

Виртуальная Энциклопедия

Презентация для инвесторов

Апрель 2026

Мы – лидер VR-допобразования в РФ с крупнейшей библиотекой контента

16 лет

В сфере детского
дополнительного образования

4 млн

довольных зрителей

22 языка

На 22 языка переведены фильмы
в библиотеке Альтаирика



Учиться скучно...

И как в далеком 2010, так и в современном 2026 году, школам все также сложно заинтересовать учеников.

Большинство учителей просто отработывают свои “часы”, и только если повезет, ваш ребенок попадет к учителю, способному влюбить в предмет

Детям нравится проводить время за играми, просмотром ютуба, тик-тока, вместо учебы

Чем менее развита страна, чем меньше город - тем меньше у детей доступа к современным технологиям

Пример: Исследование ФГБНУ «Психологический институт РАО» (Москва, 2022), выявило 4 профиля школьной вовлеченности 5-11 класс:

Группа 1 - низкий уровень вовлеченности **24%**

Группа 2 - высокий уровень вовлеченности **26%**

Группа 3,4 - средний уровень вовлеченности **50%**

Еще одно исследование, с фокусом на старшие классы, говорит о том, что вовлеченность еще больше падает.

1. [Исследование](#) ФГБНУ «Психологический институт РАО» (Москва, 2022)
2. [Исследование](#) ФГБНУ «Психологический институт РАО» (Москва, 2021)



Наша миссия

Дать детям даже в самых отдаленных уголках планеты доступ к качественному, современному иммерсивному образованию, которое стимулирует интерес к знаниям.

Наш продукт

Наши бизнес-продукты специализируются на предоставлении услуг в школах, лагерях, развивающих центрах и всевозможных детских мероприятиях. Это дает нашим партнерам возможность зарабатывать, делая социально-полезное дело, а детям – усваивать качественный материал в формате визуального развлекательного образования.

Наша философия

Мы строим AI Native компанию. Это не про внедрение ИИ инструментов, это про перестройку организационной структуры так, чтобы в ней могли работать ИИ агенты под руководством людей. Мир изменился, и образование должно соответствовать и вовлекать.



Что представляет собой основной продукт?

Виртуальная Энциклопедия Альтаирика позволяет целому классу детей одновременно отправиться в увлекательное путешествие - это может быть открытый космос, дно океана или даже тело человека!

Сейчас [в каталоге](#) 180 научно-популярных программ по естествознанию, физике, биологии, истории, географии, ОБЖ, и постоянно добавляются новые. Контент мы собираем по всему миру - от США до Индии, а также делаем сами.

Мы адаптируем и переводим шоу под любую страну, в которой находятся наши партнеры и франчайзи.

Виртуальная реальность обеспечивает максимально высокий уровень обучения, благодаря эффекту погружения и воздействию на личный опыт.



15 лет

Успешно работаем на рынке дополнительного образования

180

Познавательных фильмов с интерактивными квизами в библиотеке

5 млн

Зрителей Виртуальной энциклопедии по всему миру

10 стран

В которых работают наши партнеры и франчайзи

Как работает франшиза (B2B)

Кейс использования продукта

- Предприниматель покупает франшизу и оборудование – 30 и более VR гарнитур Oculus/Pico
- Он приезжает в школу, делает презентацию услуги, затем назначается дата выезда на сеансы
- Желающие дети сдают деньги на билеты (платит родитель ребенка, в редких странах школа)
- Франчайзи приезжает в обозначенную дату, раздает детям очки, дети синхронно погружаются в сеанс по одной из наук
- После VR сеанса проводится урок, викторина, дискуссия по мотивам просмотренного. Это может провести как франчайзи, так и учитель
- Детям выдаются раскраски, сувениры с AR, для эмоционального закрепления урока

Виртуальная Энциклопедия Альтаирика как франшиза позволяет предпринимателю запустить бизнес в сфере образования за месяц, с окупаемостью от полугода, маржинальность 50%.

Франшиза включает в себя бизнес-модель, ПО, каталог из 180 специализированных шоу по разным дисциплинам, методические материалы для уроков, образовательный портал, маркетинговый пакет с AR, техническую и бизнес поддержку, доступ к сообществу

А образовательные учреждения используют Виртуальную Энциклопедию как учебный класс.

