



**VRBizz** solutions

**(AR, VR, MR, XR)**

**Applikáció  
fejlesztési folyamata**

# A VRBizz Solutions virtuális fejlesztései két önálló irányban történhetnek



De mindkét esetben a fejlesztési folyamat megegyezik, csak a publikálási fázisban van eltérés



## A VRBizz EDU Platform moduláris bővítményeként

A tartalomfejlesztés részeként. Önálló eBrosúra szempontrendszer szerint, a sales és látogatói csapat támogatására.

## Önálló (AR, VR, MR, XR) Applikációként

A VRBizz EDU Platform működésétől függetlenül, önálló mobil applikációként. Saját fejlesztői környezettel, a projecthez kiválasztott hardver eszközöket figyelembe véve, arra optimalizálva

# Előkészítési, előtervezési fázis // 1.

## 1. Az üzenet vagy brief alapján kiválasztani a fejlesztéshez illeszkedő technológiát.

- (AR, VR, MR, XR)

## 2. Meghatározni a közzététel, publikálás módját.

A lehetséges publikálási módok:

- Az applikáció publikálása az operációs rendszer adta Store - nak megfelelően (iOS - AppStore, Android - PlayStore)
- Az applikáció egy dedikált honlap keretében, egy letöltő gomb segítségével - akár jelszó védelemmel - önállóan letölthető a látogató számára.
- Az applikáció egy DM email kampány keretében kerül kiküldésre, és egy direkt letöltő link elküldés alapján tudja a felhasználó letölteni magának.



## 3. A publikálás módjához kiválasztani a megfelelő hardver eszközöket:

**Apple** iPhone aktuális készülékei esetében:  
AppStore letöltés.

**Android** esetében:

mindhárom publikálási és fejlesztési metódus alkalmazható.

# Kreatív tervezési fázis // 2.

**A kiválasztott technológiának megfelelően az  
üzenet kreatív megfogalmazása** grafikai, látvány és  
felhasználói élmény (UX /UI design) oldalról.



# Folyamat felépítési fázis // 3.

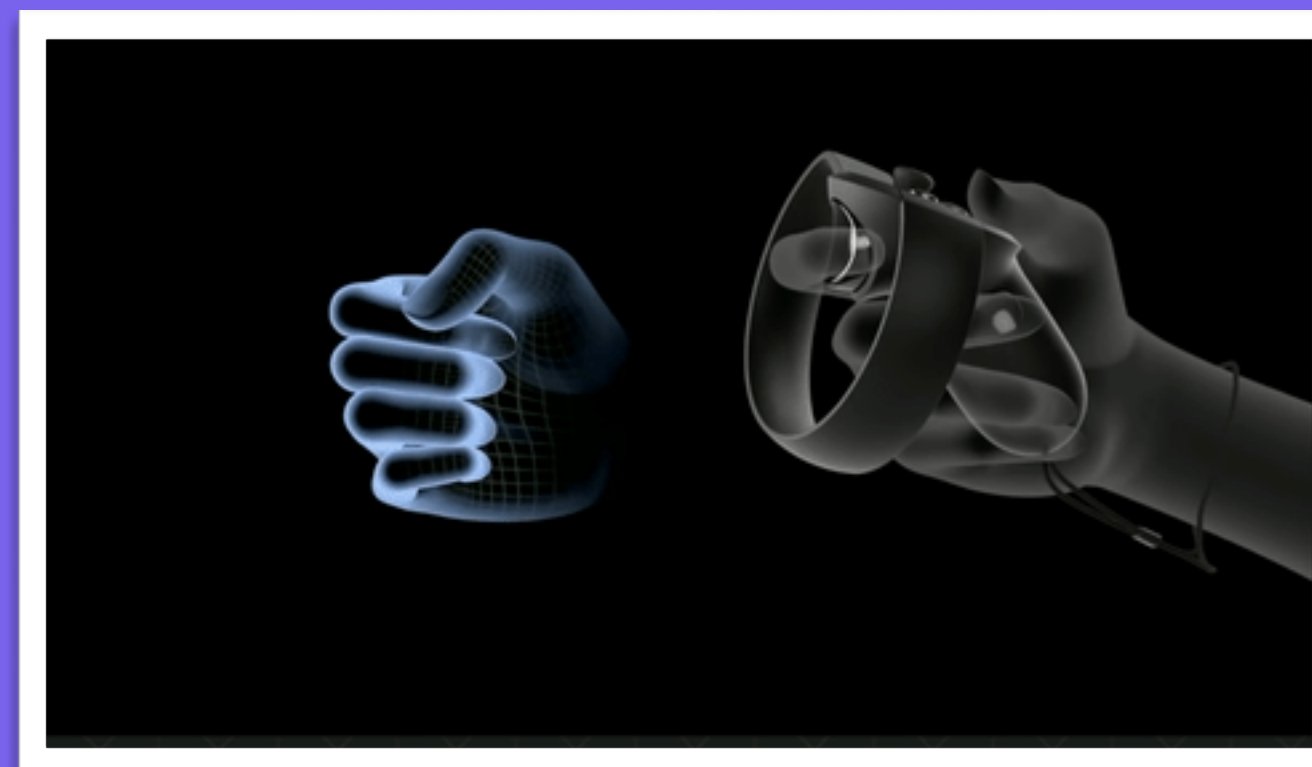
**Egy technikai forgatókönyv (hagyományos értelemben Storyboard) összeállítása.**

