

# **ALVI LABS**

**Интуитивное управление бионическим протезом кисти**

# Ампутация руки это глобальная проблема



20 000

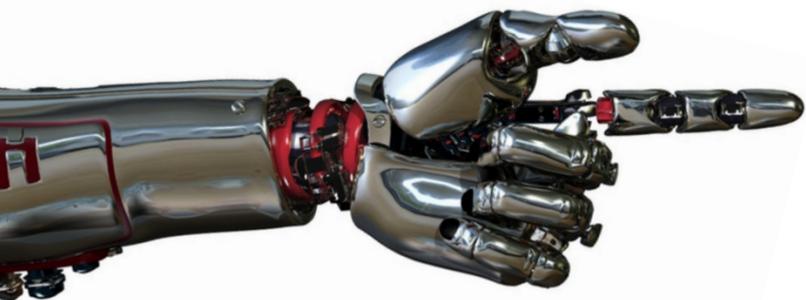
Стольким россиянам необходим протез кисти

700 - 1200

А вот столько происходит односторонних ампутаций в год



Эти люди нуждаются в удобном и многофункциональном протезе



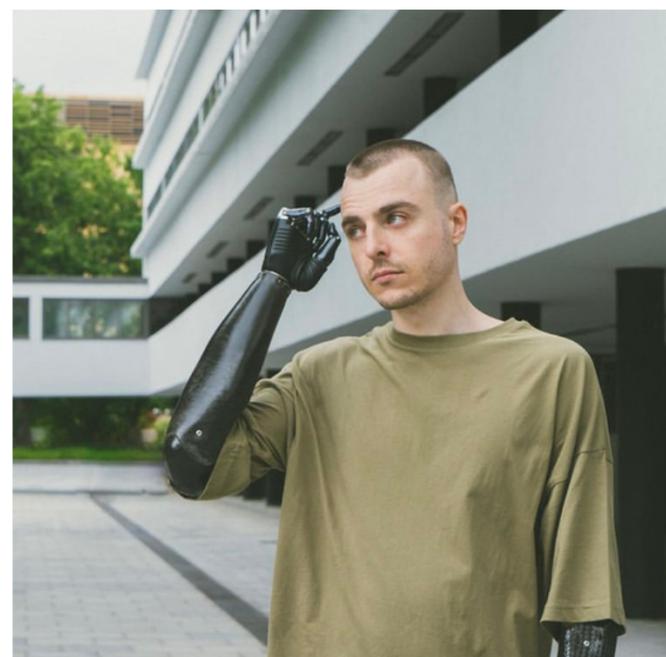
# Современные протезы — неудобные



Скорость реакции протеза в любом случае уступает живой руке, бывают сигналы «ложного» открытия.

Используют  
схваты

Без мелкой  
моторики



Из очевидных недостатков существующих протезов могу отметить неудобное переключение хватов, непропорциональное управление скоростью движения пальцев. В целом, это устаревшая, примитивная система управления.

