



**КОМПЛЕКС  
ВИРТУАЛЬНОЙ  
НЕЙРОКОГНИТИВНОЙ  
И ФИЗИЧЕСКОЙ  
АРТ-РЕАБИЛИТАЦИИ  
«ДЕВИРТА-3Д  
арт-терапия»**





## Комплекс виртуальной нейрокогнитивной и физической арт-реабилитации «ДЕВИРТА-3Д арт-терапия»

Комплекс виртуальной нейрокогнитивной и физической арт-реабилитации комплекс – это мощный инструмент нейрокогнитивной и физической реабилитации, разработанный для улучшения или компенсации нарушений, вызванных процессами, влияющими на функцию мозга и опорно-двигательного аппарата, с применением технологий виртуальной реальности.

Универсальная платформа, на которой разработан комплекс, позволяет успешно использовать его в образовательных учреждениях не только для глубокого развития творческого потенциала, высших психических функций и функциональных возможностей, повышения концентрации внимания и способности к обучению, но также для коррекции психологических, эмоциональных и поведенческих особенностей.

Инновационные, творческие, познавательные и легко управляемые программы созданы на основе художественного опыта экспертов в области изобразительных искусств с использованием шедевров ведущих музеев, и реализованы на одном из последних поколений VR-шлема. В виртуальном пространстве пользователь, погруженный в особую реальность художника, самостоятельно создает произведения искусства.



### Сферы применения комплекса «ДЕВИРТА-3Д арт-терапия»

Нейрокогнитивная реабилитация

Физическая реабилитация

Образование и эстетическое развитие

## Нейрокогнитивная реабилитация

Высокая эффективность применения методов арт-терапии в нейрокогнитивной и физической арт-реабилитации «комплекс» на всех этапах восстановительного лечения в случаях нейропсихологических, неврологических, психиатрических расстройств, связанных с нарушениями центральной нервной системы вследствие физических или психологических травм, инсультов, других врожденных или приобретенных патологий, способствуя росту когнитивного резерва мозга. На начальных этапах –

это стабилизация и адаптация пациента, на последующих – глубокое развитие визуального восприятия окружающего мира, невербальной памяти, способности к целенаправленной деятельности, речи, управлению собственным вниманием, тренировка различных видов продуктивного мышления, а также преодоление депрессивных состояний, формирование и поддержка коммуникативных способностей, что особенно ценно в ситуациях с расстройствами аутистического спектра.

## Краткий перечень показаний для применения в нейрокогнитивной реабилитации:

**01** Патологии центральной нервной системы и органов чувств с двигательными, координаторными и когнитивными нарушениями на 2 и 3 этапах реабилитации

**02** Когнитивный дефицит, нейропсихологические, неврологические, психиатрические патологии

**03** Реабилитация после черепно-мозговых травм, инсультов

**04** Деменция, рассеянный склероз, шизофрения, маниакально-депрессивный психоз, болезнь Паркинсона

**05** Неврозы, расстройства личности, различные психосоматические нарушения

**06** Острые и хронические психические травмы, постстрессовые расстройства

**07** Социально-психологические нарушения, трудности в социальной адаптации

**08** Поведенческие расстройства, расстройства аутистического спектра, ДЦП

**09** Затруднения в способности внимания, памяти, речи, восприятия, мышления и т. д.



# Физическая реабилитация

Если оценивать комплекс виртуальной нейрокогнитивной и физической арт реабилитации комплекс в разрезе физической реабилитации, то основная цель, как и в случае любых восстановительных упражнений, – это многократное повторение специально разработанных движений: выбор объектов для натюрморта или пейзажа, построение композиции, определение цветовой гаммы, и, как вознаграждение, – возможность поделиться созданным шедевром в социальных сетях.

Высокий уровень мотивации пациента к проведению реабилитационных мероприятий с использованием комплекса обеспечивается полным погружением в мир изобразительного искусства, разнообразием задач, стоящих перед ним, и получаемых результатов в виде собственных картин в стиле великих художников, что позволяет сохранять высокий уровень вовлеченности в процесс даже при многократном прохождении проектов комплекса конкретным пациентом.