A kreatív ötlet, a technikai eszközök és grafikai elemek, design, felhasználói élmény (UX /UI design) és az interakciók időrendbe állítása folyamatainak összehangolása, egységesítése.

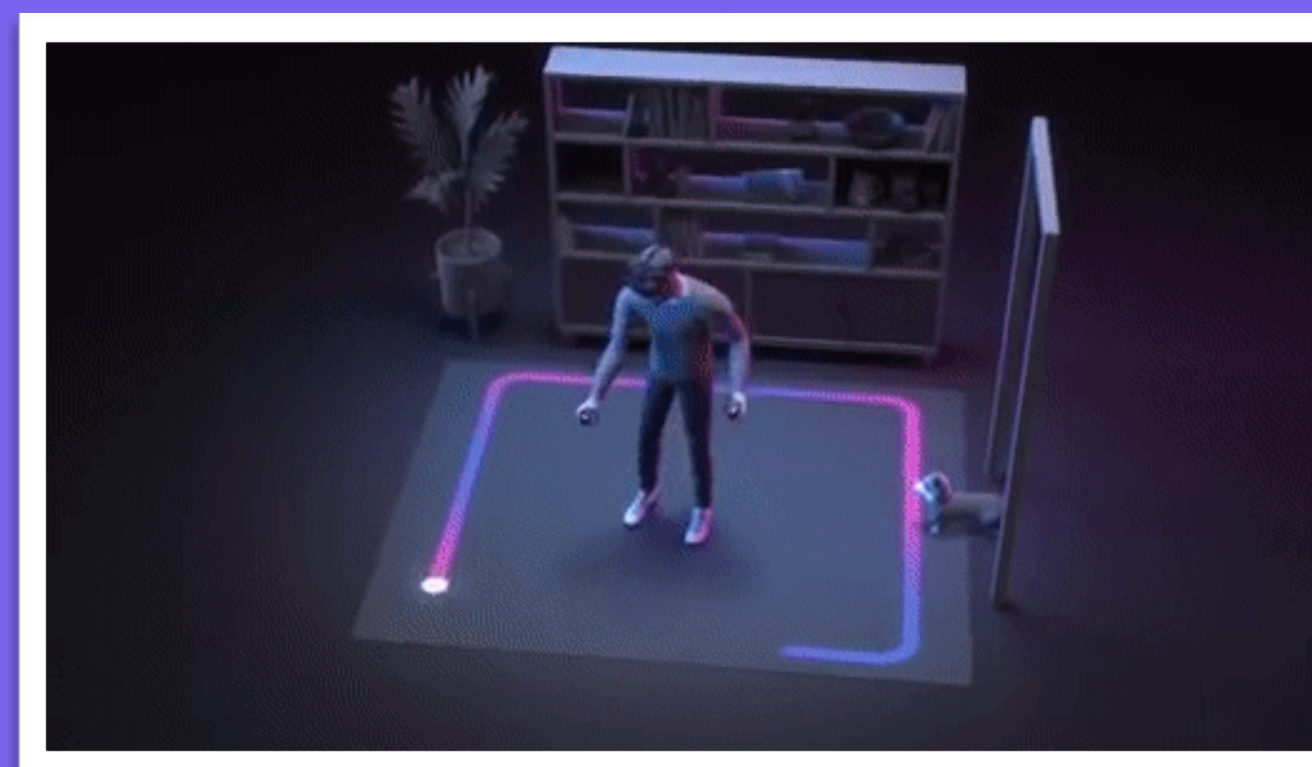


# Grafikai, kreatív megvalósítási fázis // 4.

**A látványelemek megtervezése és elkészítése** (hagyományos grafikai feladatok, 2D vagy 3D-s tervezés, Low-poly elemek rajzolása, kezelői felületek, és működési folyamat grafikai elemeinek elkészítése)



kattints a képre hogy elinduljon az animáció!



kattints a képre hogy elinduljon az animáció!