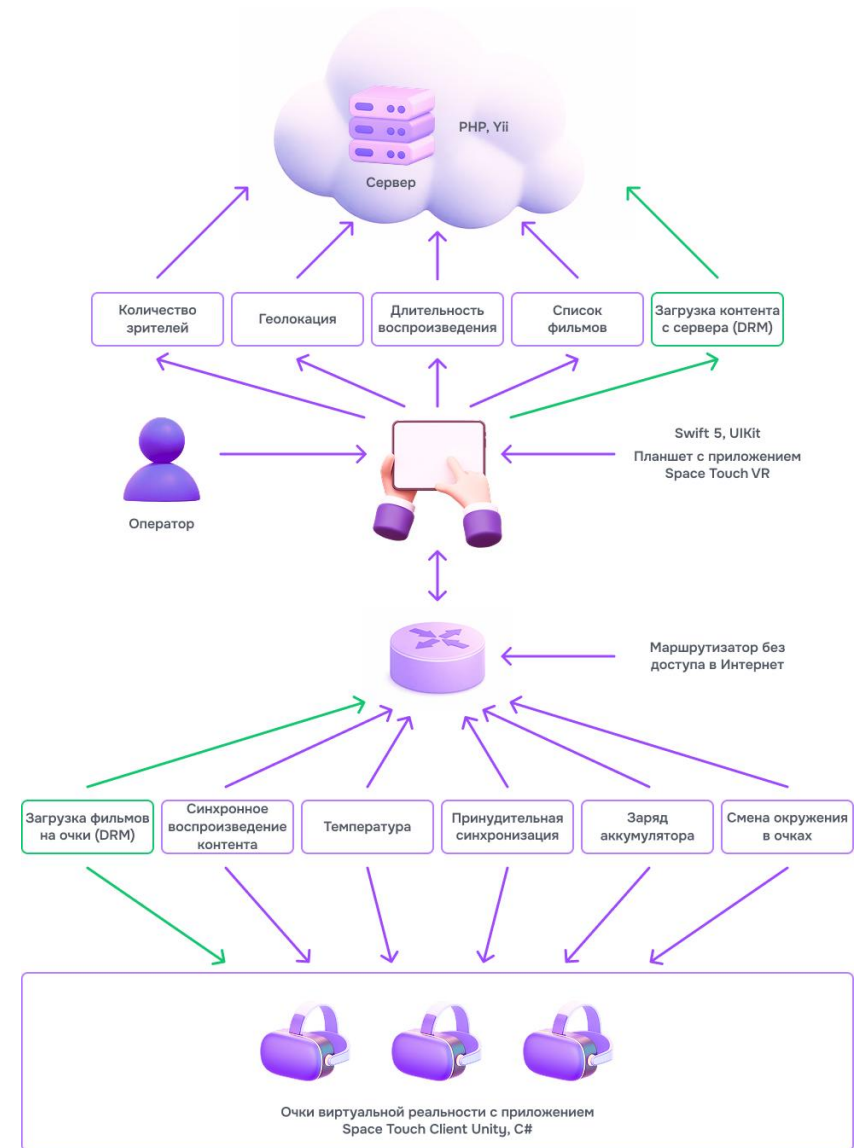
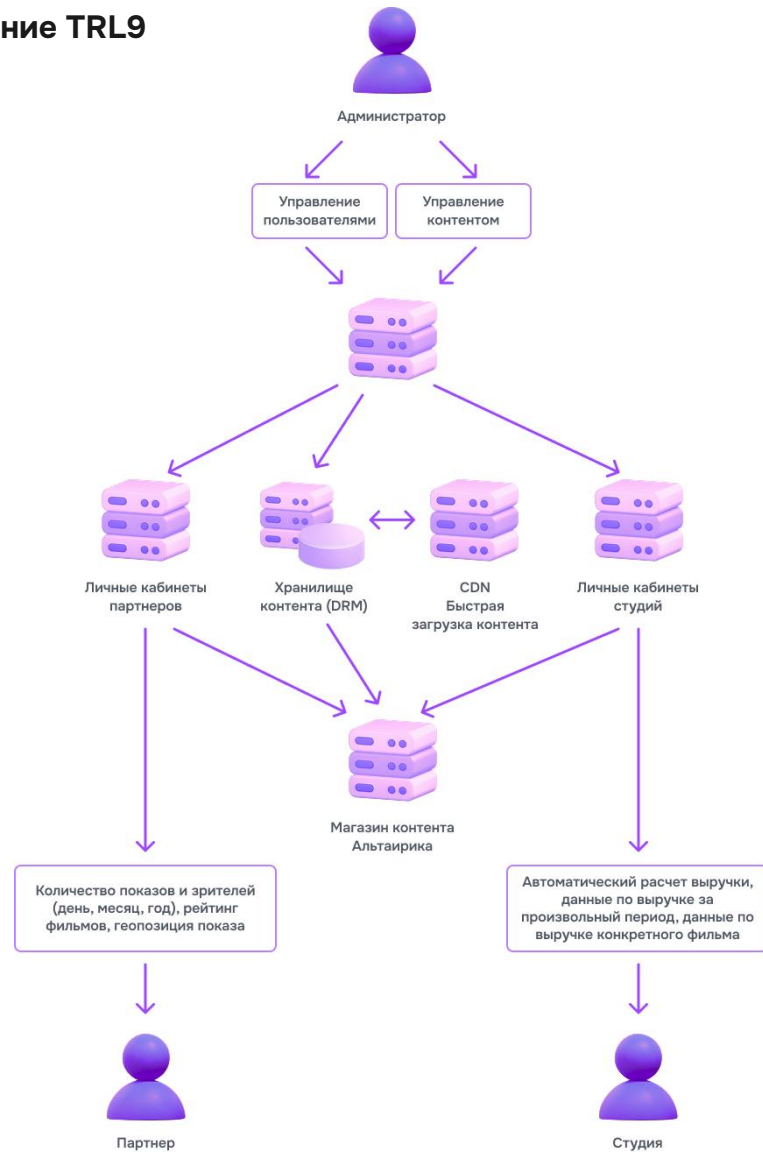
Монетизация:

