



Made in Russia



Firmy. Marki. Eksport erzy. Telekomunikacja i technologie inf ormacyjne (IT)



# Halo.IO

Międzynarodowa firma Hello.IO, z siedzibą w Moskwie, została założona w 2011 roku. Dziś organizacja jest światowym liderem w liczbie otwartych parków multimedialnych.





# Halo.IO

Międzynarodowa firma Hello.IO, z siedzibą w Moskwie, została założona w 2011 roku. Dzięki organizacji jest światowym liderem w liczbie odwiedzanych parków multimedialnych.

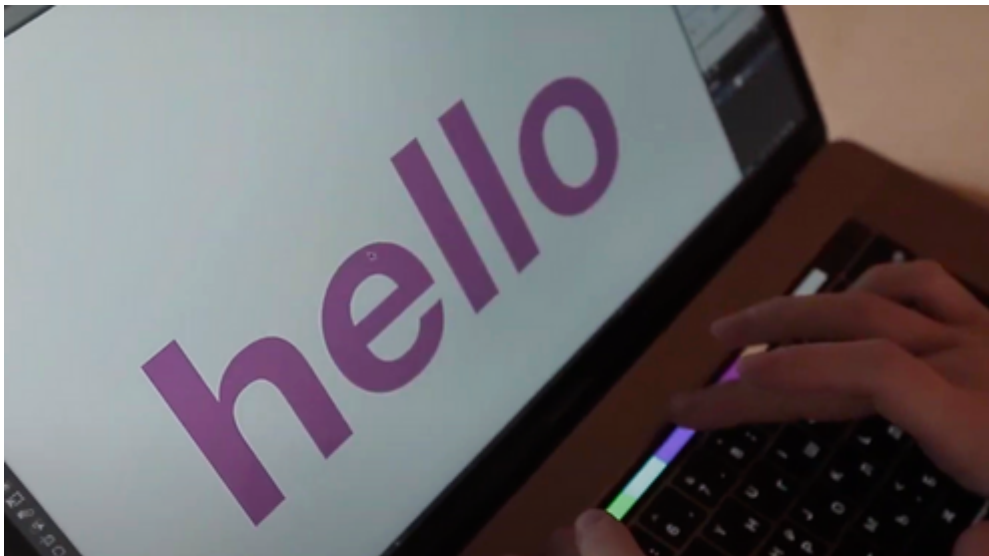
W chwili obecnej firma ma cztery kierunki rozwoju marki: - Witaj Komputer - tworzenie treści dla stanowisk multimedialnych, instalacji, muzeów i projektów miejskich; - Hello Park - interaktywne parki rozrywki w mieszanej rzeczywistości, gotowe produkty firmy; - Hello Phygital - wytwórnia interaktywnych gier i atrakcji; - Hello School - szkoła innowacyjnych rozwiązań. Jedną z kluczowych technologii Hello.IO jest phygital - integracja świata fizycznego i cyfrowego.



**Przez cały okres pracy firma wdrożyła więcej niż**

# 500 projekt y na trzy kont ynent y

Spółka jest rezydentem Skolkova i członkiem Moskiewskiego Kłastr a Innowacyjnego. W 2020 roku organizacja otrzymała wsparcie Moskiewskiego Centrum Eksportowego, Departamentu Przedsiębiorczości i Innowacyjnego Rozwoju miasta Moskwy, Agencji Inicjatyw Strategicznych oraz Ministerstwa Przemysłu i Handlu Federacji Rosyjskiej (Minpromtorg).



## Hist oria Spółki

Hello.IO zostało założone w 2011 roku przez Maksyma Jachontowa i Siergieja Prikhodko i reprezentowało projekt w dziedzinie zaawansowanych technologii interaktywnych. W pierwszych latach swojego istnienia firma koncentrowała się na tworzeniu pojedynczych stoisk wystawowych, stoisk reklamowych dla marek, obiektów sztuki



dla muzeów, interaktywnych instalacji, projektów festiwalowych. Firma Zabava Digital powstała również w celu świadczenia usług wynajmu instalacji.

