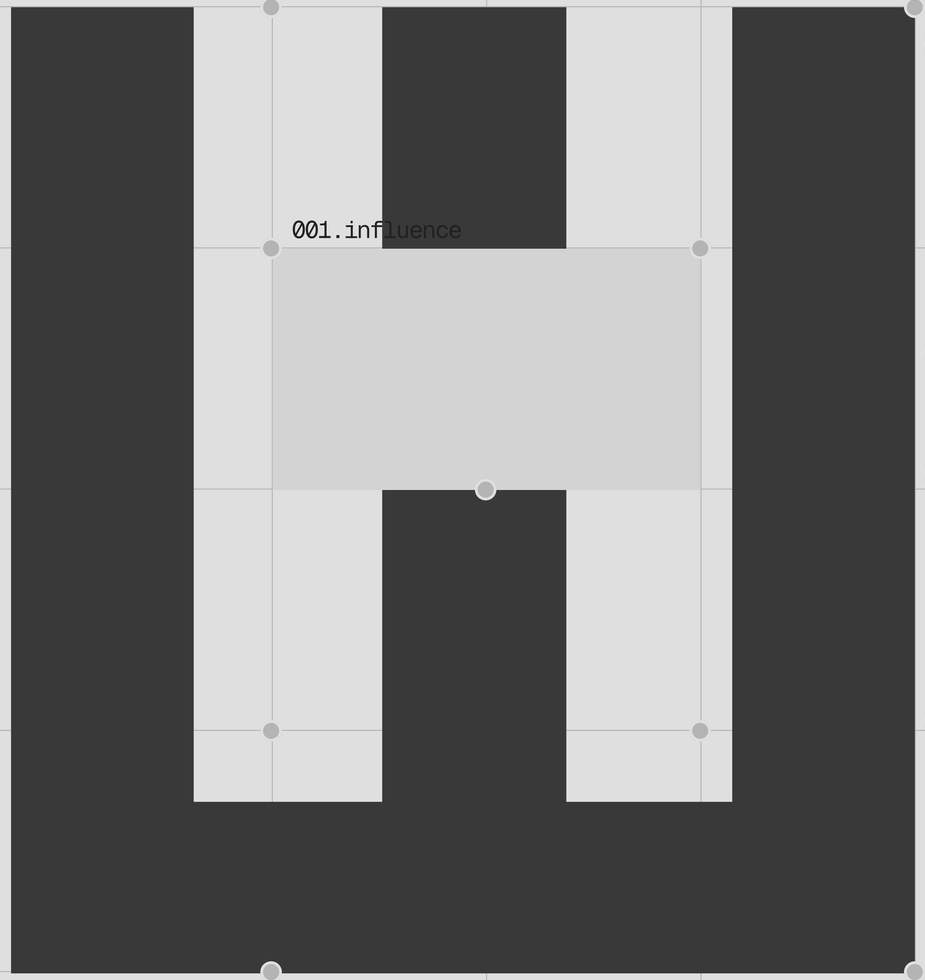


СТУДИЯ ЦИФРОВЫХ ПРОДУКТОВ И КОММУНИКАЦИЙ.

РАЗРАБАТЫВАЕМ САЙТЫ, СЕРВИСЫ И ПЛАТФОРМЫ. СОЗДАЁМ ДИЗАЙН, ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ И НАТИВНЫЕ КАМПАНИИ С БЛОГЕРАМИ.

001.influence

002.web_design

003.developing

КОМПЕТЕНЦИИ ШОВ

002.influencer marketing

ИНФЛЮЕНС-МАРКЕТИНГ –
КРЕАТИВНЫЕ НАТИВНЫЕ ПОСЕВЫ И ИНТЕГРАЦИИ У БЛОГЕРОВ

001.development

РАЗРАБОТКА –
САЙТЫ, ВЕБ-СЕРВИСЫ, ПЛАТФОРМЫ, ЛИЧНЫЕ КАБИНЕТЫ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ РЕШЕНИЯ

004.motion

MOTION –
АНИМАЦИЯ, ГРАФИКА И ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ

003.UX/UI and digital design

UX/UI И DIGITAL-ДИЗАЙН –
СЦЕНАРИИ, ИНТЕРФЕЙСЫ, ВИЗУАЛЬНЫЕ КОНЦЕПЦИИ И ДИЗАЙН-СИСТЕМЫ

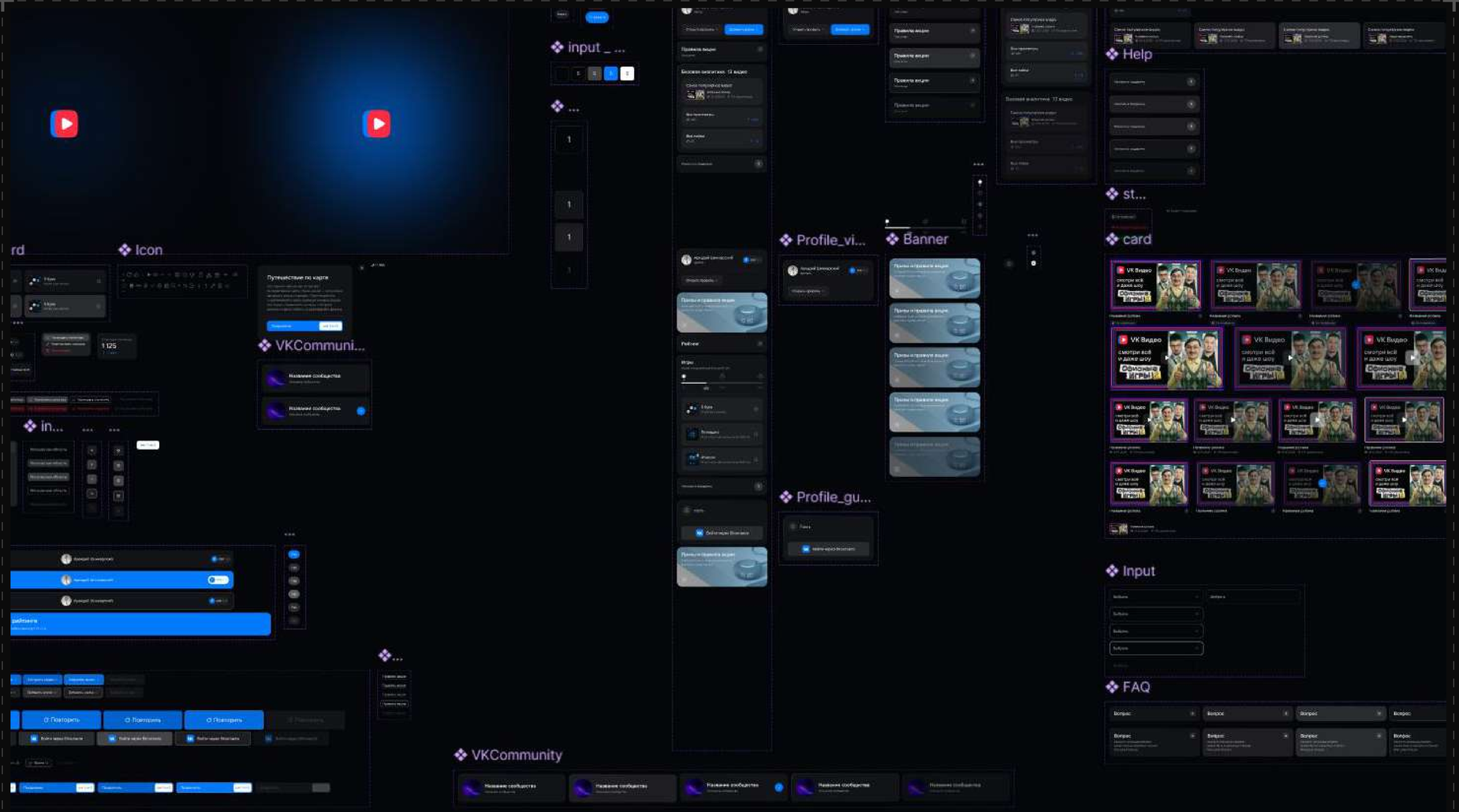
005.event & sport digital

EVENT & SPORT DIGITAL – ЦИФРОВЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ МЕРОПРИЯТИЙ И СПОРТИВНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ.

дополнительное направление студии

РАЗРАБОТКА ЦИФРОВЫХ ПРОДУКТОВ

Создаём сайты, веб-сервисы, цифровые платформы и личные кабинеты. Проектируем интерфейсы, разрабатываем бизнес-логику и подключаем внешние сервисы.



НАШ СТЕК

FRONTEND	Vue.js Nuxt TypeScript
BACKEND	PHP Laravel Node.js
CMS	Payload CMS Strapi
ДАННЫЕ	PostgreSQL Redis
ИНФРАСТРУКТУРА	Docker Nginx PM2 three.js.
АНИМАЦИЯ ИНТЕРФЕЙСОВ	GSAP

Выбираем технологии под задачи продукта, требования к интеграциям и дальнейшему развитию.

ПМЭФ

РЕДИЗАЙН И ГОТОВАЯ ВЁРСТКА ЗА 30 РАБОЧИХ ДНЕЙ

Обновили интерфейс сайта форума, сохранив узнаваемый деловой характер.

Упростили навигацию, упорядочили страницы и создали систему универсальных блоков.

Дизайн и вёрстку выполняли параллельно; результат передали клиенту.