- Паушальный взнос - в среднем 1 млн. рублей
- Роялти - 62 рубля с каждого зрителя
- ПО для VR классов - в среднем 1 млн. рублей
- Продажа контента - различные модели



Технология: B2B

Работающее решение TRL9



Новый продукт

Reverse learning ИИ компаньон для детей 6-12 лет

Зорг – инопланетянин с планеты Альтаир, совершивший аварийную посадку на Земле. Он ничего не знает о нашем мире. Ребёнок – его единственный проводник и учитель.

Ключевая механика – Reverse Learning: Ребёнок не отвечает на вопросы AI. Ребёнок объясняет AI земные вещи. В процессе объяснения – усваивает материал в 2 раза глубже, чем при пассивном обучении (Protege Effect, Stanford).

Формат: голосовой разговор (voice-first). Дети 6-12 говорят, а не печатают.

Три режима:

- **Игровой режим** – Зоргу очень любопытно узнать про вещи и явления вокруг него. В этом режиме ребенок Зорг вместе с ребенком познают мир, получают награды и двигаются по сюжету! Вопросы могут быть адаптированы под школьную программу.
- **База знаний** – бортовой компьютер помогает ребенку восполнить пробелы в знаниях, если он не знает ответ на вопрос Зорга. Возможность копировать текст отсутствует - придется пересказать своими словами!
- **Свободный чат** – дружеский разговор без упора на обучение. Иногда нужно просто отдохнуть!



Преимущества решения

Тройной фильтр для безопасности общения

- Уникальный для России reverse-learning подход
- Познание мира в безопасной среде с индивидуальным подходом
- Формирование представление о мире, о его устройстве и законах
- Навык самостоятельного поиска и анализа информации
- Геймификация процесса обучения
- Ребенок проводит время за гаджетом с пользой и освобождает время родителя
- Обеспечивает потребность в живом общении в случае его недостатка
- Возрастная адаптация и прогрессивное усложнение



Технологии ИИ-компаньона



Проект построен на LangGraph – это революционный подход к созданию AI-агентов через конечные автоматы.

У нас реализованы 3 режима работы, каждый как отдельный граф состояний:

- Free Talking Mode: свободное общение
- Learning Mode: структурированное обучение с прогрессом
- Source of Knowledge Mode: режим энциклопедии
- Техническое решение: каждый режим – это граф с узлами

Стек:

- Backend: Python 3.13 + FastAPI + MongoDB Atlas
- LLM Framework: LangChain + LangGraph (State Machine архитектура)
- AI модели: GigaChat + OpenAI (для TTS)
- Observability: Langfuse (трекинг LLM вызовов)
- Deployment: SystemD + GitLab CI/CD
- Database: MongoDB с векторным поиском (Atlas Vector Search)

intent_detector → topic_extractor → knowledge_node → llm → guard → voice → end

Дистрибуция

(нечестное конкурентное преимущество:)

Как работает продвижение через сеть:

- Франчайзи приезжает в школу с VR-оборудованием
- Дети смотрят VR-контент (космос, океан, тело человека)
- После сеанса в VR запускается короткий ролик с приглашением поиграть от Зорга
- После сеанса каждый ребёнок получает карточку с QR-кодом на бесплатное использование Зорга с 5 стартовыми заданиями
- Дома: скачивает Зорга → первый разговор привязан к посещению VR-сеанса
- Зорг: «Ты недавно был на сеансе Альтаирика! Расскажи, что видел!»