Неинтуитивные

# Мы предлагаем **НОВЫЙ** подход



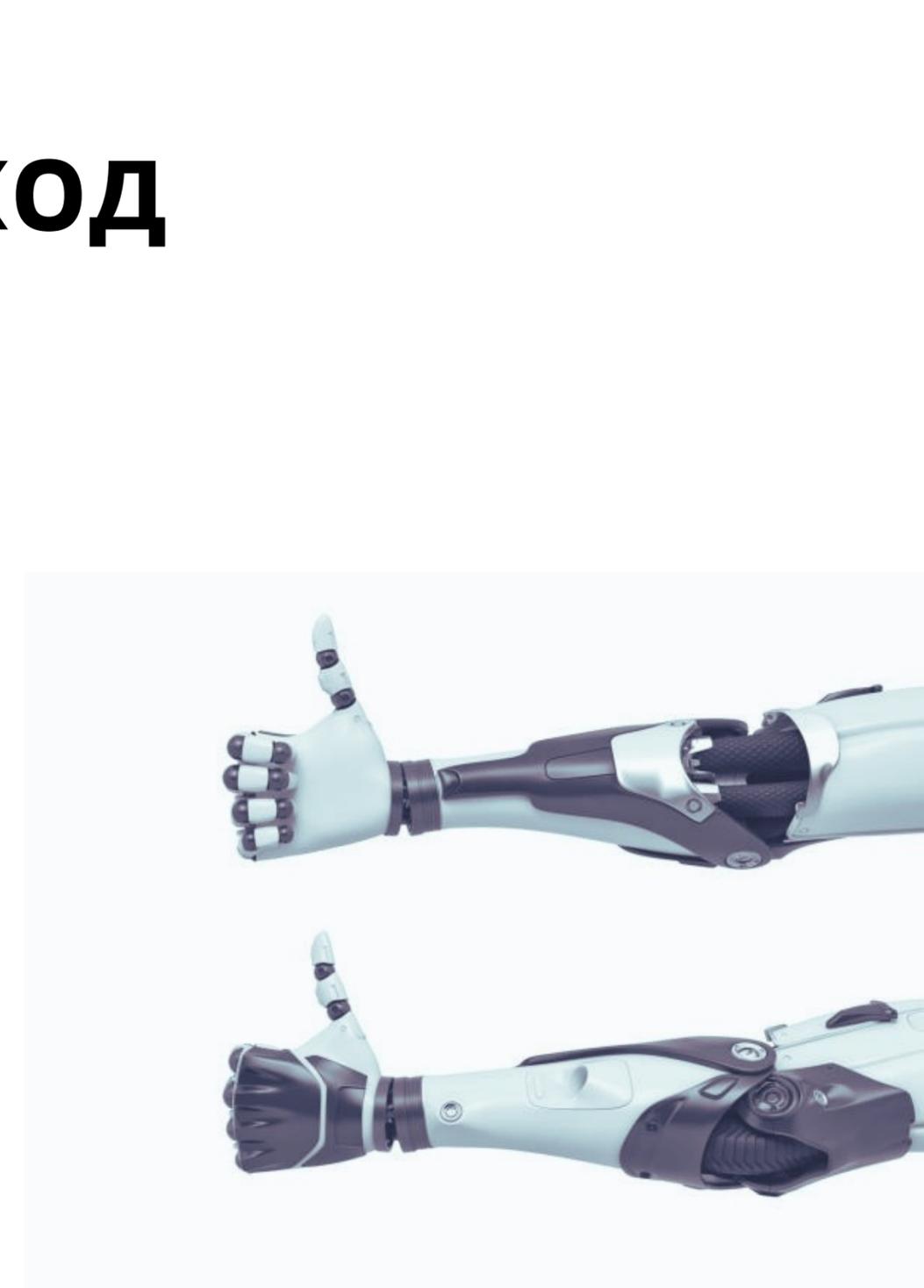
ИНТУИТИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ПРОТЕЗОМ