#### Przestrzenie multimedialne

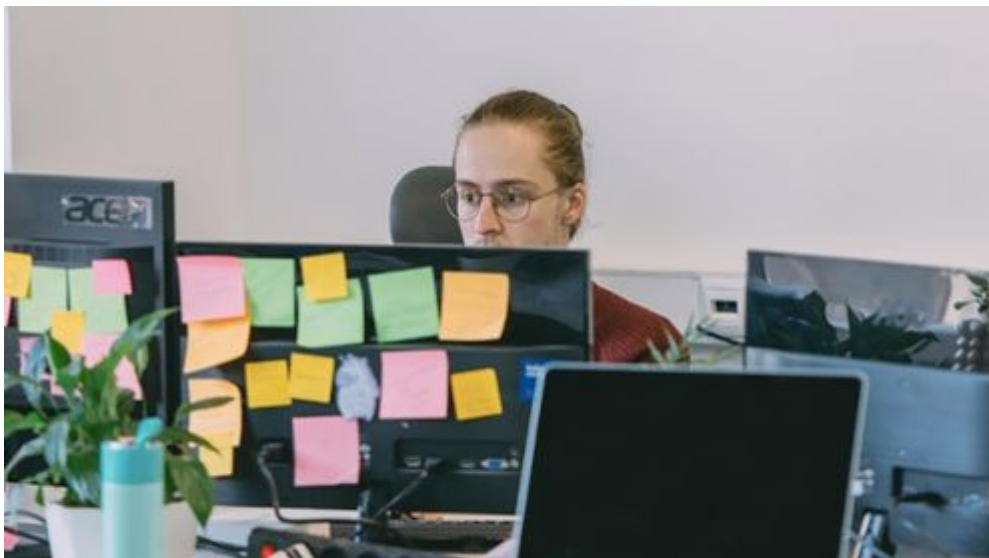
Jednym z najważniejszych i najciekawszych kierunków działalności firmy są przestrzenie multimedialne, które w ostatnich latach słusznie stały się liderem na rynku innowacyjnej rozrywki:

- EdTech - multimedialne sale edukacyjne dla szkół i placówek przedszkolnych.- ArtTech - wciągające, wielofunkcyjne przestrzenie na styku sztuki i technologii, muzea multimedialne (Interaktywna Orkiestra dla Muzeum Czajkowskiego, Interaktywna Biblioteka w Rezerwacie Muzeum Puszkina).- SportTech - projekty stworzone z interakcji dyscyplin sportowych i przestrzeni multimedialnych (Interaktywna Strefa Adidas w Faces&Laces, prezentacja adidasowych trampków dotykowych Supershell).- Eco Park - integracyjne eko-projekty mające na celu promowanie i wspieranie celów zrównoważonego rozwoju wśród ludności rosyjskiej (interaktywne instalacje wystawiennicze EcoTech, Brighter Together - festiwal oszczędzania energii w Gorkim Parku).

## Rynek międzynarodowy

Firma Hello.IO od ponad trzech lat aktywnie działa na rzecz eksportu i nadal rozwija się w tym kierunku. Do tej pory firma była w stanie realizować projekty w takich krajach jak: USA, Austrii, krajach WNP, Hiszpanii, Korei Południowej, Chinach, Filipinach, Katarze, Zjednoczonych Emiratach Arabskich i innych.zespół specjalizujący się w rozwoju międzynarodowym został założony w Hello.IO do pracy na rynkach zagranicznych. W skład grupy specjalistów wchodzi deweloperzy, kierownicy produktów i obiektów, specjaliści techniczni, marketerzy, wizualizatorzy, tłumacze, specjaliści ds. zrównoważonego rozwoju i inni. Wszyscy pracownicy działu znają języki obce. Wszystkie