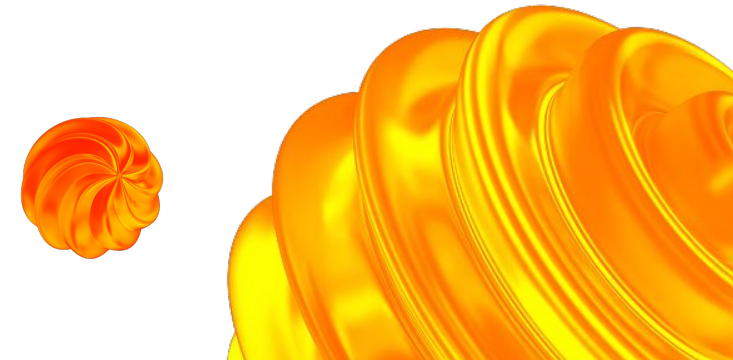
CAC = 0. Франчайзи уже проводит сеанс.
Карточка с QR – единственная доп.затрата (~2 ₽/шт).
Дети устанавливают приложение сами

Интеграция в сеть:

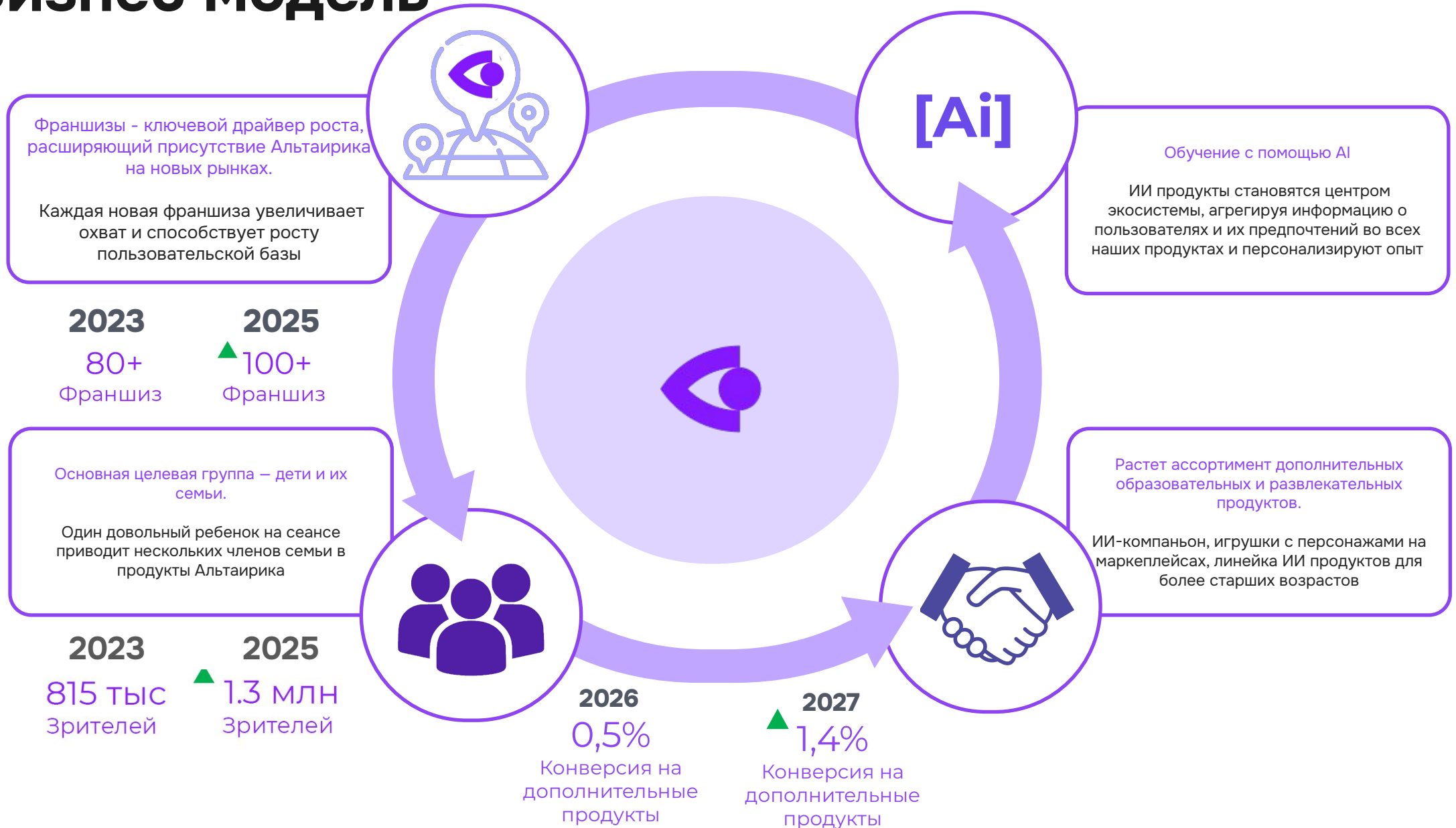
- База посетителей сеансов - **более 100 000 детей в месяц**
- Охват - **51 регион России**
- Франчайзи получают дополнительную ценность для своих сеансов, дети - бонусный игровой опыт, мы - базу пользователей
- На стадии монетизации франчайзи получают дополнительный рекуррентный доход

Монетизация:

- Модель Freemium
- Premium-подписка (от 999 ₽/мес, целевая 2499 ₽/мес)
- Родительский дашборд
- Расширенная кастомизация Зорга инвентарем
- Активация: 100,000 установок, 5% conversion