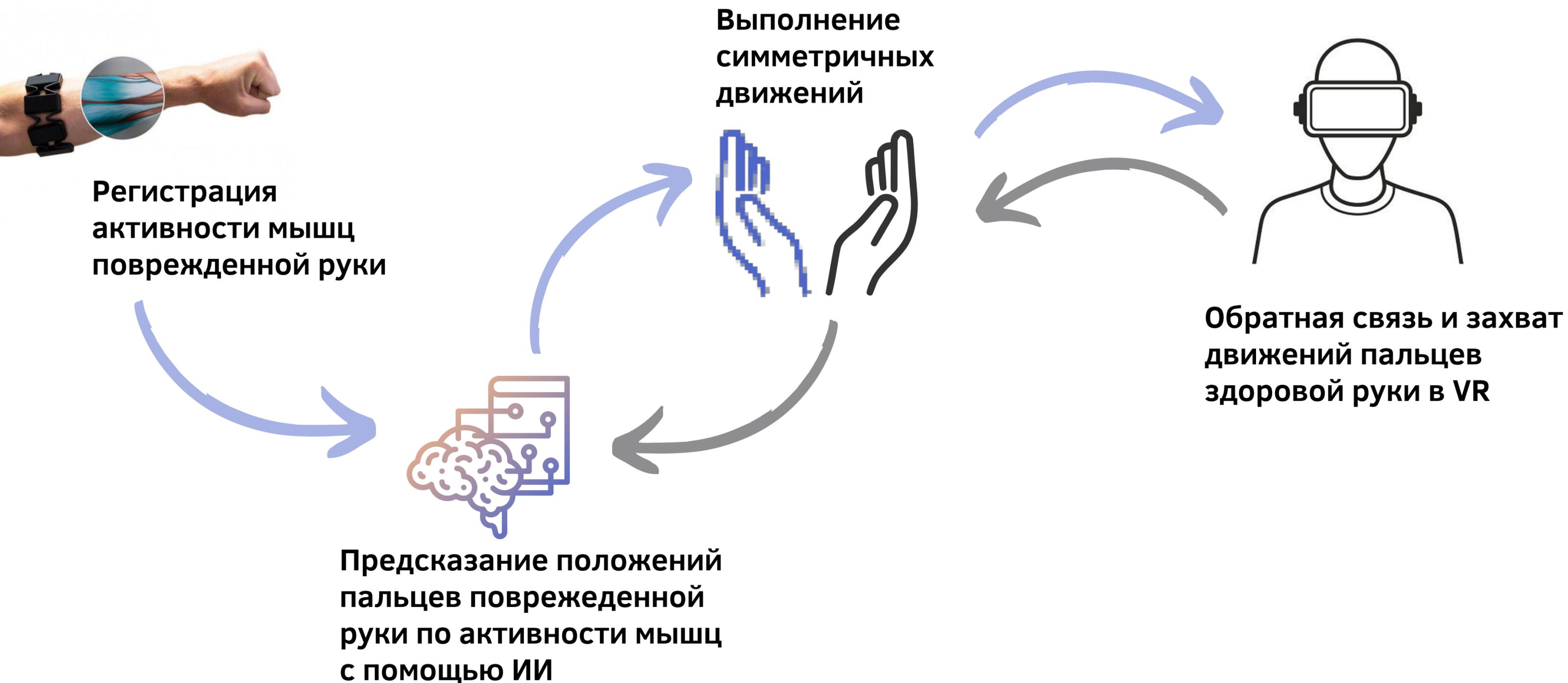
ВОССТАНОВЛЕНИЕ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ



АДАПТАЦИЯ ПОД КАЖДОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



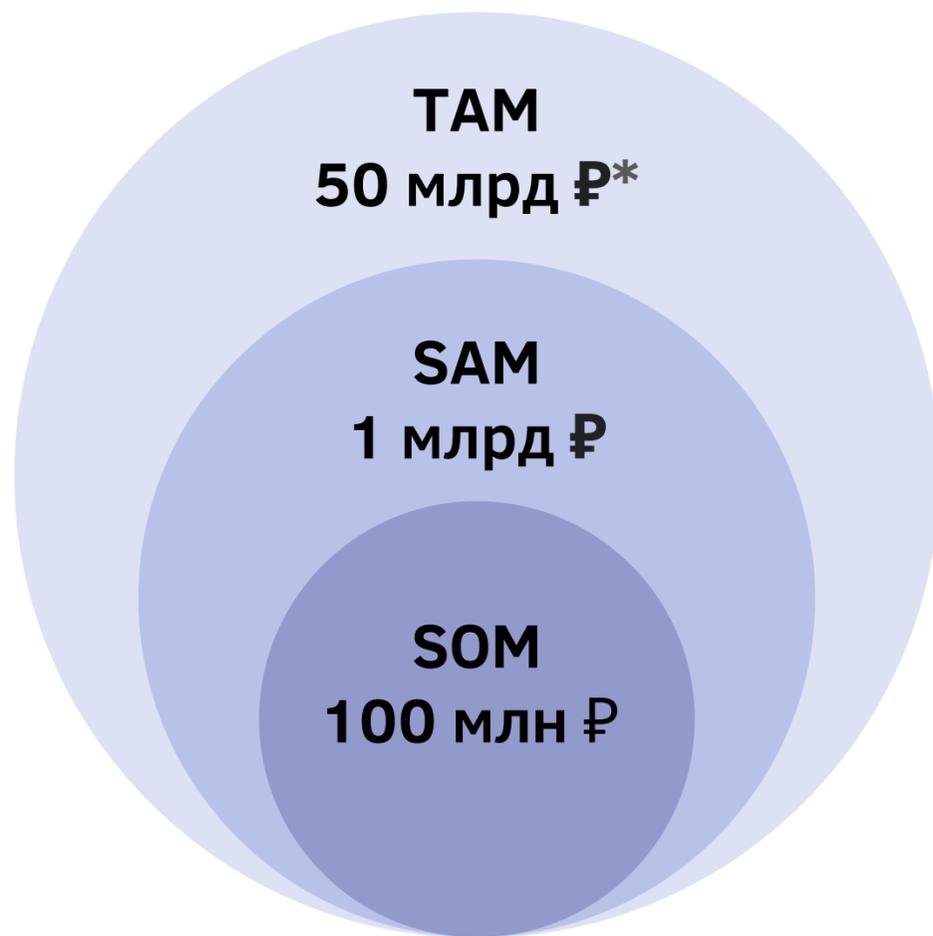
# Как это работает?



