

TOMORROW'S RENDER TEAM

**TOMORROW'S
RENDER**

Fashionverse 3.0

Интерактивный мультибрендовый
VR-шоурум для ритейлеров,
производителей, ивент-индустрии,
fashion-брендов, дизайнеров
и креаторов

tomorrowsrender.com

 [tomorrowsrender](https://t.me/tomorrowsrender)



TOMORROW'S RENDER TEAM



Меня зовут Анна Дрейнберг. Я основатель команды XR-разработчиков и дизайнеров Tomorrow's render Team, поэтому с 2017 года живу и работаю в нескольких реальностях одновременно.

- с 2005 года занимаюсь дизайном и маркетингом
- с 2016 – XR-разработкой
- в 2010-ом написала научную работу по нейросетям, когда это еще не было мейнстримом.
- с 2011 создаю курсы и консультирую

Я автор тг-канала «Рендер завтрашнего дня», амбассадор цифровых профессий Сбер Образования, пионер цифровой моды, спикер ПМЭФ, BRICS+, мероприятий Росконгресса, форумов при поддержке Правительства и центров Мой бизнес по России и других событий индустрии и бизнеса.

+7 921 790 00 15

hello@tomorrowsrender.com

tomorrowsrender.com

 [tomorrowsrender](https://t.me/tomorrowsrender)

TOMORROW'S RENDER TEAM

О команде и компетенциях

Наша команда XR-разработчиков и дизайнеров Tomorrow's render Team специализируется на иммерсивных проектах для бизнеса в виртуальной, дополненной реальности, соцсетях нового поколения и метавселенных – 3D-сайты, виртуальные шоурумы, выставки, геймификация, виртуальные примерки, аватары, 3D-графика, брендинг и другие эмоциональные и технологичные истории.

ТОП-100 экспертного отбора на форуме «Сильные идеи для нового времени – 2025» от Агентства стратегических инициатив

Вошли в шорт-лист BRICS Solutions Awards 2024 для масштабирования технологических решений в странах БРИКС

Разработали собственный IT-продукт Tomorrow's WebXR – доступные решения виртуальной и дополненной реальности для бизнеса

Стали технологическим партнером Минцифры НСО, реализовали проект по популяризации IT-профессий в метавселенной

Первыми реализовали виртуальный шоурум для 18 российских брендов в Roblox. Топ значимых digital-проектов России по версии Университета Иннополис

Стали амбассадорами цифровых профессий Сбер Образования, запустили совместные программы ДПО

TOMORROW'S RENDER TEAM

Fashionverse 3.0

Что, если бы вам рассказали историю бренда, которую вы бы запомнили всем своим существом, а не только сознанием?

Fashionverse 3.0 – интерактивный мультибрендовый VR-шоурум для ритейлеров, производителей, ивент-индустрии, fashion-брендов, дизайнеров и креаторов.

Мы сделали упор на полноценном VR-опыте, когда зритель может участвовать, а не только смотреть историю на дисплее.

На открытых локациях со свободным перемещением вы сможете больше узнать о брендах и производителях, о том, что их вдохновило, исследовать фантастическое окружение и взаимодействовать с ним.

[Rutube](#)

[Кейс на сайте](#)



Цели и задачи проекта

01 Увеличить охват целевой аудитории, снизить затраты на разработку и уменьшить экологический след. Создать интерактивное выставочное пространство, портативную зону притяжения для посетителей, которую можно использовать многократно в любой точке мира.

03 Создать инфоповод и обеспечить виральность контента. Использовать эмоциональный VR-опыт с полным погружением, за счет иммерсивных технологий преодолеть глобальную перегруженность инфополя людей плоским фото- и видео-контентом.

04 Многофункциональный дизайн. Необходимость органично разместить в едином цифровом пространстве стилистически разные выставки, коллекции и объекты. Возможность быстрой смены экспозиции без ущерба визуалу.

02 Виртуальная витрина и презентация. Возможность работать по модели предзаказа, снизить перепроизводство и издержки, собирать заявки и формировать клиентскую базу.

05 Развивать тренд на технологичность. Разработать полноценный VR-опыт со свободным перемещением и взаимодействием под VR-гарнитуру Quest.

Таймлайн проекта

Fashionverse 1.0

Мы сделали нтерактивное fashion-шоу под VR-гарнитуру, с которым участвовали на Неделях моды и фестивалях в Москве, Санкт-Петербурге, Крыму, Минске и ПМЭФ.