Бизнес модель



Доказательство спроса (мир)

Компания	Масштаб	Инвестиции	Модель
Buddy.ai (AI voice tutor)	60M+ скачиваний, 20M пользователей в год	\$13M	Подписка \$49.99/год
Tolan (AI alien companion)	5M+ скачиваний, 100K+ пользователей	\$30M (Khosla)	\$9.99/мес
Sparkli (AI expeditions)	20+ школьных пилотов	\$5M pre-seed	Школы + B2C
Moxie (AI robot, SEL)	~100 семей (beta), 71% SEL improvement	\$60M+	\$799 + подписка
Khan Academy / Khanmigo	700K+ AI пользователей	Microsoft grant	\$4/мес
Woogie (AI alien robot)	Не дошёл до рынка (технологии 2016)	\$31K (crowdfunding)	\$139 (план)

На российском рынке - конкуренция косвенная, с Алисой. СберКот, можем усилить синергией со Сбером

Рынок и почему сейчас

🌐 Глобальные рынки

\$17B → \$66B

VR в образовании к 2032, CAGR 18%
[Fortune Business Insights](#)

\$5.9B → \$32B

AI в образовании к 2030, **CAGR 31%**
[Grand View Research](#)

\$60B → \$132B

K-12 STEM к 2030, CAGR 14%
[Grand View Research](#)

\$1.7B → \$16B

Детские AI-приложения к 2033, **CAGR 28%**
[Business Research Insights](#)

🏛️ Нацпроекты

- Нацпроект «Молодёжь и дети»: 3.7 трлн ₽ (2025-2030) [government.ru](#)
- 450,000 школьников обучить IT/ИИ к 2030 [government.ru](#)
- ФП «Искусственный интеллект»: 36.3 млрд ₽ [РБК](#)
- Минпросвещения: нац. ИИ-система для школ к 2030 [Ведомости](#)

🇷🇺 Россия: цифры

20.2 млн

детей в допобразовании (87.5% охват)
[Минпросвещения, 2025](#)

17,558 ₽/мес

траты родителей на кружки (x2 за год)
[Известия / Mel.fm](#)

154 млрд ₽

EdTech рынок России (top-100), +12% YoY
[Smart Ranking, 2025](#)

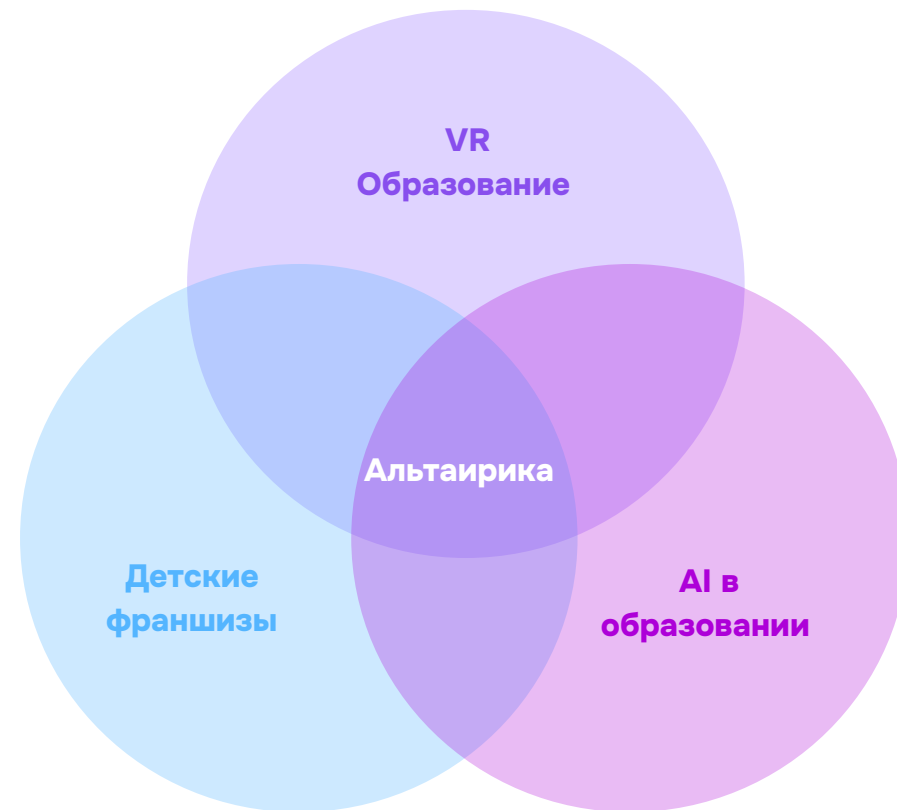
3.72 трлн ₽

рынок франчайзинга, +17% YoY
[Forbes.ru / РБК](#)