# Как это работает?



# На протезы есть спрос



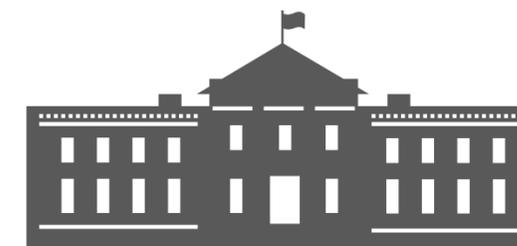
Клиент обращается к нам с проблемой



Мы предоставляем протез, курс тренировок в виртуальной среде и взаимодействие с протезистом



Государство может обеспечить финансовую поддержку клиента, поддерживая спрос



При продаже 100 протезов в год 10% доля российского рынка будет составлять SOM

Как мы зарабатываем

\* Приведённые цифры являются приближенными и справедливы при условии средней стоимости протеза в России равной 1 млн. ₺

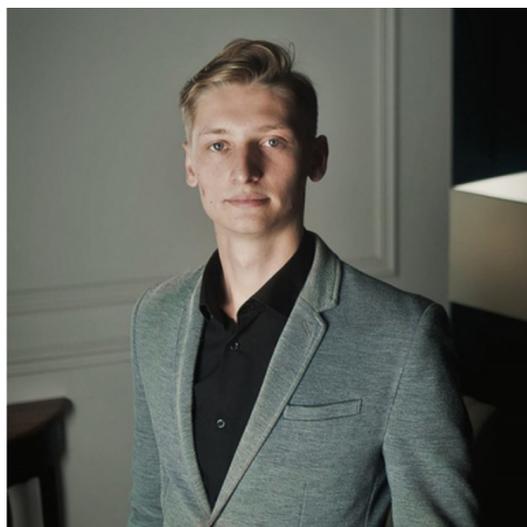
# Наша технология развивается



**Будущее уже здесь**

**Мы делаем возможным ощутить естественные, точные движения**

# Команда



**Александр Ковалев**

**Аспирант ФКН ВШЭ  
Центр  
биоэлектрических  
интерфейсов**

**HUAWEI, MAGNUS tech  
Победитель хакатона  
BRAIN IO 2021.**



**Алексей Тимченко**

**НИУ ВШЭ  
Лаборатория  
клеточной  
нейрофизиологии  
человека**

**Победитель хакатона  
BRAIN IO 2021**



**Анна Макарова**

**НИУ ВШЭ Центр  
биоэлектрических  
интерфейсов  
Разработка  
нейроинтерфейсов**



**Владислав Аксиотис**

**НИУ ВШЭ  
Центр  
биоэлектрических  
интерфейсов  
Разработка  
экспериментальных  
игровых  
сред**

# Команда