Fashionverse 3.0

Сделали общий апгрейд проекта, добавили новую четвертую интерактивную локацию, усовершенствовали процесс графического рендеринга в режиме реального времени. Проект вошел в ТОП-100 экспертного отбора форума СИНВ-2025 от Агентства стратегических инициатив.

Fashionverse 2.0

Эта версия проекта с тремя локациями вошла в шорт-лист BRICS Solutions Awards 2024 для масштабирования технологических решений в странах БРИКС.



TOMORROW'S RENDER TEAM

Разработка

Всего мы подготовили 4 локации. На каждой локации можно посмотреть выставку цифровых изделий.

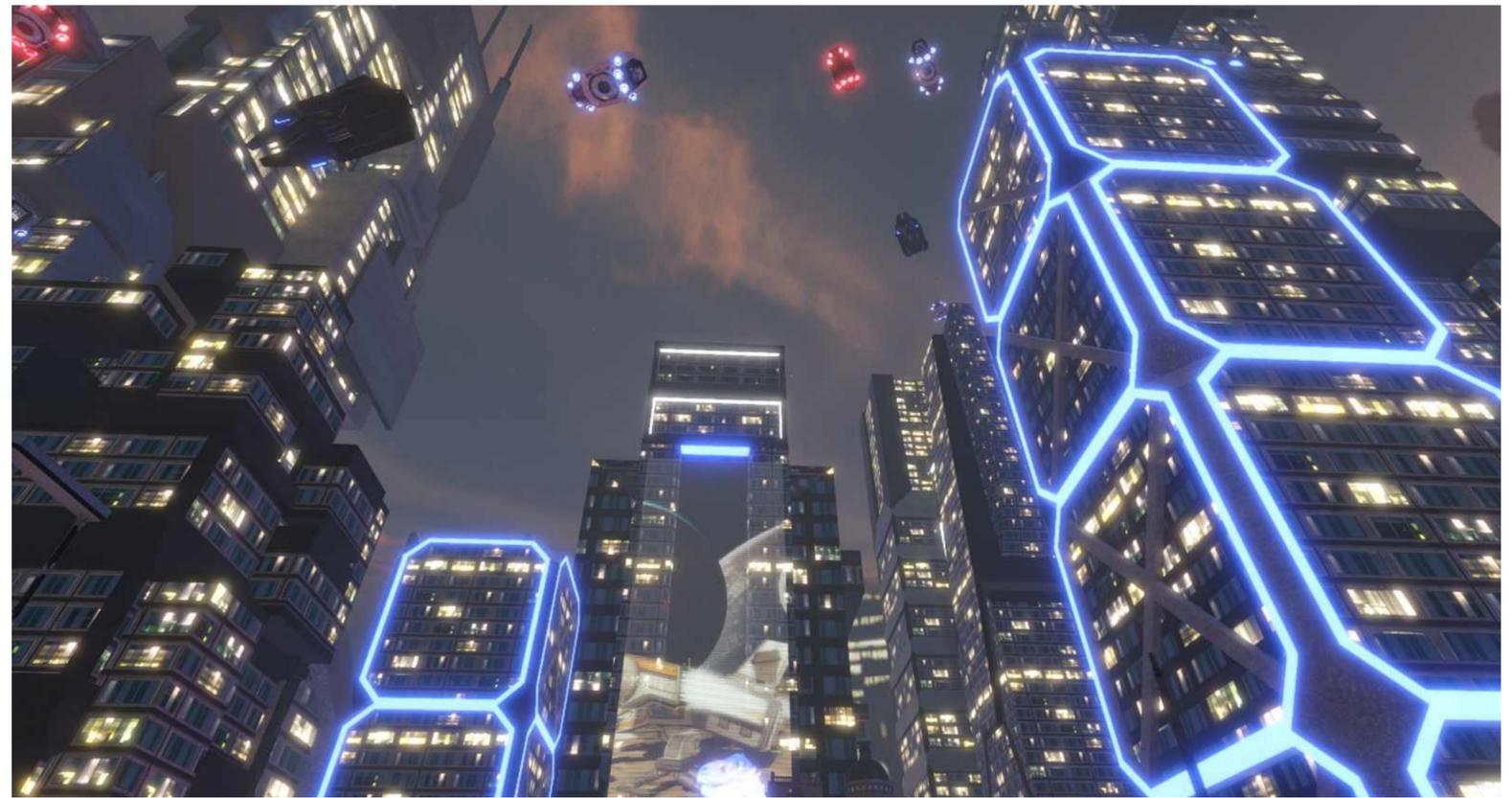
Сеттинг VR-локаций – реалистичный и футуристичный одновременно. Реализм присутствия обеспечивают PBR-текстуры окружающего мира, освещение, анимация, так, чтобы вы поверили, что находитесь на Марсе или в будущем.

