далее **сгенерировать** нужное **внутреннее состояние** на те, или иные **обстоятельства**, которые ранее являлись возбудителем недуга. Я предлагаю, создать приложения - **“Psy - игры”** по самым распространённым, психическим заболеваниям человека с **нужной модуляцией обстоятельств**, для **фактической проработки**. При такой проработке, эффективность результата и гарантия на **полное избавления** от психического недуга **повышается до максимума**, с расчетом на то, что индивид **получает удовольствие от процесса** т. к для него, это все в виде **“игры”** но с **практическим взаимодействием**, **реальными ощущениями и результатом**.



Практическая проработка по направлению «СОН», позволяет индивиду получить **собственное знание и восприятие (через “реальную визуализацию”)** в момент сеанса, курируемого проводником (специалистом-психологом) для преобразования его, внутреннего **С-О-С-Т-О-Я-Н-И-Я** с изначального (нестабильного), на нужное (**спокойное-хорошее**)! В котором впоследствии он сможет находиться, в ситуациях **ранее** отвечающим особенностям его психики в реальном мире, **но уже по – новому взаимодействуя с ними.**

*Формула: **знание + восприятие во внутреннее состояние.**

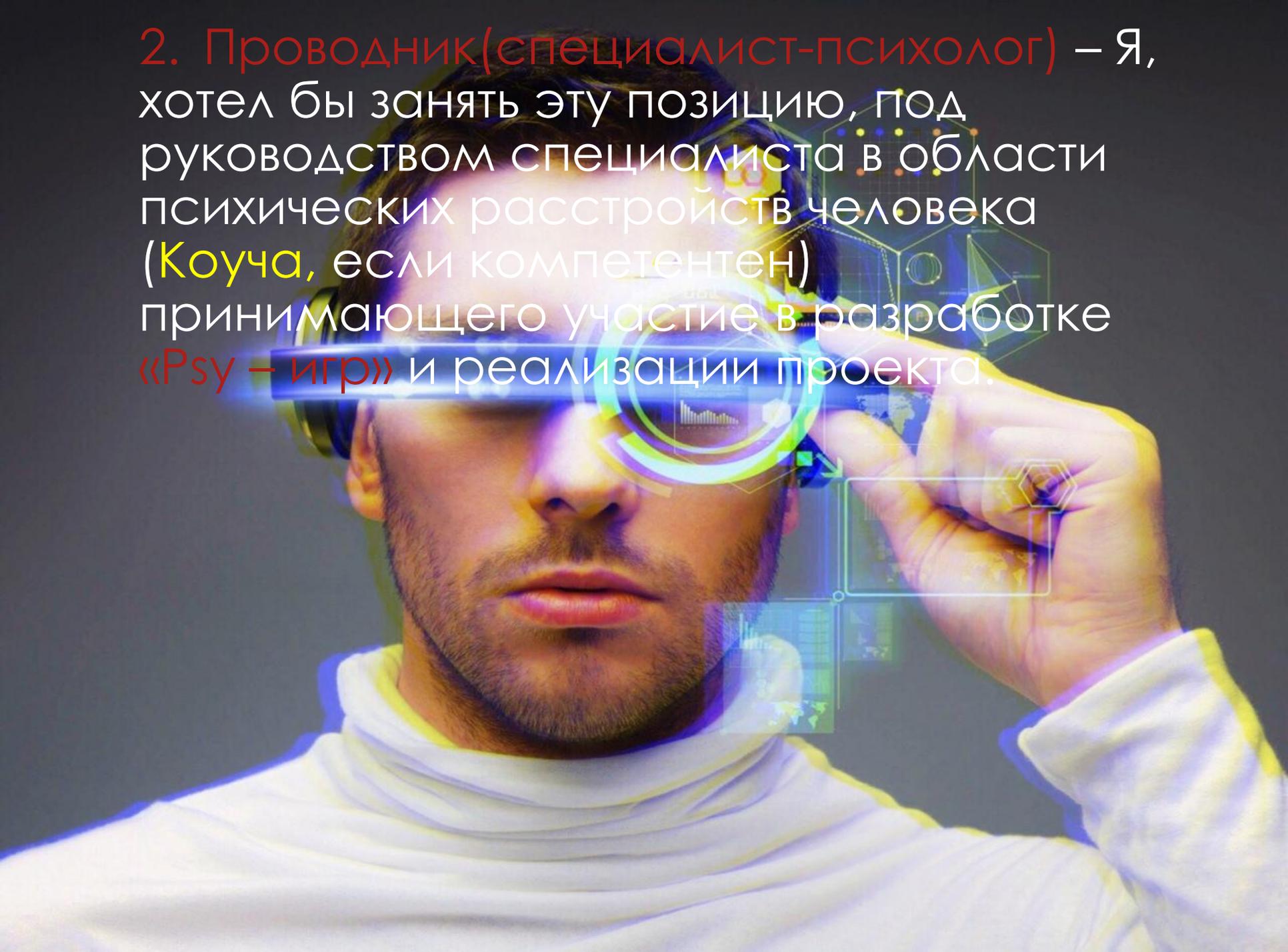
*Термины: **Реальная визуализация – высокая степень передачи восприятия индивиду, которую осуществляет, шлем «VR» и комплектующее.**