РЕЗУЛЬТАТ:

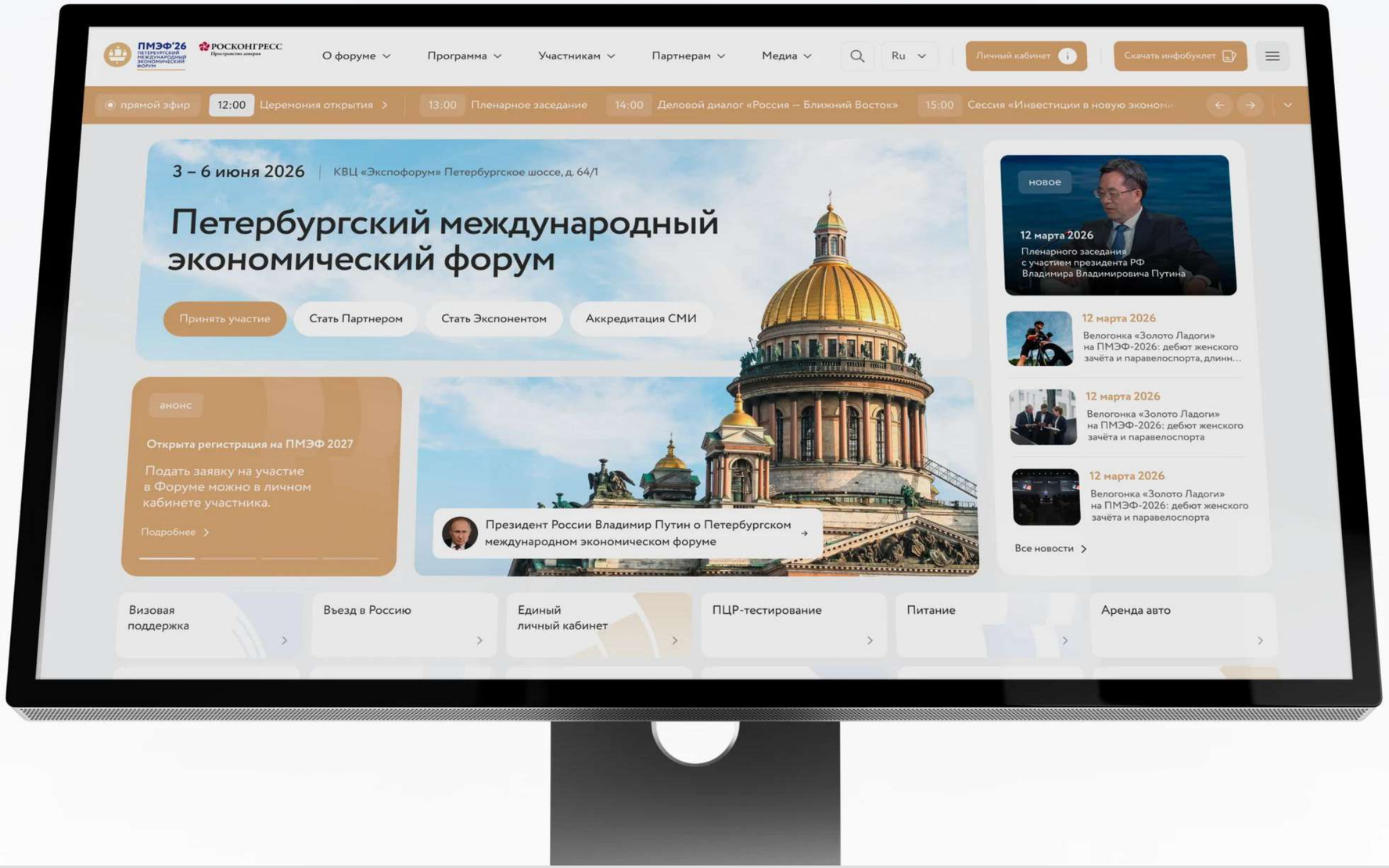
100+
Экранов

70
Универсальных блоков

+35%
Просмотров сайта

+96%
Просмотровделовой программы

Посмотреть проект →



ФЭНТЕЗИ-ЛИГА ДЗЮДО

ЗАДАЧА

Собрать понятный онлайн-интерактив вокруг турнира: дать пользователю возможность собрать команду из реальных спортсменов, следить за этапами турнира, набирать очки и участвовать в рейтинге.