Вы бы хотели оказаться внутри своего любимого фильма, запустить ракету в космос, например?

01 Киберполис.

Представьте, что вы в будущем на крыше здания неоклассического музея. Вокруг летающие автомобили и небоскребы с неоновой рекламой.





TOMORROW'S RENDER TEAM

07

Сказка.

По каменному коридору вы попадете в удивительный мир. Фантазийный лес скрыт за высокими горами. Каждый шаг полон чудес.

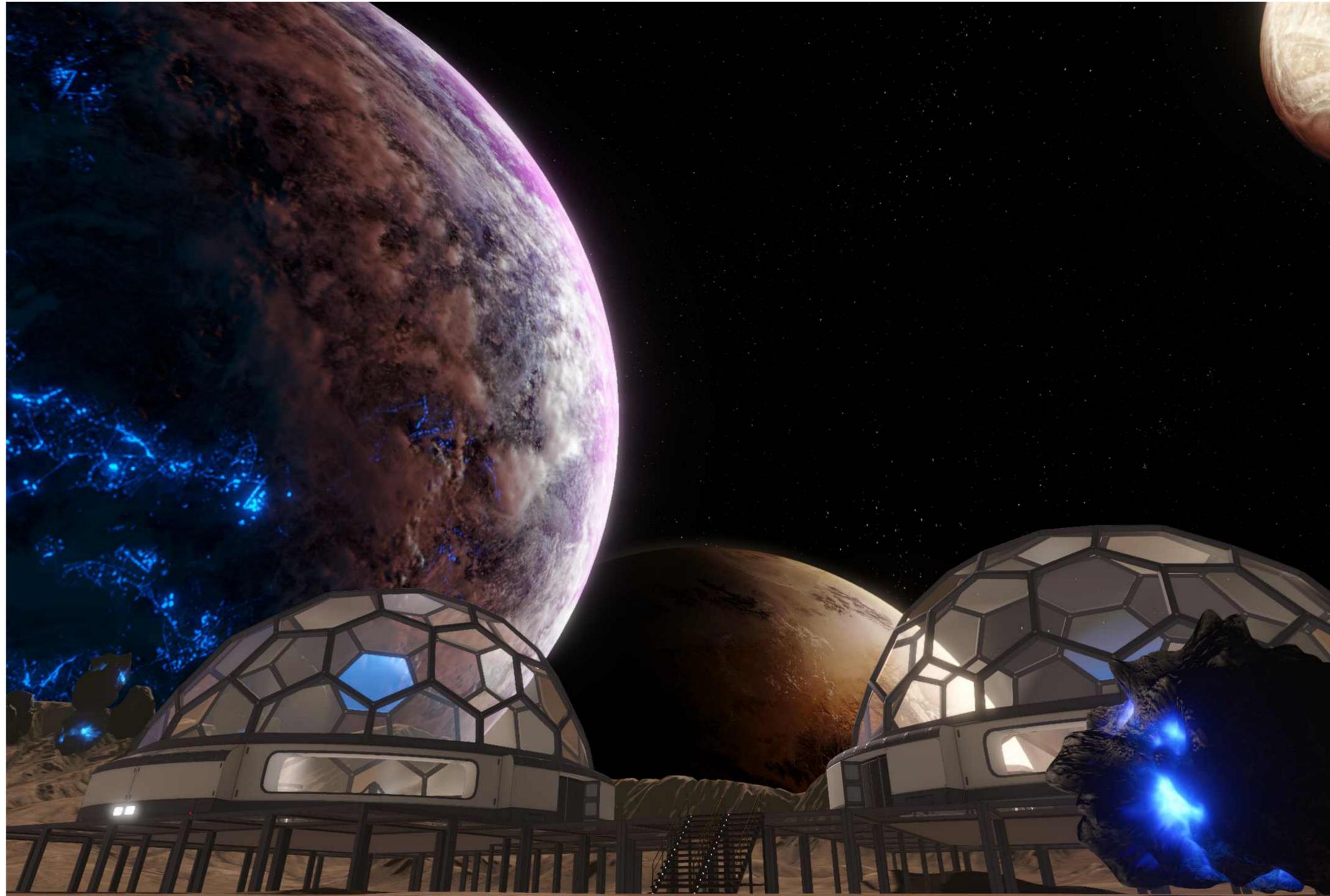


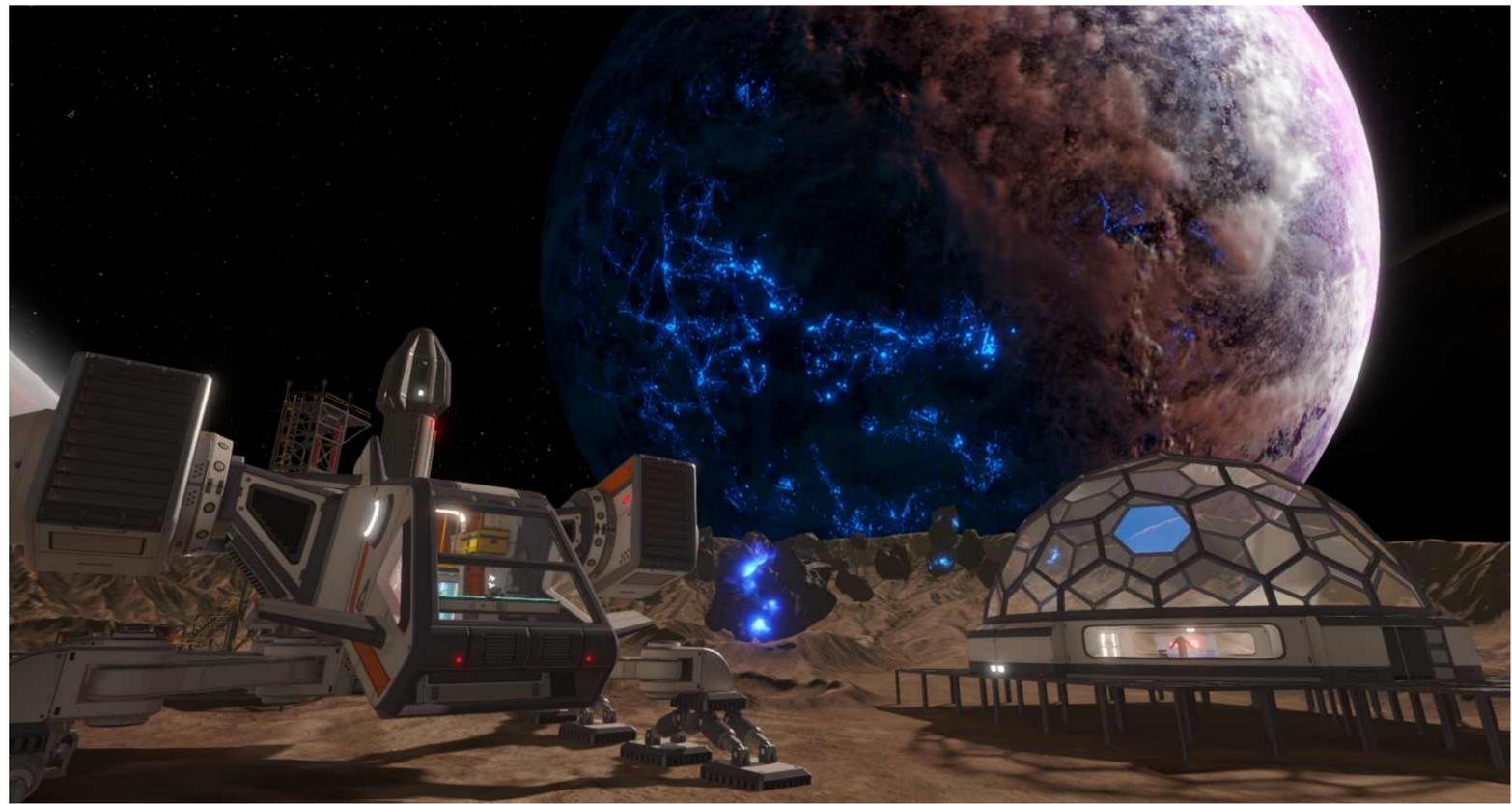
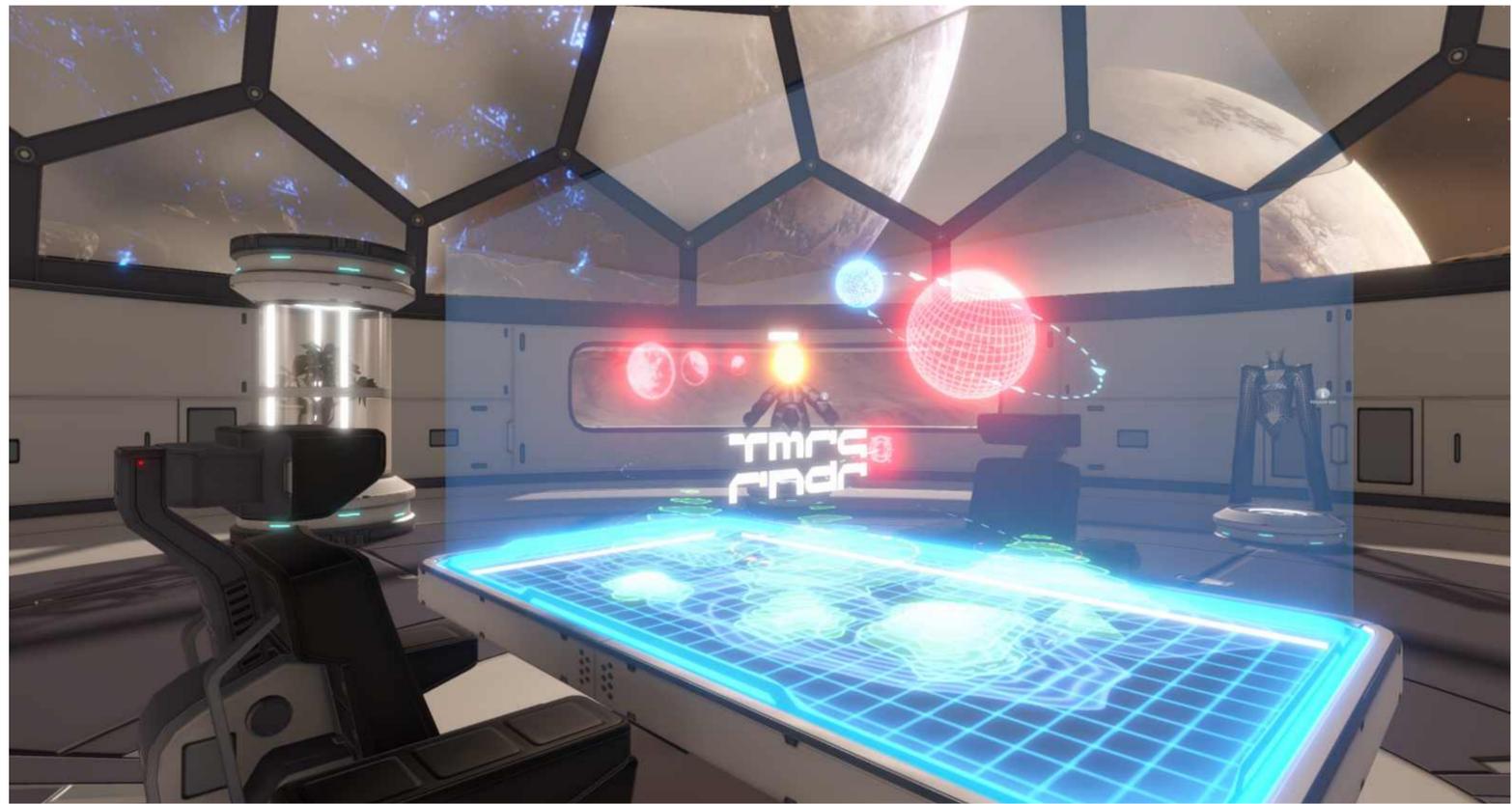