«СОН» – направление, которое через знание и восприятие, по средством виртуальной реальности («VR»), трансформирует внутренне состояние человека.

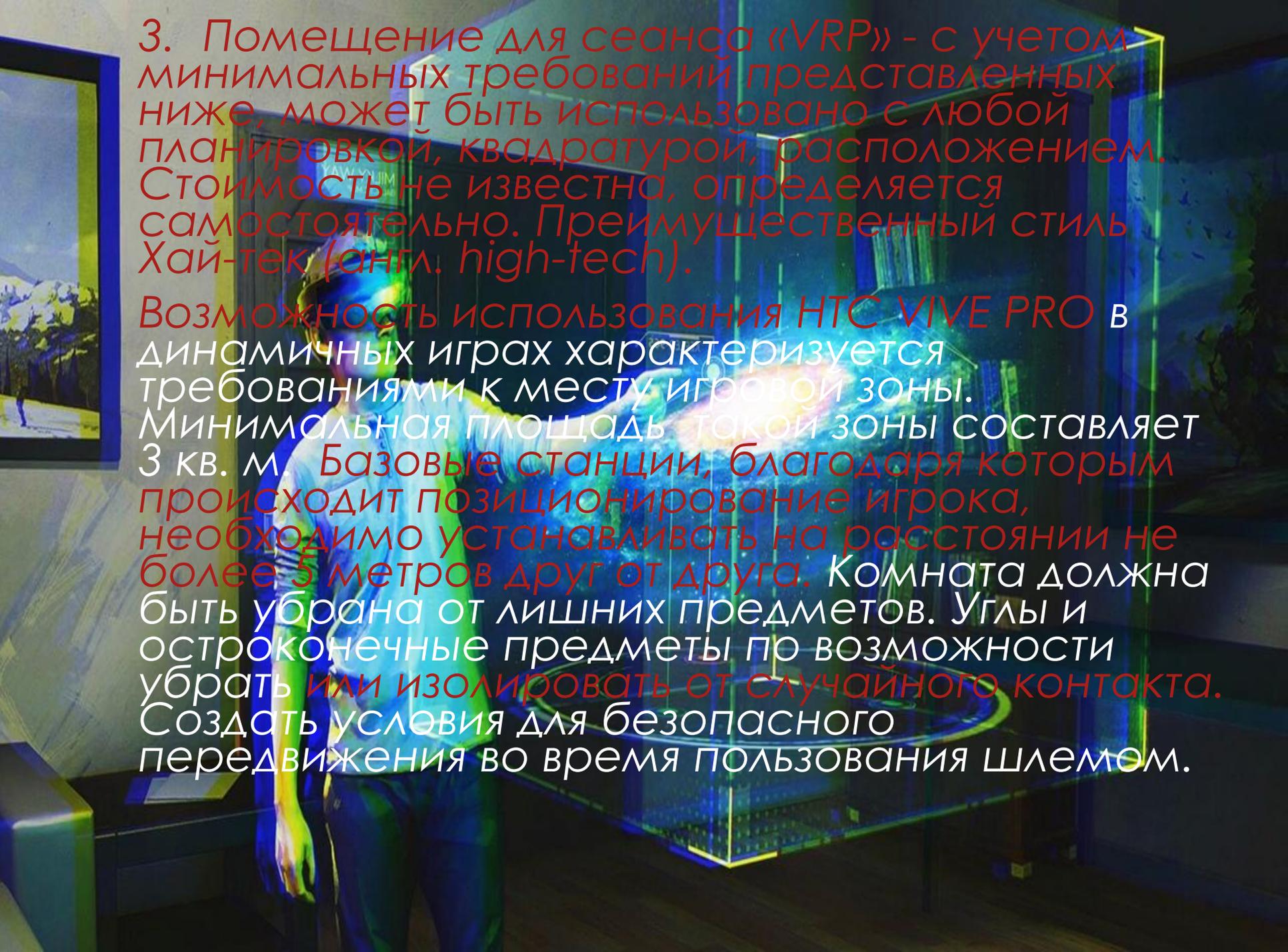
«Что-бы избавиться от страха, нужно на него идти. Преодолев его, придёшь к любви».