💬 Цитаты

Январь 2026: Путин поручил разработать меры по внедрению ИИ в образование.
Срок – 1 июня 2026.
- [kremlin.ru, РИА Новости](#)

«80% научных открытий делается с ИИ. Умение работать с ИИ – базовый навык.»
- Греф. «Урок цифры» 2024

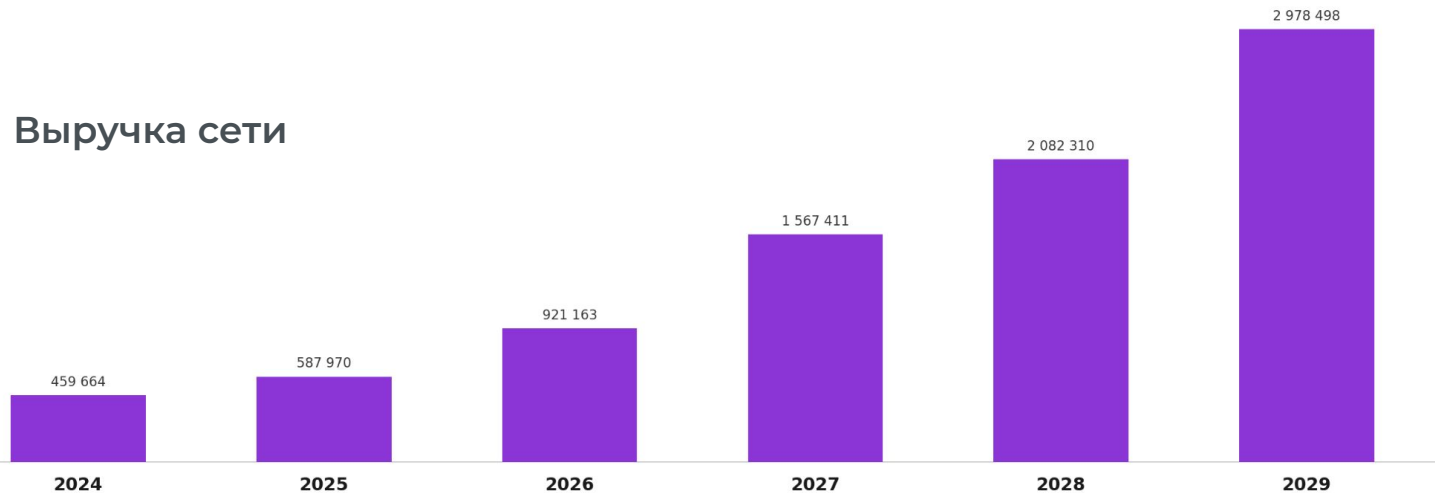


Конкурентный анализ ИИ компаньона

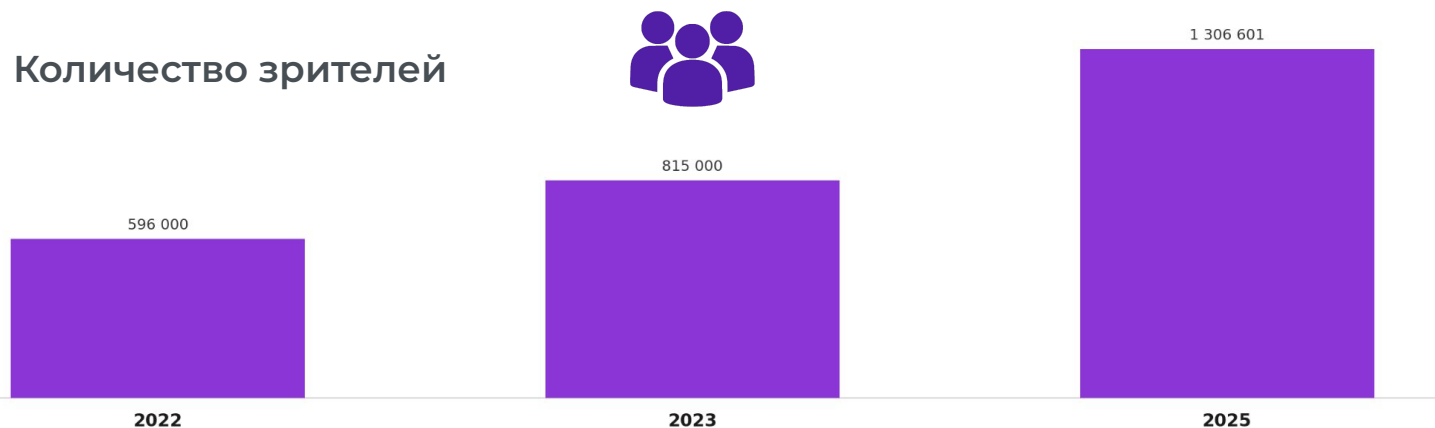
	Альтаирика Зорг	Tolan	Buddy.ai	Sparkli	Moxie	Khanmigo	Woogie
Тип	AI-компаньон инопланетянин	AI-компаньон инопланетянин	Голосовой AI-тьютор	Интерактивные экспедиции	AI-робот для SEL	AI-тьютор (Khan Academy)	AI-робот инопланетянин
Возраст	6-12	16+	3-8	5-12	5-10	K-12	6-12
Масштаб	110 (MVP)	5M+	60M+	Пилоты (20 школ)	~100 семей (beta)	700K+	Мёртв (2016)
Funding	—	\$30M	\$13M	\$5M	\$60M+	Microsoft	\$31K
Voice-first	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓
Reverse Learning	✓	✗	✗	✗	✓	~	✓
VR-интеграция	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Россия 152-ФЗ	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Дистрибуция	51 регион РФ CAC=0	App Store TikTok	App Store YouTube	Школы (B2B)	Прямые продажи	Школы	—