## Краткий перечень показаний для применения в физической реабилитации:







## Образование и эстетическое развитие

Возможность использования комплекса в образовательных программах дает уникальный инструмент педагогам для развития интеллекта, творческих способностей, пространственного мышления, расширения кругозора, повышения уровня концентрации, а также способности к самостоятельному обучению у детей. Необычная, яркая, красочная реальность, в которую погружается ребенок, дает значительный толчок к повышению когнитивного потенциала мозга, а также позитивного психоэмоционального фона. Программа будет незаменимым помощником преподавателю при проведении уроков изобразительного искусства и рисования.

Значительный положительный эффект достигается при применении программы педагогами-психологами и дефектологами при проведении занятий с детьми, нуждающимися в коррекции или нормализации психоэмоционального состояния,

имеющими трудности в социальной адаптации, либо имеющими определенные особенности развития, расстройства аутистического спектра, ДЦП.

Особенное значение приобретает применение «комплекса» в центрах эстетического развития: маленькие пользователи могут не только освоить некоторые техники изобразительного искусства и познакомиться с работами знаменитых художников в виртуальном пространстве, но и окунуться в атмосферу мастерских, в которых рождались великие полотна. Ребята могут прочувствовать все тонкости творческого процесса, видеть глазами выдающихся живописцев, но при этом создавать свои собственные шедевры, проникаясь их стилем и манерой исполнения. Это виртуальное погружение в искусство является незабываемым опытом и вдохновляющим фактором к творчеству, определению собственного художественного направления и выбору профессии.

### Краткий перечень направлений для применения в образовании:

01 Развитие и восстановление высших психических функций и функциональных возможностей, таких как память, внимание, мышление

02 Формирование и развитие сенсорных эталонов, накопление и расширение сенсорного опыта

03 Поведенческие расстройства

04 Развитие способности концентрации на чувствах, эмоциях

05 Формирование и поддержка коммуникативных способностей

06 Предупреждение усугубления когнитивного дефицита и развития вторичных патологических процессов

07 Социальная реабилитация: социально-психологические нарушения, трудности в социальной адаптации

08 Развитие и восстановление высших психических функций и функциональных возможностей, таких как память, внимание, мышление

09 Расстройства аутистического спектра, ДЦП

10 Повышение уровня концентрации, способности к самостоятельному обучению

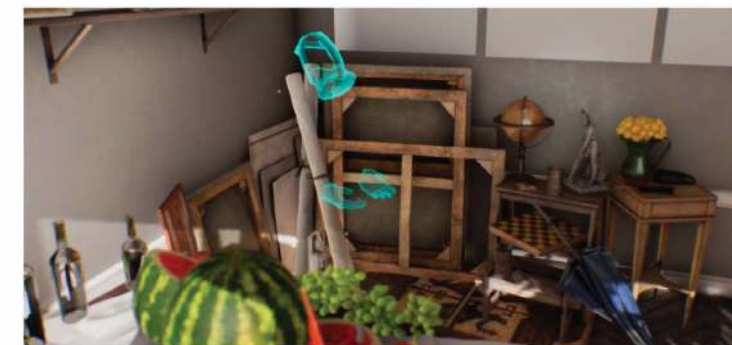
11 Эстетическое развитие, расширение кругозора

12 Нормализация психоэмоционального состояния



## Учреждения, рекомендованные для использования комплекса «ДЕВИРТА-3Д арт-терапия»

- **Образовательные учреждения:** центры подготовки к школе, средние образовательные школы, специализированные школы с углубленным изучением изобразительных искусств, художественные училища, колледжи, художественные ВУЗы, кабинеты психолога в высших учебных учреждениях
- **Телереабилитация** (дистанционная реабилитация), в том числе включая дистанционные занятия педагогов, психологов и дефектологов
- **Центры дополнительного образования,** в том числе и частные детские сады, школы и т.д.
- **Центры эстетического развития** (в том числе, художественные школы, частные и муниципальные)
- **Кабинеты психолога, дефектолога** государственных и частных
- **Реабилитационные центры, отделения:** государственные и частные реабилитационные центры, учреждения социальной и медицинской реабилитации, амбулаторная и стационарная реабилитация



## Виртуальные проекты нейрокогнитивной и физической арт-реабилитации «ДЕВИРТА-3Д арт-терапия»

Виртуальная арт-терапия происходит в тщательно воссозданных мастерских художников, либо переносит пользователя на натуру, с которой писались мировые шедевры. Каждый проект не просто демонстрирует то, как создавались картины, но и вовлекает зрителя в процесс написания полотен. Надевая VR-шлем, участник виртуального мастер-класса постигает пластический метод, логику построения произведения, его образный строй через погружение в особую реальность художника.