ДЛЯ КАБИНЕТА ВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ ПО «СОН» НЕОБХОДИМО:

1. Приложение для погружения в виртуальную среду – «Psy-игра», стоимость которой за единицу, варьируется от уровня сложности работы. Ценовой диапазон от 500 тыс., рублей до 1 млн., рублей. Разработка данного приложения является ответственной задачей, т. к. все взаимодействие строиться, непосредственно внутри симуляции. Назначение которого, должно быть позитивно – созидательное, аффирмативное (тренировочное). Я хотел бы, заполучить в сотрудничество: Коуча личностного роста, а так же специалиста в области психических расстройств (психолога) для формирования (это, может быть один человек, например Коуч, если он достаточно компетентен), нужного содержания «Psy – игр», с позиции их профессионального знания, которые с большим интересом, будут вовлечены в процесс создания приложений и реализации проекта вместе со мной. Получая удовольствие от этого.

A man with a beard and mustache, wearing a white turtleneck and a headset, is looking at a futuristic digital interface. The interface features various data visualizations, including a bar chart, a world map, and a circular gauge. The background is dark with glowing blue and yellow light effects, suggesting a high-tech or virtual environment.

2. Проводник (специалист-психолог) – Я, хотел бы занять эту позицию, под руководством специалиста в области психических расстройств человека (Коуча, если компетентен) принимающего участие в разработке «Psy – игр» и реализации проекта.

A person wearing a VR headset and holding a controller, standing in a room with a large screen displaying a game scene. The person is wearing a blue shirt and dark pants. The room has a modern, high-tech aesthetic with blue and green lighting. A large screen on the left shows a game scene with a character in a snowy environment. The text is overlaid on the image in a red, sans-serif font.

3. Помещение для сеанса «VRP» - с учетом минимальных требований представленных ниже, может быть использовано с любой планировкой, квадратурой, расположением. Стоимость не известна, определяется самостоятельно. Преимущественный стиль Хай-тек (англ. high-tech).

Возможность использования HTC VIVE PRO в динамичных играх характеризуется требованиями к месту игровой зоны. Минимальная площадь такой зоны составляет 3 кв. м. Базовые станции, благодаря которым происходит позиционирование игрока, необходимо устанавливать на расстоянии не более 5 метров друг от друга. Комната должна быть убрана от лишних предметов. Углы и остроконечные предметы по возможности убрать или изолировать от случайного контакта. Создать условия для безопасного передвижения во время пользования шлемом.

4. Шлем для «VR» HTC VIVE PRO и комплектующее – его стоимость составляет 58 тыс., рублей. По моему мнению, самый лучший продукт из представленного на рынке сейчас! Главными особенностями HTC VIVE PRO являются: Максимально приближенное к 4K изображение, наличие встроенных наушников и микрофона, беспроводное подключение, двойная фронтальная камера.

Ниже представлен обзор VIVE PRO от компании HTC более подробно.