# Technikai, technológiai megvalósítási fázis // 5.

**A grafikailag előkészített elemek és a technikai forgatókönyv alapján a programozási fázis megvalósítása.**

A választott technológiának megfelelő programozási módszerrel lefejleszteni az alkalmazást.



# Tesztelési fázis // 6.

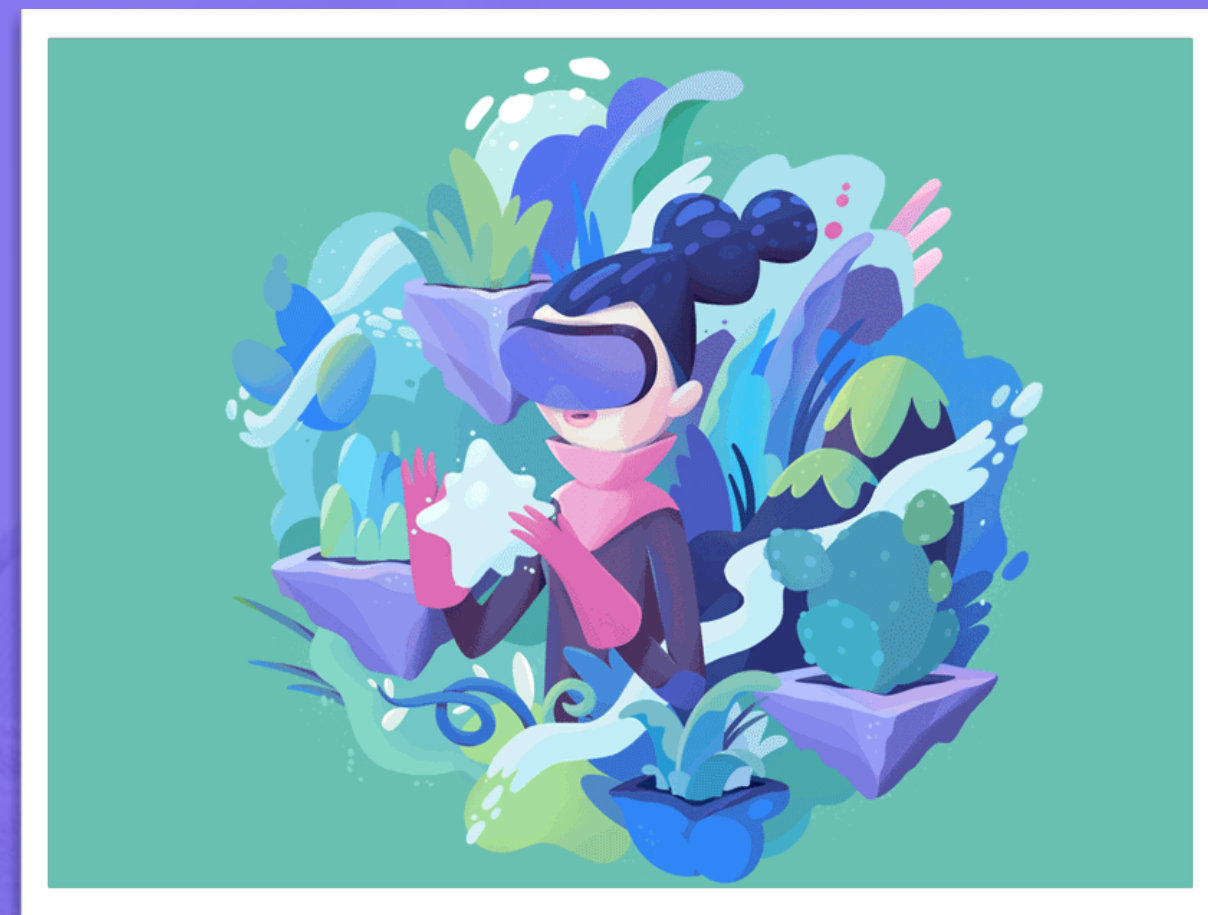
Az elkészült alkalmazást már az első tervezési szakaszban is tesztelni kell, hogy funkcionalitásában érthető, használatában egyszerű, áttekinthető legyen a felhasználó számára. Amikor az alkalmazás elkészül, akkor szükséges a lehető legtöbb felhasználási felületen (mobil telefon típusok, VR kiegészítők és szemüvegek) tesztelni, hogy az esetleges eltérések időben kiderüljenek.





# Befejező fázis, publikálás // 7.

Az előtervezési fázisban eltervezett publikálási metódus kipróbálása, az esetleges technikai jellegű problémák javítása, optimalizálása. A publikus változat elkészítése.

