

студия мобильной разработки, игр и веб-сервисов

fruktorum.com

Кто мы?

IT-компания основана в **2015** году тремя специалистами в области веб технологий, разработки мобильных приложений и игр.

Все три направления тесно переплетаются в нашей работе, что обеспечивает лучшее **качество и поддержку** вашего проекта на протяжении его разработки.

Главный офис

Москва

Разработчики
из

**Россия
Украина
Белоруссия
Армения**

Команда

4 iOS

4 Android

2 VueJS

3 Ruby On Rails

2 PHP

1 Python

4 Unity/C#

2 художника

2 UX/UI дизайнера

2 гейм-дизайнера

1 композитор

4 менеджера



Что делаем?



Разработка под ключ цифровых решений для малого и среднего бизнеса



Поддержка и развитие существующих проектов любой сложности



Создание прототипов для получения инвестиций, MVP и разработка конечного продукта для стартапов международного уровня



Создание уникальных графических решений для каждого IT направления



Мобильные приложения

Swift, Kotlin



Веб сайты и платформы

VueJS, Ruby On Rails, PHP, Python



Игры

Unity(C#)



Дизайн и концепт-арт

Figma, Photoshop, Sketch

Мы работаем с клиентами и партнёрами по всему миру

150+

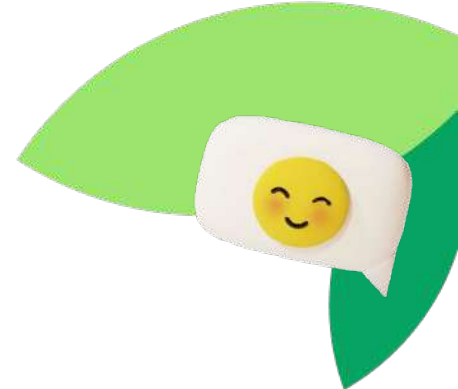
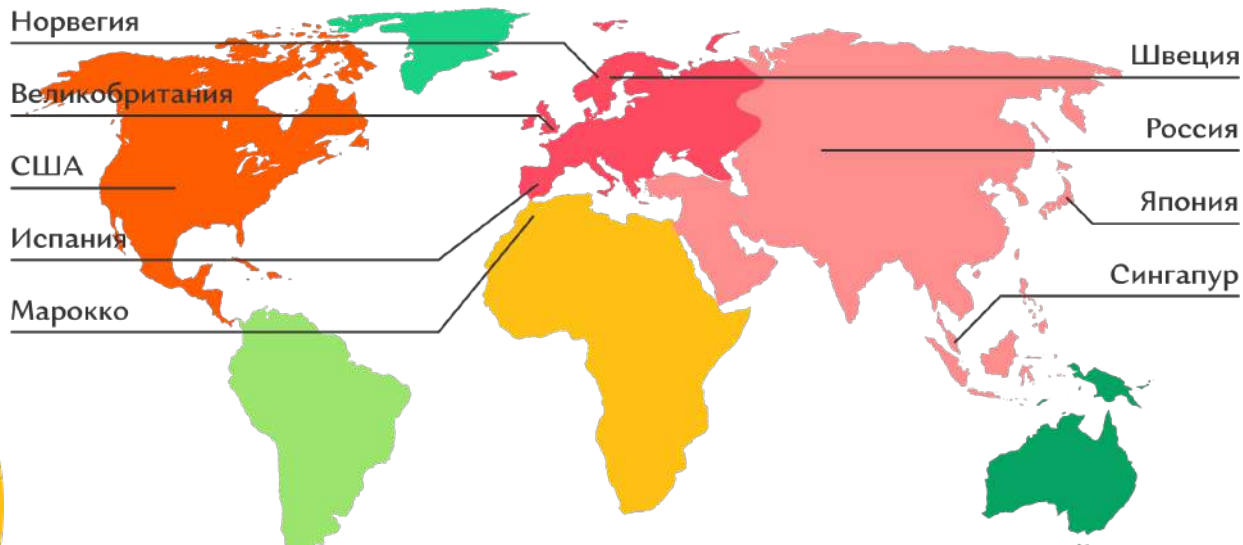
завершенных
проектов

2015

год основания
компании

15+

стран с нашими
партнёрами



Почему нас выбирают?