Шлем представляет собой готовую систему с коробки для погружения в мир виртуальных сцен. Это комплекс, который включает в себя устройство для передачи изображения, воспроизведения и записи звука, ввод визуальной информации. И многие другие мобильные технологии, о которых пойдет ниже речь. Как сообщает разработчик, обновленный шлем виртуальной реальности получил **сдвоенную фронтальную камеру**, которая увеличивает эффект объёмного изображения, а также позволяет точнее отслеживать движение человека. Свежий взгляд на дизайн проекта соответствует современным тенденциям в области smart устройств. Благодаря использованию оттенков синего цвета аппарат заиграл новыми красками. При первом его виде аппарат, как говорится, радует **глаз своим изяществом**. Для улучшения погружения пользователей в мир виртуальных игр или 360 видео был переработан дизайн накладки для лица. Она **необходима для того, чтобы к глазам не проходил дневной свет**, тем самым создается эффект присутствия в игре. Конструкторы продумали все детали: накладка изготовлена из **высококачественного поролона с матово-бархатистой отделкой**. Универсальность дизайна позволяет эффективно использовать шлем людям со всеми формами лица. Накладка на нос выполнена в форме лепестка. Это также повышает универсальность использования **VIVE PRO**. Система **SteamVR Tracking 2.0** намного **улучшилась: движения стали главными, пропали сдвиги**. Разработчики доработали систему. **Площадь использования шлема в движении увеличилась**. Улучшилось и определение его местоположения. Однако разработчикам есть к чему стремиться. Шлем получил, эргономичное исполнение крепления на голову. Благодаря чему длительное его использование является **намного комфортнее**. **Отсутствие проводов подключения к ПК ещё один большой плюс разработчикам**. Эта возможность реализована в виде дополнительного девайса, анонсированного вместе с шлемом. **Беспроводной адаптер Vive Wireless Adaptor – разработан на технологии Intel**. Это позволит уменьшить задержку картинки и действий и улучшить производительность в целом. Для покупателей доступен с лета 2018 года. В этой версии шлема разработчики порадовали пользователей **встроенными наушниками, поддерживающими воспроизведение 3D звуков**. Имеется возможность регулировки их под конкретное расположение для достижения лучшей передачи звука. Воспроизведение аудио соответствует стандарту **Hi-Res Audio**. Это **современный стандарт**, который используется практически во всех наушниках, разработанных для геймеров. Некоторым пользователям может показаться, что HTC Vive Pro стал тяжелее своего «старшего брата». Это объясняется наличием, как было сказано выше, наушников, а также литий-ионного аккумулятора. Это является **логическим результатом отказа от использования проводов для соединения аппарата с персональным компьютером**.

Технические характеристики HTC VIVE PRO.

Для любителей точных данных, ниже представлено описание характеристики HTC VIVE PRO.

Вид электронного устройства: «VR» шлем VIVE PRO производства HTC

Дисплей модуль: 2 AMOLED дисплея

Диагональ: 9 см

Разрешение VIVE PRO: каждый модуль по 1440 x 1600. В сумме составляет 2880 x 1600

Частота обновления: 80-100 Гц

Угол обзора: 100-120°

Звук: встроенные наушники с поддержкой 3D

Наличие микрофона: да

Интерфейсы соединения: USB – C 3.0; Bluetooth 4.1; DP – 1.2

Датчики

функция определения положения SteamVR Tracking;

датчик ориентации тела;

сенсор приближения;

G-sensor;

сенсор IPD- настройка расстояния линз по зрачки пользователя;

Эргономические возможности

настройка межзрачкового расстояния;

расстояния от глаз до линз;

расположения наушников;

подгонка крепления на голову.



Комплектующее шлема.

В состав комплекта поставки шлема «VR» VIVE PRO от HTC входят следующие устройства:

Шлем виртуальной реальности с кабелем 3 в 1 и аудио кабелем, встроенными наушниками, лицевыми накладками (вторая – запасная, для узкого лица), салфетками для ухода за линзами;

Беспроводной адаптер;

Коммуникационный модуль с блоком питания и кабелями HDMI, USB, монтажной площадкой;

Контролеры VIVE PRO с блоком питания, ремешками в количестве двух штук и кабели micro-USB;

Базовые станции с блоком питания, монтажным комплектом (4 самореза с дюбелями), кабелем синхронизации.

Подключение шлема к ПК.

Подключение шлема HTC VIVE PRO производится присоединением всех необходимых компонентов:

Необходимо присоединить провод от блока питания к коммуникационному модулю, включить в розетку блок питания.

С помощью кабеля HDMI соединить коммуникационный модуль с видеокартой компьютера;

При помощи кабеля USB соединить модуль с компьютером;

Тройной кабель на шлеме VIVE PRO соединить с соответствующими портами на коммуникационном модуле.

Использовать шлем можно как сидя, так и стоя, положение никак не влияет на изображение внутри шлема.

Для использования варианта «только стоя или сидя»:

На своем ПК запустить приложение SteamVR.

Выбрать пункты соответственно, Настроить комнату.

Согласно подсказкам на экране завершить настройку шлема.

5. ПК для эффективной работы: Стоимость которых варьируется в диапазоне от 60 тыс., 60 рублей до 96 тыс., 970 рублей.

От компании MSI — игровые ноутбуки серий GE62, GT73 и VR ONE, специальное издание эффективно работающее совместно с VIVE PRO.

От компании Nvidia — GeForce GTX — серия топовых видеокарт, которые выдают максимум от использования технологии «VR».

От компании HP — HP OMEN, настроенный на максимальную производительность компьютер. Отлично интегрируется с системами «VR». Нацелен на будущее развитие данного сегмента игровой индустрии.

От компании AMD — Инновационная технология LiquidVR, применяемая в играх «VR», благодаря которой выдается фотореалистичная графика в реальном времени с высоким разрешением и высокой частотой обновления кадров.

Рекомендуемые системные требования HTC VIVE PRO к ПК для эффективной работы шлема.

Процессор: AMD FX 8320 или аналог от Intel;

Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1060 или аналог от AMD;

Интерфейс подключения: USB 2.0, HDMI, DP1.2;

Объем оперативной памяти: Не менее 4000 Мб;

Операционная система: Windows 7 SP1, 8.1, 10.

В настоящее время существуют компьютеры, оптимизированные под работу с VIVE PRO от HTC. Производителями компонентов таких компьютеров являются ведущие мировые бренды: MSI, Nvidia, HP, AMD. Разработчики провели множество тестов, чтобы добиться наилучшей производительности виртуальной системы на данных компьютерах. Также при использовании виртуального шлема VIVE PRO на таких компьютерах дополнительных настроек не требуется. Пользователь ощутит весь эффект присутствия в виртуальном мире.



б. Специализированный гаджет для наблюдения за физическим и эмоциональным состоянием индивида - Фитнес трекер Fitbit Charge HR, стоимость которого составляет 6 тыс. 900 рублей.

Функциональные особенности: встроенный акселерометр отвечает за подсчет шагов в течение дня

альтиметр считает набор высоты во время вашей активности

датчик подсчета сердечного ритма в on-line режиме отображает на дисплее частоту сердечных сокращений

Bluetooth 4.0 позволяет синхронизировать браслет с большинством смартфонов и планшетов на iOS, Android, Windows Phone и даже компьютерами и ноутбуками на Windows и Mac OS X

режим тренировки включается продолжительным нажатием кнопки управления

специальные алгоритмы настроенные в FitBit Charge на основании вашей активности ведут ежедневный подсчет шагов, дистанции, сожженных калорий, продолжительности и качества сна

актуальное время и будильник настраиваются в фирменном приложении FitBit

время работы от одного заряда FitBit Charge HR работает 5 дней

система уведомления о входящем вызове на мобильный телефон (при помощи вибрации браслета и соответствующей информации на экране самого фитнес трекера)

влагозащита 1ATM позволяет находиться с браслетом под дождем и мыть руки не снимая его с рук.

В комплекте:

Фитнес-трекер Fitbit Charge HR

Зарядное устройство (USB)

Bluetooth-адаптер для ПК.



WRITE-КОНЦЕПТ СЕАНСА «СОН»

Предлагаю вашему вниманию **write - концепт** моего видения, по внутреннему описанию, содержанию и наполненности одного сеанса «СОН» и частично «Psy - игры».