TOMORROW'S RENDER TEAM

Марс.

вы прибыли на марсианскую базу. Над головой – другое небо, полное мерцающих звезд, планеты, до которых, кажется, можно достать рукой.





TOMORROW'S RENDER TEAM

04

Океан.

Баланс античной архитектуры, как итога развития цивилизации Древнего мира, и лайтового киберпанка. Для тех, кто давно не был в отпуске – океан, крики чаек и карпы кои.





TOMORROW'S RENDER TEAM

Для кого проект

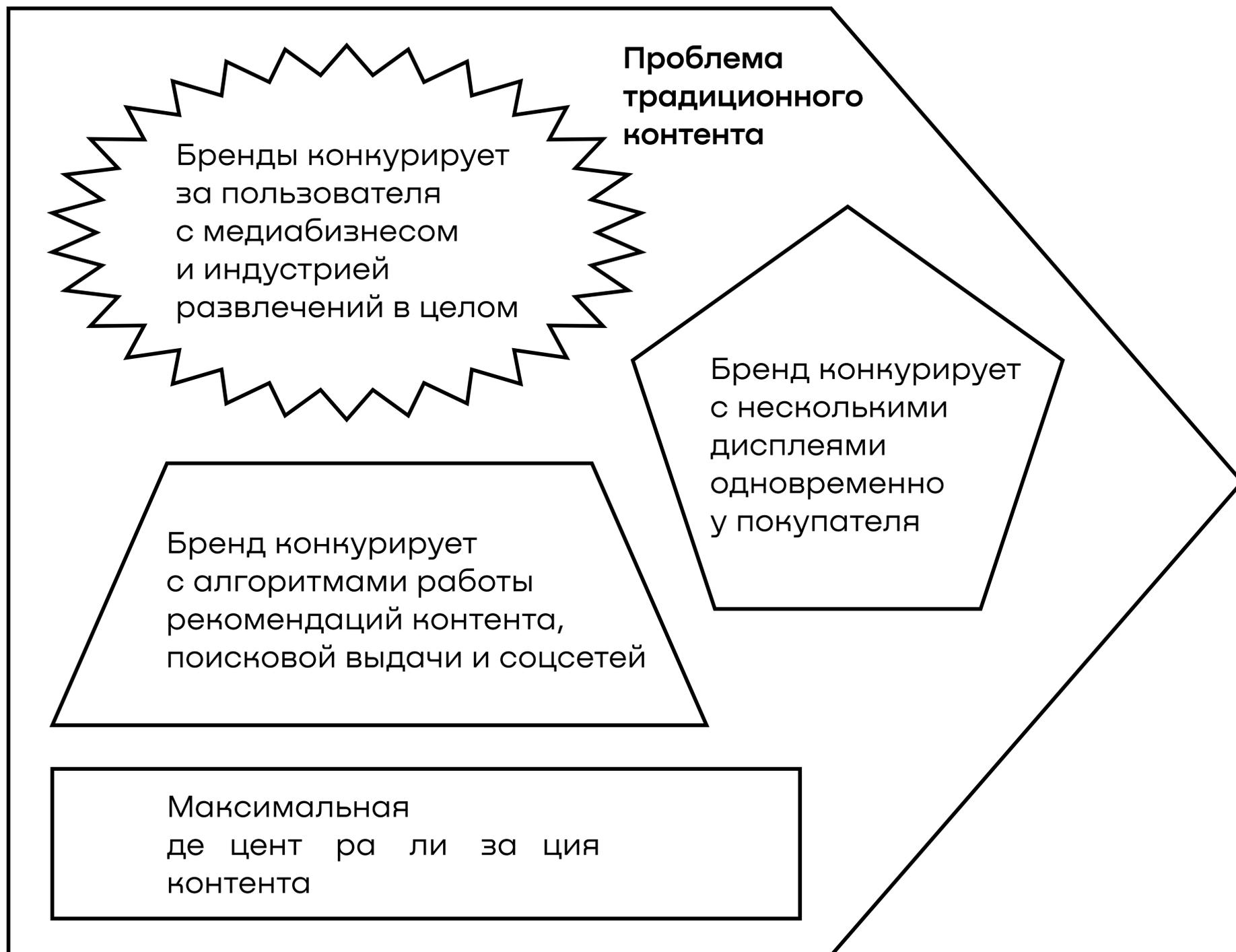
Целевая аудитория – ритейлеры, производители, fashion-бренды, маркетологи, организаторы мероприятий, дизайнеры, креаторы различных дисциплин.

Как показывают исследования потребительского поведения, интерактивные проекты увеличивают конверсию целевого действия до 94%. Это отличный инструмент маркетинга, отстройка от конкурентов, снижение затрат на рекламу за счет упоминаний в СМИ и пользовательского контента и увеличение продаж. Таким образом можно собирать заявки и формировать клиентскую базу, работать по модели предзаказа, делать фиджитал-зону на мероприятиях и преодолевать слепое пятно контента.

[Rutube](#)



Метрики проекта



Решение

Spatial computing

23 минуты

Среднее время взаимодействия на мероприятии. Посетитель добровольно включается в контент бренда

15000+

Число посетителей офлайн

67 публикаций

Отличный инфоповод для крупных СМИ, в т. ч. международных

95000+ UGC

Шеры и репосты, вирусность, повышение узнаваемости