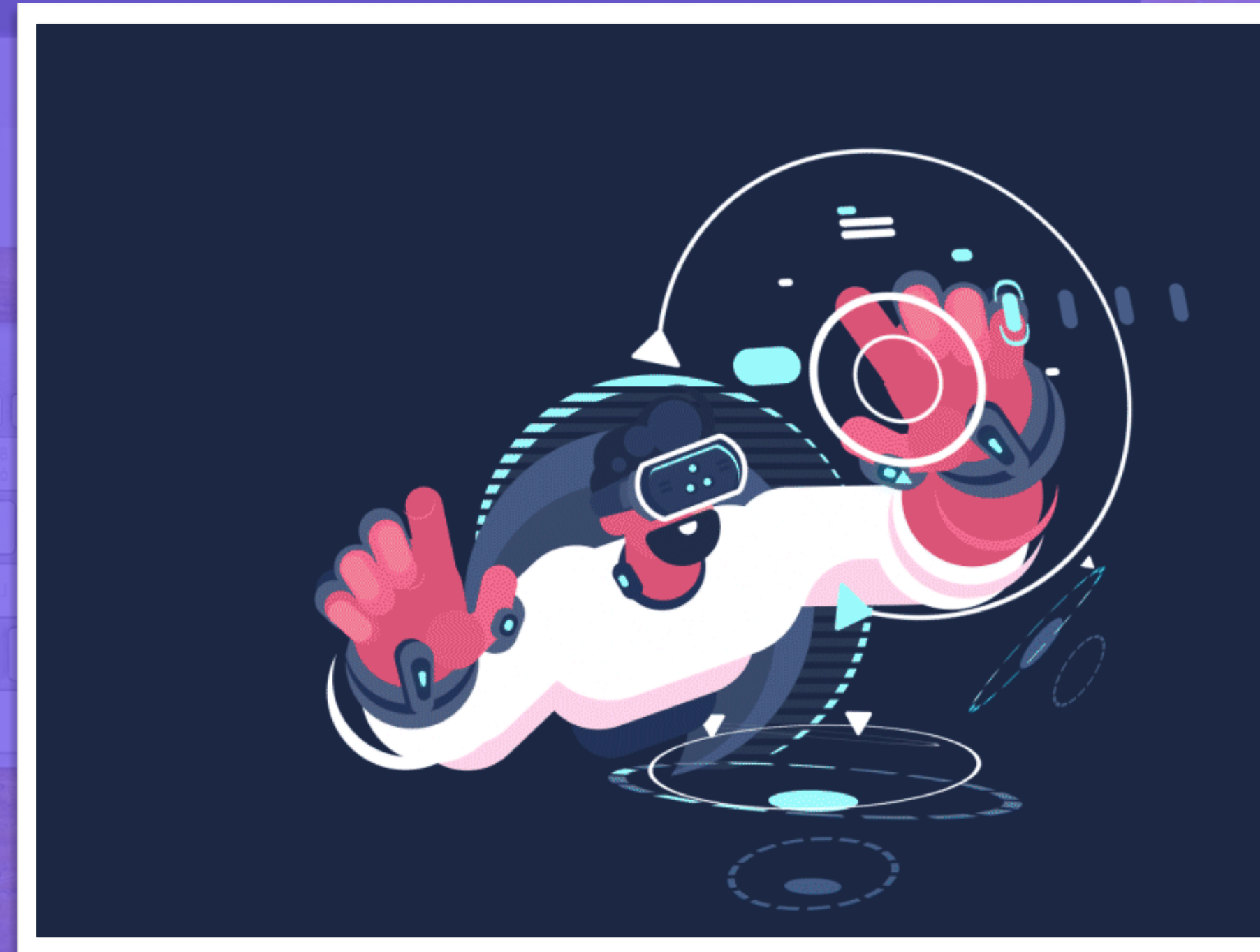


kattints a képre hogy elinduljon az animáció!



# Utánkövető fázis, support, frissítés // 8.

Fontos szempont, akár egyszeri kampány, akár folyamatos kommunikáció részeként - hogy az applikációt ne hagyjuk magára. Annál rombolóbb marketing üzenet nincs, mint egy magányos applikáció a felhasználó telefonján, vagy tabletjén, ami pár héten belül nem működik, vagy hibásan működik. Mindig gondosan tervezzük meg a fejlesztés utóéletét, élelciklusát, a befejezés vagy fenntartás mikéntjét.



kattints a képre hogy elinduljon az animáció!