Тематика - Фобия

Наименование: **Агорафобия** — боязнь **открытых дверей, открытого пространства**; расстройство психики, в рамках которого появляется страх скопления **людей**, которые могут потребовать **неожиданных действий**; бессознательный страх, испытываемый при прохождении **без провожатых** по **большой площади или безлюдной улице**.

Проявляется в **бессознательном виде** как **защитный механизм**. Эта фобия может быть получена в **реальной жизни** из-за страха чего-то, что связано с **людьми** и эмоциональными травмами **от людей**.

Первым этапом, является стандартная личная консультация специалиста-психолога(проводника), для (знакомства) изучения индивида, составления программы проводника на сеанс(-ы, в зависимости от индивида и недуга) и ознакомления с методом «СОН».

*В программу проводника «СОН» входит – определение временной продолжительности сеанса, количество (сколько раз в день, неделю, месяц) составление уникальной методики общения и взаимодействия с индивидом, ведение данных по индивиду в карточке успехов.

*Карточка успехов – носитель идентификационной информации индивида, прогресса и заметок.

Вторым этапом под вступительные инструкции проводника, субъект помещается в виртуальную среду, через шлем для «VR» и комплектующее(для «VR», и то, что контролирует показатели физ. тела, давление и пульс). Проводник, на протяжении всего сеанса, контролирует физическое и эмоциональное состояние индивида. А так же по составленной программе проводника, ведет индивида на протяжении всего сеанса до завершения, внося ситуационные корректировки, если потребуется. В независимости от того, сколько сеансов запланировано, программа проводника так же может, совершенствоваться и изменяться.

Третий этап – погружение. Запускается приложение по тематике недуга (Psy – игры), индивид начинает свою практику, внутри локации на пустой площади. Проводник дает установки здесь и сейчас, и на нужное восприятие дальнейших событий (Прим. -Вы, спокойны и находитесь в безопасности, вы эмоционально перестали цепляться за настоящее, сейчас на площадь по одному начнут сходиться люди, они дружелюбно настроены по отношению к вам, их интересуют только свои дела, вам следует поступить, реагировать так, то... и т. д.) Индивид начинает личное, практическое взаимодействие с инструментом «VRP» (информацией), получая рекомендации(знания)как поступать и восприятие(реальную визуализацию) по средством «VR». Начинается образование новых нейронных связей т. к индивид не имел такого взаимодействия с возбудителем его недуга ранее. Далее, новое знание и восприятие заводится на рефлексы качеством и продолжительностью сеансов, индивид генерирует нужное состояние(спокойное-хорошее) в котором те обстоятельства что являлись ранее возбудителем, теперь воспринимаются как спокойно-хорошо, но уже не только в симуляции, но и в реальной жизни. Я предлагаю использовать только позитивно-созидательные обстоятельства(что не касается специализированного обучения узко - направленных профессий и сфер), модели и варианты развития событий в «Psy - играх», т. к. считаю что, создать состояние(спокойно-хорошо) в этом, высший приоритет! Перестраховаться, на все случаи жизни, даже по одной определенной ситуации довольно не просто, но возможно. А, нужно ли? С точки зрения восприятия индивидом мира и других индивидов, ему лучше быть “запрограммированным”, на то что, они(мир, индивиды) относятся к нему дружелюбно (спокойно – хорошо) и не ждаты конфликта внутренне! Задача, что бы он, на уровне внутреннего состояния стал в этом уверен. И через резонанс в той или иной ситуации(в зависимости от индивида и его особенностей) рефлексивно начал относиться к миру(индивидам) так же и мог с ним взаимодействовать, целесообразно принимая решения, находясь в нужном состоянии(спокойно-хорошо) освободившись от зависимости перед ситуацией, обстоятельствами, индивидами. Т.к. худший вариант ему и без того уже знаком... Уровни в «Psy – игре», по успехам индивида могут усложняться, когда индивид научится взаимодействовать с большим количеством человек на более простом этапе. Мы можем смоделировать (декорации в «VR») и подстроиться в реальности поставив лавку) ситуацию что, он должен пройти мимо толпы и сеть на лавку, когда он будет находиться в симуляции, включить маркеры для периферийного зрения (как это делаю я, отмечая строки красным) и т. д. Что позволит расширять и укреплять силу воздействия на индивида и увеличивать обратную связь.

