



ЛАБОРАТОРИЯ ЦИФРОВЫХ ДВОЙНИКОВ

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА ПЛАТФОРМЫ  
ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЦИФРОВЫХ ЛИЧНОСТЕЙ

С МОМЕНТА СВОЕГО ПОЯВЛЕНИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО  
СТРЕМИЛОСЬ СОХРАНИТЬ И **ПЕРЕДАТЬ СВОИ**  
**ЗНАНИЯ, ОПЫТ И ПАМЯТЬ**



**ЦИФРОВАЯ КОПИЯ ЧЕЛОВЕКА**  
— СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ



## О ПРОЕКТЕ

БАНК ВОСПОМИНАНИЙ, КОТОРЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ СОБИРАЕТ В ВИДЕ ДНЕВНИКОВ ЖИЗНИ ДЛЯ ВОССОЗДАНИЯ СОБСТВЕННОЙ ЦИФРОВОЙ КОПИИ

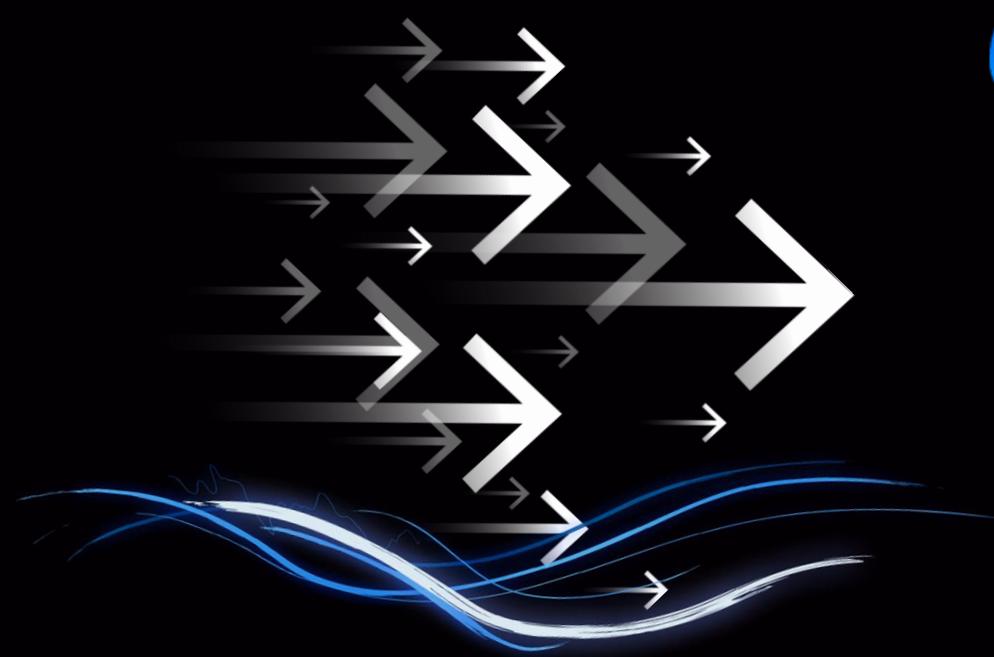
ПЛАТФОРМА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ АВАТАРОВ ДЛЯ ЖИЗНИ В МЕТАВСЕЛЕННЫХ

ЭКОСИСТЕМА ЦИФРОВЫХ ДВОЙНИКОВ, КОТОРЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВУЮТ С РАЗЛИЧНЫМИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ, ДРУГ С ДРУГОМ И ОБОГАЩАЮТ СВОИ ЗНАНИЯ





**ВИРТУАЛЬНАЯ  
ЛИЧНОСТЬ  
VIRPERSON**



- **ОЦИФРОВАННЫЙ ОПЫТ**
- **ЛИЧНАЯ ПАМЯТЬ ЧЕЛОВЕКА**
- **ПАТТЕРНЫ ПОВЕДЕНИЯ**



**И ДРУГИЕ  
БУДУЩИЕ ПРОЕКТЫ**

**БАЗА ЗНАНИЙ** ЦИФРОВОЙ ПЕРСОНЫ VIRPERSON СОЗДАЁТСЯ ПО КОМАНДЕ  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ИЗ ОТКРЫТЫХ ИСТОЧНИКОВ И ИЗ ПРИВАТНЫХ ДАННЫХ

**ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ РЕШАЕТ, ЧТО И ОТКУДА  
ПЕРЕДАТЬ СИСТЕМЕ, И КТО ИМЕЕТ  
ДОСТУП К ЕГО ЛИЧНЫМ ДАННЫМ**