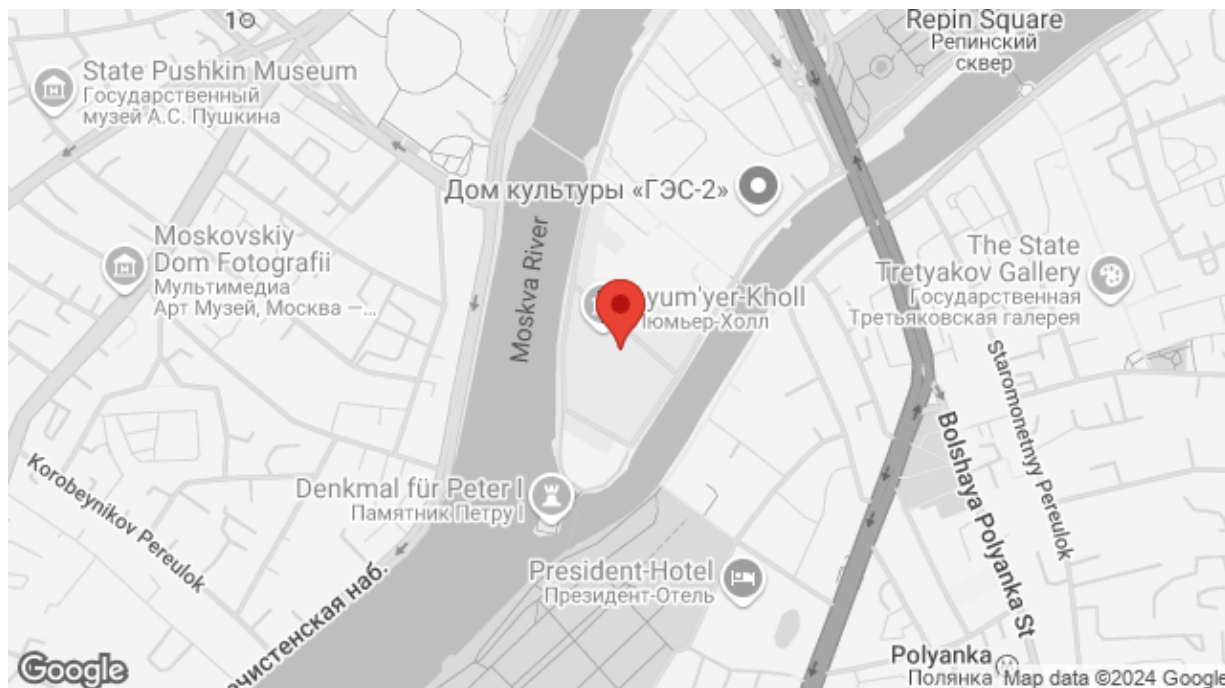
materiały marketingowe i produkty istniejące w firmie (gotowe parki i atrakcje) są dostosowane do języka angielskiego, a także niektórych innych języków - chińskiego, koreańskiego, niemieckiego itd. Firma przykłada duży wagę do ukierunkowania kontraktów eksportowych i w związku z tym do szkolenia personelu do pracy w takich warunkach. Kierownictwo Halo.IO aktywnie promuje naukę języków obcych wśród pracowników firmy, wspiera i inicjuje ich własny rozwój w każdym możliwy sposób.




4 fakty:

1. Halo.IO jest światowym liderem w liczbie otwartych parków multimedialnych.
2. Firma zrealizowała ponad 500 projektów na trzech kontynentach.
3. Największy projekt firmy to Alice: Powrót do Krainy Czarów.
4. Udział eksportu w całkowitych przychodach firmy wynosi 45%.

## Kontakt y



Rosja, Moskwa, 2, Bersenewski pereulok, Budynek 1

 +7 495 009-89-53

 office@hello.io

 hellocomputer.inc







Projekt Made in Russia jest cyfrową platformą handlową i medialną. Obejmuje ona agencję informacji biznesowej Made in Russia w 12 językach, a także cyfrowy dom handlowy sprzedający i promujący towary i usługi za granicą. Firmy zarejestrowane na platformie otrzymują prawo do korzystania z logo projektu Made in Russia, dostępu do programu lojalnościowego, usług i udogodnień.



Strona z marką

<https://monolith.madeinrussia.ru/pl/catalog/3362>

pr@madeinrussia.ru