# Szolgáltatásaink, Garanciáink, Áraink:

A Printosh Advertising (AR, VR, MR, XR) fejlesztés elkészítési árai, jellemzően óradíjban/napidíjban vannak megállapítva, amelyek tükrözik az adott szakember gyakorlatát, tapasztalatát és hozzáértését. Akik ilyen feladat megvalósítására vállalkoznak, azok jellemzően sok éves - az adott szakterületen is túlmutató - széles szakmai tudással és tapasztalattal rendelkeznek. Ez a fejlesztési metódus szinte az összes hagyományos és digitális marketing és kommunikáció esszenciája. De ez a tudás sokszorosát jelenti akkor, amikor - a mai nagyon erős reklámzajban - még jobban felértékelődik az egyediség, láthatóság és a megjegyezhetőség.



**100%**  
GARANCIA

## **Kreativitás //**

25 éves piaci és kreatív szakmai tapasztalattal Digitális tartalomfejlesztés (kreatív, grafikai tervezés, interaktív felhasználói felületek tervezése)



**100%**  
GARANCIA

## **Fejlesztői tudás //**

Rugalmas, egyedi igényekre felkészült fejlesztői csapat, több éves mobil és táblagépes platformokon szerzett tapasztalattal és tudással.



**100%**  
GARANCIA

## **Support //**

Általunk fejlesztett és telepített informatikai infrastruktúrák hardveres és szoftveres menedzselése, szerver és kliens oldali felügyelete, karbantartása.



# VRBizz - Virtuális fejlesztések Valós üzleti előny!

Egy VRBizz project esetében már indulásától fogva szorosan együttműködünk az ügyfél által kijelölt felelős személlyel. A kreatív tervek vagy üzenetek meghatározása után, egy pontos ütemezési tervet készítünk a "VR Project fejlesztési fázisok" nyolc pontja szerint. Minden fázis munkamenete - a megfelelő szakember bevonásakor -, az annak megfelelő óradíj szerint, egy részletes táblázatban vezetve van, amely táblázat megosztásra kerül az ügyfél felé, amivel pontosan követhető az elvégzett munka mennyisége, és folyamata.

Amennyiben az adott munkafázisra egy budget keret van meghatározva, akkor az azt meghaladó munkamennyiség esetén azonnal jelzést küldünk, hogy megelőzzük a költségtúllépést. A munkakövető és ellenőrző funkciók a fejlesztés minden fázisában az ügyfél rendelkezésére állnak, bármikor ellenőrizheti akár a programozási folyamatokat is, mivel egy verziókövető, online fejlesztői platformon végezzük a munkánkat, és ehhez - igény esetén - megfelelő hozzáférést tudunk biztosítani (Git). Elsődleges célunk, hogy az ügyfeleink értsék, tudják, követhessék a munkavégzésünket, és minden munkafázisban az átláthatóságunkkal erősítsük azt a bizalmat, hogy a nálunk elköltött budget a leghatékonyabb lesz felhasználva.



# AR, VR, MR, XR

A jövő előrejelzésének legjobb módja az, hogy feltaláljuk!

Azok a **marketingesek**, akik a tartalommarketing és ügyfélélmény fejlesztéssel foglalkoznak, **óriási nyereséget érhetnek el VIRTUÁLIS** kampányokkal. Az a tény, hogy a Forbes Global FMCG vállalatok 30% -a az idén próbálkozik először Augmented Reality (AR) vagy Virtual Reality (VR) fejlesztéssel, az azt mutatja, hogy időben vagyunk, **most kell pozíciókat szerezni ezen az új platformon**. Akár kkv, akár B2B akár B2C szervezetként határozza meg magát valaki, ez a pálya most még nyitott, a legnagyobbakkal is **esélyesen versenybe lehet szállni**.



# **VRBizz EDU App**

## **tablet vagy mobil irányítással**

**Egy egyedüálló technológiai fejlesztés, amely nemzetközi viszonylatban is újdonság: olyan VR Applikációt fejlesztünk, amelyet tablettel vagy mobilon keresztül lehet irányítani.**

**Eddig, amikor az ügyfél felvette a VR szemüveget, akkor megszakad a valós világgal a kapcsolata. Ezt az eddig megoldatlan problémát sikerült egy új ötlettel az értékesítő javára fordítani. Az egész folyamat alatt kontroll alatt lehet tartani az ügyél által látott tartalmat, tetszőleges időben lehet a tartalmat (űrlap, animáció, videó) elindítani, megállítani, a tájékozódást segíteni, adott célpontra vezetni az ügyfelet. Olyan sorrendben, és időtartamban lehet irányítani az ügyfelet, ahogyan a z értékesítő elképzei a kommunikációs folyamatot. Az egész VR Applikáció használata alatt az értékesítő folyamatosan kontrollálja az ügyfelet, és nem veszíti el vele a kapcsolatot.**