Безопасно

Наши специалисты обеспечивают безопасность сети даже на этапе разработки



Конфиденциально

Мы гарантируем, что ваши идеи и данные будут защищены и использованы только в вашем проекте



Поддержка

Бесплатная качественная поддержка вашего проекта в течении 3 месяцев.



Цена

У нас оптимальное соотношение цены и качества, за счет удаленного взаимодействия и высокого уровня специалистов



Портфолио

Мы разрабатываем мобильные и интернет решения.

Ведём разработку начиная с составления технического задания и создания прототипа, заканчивая публикацией проекта в App store/Google play Market/сервер

Для нас самое важное — держать **качество разработки**. Поэтому мы используем только нативные средства (Swift, Kotlin, Ruby, C#, PHP, JS).

Держим контроль над возможностями разрабатываемого программного обеспечения.



Платформы:



MetaFighter

Сложность:



Высокая

Технологии:



Онлайновый 3D файтинг с NFT персонажами и своей криптовалютой — MF Token. В игре есть 3 режима — Free-to-Play, для участия в бою без какого-либо вложения, Fight-to-Gain, для заработка опыта, и Fight-to-Earn, в котором игрок может сделать ставку в MF токенах и заработать на игре в случае выигрыша. Игрок может прокачивать характеристики своего бойца с повышением каждого уровня, использовать бустеры для заработка опыта, а также добавлять пассивные и активные скилы, чтобы иметь преимущество в бою.

Время разработки: 1 год 6 месяцев

#Германия



Платформы:



Football Story

Сложность:



Технологии:



Мультиплеерная игра, симулятор дворового футбола в легкой атмосфере ностальгии. Пиксель-арт футбол с онлайн матчами, квестами, прокачкой персонажа и смешной историей. Можно играть с игроками по интернету, на одном компьютере либо одному. Выпускается на платформе Steam.

Время разработки: 1,5 года

#Россия



Платформы:



Stella al Mare

Сложность:



Легкая

Технологии:



Веб-сайт для гостиницы на Черноморском побережье, с возможностью ознакомиться с местными достопримечательностями, услугами отеля, а также выбрать, забронировать и оплатить подходящий номер. Сайт обладает легким и удобным интерфейсом, где пользователь сможет найти всю необходимую информацию об отеле - текущую погоду, доступные номера, скидки и акции, актуальное меню, развлечения на территории отеля и за его пределами.

Время разработки: 3 месяца

#Россия



Платформы:

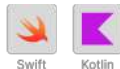


Seventech SDK

Сложность:



Технологии:



Разработка закрытого сервиса для отслеживания и контроля PUSH уведомлений, с целью анализа вовлеченности пользователей в приложение. Для данного проекта разработано SDK и демо приложение, оформлена документация для интеграции сторонними компаниями себе в проект данного решения. Все ПО подготовлено для мобильных приложений подлежащих публикации в магазины Google Play, App Store, Huawei AppGallery, RuStore. Произведено портирование SDK для кроссплатформенного движка Xamarin.

Время разработки: 5 месяцев

#Россия



Платформы:



Devino

Сложность:



Технологии:



Разработка закрытого сервиса для отслеживания и контроля PUSH уведомлений, с целью анализа вовлеченности пользователей в приложение. Для данного проекта разработано SDK и демо приложение, оформлена документация для интеграции сторонними компаниями себе в проект данного решения. Все ПО подготовлено для мобильных приложений подлежащих публикации в магазины Google Play, App Store, Huawei AppGallery.

Время разработки: 5 месяцев

#Россия



Платформы:



Chip-In

Сложность:



Технологии:



Партнёрское мобильное приложение.

Пользователи получают скидки на различные товары и участвуют в акциях, а также могут играть на призы в слотовую игру. В свою очередь, бизнес получает лояльных и постоянных клиентов.