Динамика выручки сети, т.р. | ИС на балансе

Выручка сети



Количество зрителей



Отчет об оценке ОБ02-23/25

Заключение о стоимости объекта оценки

Независимыми оценщиками ООО «Смарт Консалтинг», на основании договора и задания на оценку № ОБ02-23/25 от 26.02.2025 г. заключенного между Заказчиком и ООО «Смарт Консалтинг», проведена оценка и рассчитана рыночная стоимость имущественных прав на нематериальные активы, исчисленные по состоянию на 31.12.2024 г.

Целью оценки является определение рыночной стоимости имущественных прав на нематериальные активы

Дата оценки: 31.12.2024 г.

Предлагаемое использование: оценка рыночной стоимости для управленческих решений.

Основываясь на проведенных исследованиях и сделанных расчетах, на основании полученной информации и сделанных общих и специальных допущений, Оценщик пришел к выводу о том, что по состоянию на 31.12.2024 итоговая величина рыночной стоимости имущественных прав на нематериальные активы составляет:

677 429 025 (Шестьсот семьдесят семь миллионов четыреста двадцать девять тысяч двадцать пять) рублей.

Таблица. Разбивка стоимости ИМА

Показатель	Значение, руб.
1) Товарный знак Altairika (ТЗ №876316)	216 777 288
2) Программа для ЭВМ «SpaceTouch VR» (№2023665504)	270 971 610
3) Программа для ЭВМ «Altairika» (№2024684950)	85 356 057
4) Комплекс дополнительного ПО (Утилиты, backend)	104 324 070
Итого	677 429 025

Настоящий Отчет об оценке может быть использован Заказчиком в качестве официального документа, определяющего рыночную стоимость Объекта оценки.

Работа выполнена в соответствии с Федеральным законом от 29.07.1998 г. №135-ФЗ «Об оценочной деятельности в Российской Федерации», Федеральным стандартом оценки «Общие понятия оценки, подходы и требования к проведению оценки (ФСО № 1)», утвержденным Приказом Минэкономразвития России от 14.04.2022 г. № 200 Федеральным стандартом оценки «Цель оценки и виды стоимости (ФСО № 2)», утвержденным приказом Минэкономразвития России от 14.04.2022 г. № 200, Федеральным стандартом оценки «Требования к отчету об оценке (ФСО № 3)», утвержденным приказом Минэкономразвития России от 14.04.2022 г. № 200, №385 (ФСО №11) от 22 июня 2015 г.

Генеральный директор
ООО «Смарт Консалтинг»



Л.А.Хафизов

Дорожная карта – **новый этап развития**

H2 25 →

Акционирование,
организация PreIPO
раунда на 40 млн руб

Статусы Сколково, МИК,
МТК, реструктуризация
ИС

Расширение команды под
масштабирование

H1 26 →

Разработка, тестирование,
релиз ИИ-компаньона для
детей

Запуск агентской сети на
базе франчайзи

Начало разработки VR
интерактивов нового
поколения

H2 26 →

Продолжение разработки
ИИ компаньона и VR
интерактивов

Тестирование ИИ-
компаньона

Поставки VR классов в
школы РФ

2027 →

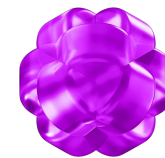
Организация PreIPO
раунда

Масштабирование ИИ-
компаньона в России и
зарубеж

Запуск продуктов для
аудитории 12+ для
обучения ИИ

2030

IPO на Московской Бирже



Ключевые сотрудники | Франчайзинговая сеть



Константин Урванцев
CEO

Серийный предприниматель, инвестор, ИИ энтузиаст с глубокой экспертизой, спикер международных конференций и форумов в EdTech с 2011 года, эксперт ФРИИ, АСИ
Основатель экосистемы FranchCamp



Михаил Труснов
СТО



- Ведущий специалист по техническому обеспечению «Нейрогейминг Парк», более 2.5 лет.
- Опыт в VR индустрии 8 лет.
- Открытие крупнейшего в России VR парка развлечений "VR Park City.