Пользователь может составить собственный натюрморт, пейзаж или портрет в стиле великих русских художников из предложенных объектов, выстроить композицию, подобрать колорит. Нейронные сети, обученные на произведениях из коллекции Третьяковской галереи, будут в реальном времени обрабатывать создаваемые посетителями композиции. При этом управление является простым для людей любого уровня подготовки, не важно, провели вы в «комплексе» множество часов или только прикоснулись к этой технологии. Результатом творчества можно будет поделиться в социальных сетях.

## Проект «Гончарова»

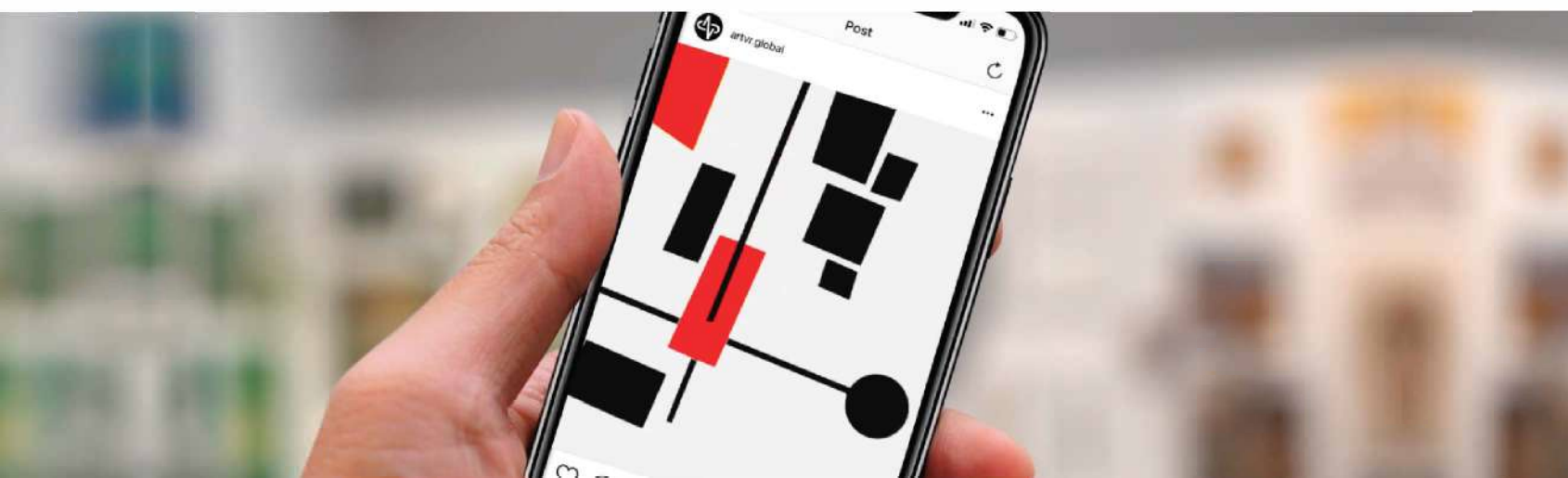
Создание собственного неповторимого натюрморта в стиле великой русской художницы Натальи Гончаровой.

Надев VR-шлем, пользователь оказывается в тщательно воссозданной в виртуальном пространстве мастерской великой художницы-авангардистки Натальи Гончаровой, вклад которой в русское искусство сложно переоценить, ее картины считаются настоящими шедеврами, наследием русской культуры. Обстановка мастерской воссоздана до мельчайших подробностей, единственная вольность создателей этого необычного программного комплекса состоит в добавлении столиков, в реальности у художницы практически отсутствовала мебель.

Перед пользователем предстает залитое теплым, рассеянным светом помещение, наполненное полотнами, набросками, заготовками, тут же стоит мольберт и подготовленные композиции для натюрмортов. На одном из столиков расположены предметы, которые чаще всего художница изображала на своих полотнах, второй столик – место для творчества самого пользователя.