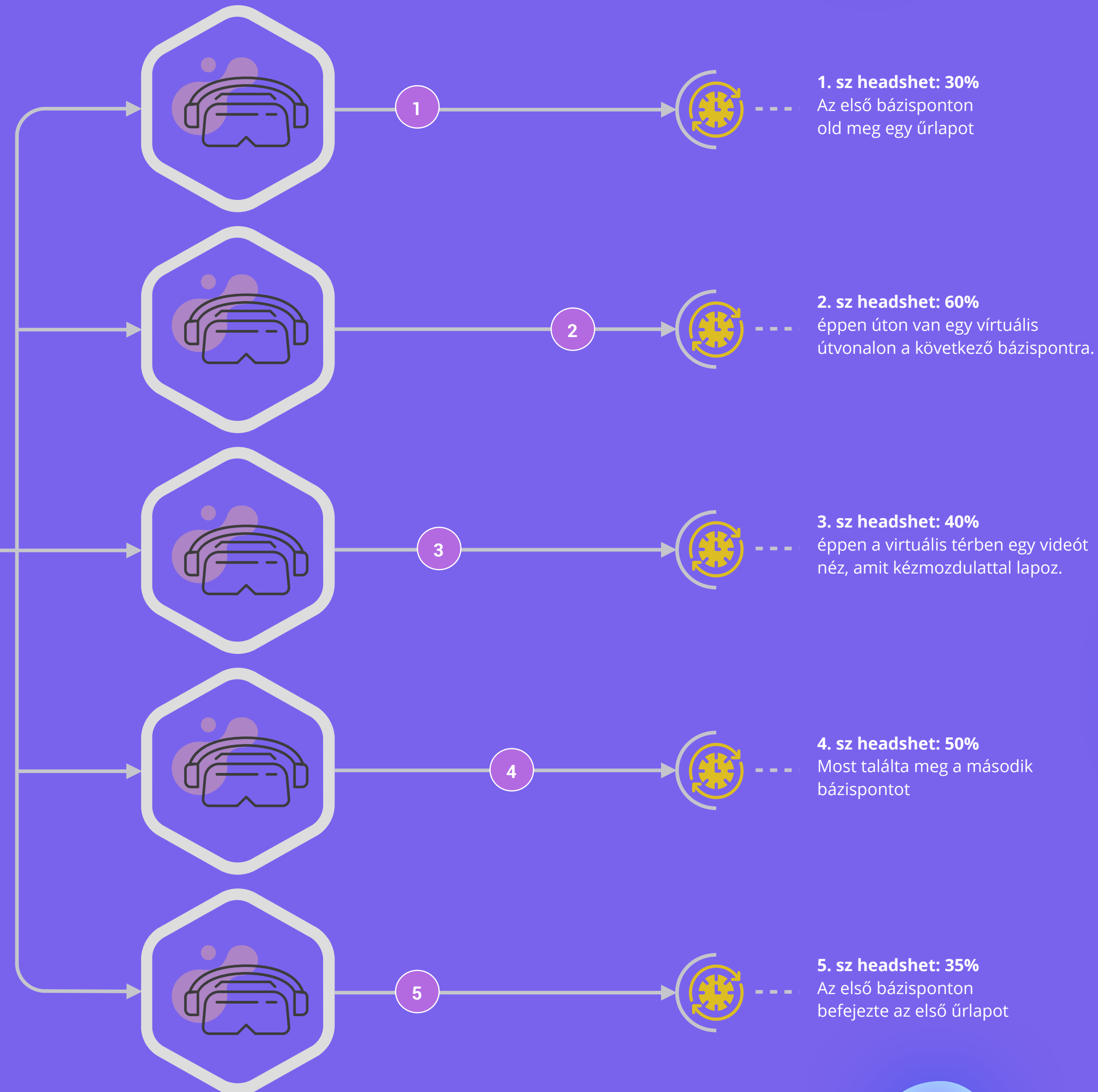


# A VRBizz EDU Platform

tabletes VR tartalomvezérlő rendszer

Kiscsoportos HR workshop támogató /  
munkerő toborzó / értékesítő /  
bemutató / oktató / prevenciós  
rendszer gyakorlati működése.

Amely több VR - standalone -  
headshet vezérlésére képes egyszerre.





# VRBizz EDU App

tablet vagy mobil irányítással



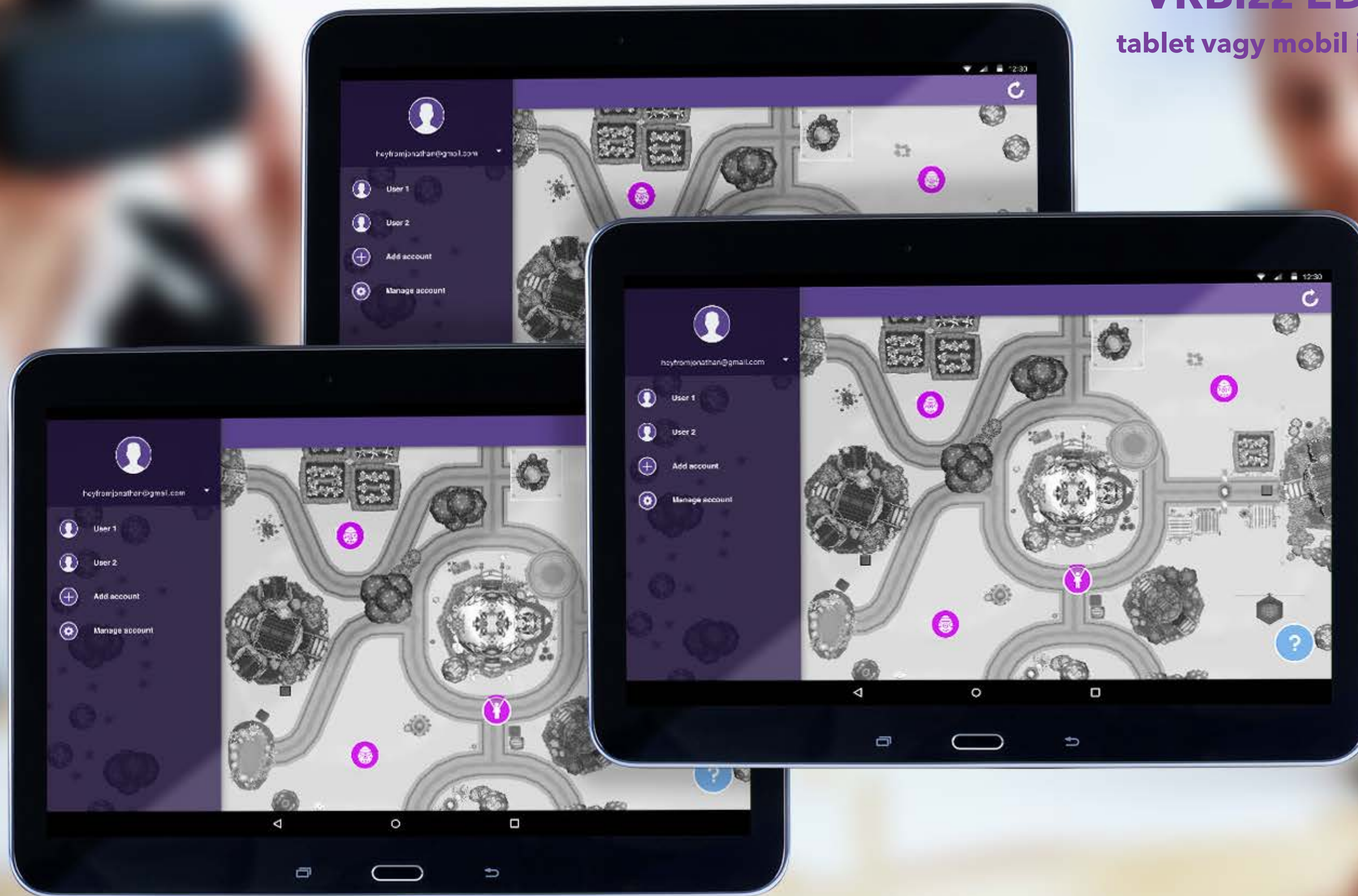
# VRBIZZ





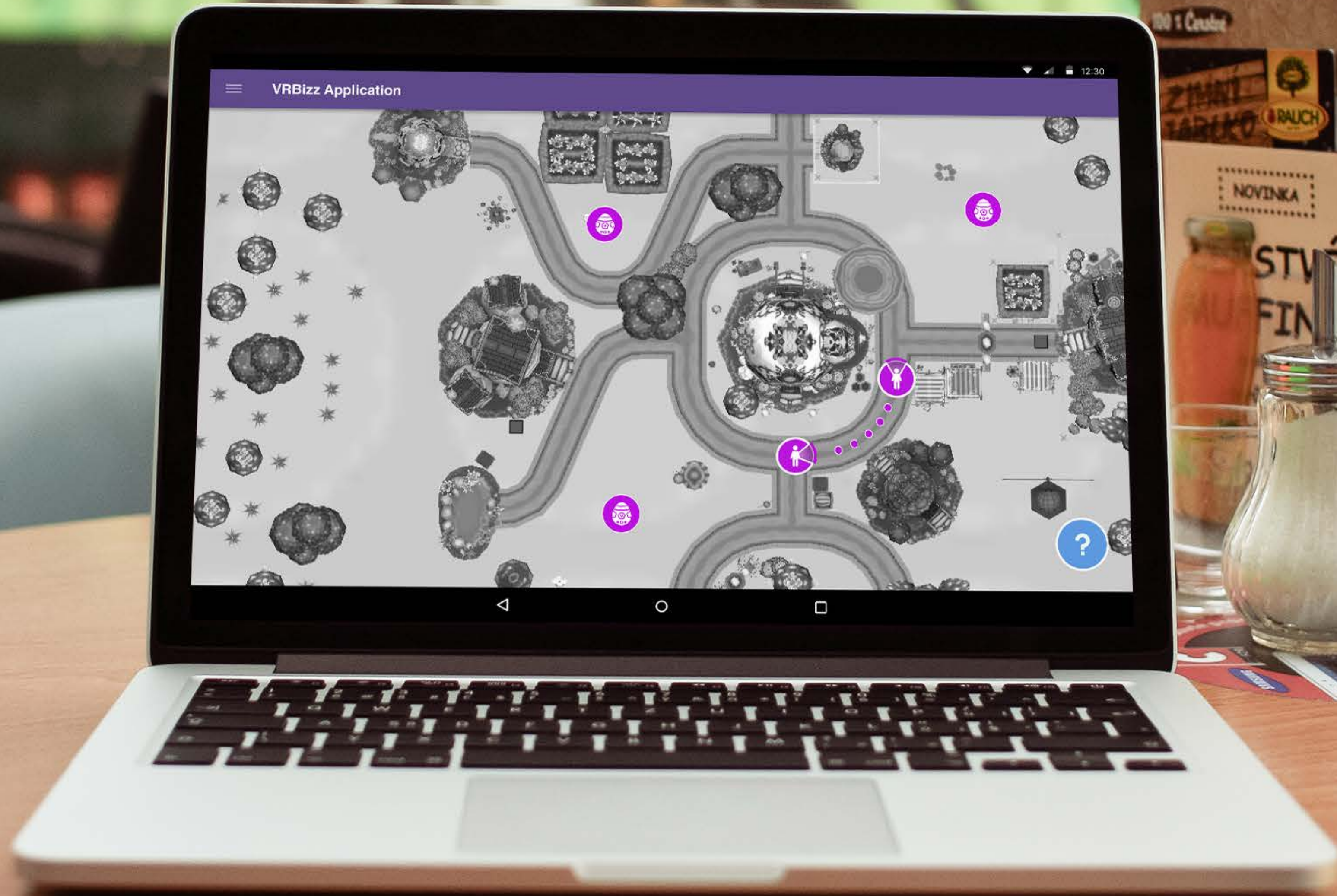
# VRBizz EDU App

tablet vagy mobil irányítással





**VRBizz EDU App tablet vagy mobil irányítással**





# AR felhasználás a B2B területeken



Újdonságként megjelentek az AR fejlesztés területén az olyan speciális átlátszó szemüvegek, amelyek a természetes betekintés mellett, az AR tartalmakat is vetítik az ipari felhasználók szeme elé. Működő technológiát jelent már a raktározás területén, de már a szervíztechnológia is használja. Nagy jövő előtt áll az építőiparban, és a ingatlan fejlesztésben, gyógyszeriparban, és általánosságban a B2B területek sales és a marketing támogatásában.





### DIAGNOSTIC RESULTS

+ AVERAGE RPM: 4508

+ TOTAL MI: 121214

EDMUND MÜLLER  
Munich, Germany

END CALL    NOTE

### ISSUE: GEAR ALIGNMENT

#### CONFIRM ALIGNMENT

Check that timing marks on drive gear and driven gears are properly aligned.







#7 Press the probe tips against the terminals of the heating element.

Look for a range multiplier (a 'K' or 'M' in the display) to be sure the value displayed is really ohms, not kilohms (k) or megohms (M).

23

Navigation icons: Home, Back, Forward, Refresh, Search, and a list icon.



Ha most már **Ön is úgy gondolja**, hogy sikeresen tudnánk segíteni az online tartalommarketingjének célbajuttatásában, akkor keressen bennünket, elérhetőségeinken, és azonnal elkezdhetjük a közös és sikeres együttműködést VRBizz módra!



**VRBizz.com**  
solutions



T +36 30 9310 775



[vrbizz.com](http://vrbizz.com)

[printosh.hu](http://printosh.hu)



[advertising@printosh.hu](mailto:advertising@printosh.hu)