*В ответ на то, «Что будет когда человек столкнётся с девиантным поведением, массового скопления человек в реальном мире?»

-Даже если вы чемпион мира по плаванию, вам так просто не удастся уплыть по течению их движения. Но когда вы находитесь в спокойном состоянии и можете его сгенерировать когда необходимо, шансы преодолеть не приятную ситуацию повышаются. Если вы боксер, вы можете дать сдачи на улице, а когда вы средне-статистический землянин, но вы спокойны. Вы можете поступить очень гибко, ловко, и коммуникабельно.

*Хм, «СОН» практики? Интересно... Человеку который проходил сеансы «СОН», будет легче в экстремальной ситуации сгенерировать спокойное состояние?

-Думаю, да. Т.к. нехорошую сторону развития событий он знает, а "тренировался" генерировать состояние спокойно - хорошо. И в ситуации которую мы рассматриваем сейчас, ему будет легче его (состояние) вызвать у самого себя. Слово прямой удар в челюсть, рефлекторно вылетающий у боксера, ночью разбуди.

Четвертым этапом, является обязательный, плановый, практический экзамен в реальном мире для последующего завершения сеансов «СОН» в случае успешной проработки недуга индивида, **корректировки** программы проводника (специалиста-психолога) а так же, для совершенствования взаимодействия с индивидом. Количество экзаменов как и временной период определяется проводником (специалистом-психологом), а так же, **специфика его проведения**, относительно индивида с учетом его **особенностей** и прогресса. Хочу отметить что, на протяжении всей программы применения «СОН», мы преследуем индивидуальный, творческий, профессиональный, эффективный **подход к каждому индивиду на протяжении всех этапов** его взаимодействия с проводником (специалистом-психологом). Для каждого индивида будет **полностью выстроена личная структура** взаимодействия по «VRP» от начала и до конца, которая в процессе будет совершенствоваться. **Карточка успехов**, должна **продолжать храниться в месте проведения сеансов**.

*Заметка: по моему мнению, **возраст индивида должен быть от 5 лет до без ограничения**. И чем младше индивид, тем легче перезаписать его "программное обеспечение" которое он имеет, **на более эффективное**. Лучший возрастной показатель, вопроса влияния графики на зрительный аппарат меня очень интересует. А так же, **будет эффективно влиять практика по «СОН» на индивидов от 35 и выше**, т. к. для них виртуальная реальность является более уникальной и не привычной платформой чем для молодежи. **Что вызовет у них более сильные впечатления "шок-навизны" работы мозга** и за счёт этого, эффективность сильно повыситься. Общее воздействие по направлению «СОН», будет так же восприниматься индивидами всех возрастных групп очень эффективно и "реально", так как **смоделированные под их "особенности" симуляции** будут цеплять их своим содержанием. **НО, Я ПРЕДЛАГАЮ, СДЕЛАТЬ ОСНОВНОЙ АКЦЕНТ(80%) В ПРАКТИКЕ, НА ДЕТЕЙ от 5 до 14 лет.** (т.к. было сказано выше, чем младше индивид, тем легче перезаписать его "программное обеспечение" которое он имеет, на более эффективное) для большего шанса, решения проблемы раз и навсегда. **ВАЖНО!!! - (СМОТРИТЕ ПУНКТ №4, НА СЛАЙДЕ 18 «ДРУГИЕ, ВИДИМЫЕ МНОЙ ИДЕИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ «VR»)**

ДРУГИЕ, ВИДИМЫЕ МНОЮ ИДЕИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ «VR»