Слушая увлекательный рассказ о творчестве и биографии Натальи Гончаровой, можно не только рассматривать картины, проникаясь атмосферой ее творчества, но и стать полноценным художником. Полное погружение в реальность дает возможность получить особое эстетическое удовольствие: можно переставить статуэтку или вазу из подготовленной композиции, чтобы составить

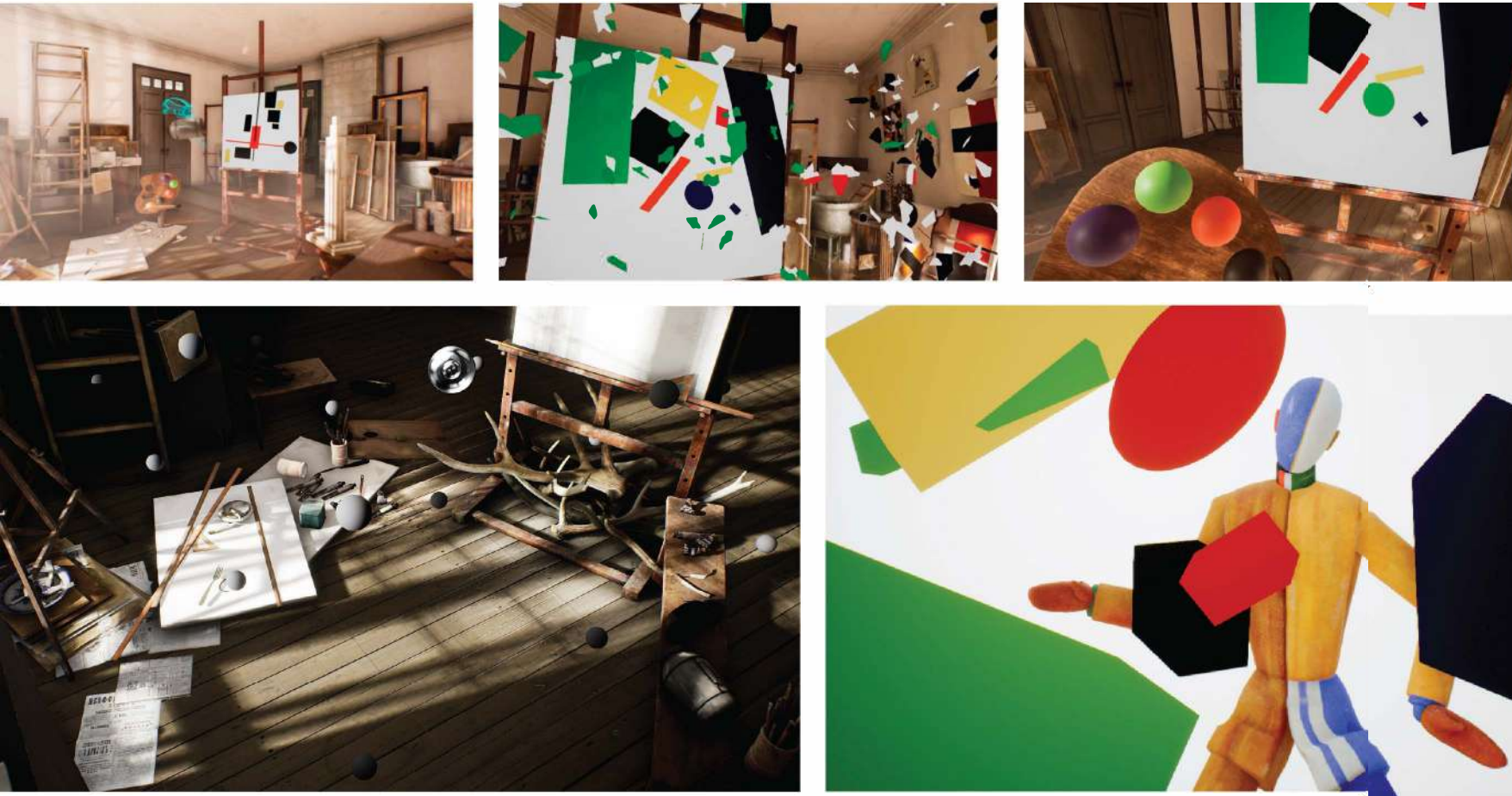
свой, неповторимый натюрморт, поменять местами фрукты, взять кисть и начать создавать свой собственный шедевр, используя стиль и методы мастера. А нейронные сети, отвечающие за последние штрихи на виртуальной картине начинающего автора, добавляют колорита и цветности, тем самым передавая незабываемое ощущение эффекта живописи.





## Проект «Малевич»

Возможность побывать в творческой мастерской художника, погружение в мир великого супрематизма.