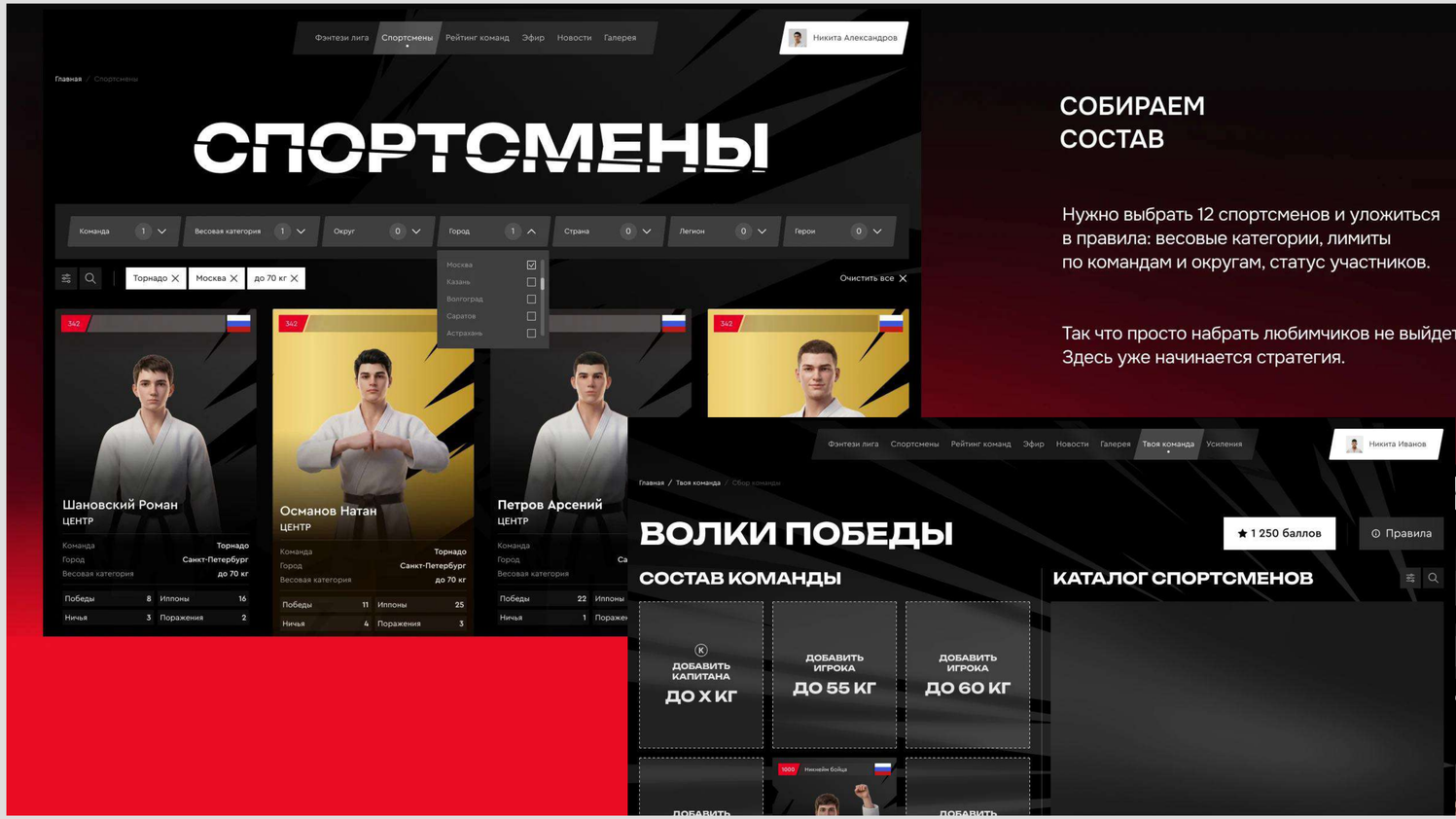
СЛОЖНОСТЬ

Нужно было упростить сложную спортивную механику и превратить её в удобный интерфейс с понятными правилами, рейтингами, сезонной логикой и дополнительными игровыми механиками.

РЕШЕНИЕ

Разработали продукт целиком: игровую механику, UX/UI, рейтинги, логику сезона, дизайн-систему и структуру пользовательского пути.





9000
Уникальных посетителей за 30 дней

2:40
Средняя время на сайте

500
Фентази команд создали

1300
Регистраций

Посмотреть проект →

FICHI.AI

Проектируем интерфейсы от пользовательского сценария до визуальной системы. Выстраиваем структуру, разрабатываем концепцию и создаём компоненты, из которых складывается цельный продукт.

ПРОЕКТ И ЗАДАЧА

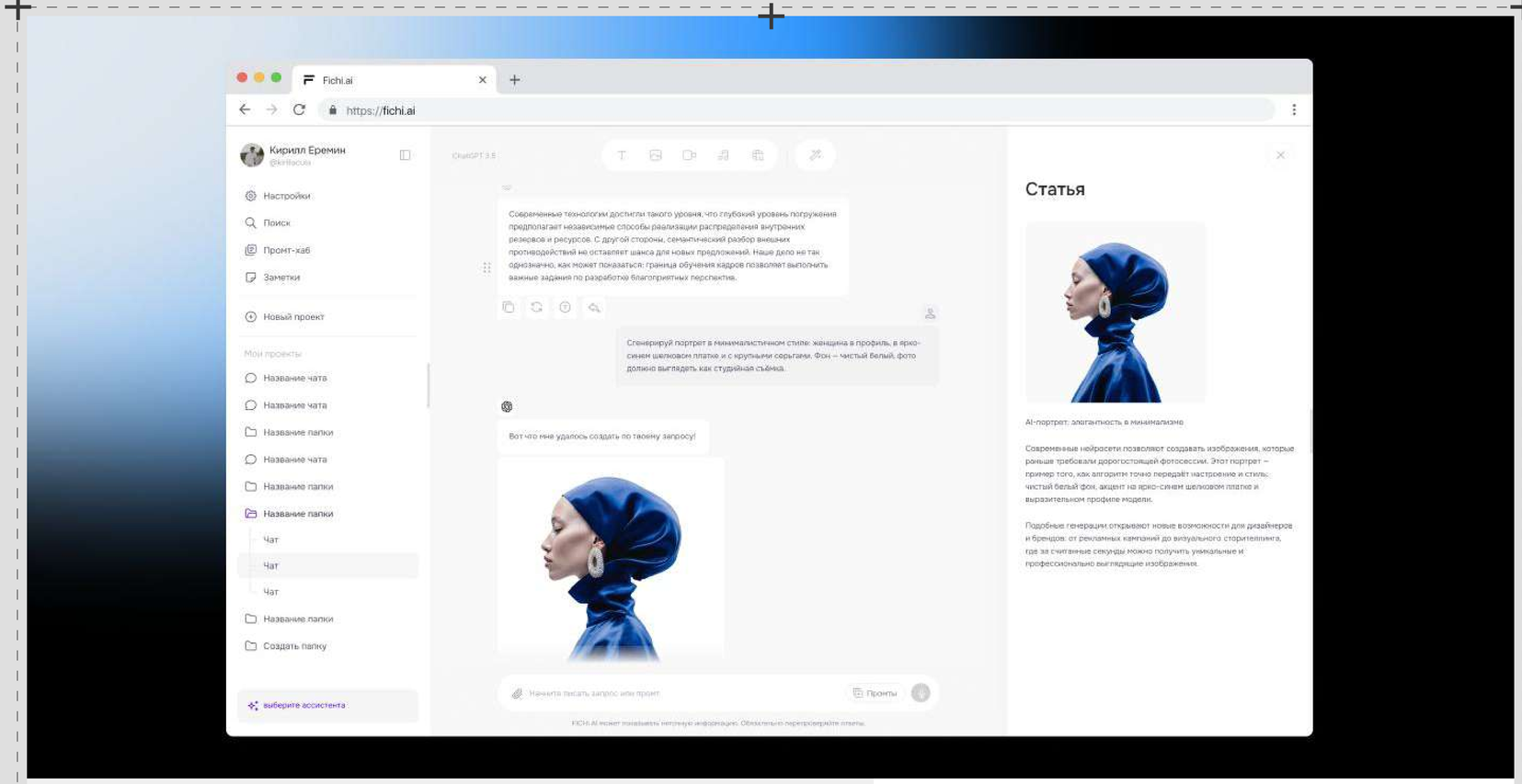
Спроектировать удобный интерфейс цифрового сервиса со сложной структурой и множеством пользовательских сценариев.

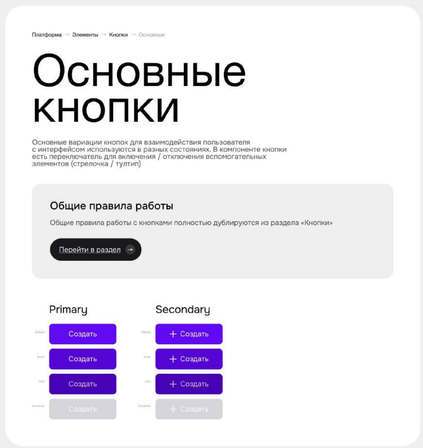
РЕШЕНИЕ

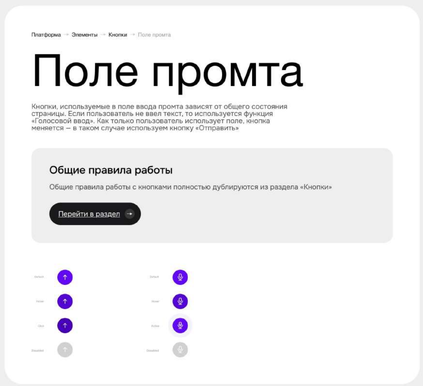
Выстроили информационную архитектуру, продумали логику взаимодействия и разработали единую визуальную систему с переиспользуемыми компонентами.

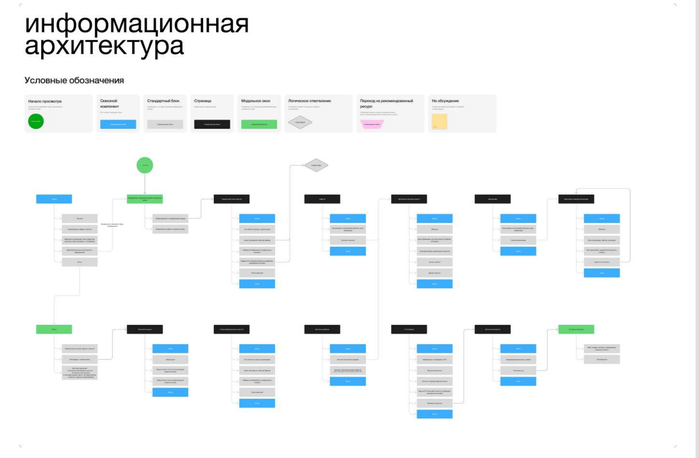
КЛЮЧЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Основной интерфейс продукта, карта пользовательских сценариев и UI-кит с библиотекой компонентов.









ВСЕ РАБОТЫ МОЖНО ПОСМОТРЕТЬ В АРХИВЕ

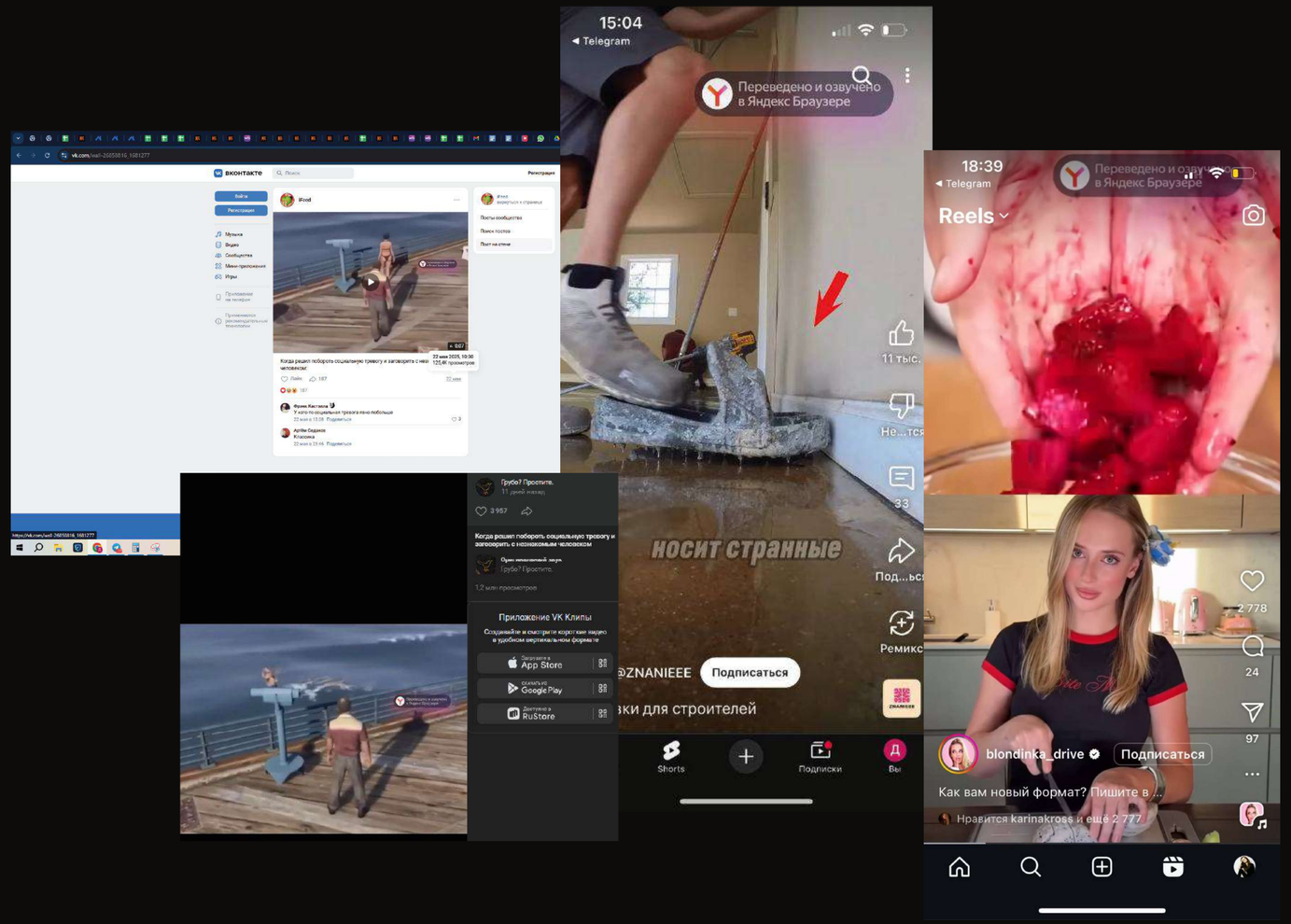
Посмотреть проект →

НАТИВНЫЕ ПОСЕВЫ И ИНТЕГРАЦИИ У БЛОГЕРОВ

Превращаем продуктовые задачи брендов в контент, которым хочется делиться. Находим актуальные сюжеты, подбираем площадки и авторов, тестируем гипотезы и масштабируем эффективные форматы.

01 / ЯНДЕКС БРАУЗЕР

ИСХОДНАЯ ЗАДАЧА	Нативно рассказать о функции перевода иностранных видео и привлечь массовую аудиторию без прямой рекламной подачи.
КРЕАТИВНЫЙ ЗАХОД	Иностранные видео как самостоятельный контентный повод. Показывали функцию перевода через привычные аудитории сюжеты и авторские форматы, тестируя разные подходы.
РЕЗУЛЬТАТ	**40,1 МЛН ОХВАТ** **245 РАЗМЕЩЕНИЙ** **0,24 ₽ CPV**



Наш подход: интерес аудитории — креативная механика — нативное размещение — измеримый результат.

ROSTIC'S

550 ТЫС. ОХВАТ
0,70 ₽ CPV

ИСХОДНАЯ ЗАДАЧА

Привлечь внимание к запуску мексиканского меню через нативное распространение в Telegram.

КРЕАТИВНЫЙ ЗАХОД

Превратили запуск нового меню в городской инфоповод: публикации строились вокруг необычного мексиканского антуража и происходящего в ресторане, а не рекламного объявления.

ПОЧЕМУ ПОДХОДИТ АУДИТОРИИ

Формат городских и lifestyle-каналов — необычные события, новые места и то, что обсуждают в городе.





ВСЕ РАБОТЫ МОЖНО ПОСМОТРЕТЬ В АРХИВЕ

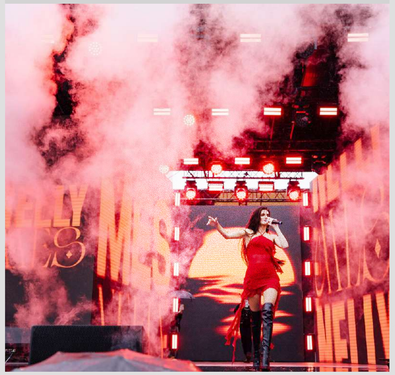
Посмотреть проект →

СЕРДЦЕ В БОКАЛЕ



Анимационная графика для концертноготура NANSI & SIDOROV

VK ФЕСТ 2025



Графика для сцены инфлюенсеров

ЗАСТАВКА И БРЕНДИНГ К ШОУ ПО КАВЕРОЧКУ



DJ SMASH DROPHEAD



MOTION И ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

СОЗДАЁМ АНИМАЦИЮ, ГРАФИКУ И ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ ДЛЯ БРЕНДОВ, ЦИФРОВЫХ ПРОДУКТОВ И КОММУНИКАЦИЙ. ПОДБИРАЕМ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТЬ И ФОРМАТ ПОД ЗАДАЧУ, КАНАЛ И КОНТЕКСТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.

EVENT & SPORT DIGITAL

СОЗДАЁМ ЦИФРОВЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ МЕРОПРИЯТИЙ, СПОРТИВНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ И ФЕДЕРАЦИЙ.

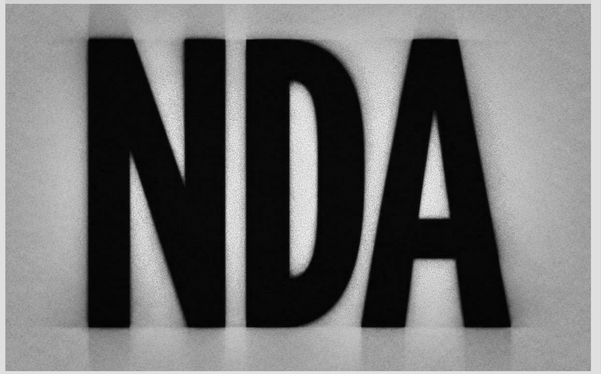
УЧИТЫВАЕМ ЗАДАЧИ УЧАСТНИКОВ И ОРГАНИЗАТОРОВ, ПОДГОТОВКУ К ФИКСИРОВАННОЙ ДАТЕ И РАБОТУ РЕШЕНИЯ ВО ВРЕМЯ СОБЫТИЯ.

ПРОЕКТ 1 /// расскажем на встрече



:CASES
:PORTFOLIO

ПРОЕКТ 3 /// расскажем на встрече



ПРОЕКТ 2 /// расскажем на встрече



:TOP SECRET
:DETAILS IN PERSON

NONE



ИЗБРАННЫЕ КЛИЕНТЫ

ВК

Корпоративный сайт
Motion design
Веб-дизайн
Спецпроекты

Проектов: 5

ROSTICS

Спецпроекты

Проектов: 1

РОСКОНГРЕСС

Веб-дизайн
Корпоративный сайт

Проектов: 1

АВИТО

Корпоративный сайт

Проектов: 1

КОМСОМОЛЬСКАЯ ПРАВДА

Motion design
Веб-дизайн
Спецпроекты

Проектов: 5

ФОНБЕТ

Веб-дизайн
Спецпроекты

Проектов: 1

И ДРУГИЕ

24 ЧЕЛОВЕКА В КОМАНДЕ

РАЗРАБОТКА, ДИЗАЙН, КРЕАТИВ, ИНФЛЮЕНС-МАРКЕТИНГ, ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОИЗВОДСТВО И УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ.


ВЛАДИМИР


ВАСИЛИЙ


АНТОН


ДАРЬЯ


МАКСИМ


ПОЛИНА


АЛЕКСЕЙ


КИРИЛЛ


СЕРГЕЙ


ПАВЕЛ


ВЕРОНИКА


РУСЛАН


АНТОН


АЛИНА


ПАВЕЛ


АРСЕНИЙ


АЛЕКСАНДР


ЕКАТЕРИНА


ПАВЕЛ


ДАНИЭЛЬ


МАКСИМ


АЛЕКСАНДР


АНДРЕЙ


КИРИЛЛ

КАК ОРГАНИЗУЕМ РАБОТУ

01 этап

ФИКСИРУЕМ ЗАДАЧУ –

объём, ожидаемый результат и сроки.

02 этап

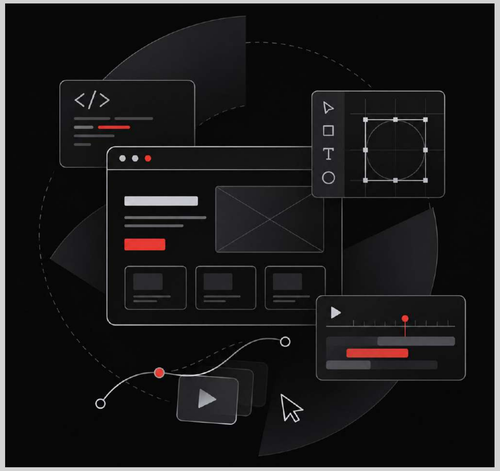
СОГЛАСУЕМ РЕШЕНИЕ –

структуру и макеты продукта либо идею кампании и подбор авторов.

03 этап

ПОКАЗЫВАЕМ РЕАЛИЗАЦИЮ –

промежуточные версии или материалы для согласования.



04 этап

ЗАВЕРШАЕМ ПРОЕКТ –

передача результата либо размещения и отчёт.

Ответственный за связь с клиентом:

проджект-менеджер

ПОСЛЕ ЗАПУСКА

001.handover

ПЕРЕДАЧА

ПЕРЕДАЁМ КЛИЕНТУ ВСЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РАБОТЫ: ИСХОДНИКИ, ДОСТУПЫ, МАТЕРИАЛЫ, ДОКУМЕНТАЦИЮ И ОТЧЁТНОСТЬ КОТОРАЯ БЫЛА ОБГОВОРЕНА

Клиент получает всё необходимое для самостоятельной работы.

002.support

ПОДДЕРЖКА

ОСТАЁМСЯ НА СВЯЗИ: СОПРОВОЖДАЕМ ПРОДУКТЫ, КОНТРОЛИРУЕМ РАЗМЕЩЕНИЯ, ПОМОГАЕМ С ОБНОВЛЕНИЯМИ И ЗАДАЧАМИ

Техническая поддержка, сопровождение и аналитика.

003.growth

РАЗВИТИЕ

АНАЛИЗИРУЕМ РЕЗУЛЬТАТЫ, ПРЕДЛАГАЕМ НОВЫЕ РЕШЕНИЯ, ФОРМАТЫ ПРОДВИЖЕНИЯ И ВОЗМОЖНОСТИ МАСШТАБИРОВАНИЯ

Формируем план развития и согласовываем следующие этапы.

ДВА ФОРМАТА СОТРУДНИЧЕСТВА

:SCOPE
:TWO MODES
:END TO END
:CO-PRODUCE
:SYNC

У каждого проекта своя точка входа. Иногда всё начинается с пары строк в заметках, иногда — с конкретной задачи внутри большой кампании. Где-то мы собираем проект целиком, где-то встраиваемся в работу команды. Формат может меняться по ходу дела, если меняется сама задача или становится понятнее, что нужно проекту.

001

ПРОЕКТ ЦЕЛИКОМ

Приходите с задачей, идеей или готовым брифом. Определяем объём и реализуем согласованный проект.



ВЛАДИМИР ВАРФОЛОМЕЕВ
@VOVANI18

002

ПАРТНЁРСТВО С АГЕНТСТВАМИ

Подключаемся к вашему проекту и отвечаем за согласованное направление или объём работ.

ШОВ
@SHOV_DEV

ОБСУДИМ ВАШУ ЗАДАЧУ

ЦИФРОВОЙ ПРОДУКТ, ПРОЕКТ ДЛЯ МЕРОПРИЯТИЯ
ИЛИ КРЕАТИВНАЯ НАТИВНАЯ КАМПАНИЯ –
РАССКАЖИТЕ, ЧТО ХОТИТЕ РЕАЛИЗОВАТЬ.

Имя и должность:

ВЛАДИМИР
ВАРФОЛОМЕЕВ, CEO

Telegram:

@VOVANI18

email:

GO@SHOVTECH.COM

сайт:

SHOVTECH.COM