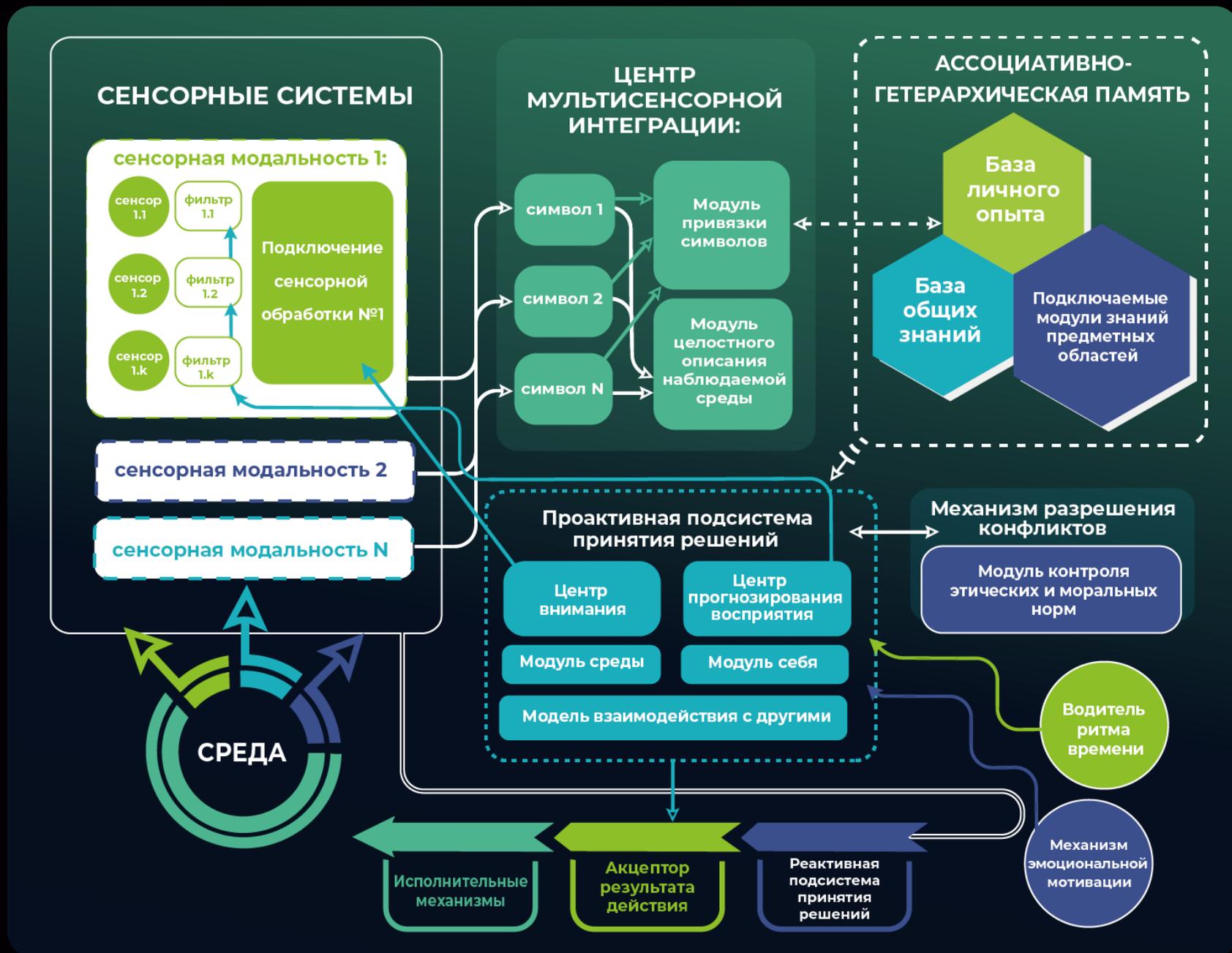
КОГНИТИВНАЯ  
ТЕХНОЛОГИЯ VIRPERSON

УНИВЕРСАЛЬНАЯ  
МАШИНА ВЫВОДА

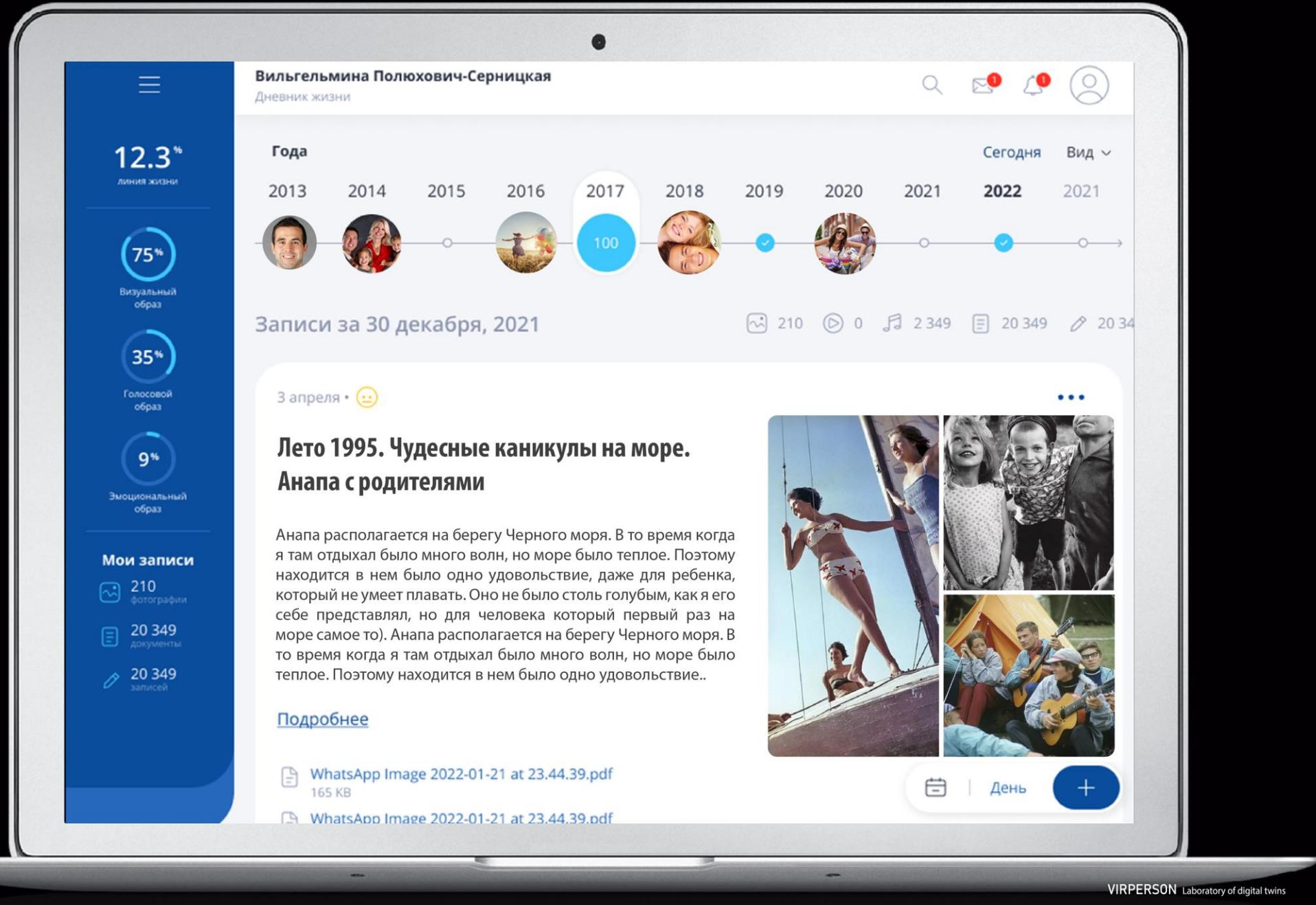
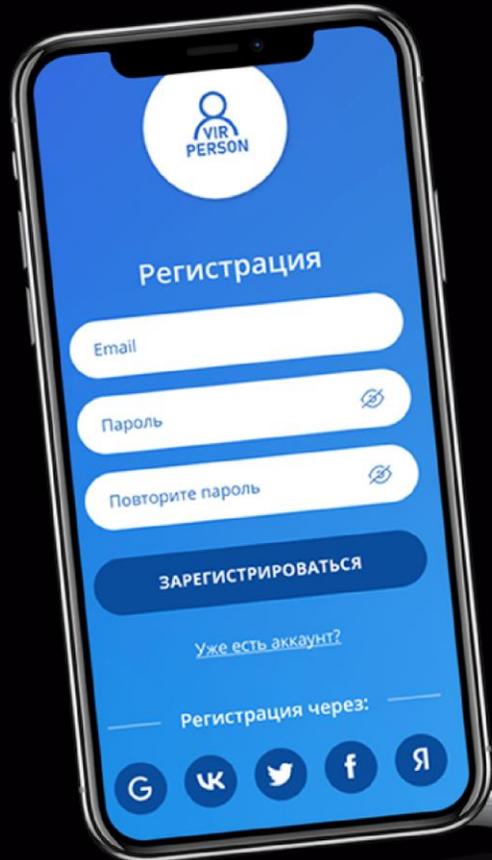
СЕМАНТИЧЕСКИЕ  
СЕТИ И ОНТОЛОГИИ