Погружение в реальность всемирно известного авангардиста, родоначальника радикального направления в абстрактном искусстве XX века, Казимира Малевича происходит через мастер-скую художника в формате VR-портала, вводящего в пространство его картин. Пользователь получает исключительный шанс пережить "выход" в супрематический космос, надевая VR-шлем и взаимодействуя с потрясающей, необычайно реалистичной, но, в то же время, фантастической стихией, воссозданной на основе творчества Малевича.

Художник, совершивший революционный переворот в живописи в начале прошлого века, поможет пользователю совершить творческую трансформацию и путешествие в невообразимый мир

абстракционизма посредством программы. Этот проект не просто демонстрирует процесс написания полотен, но вовлекает в него зрителя, делая из него полноценного творца.

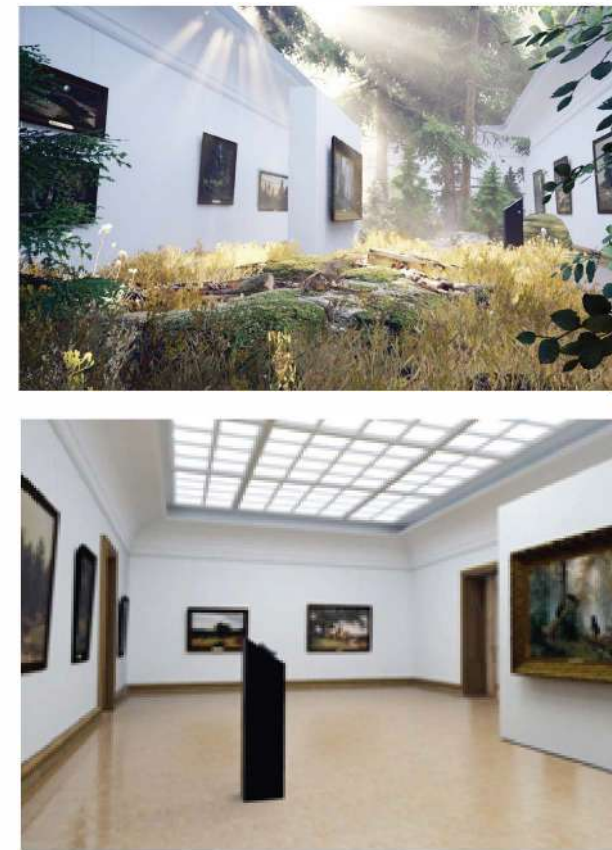
Создать супрематический шедевр в этой виртуальной реальности довольно просто: достаточно бросить предмет, например ботинок, на холст, что превратит его отпечаток в овал, квадрат или прямоугольник. Разумеется, сам Малевич не швырялся предметами, просто этот прием наглядно демонстрирует принцип выхода за границы пространства картины. Получившиеся фигуры и линии можно изменять, варьируя цвет, форму и масштаб, а затем войти внутрь самого произведения искусства, созданного пользователем.



## Проект «Шишкин»

Пользователь может провести свое утро в сосновом лесу и пообщаться с виртуальными мишками, создав собственный шедевр.

Пользователь попадает в удивительный мир картин известного русского пейзажиста Шишкина Ивана Ивановича. Он оказывается в Третьяковской галерее, где может тщательно рассмотреть картины художника и послушать увлекательный рассказ о его творчестве. Однако пользователь – не просто сторонний наблюдатель. Он сам превращает галерею в сказочный пейзаж Шишкина И.И. «Утро в сосновом бору», в котором художнику удалось запечатлеть конкретный момент, передать свет, цвет и настроение утра, гармонию животного и растительного мира. В определенный момент перед пользователем появляется шар, который можно поднять и бросить. То место, где остановится шар, расцветает яркими красками: появляются трава, деревья, цветы. Галерея оживает, превращаясь в лес, в котором творил живописец, появляются милые медвежата, которым можно приветливо помахать рукой. Человек становится не просто наблюдателем, а со-творцом, создавая и раскрашивая пейзаж, переживая гамму эмоций. А самое главное – эффект полного погружения, присутствия в лесу: пользователь может даже коснуться травы, при этом джойстик «отреагирует» вибрацией, и, кажется, почувствовать ароматы листвы и веток.





## Базовые противопоказания к применению технологий виртуальной реальности в нейрореабилитации:

