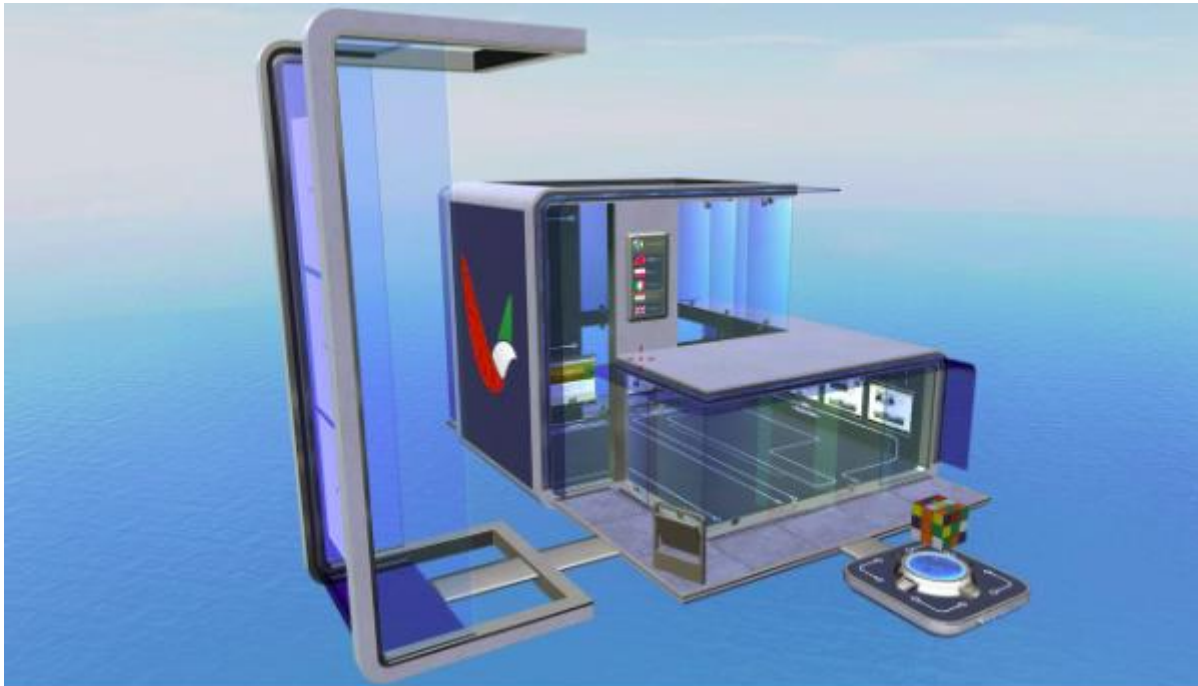


MaxWhere – valóságos VR élmény

Sikerének titka a technológiai trendek felismerése és folyamatainak digitalizációja

- *Ipar 4.0*
- *VR, Innovatív vizualizációs eszközök*

MaxWhere okostáblák és prezentációs programok fejlesztése az oktatás és a vállalati környezet számára (Ipar 4.0). Olyan számítógépekre gondoljunk, melyek közel VR élményt és teret nyújtanak: 3D objektumokkal és terekkel egészíti ki a hagyományos 2D ablakos felhasználói felületeket. Ezenkívül önálló 3D felhővel és 3D alkalmazásbolttal rendelkeznek.



A digitalizált szolgáltatás a gyakorlatban

A MaxWhere egy szabadon elérhető, letölthető program, amely gyakorlatilag 3D-s prezentációkészítést tesz lehetővé. Segítségével a lineáris, diáról diára lépegetést felváltja a térben való és az okos diák közti lépegetés. Ez elérhető akár laptopon is, de a komplexebb élmény érdekében a MaxWhere okostáblákat is fejleszt a diák megosztásához, szétszórásához. Így komplett prezentációs terek jöhetnek létre. A 3D-s platform mellé jár egy 3D-s felhő és egy piactér, amire bárki szabadon feltöltheti, illetve ahonnan letöltheti a saját tereit (kb. mint a Prezi

esetében is). Ezek mellett elérhető a 3DWeb, amelynek segítségével honlapokat, közösségi tereket 3D-ben nézhetünk meg.