НЕЙРОННЫЕ СЕТИ  
ГЛУБОКОГО ОБУЧЕНИЯ

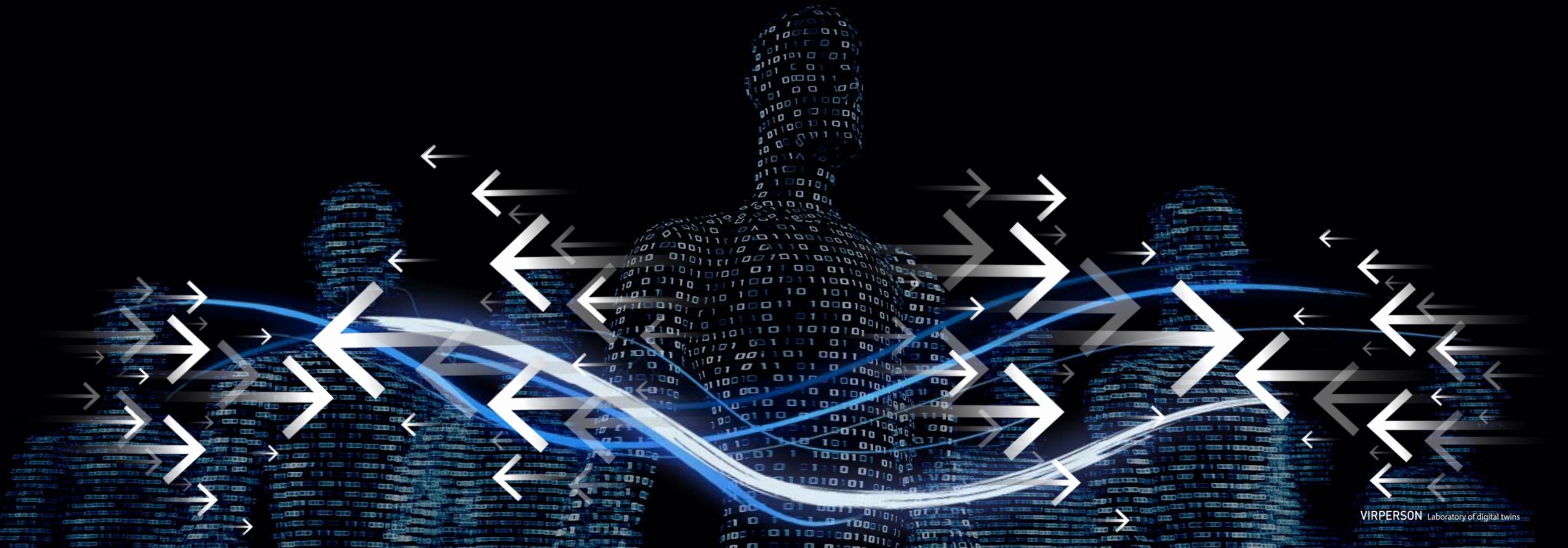
АССОЦИАТИВНО-  
ГЕТЕРАРХИЧЕСКАЯ  
ПАМЯТЬ



# MVP-1 VIRPERSON



ВИРТУАЛЬНЫЕ АГЕНТЫ **VIRPERSON** ВЗАИМОДЕЙСТВУЮТ ВНУТРИ СИСТЕМЫ И В МЕТАВСЕЛЕННЫХ, ВЫПОЛНЯЯ РАЗЛИЧНЫЕ ФУНКЦИИ ЗА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ, В ТОМ ЧИСЛЕ И **ОПЛАЧИВАЕМЫЕ ЗАДАНИЯ** ДАЖЕ ПРИ УСЛОВИИ ФИЗИЧЕСКОЙ СМЕРТИ СВОЕГО ВЛАДЕЛЬЦА



# ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

В 2 С



В 2 В



# РЫНОК

## ЦИФРОВЫЕ ДВОЙНИКИ

2020 = **5.04** МЛРД \$

2026 ≈ **48.2** МЛРД \$

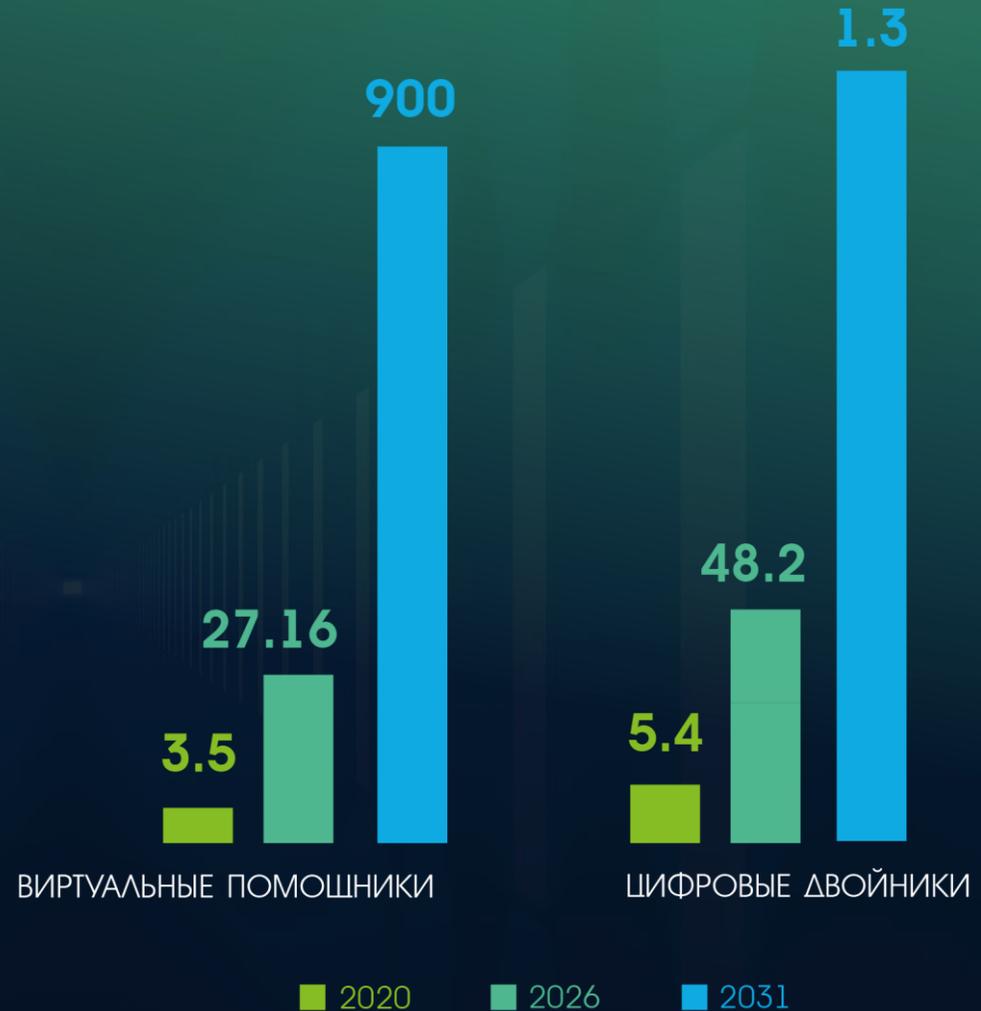
2031 ≈ **1.3** ТРЛН \$

## ВИРТУАЛЬНЫЕ ПОМОШНИКИ

2020 = **3.5** МЛРД \$

2026 ≈ **27.16** МЛРД \$

2031 ≈ **900** МЛРД \$





РЕАЛЬНО ДОСТИЖИМЫЙ ОБЪЁМ РЫНКА К 2024 ГОДУ ≈ 65 МЛН \$

# КОНКУРЕНТЫ

	 VIRPERSON	 soul machines	 CTRLHUMAN	 timehop	 Momento	 Replika
Описание	Экосистема для создания цифровых личностей	Быстро обучаемые аватары	Фотореалистичные чат-боты интерактивных аватаров, способных к «живому» разговору	Цифровая капсула времени для фотографий конкретного дня в истории	Личный обновляемый журнал жизни	Платформа для создания виртуального собеседника
Особенности	Сохранение личного опыта человека  Использование ИИ для воссоздания аватара	Адаптируются в режиме реального времени  Качественно имитируют человеческую речь	Готовая библиотека аватаров  Цифровой двойник человека на заказ	Возможен импорт цифрового следа из социальных сетей  Подключение к Twitter, Facebook, Instagram.	Записи группируются по дням на шкале времени.  Подключение к Twitter, Facebook, Instagram, Swarm, Moves и Uber	Выбор внешнего вида собеседника  Собеседник поддерживает беседы на любые темы
Использование	Цифровое бессмертие	Решение ориентировано в основном на сектор розничной торговли	Используется только в B2B сегменте	Решение для личного использования	Решение для личного использования пользователями	Решение для борьбы с одиночеством  Психологическая помощь
Недостатки	Требуется большой объём личных данных пользователей	Не основаны на личном опыте пользователя  Не учтены особенности русского языка и специфика данных	Отсутствие единого платформенного решения	Данные только из социальных сетей пользователя.  Проблемы с утечкой данных в 2018 г.	Является только хранилищем информации.  Не поддерживает русский язык	Не полное цифровое клонирование  Поддерживает только один язык

# БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

## ПОДПИСКА:

- **FREEMIUM** – БЕСПЛАТНАЯ ПОДПИСКА
- **PREMIUM** – ПЛАТНАЯ ПОДПИСКА

## КОММЕРЦИАЛИЗАЦИЯ:

- **SAAS** – ЧАСТНОЕ И КОММЕРЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АВТАРОВ VIRPERSON
- **PAAS** – ВНЕДРЕНИЕ СТОРОННИХ ПРИЛОЖЕНИЙ НА ПЛАТФОРМЕ



# АНАЛИЗ

## СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

- Высококвалифицированные опытные специалисты в команде
- Потребность общества в оставлении «чистого следа», сохранении памяти
- Отсутствие прямых конкурентов на рынке, уникальность решения

S

## СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

- Низкая технологическая грамотность большей части населения - барьер восприятия и неготовность создания личных цифровых копий

W

## ВОЗМОЖНОСТИ

- Большой потенциальный объём рынка, его расширение
- Поддержка со стороны государства, реформирование системы образования

O

## УГРОЗЫ

- Нестабильный спрос
- Возникновение крупных конкурентов
- Валютные колебания и нестабильность на мировом рынке инновационных технологий

T

# МАРКЕТИНГ

- ПЕРВИЧНАЯ МАРКЕТИНГОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ—МОДЕЛЬ, ОРИЕНТИРОВАННАЯ НА ПРОДУКТ
- ВТОРИЧНАЯ КОНЦЕПЦИЯ БУДЕТ ОРИЕНТИРОВАНА НА КЛИЕНТА

ПРИВЛЕЧЕНИЕ К ТЕСТИРОВАНИЮ MVP-1 НАИБОЛЕЕ ЛОЯЛЬНУЮ АУДИТОРИЮ – ЛЮДЕЙ С НЕИЗЛЕЧИМЫМИ ЗАБОЛЕВАНИЯМИ И ТЕХНОГИКОВ



ПРИВЛЕЧЕНИЕ К ПРОЕКТУ ПУБЛИЧНЫХ ЛЮДЕЙ НА ОСНОВЕ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ ПРОДУКТА В БЕСПЛАТНОЕ ПОЛЬЗОВАНИЕ НАВСЕГДА



ПОКУПКА РЕКЛАМЫ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ (СТАТЬИ, ИНФЛЮЭНСЕРЫ, ОБЗОРЫ)

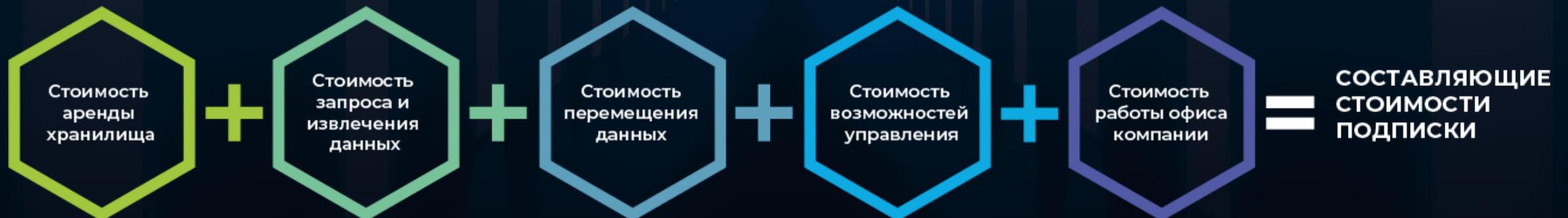
# СТОИМОСТЬ ПРОДУКТА

- **СЕБЕСТОИМОСТЬ ПОДДЕРЖАНИЯ** 1 ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ:  
≈ **2 \$** В МЕСЯЦ ( **24 \$** В ГОД.)
- **СРОК РАЗРАБОТКИ** 1 ЦИФРОВОЙ ЛИЧНОСТИ:  
≈ **6** МЕСЯЦЕВ
- **СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ** ДЛЯ 1 КЛИЕНТА:  
≈ **5 \$** В МЕСЯЦ ( **49 \$** ЗА ГОД.)

ВЫРУЧКА ЗА ПЕРВЫЙ ГОД:

НЕ МЕНЕЕ ≈ **3.3** МЛН \$

ЧИСТАЯ ПРИБЫЛЬ ≈ **1.5** МЛН \$.

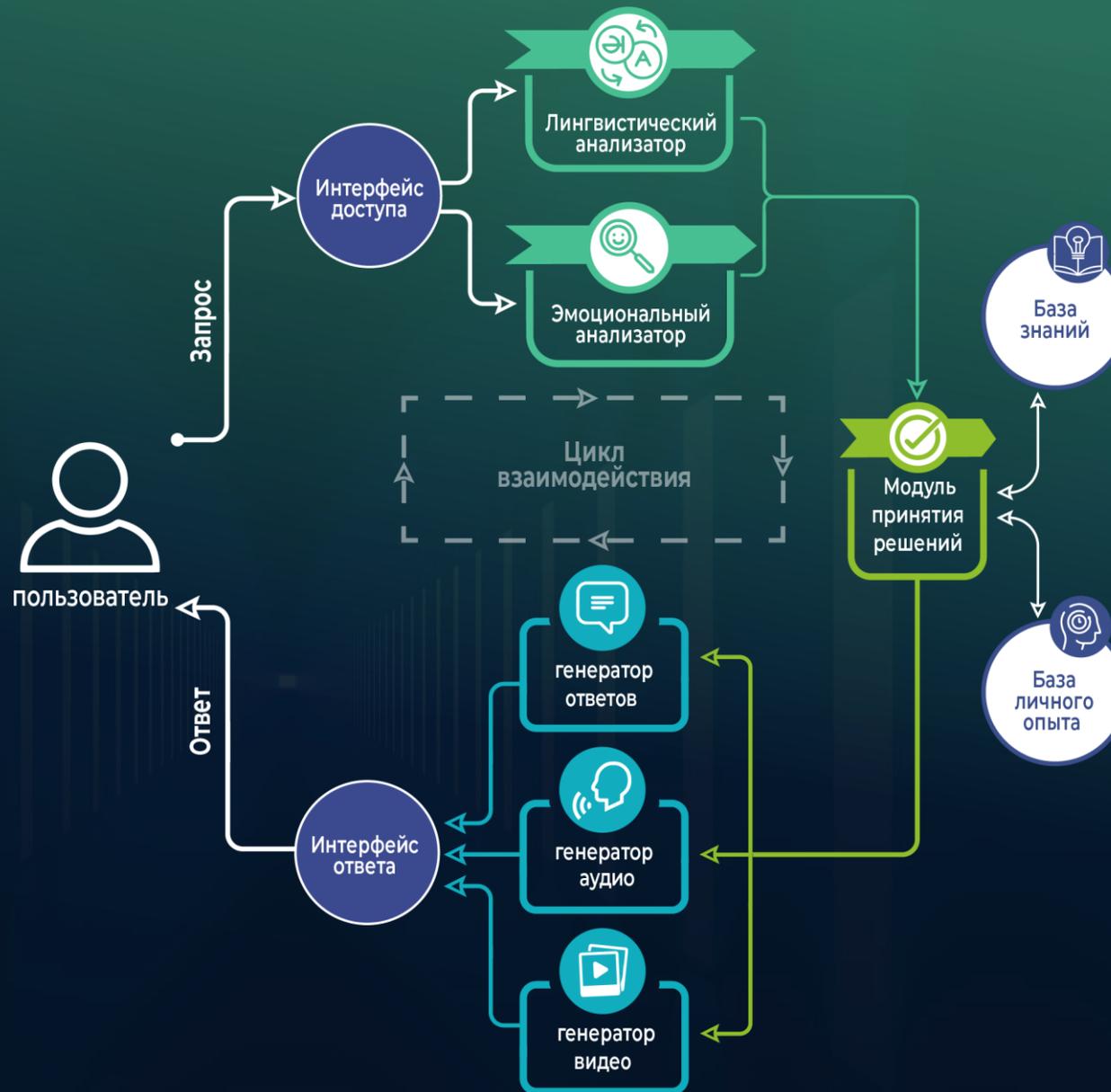


# НАУЧНЫЕ РАБОТЫ

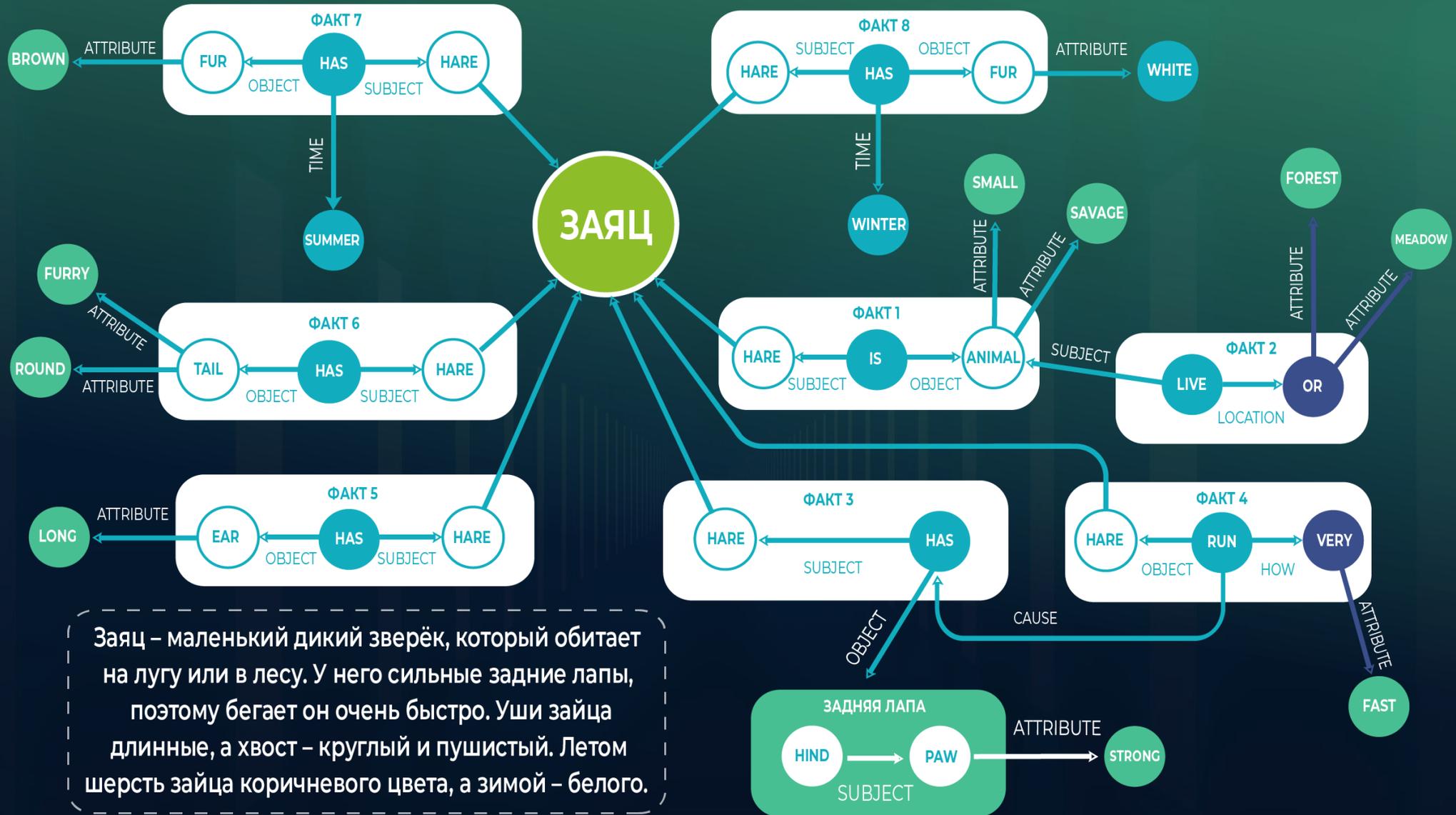
## ДОКЛАДЫ НА КОНФЕРЕНЦИЯХ И ОПУБЛИКОВАННЫЕ РАБОТЫ В РАМКАХ ПРОЕКТА VIRPERSON

1. DUSHKIN R. V., ANDRONOV M. G. THE HYBRID DESIGN FOR ARTIFICIAL INTELLIGENCE SYSTEMS // IN: ARAI K., KAPOOR S., BHATIA R. (EDS) PROCEEDINGS OF THE 2020 INTELLIGENT SYSTEMS CONFERENCE (INTELLISYS), VOLUME 1 (1250). — SPRINGER, CHAM, 2020. — P. 164-170. — ISBN 978-3-030-55179-7. — DOI: 10.1007/978-3-030-55180-3\_13.
2. DUSHKIN R. V. TOWARDS AGI: COGNITIVE ARCHITECTURE BASED ON HYBRID AND BIONIC PRINCIPLES // IN: KAPOOR S. (ED.) PROCEEDINGS OF THE COMPUTING CONFERENCE 2021, LECTURE NOTES IN NETWORKS AND SYSTEMS, VOLUME 1 (283), JANUARY 2022. — SPRINGER, 2021. — P. 337-345. — ISBN 978-3-030-80118-2. — DOI: 10.1007/978-3-030-80119-9\_19.
3. DUSHKIN R. V., STEPANKOV V. Y. HYBRID BIONIC COGNITIVE ARCHITECTURE FOR ARTIFICIAL GENERAL INTELLIGENCE AGENTS // IN: 2020 ANNUAL INTERNATIONAL CONFERENCE ON BRAIN-INSPIRED COGNITIVE ARCHITECTURES FOR ARTIFICIAL INTELLIGENCE: ELEVENTH ANNUAL MEETING OF THE BICA SOCIETY. — PROCEAIA COMPUTER SCIENCE, VOLUME 190, 2021. — P. 226-230. — DOI: 10.1016/j.procs.2021.06.028.
4. STEPANKOV V. Y., DUSHKIN R. V. HIERARCHICAL ASSOCIATIVE MEMORY MODEL FOR ARTIFICIAL GENERAL-PURPOSE COGNITIVE AGENTS // IN: 2020 ANNUAL INTERNATIONAL CONFERENCE ON BRAIN-INSPIRED COGNITIVE ARCHITECTURES FOR ARTIFICIAL INTELLIGENCE: ELEVENTH ANNUAL MEETING OF THE BICA SOCIETY. — PROCEAIA COMPUTER SCIENCE, VOLUME 190, 2021. — P. 723-727. — DOI: 10.1016/j.procs.2021.06.084.
5. DUSHKIN R. V. IS IT POSSIBLE TO RECOGNIZE A PHILOSOPHICAL ZOMBIE AND HOW TO DO IT // IN: ARAI K. (EDS) INTELLIGENT SYSTEMS AND APPLICATIONS. INTELLISYS 2021. LECTURE NOTES IN NETWORKS AND SYSTEMS, VOL 294. — SPRINGER, CHAM. — P. 778-790. — DOI: 10.1007/978-3-030-82193-7\_52 778-790.
6. DUSHKIN R. V., STEPANKOV V. Y. SEMANTIC SUPERVISED TRAINING FOR GENERAL ARTIFICIAL COGNITIVE AGENTS // IN: PROC. OF FUZZY SYSTEMS AND DATA MINING VII, A. J. TALLÓN-BALLESTEROS (ED.). — IOS PRESS. — P. 422-430. — DOI: 10.3233/FAIA210215.

# ОБЩАЯ АРХИТЕКТУРА ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ



# ПРИМЕР ЭЛЕМЕНТА АГ-ПАМЯТИ



# ВАРИАНТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

## ЧАСТНЫЕ ЛИЦА

- Аватары для метавселенных
- Копии родных и близких
- Цифровой архив жизни
- Дневник наблюдений (медицинский, спортивный, научный, исторический)

## МУЗЕИ И ВЫСТАВКИ

- Виртуальные экспонаты
- Экскурсоводы и гиды



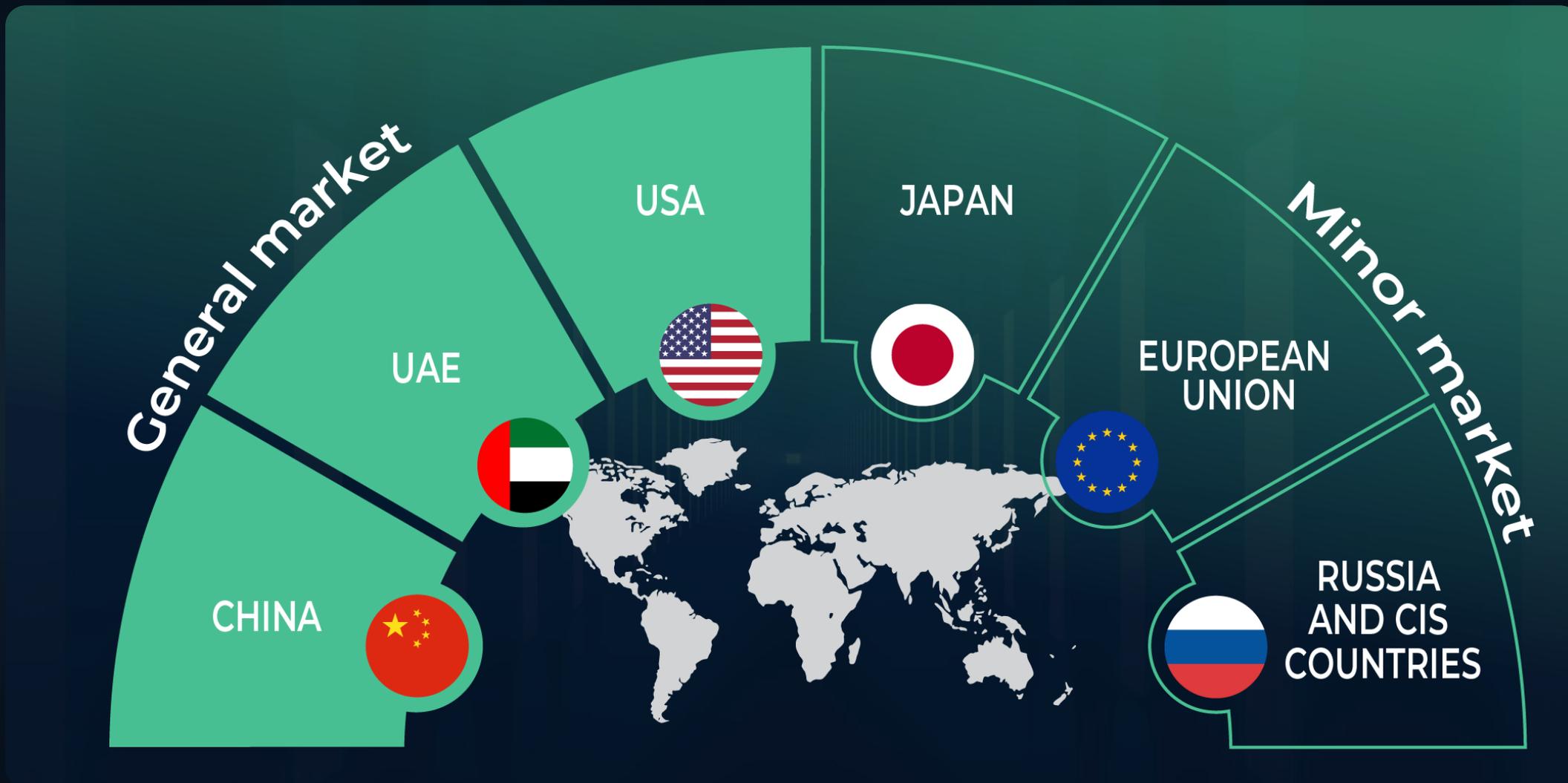
## ОБУЧЕНИЕ И ОБРАЗОВАНИЕ

- Интерактивный ассистент преподавателя
- Цифровой учитель, репетитор
- Цифровой учебник
- Цифровая библиотека (учёные, писатели, музыканты ..)