1. **Образование** (элитное, частное образовательное учреждение) – где, дети изучают то, что им интересно и действительно пригодиться в будущем. При построении верной программы, даже из десяти учащихся, можно вырастить лидеров в тех, или иных областях. А внедрение «VR» в процесс обучения, вызовет огромный интерес у молодых людей. Им действительно будет нравиться то, что они делают. Проект краткосрочный.
2. **Качества личности** – при помощи «VR», мы можем спроектировать игры, виртуально - аффирмативного характера. На приобретение, лидерских (позитивных) качеств, с самого детства. И растить, успешных детей. 1 и 2 пункт, можно объединить в один. Проект краткосрочный.
3. **Омоложение** - при помощи «VR», мы можем спроектировать игры, виртуально - аффирмативного характера. Проект краткосрочный.
4. Было бы, прекрасно - если мы, объединим тот концепт проекта, который я, изложил развернуто с пунктами 1 и 2 в этом слайде. И займемся развитием детей (и подрастающего поколения) в полной мере(во всех, нами возможных аспектах). Т. к. дети, это наше будущее. Они – это и есть, двигатель прогресса. Самые лучшие инвестиции, это инвестиции в детей!
ПРОЕКТ ПРИОРИТЕТНЫЙ!

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!

Проект экспериментальный, есть достаточное количество пробелов, над которыми нужно поработать. Меньше концептуально, больше практически и систематически (в тестовой форме, в процессе прямого взаимодействия с индивидом)внося корректировки во всех этапах, до внедрения направления в массы. Проект, является краткосрочным (возможный период реализации проекта до 1 года). Обслуживание оборудования не требуется. Получения прибыли, возможно, после утверждения (включая, утверждения приложения «Psy-игры») по ОДНОМУ психическому НЕДУГУ), согласования всех этапов, ведения практики по «СОН», далее разрабатывая (и тестируя) новые приложения (по другим недугам) внедряя их. Приблизительные затраты, на одну единицу, («Psy-игра» по одному психическому недугу (до 1 млн., рублей) ПК (до 96 тыс., рублей), шлем «VR» и комплектующее (58 тыс., рублей), трекер до 7 тыс., рублей) без учета аренды, приобретения, собственного) помещения, составляет до 1 млн., 220 тысяч рублей. Если деятельность будет вестись, на одном комплекте для погружения в симуляцию (на уже имеющихся ПК, Шлем для «VR» и комплектующее) без учета затрат на помещение, то, дальнейшие финансовые вложения будут только, на разработку приложений «Psy-игр», составляющие сумму до 1 млн., рублей. А так же, приложение «Psy-игру», можно использовать на любом комплекте для симуляции, что повышает мобильность (возможность перемещаться и вести практику в любом месте земного шара, если понадобится). В дальнейшем, хотелось бы основать центр (клинику) по направлению «СОН», когда проект станет достаточно устойчив. Построить, лучшую структуру карьерного роста персонала (в которой я, пока, вижу всего 4 должности), ввести систему франчайзинга. Развиваться и приносить больше пользы людям (нашим детям).

БОНУСЫ: НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ, НА ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС. МЫ НЕ ПЫТАЕМСЯ ОТКРЫТЬ, НОВУЮ ФОРМУ ЖИЗНИ НА ЮПИТЕРЕ (ПОКА ЧТО), ЧТО БУДЕТ ДОЛГОСРОЧНЫМ ПРОЦЕССОМ. РЕАЛИЗОВАТЬ ПРОЕКТ, МОЖНО В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ (ДО ГОДА). ПРОЕКТ ПОЗВОЛЯЕТ, ВЫИТИ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ, ПРОФЕССИИ ПСИХОЛОГА И СФЕРЕ В ЦЕЛОМ. С КОМЕРЧЕСКОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ, ПРИБЫЛЬНЫЙ. ИМЕЕТ ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ. ВЛОЖЕНИИ МЕНЬШЕ. ЗНАЧИТЕЛЬНО БОЛЬШЕ ПОЛЬЗЫ (В ТОМ ЧИСЛЕ ФИНАНСОВОЙ). МНЕ ЛИЧНО, ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСЕН (см. пункт №4, слайд 18) Т.К. РАБОТА С ДЕТЬМИ, ЭТО СТРАТЕГИЧЕСКИ ОЧЕНЬ ВАЖНО! В ШАШИХ СИЛАХ, СДЕЛАТЬ НАШИХ ДЕТЕЙ ЛУЧШЕ, ЭФФЕКТИВНЕЕ, ПРОДУКТИВНЕЕ! А ОНИ, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, СДЕЛАЮТ ЛУЧШЕ МИР. БЛАГОДАРЮ.

КРИТИКА, ОТЗЫВЫ, ПРЕДЛОЖЕНИЯ -

dkranz@mail.ru