Erőforrások, ráfordítások, befektetett energia

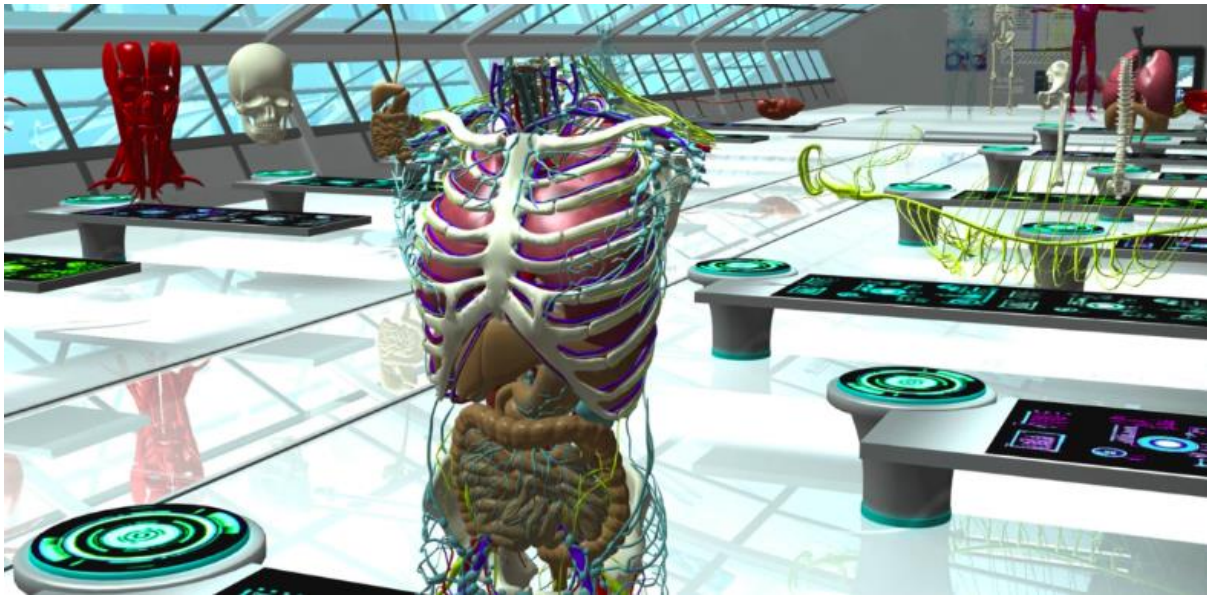
A MaxWhere hazai cégek, egyetemek, kutatók és szakemberek összefogásának eredménye. Az ötlet és program fejlesztése a Mistems Kft. alapítóitól származik: Dr. Galambos Pétertől, Dr. Csapó Ádámtól és Dr. Baranyi Pétertől. Az oktatásba való integrálást és a használati alkalmazások fejlesztését a Széchenyi István Egyetem végzi, és a fejlesztőkkel együtt nagyjából 100 ember dolgozik rajta.

Képzés során példaként alkalmazható sikerek, hasznos tanulságok

Bármilyen tudás, nagyszámú adat, tervezési vagy fejlesztési és prezentációs folyamat 3D-ben való megjelenítésére használható, továbbá alkalmas a VR hagyományos, szórakoztatási célú felhasználására, ennek mentén is a közösségépítésre.

- Oktatás
- Vállalati környezet (főleg informatika és fejlesztések terén), project management stb.
- Gyártási folyamatok
- Orvoslás
- Informatika
- Múzeumi keretek, kiállítások, múzeumpedagógia
- Szórakoztatóipar, közösségépítés

„új technológiával átalakítani meglévő képzési anyagokat”



A céget 2013-ban alapították, 2 főt jegyez, akik egyben tulajdonosok is. Az utolsó pénzügyi beszámoló alapján (2018.12.31.) a jegyzett tőkéje 3.000.000 forint, nettó árbevétele 32.370.000 forint. 2018-ban beválogatták a „100 legérdekesebb magyar innováció 2018” közé.

A MaxWhere kognitív tudományok szakértői által bizonyítottan a Mistems olyan VR technikát és felületet hozott létre, amely

- serkenti az agyi aktivitást
- 50%-kal növeli az értelmezési készséget
- 50%-kal javítja az emlékezőkészséget
- 30%-kal javítja a vezetési készséget és a csoportmunkában való részvétel képességét
- és 50%-kal gyorsítja a számítógépes munkavégzést.

A vállalkozás olyan projecteken dolgozott eddig, mint az Arrabona, Attila Koppany Gallery, BME Cognitive Vision Seminars, CogInfoCom, Dokuweb Video Art Gallery, Donat Hidvegi Gallery stb. A MaxWhere és a REACH Solutions közös csapata első díjat nyert a Pioneers Hackathon of 2018-on, az EU legnagyobb Industrie 4.0 versenyén. A MaxWhere 3D (webfelület, felhő, applikációk) weboldalukról szabadon és ingyen (az átlag fogyasztó számára is) letölthető Windowsra és Mac OS-re.