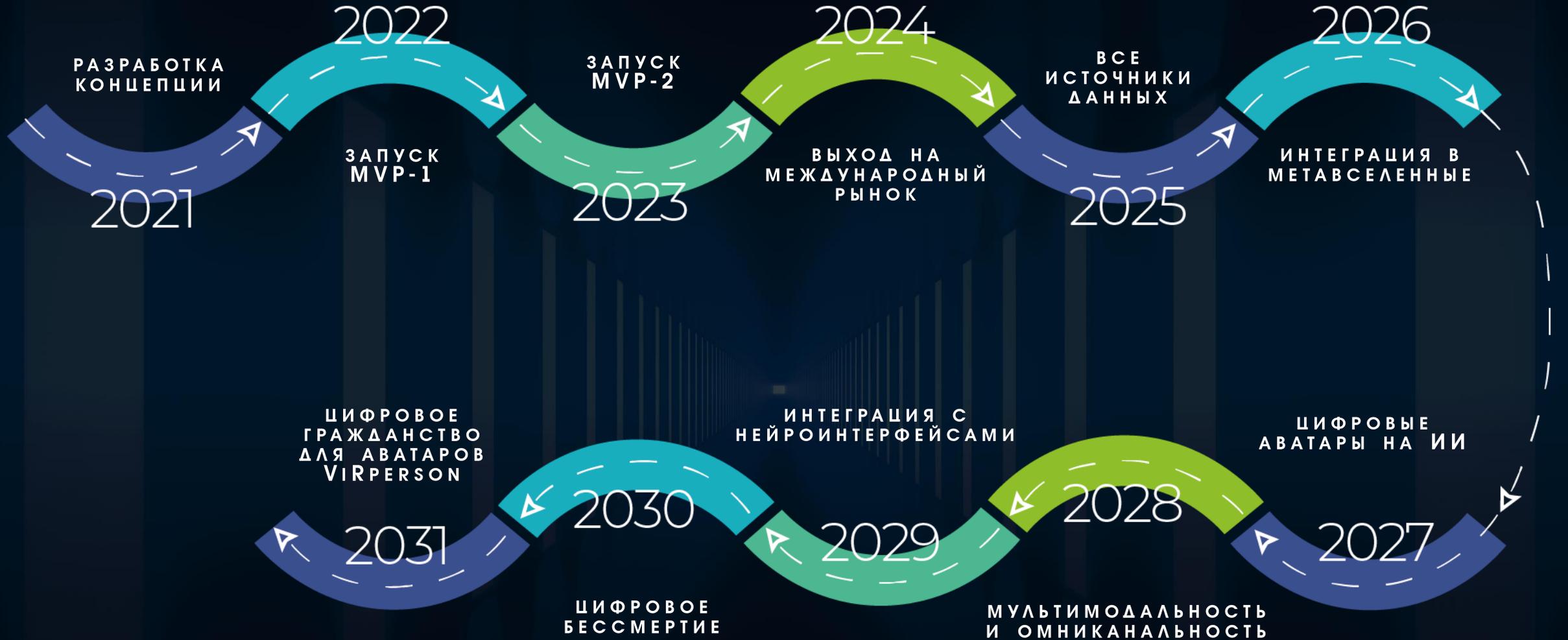
## КОММЕРЧЕСКИЕ КОМПАНИИ

- Цифровые наставники и секретари
- Системы поддержки принятия решений
- Цифровые сотрудники
- Аватары на заказ

# ОСНОВНОЙ РЫНОК



# ДОРОЖНАЯ КАРТА



# ЯДРО КОМАНДЫ



ДУШКИН  
РОМАН

ДИРЕКТОР ПО НАУКЕ И ТЕХНОЛОГИЯМ

Эксперт в области ИИ. Выпускник МИФИ/Кибернетика. Имеет более 20 лет профессионального опыта в области искусственного интеллекта, разработке интеллектуальных систем



ОНАЧИК  
ДЕНИС

КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР

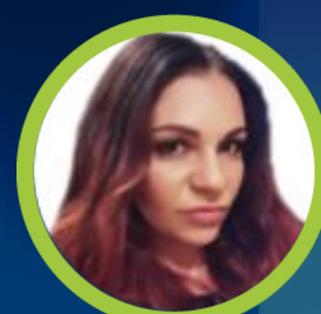
Кандидат экономических наук, юрист и успешный предприниматель. Выпускник бизнес-школы Сколково, член ISPIM. Специалист в области цифровой трансформации



СТЕПАНЬКОВ  
ВЛАДИМИР

ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР

Эксперт в области ИИ-технологий со стажем более 20 лет. Выпускник МИФИ/Кибернетика. Разработчик программного обеспечения и архитектор сложных программно-аппаратных комплексов



ФАДЕЕВА  
САНДРА

РУКОВОДИТЕЛЬ РАЗРАБОТКИ

Эксперт в области цифровых технологий и анализа данных. Специалист в области разработки диалоговых интерфейсов и разметке больших данных.

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ **10 ЧЕЛОВЕК**. В ПЕРСПЕКТИВЕ ПЛАНИРУЕТСЯ УСИЛИТЬ КОМАНДУ **ПРОГРАММИСТАМИ** И СПЕЦИАЛИСТАМИ В ОБЛАСТИ **МАРКЕТИНГА**



VIRPERSON.COM

Цифровое бессмертие возможно!



[www.aiagency.ru](http://www.aiagency.ru)  
[info@aiagency.ru](mailto:info@aiagency.ru)  
[@AiAgency\\_news](https://twitter.com/AiAgency_news)  
+7 (499) 404-00-68