Артем Ерофеев
Арт-директор

- Опыт в дизайне более 10 лет.
- Опыт в сфере детского образования 5 лет (Альтаирика,SmartyKids).
- Участие в качестве главного дизайнера в проектах разнообразных тематик.



Наталья Шарко
Исполнительный директор



- С 2018г. опыт работы в международных компаниях и опыт участия в международных проектах.
- С 2021г. практикующий психолог и коуч ICU.
- Спикер Moscow Business Academy по медиации.

Главная сила нашей компании - это сообщество франчайзи, объединенных идеей улучшения образования. Они знают систему образования изнутри, общаются с сотнями тысяч учеников по всему миру и могут донести до них нужную информацию.

Это отличный канал для монетизации дополнительных синергетических направлений бизнеса.

Адмиссия по ценностям и целям.



Advisory Board



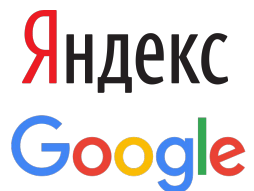
Дмитрий Медведко

ex-CFO Positive Technologies.
Сертифицированный независимый директор, IPO эксперт



Алексей Шаграев

Создатель сервиса [Яндекс.Репетитор](#). Преподаватель МФТИ и МЭИ.
Google Switzerland.



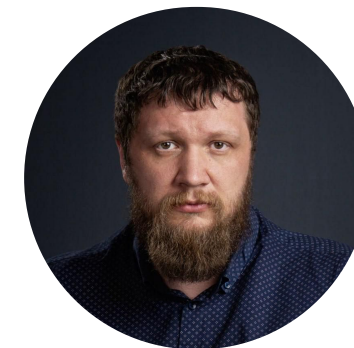
Денис Газукин

25+ лет в IT-бизнесе.
Серийный предприниматель.
Основатель [Freematiq](#)



Илья Ивахин

Венчурный партнер Izba Ventures,
член инвест.клубов Синдикат и Friendly VC.
Независимый директор,
"Лучший Директор года сообщества АНД" в 2021 и 2022 гг.



Максим Штейгервальд

Инвестиционный директор ФРИИ с основания фонда. Партнер фонда.
В рамках ФРИИ построил крупнейший фонд ранних стадий в Европе, способный инвестировать 70-100 компаний в год.



Инвестиционное предложение



Следующий публичный раунд запланирован на 2027 год.

Мы готовы к сотрудничеству со смарт инвесторами в любое время.

Между публичными раундами мы привлекаем раунд от смарт-инвестора в размере 40 миллионов рублей за 4% компании.

Вы - наш целевой инвестор, если у вас есть:

- Экспертиза в EdTech, B2B/B2C или цифровом обучении
- Возможность усилить B2G-направление (работа со школами и регионами)
- Опыт в AI и генеративных технологиях
- Готовность участвовать в организации следующих раундов

Направление использования инвестиций:

- ИИ компаньон
- VR интерактивы
- ИИ уроки
- Образовательный контент

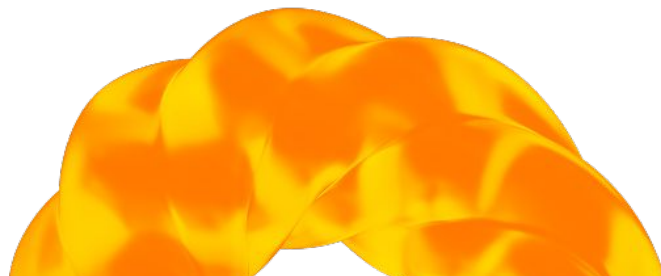
Оценка по раунду в 2025 – 770 млн

Оценка для входа 960 млн

EXIT – IPO на Мосбирже в 2030 году

Финансовая модель доступна по запросу

Аккредитация инвестора в МВФ будет плюсом





Константин Урванцев

CEO

+79132104158 uk@altairika.com



 @altbar

Следующие продукты - обучение детей работе с ИИ

Направление, формирующее реальные навыки взаимодействия с ИИ – как инструментом обучения, так и самостоятельной творческой и интеллектуальной практики.

Обучение для семей, где ИИ - объединяющая тема для полезного досуга

Это развитие активной позиции – не просто потребление технологий, а умение их создавать, применять и понимать:

- Обучение промптингу: как правильно взаимодействовать с языковыми моделями и ассистентами
- Создание персональной базы знаний ("второй мозг"): интеграция цифровых записей, контекста и собственной логики мышления.
- Творчество с ИИ: создание музыки, рисунков, историй, видеоконтента с помощью нейросетей.
- Разработка ИИ-ассистентов и агентов: первые шаги в создание автономных решений.