Время разработки: 6 месяцев

#США

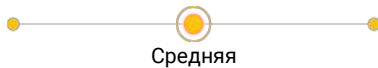


Платформы:



ReferIt

Сложность:



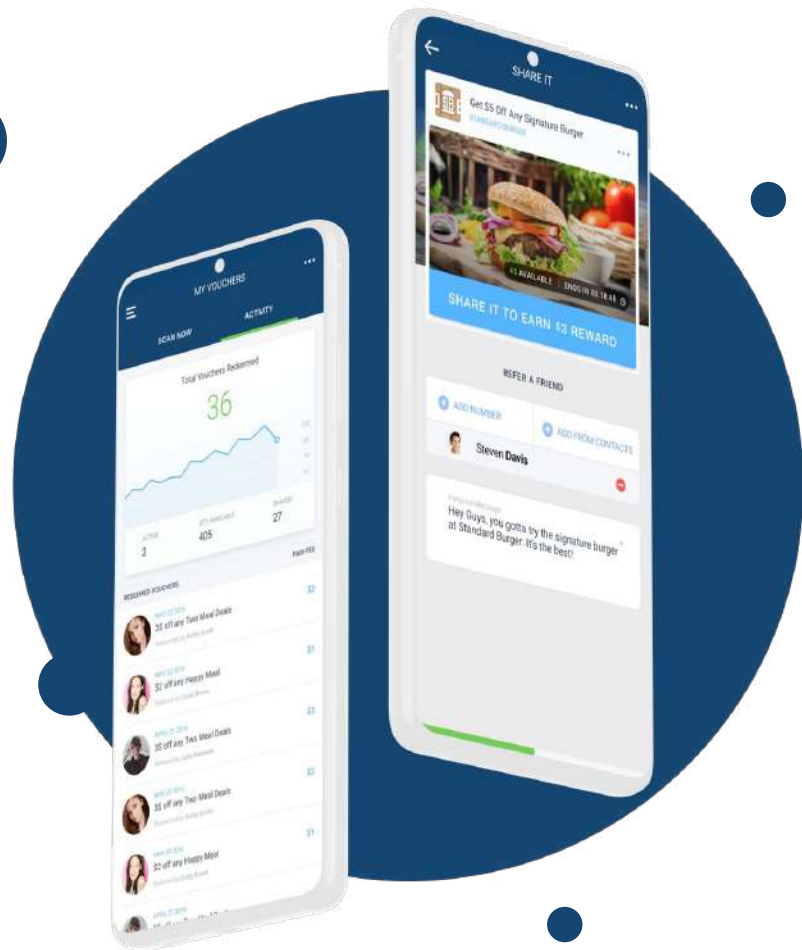
Технологии:



Два мобильных приложения — одно для владельцев бизнеса, второе для клиентов. Необходимо было реализовать анимационную интерактивную инструкцию по приложению (coachmarks), а также доработать бизнес логику приложения. Изящное применение RxSwift в проекте сделало разработку очень быстрой, а приложение легко тестируемым. Паттерн MVVM позволил сократить загроуженность файлов и сделать код читабельным.

Время разработки: 3 месяца

#США



Платформы:



Model Alliance

Сложность:



Высокая

Технологии:

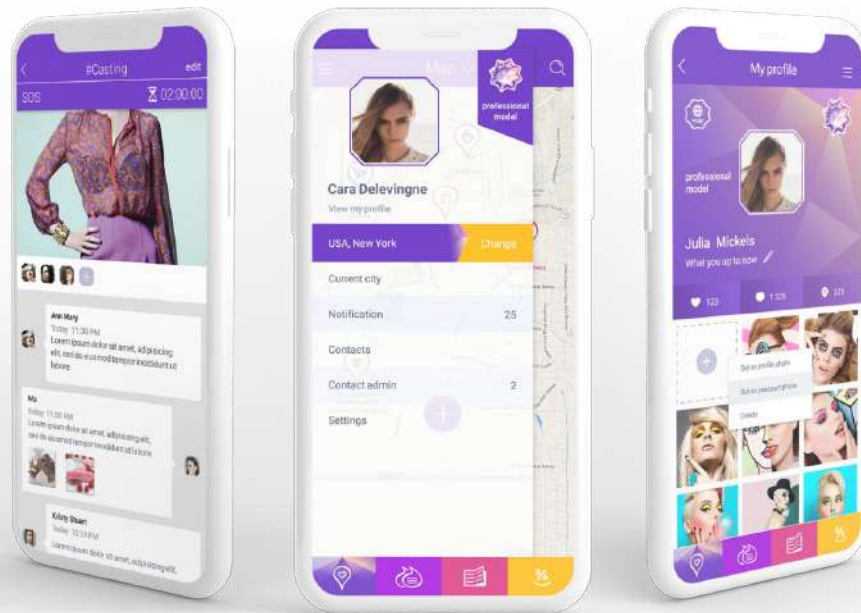


Закрыва́тая социальная́ сеть для моделей. В этом приложении партнёры размещали на карте свои скидки и акции специально для зарегистрированных пользователей с статусом «celebrity». Пользователи получали эти скидки в обмен на сделанное селфи в заведении (то есть рекламируя заведение).

Также в приложении нами были реализованы чаты между пользователями, настройка социального профиля, список особых эвентов, карта с предложениями для моделей, особая энциклопедия для моделей, а также список предложений и акций.

Время разработки: 8 месяцев

#Великобритания



Платформы:



AdChill

Сложность:



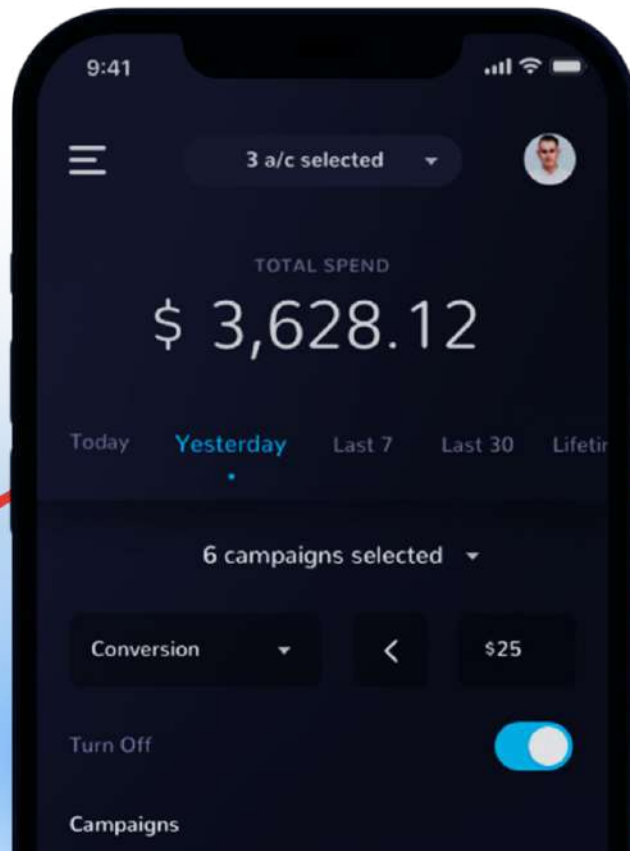
Технологии:



Веб-платформа AdChill позволяет управлять вашей рекламой на Facebook и бюджетом выделенным под неё. Нативное приложение для мобильной платформы iOS позволит вам выполнять те же действия, что и веб-платформа. Если у вас множество компаний, то несомненно вам будет удобно работать с данной утилитой. Веб платформа находится в постоянном улучшении и развитии.

Время разработки: 2 месяца

#США



Платформы:



Vedoc

Сложность:



Технологии:



Приложение для владельцев автомастерских и автовладельцев. Первые могут разместить свой магазин на карте и принять в выполнение работу для автовладельца. Клиенты могут размещать заказы на починку автомобиля, а также видеть в своём профиле все ближайшие автосервисы. Пользователи взаимодействуют между собой через телефон, электронную почту и внутренний чат. Подключена платёжная система Stripe.

Время разработки: 4 месяца

#США



Платформы:



DotVpn

Сложность:



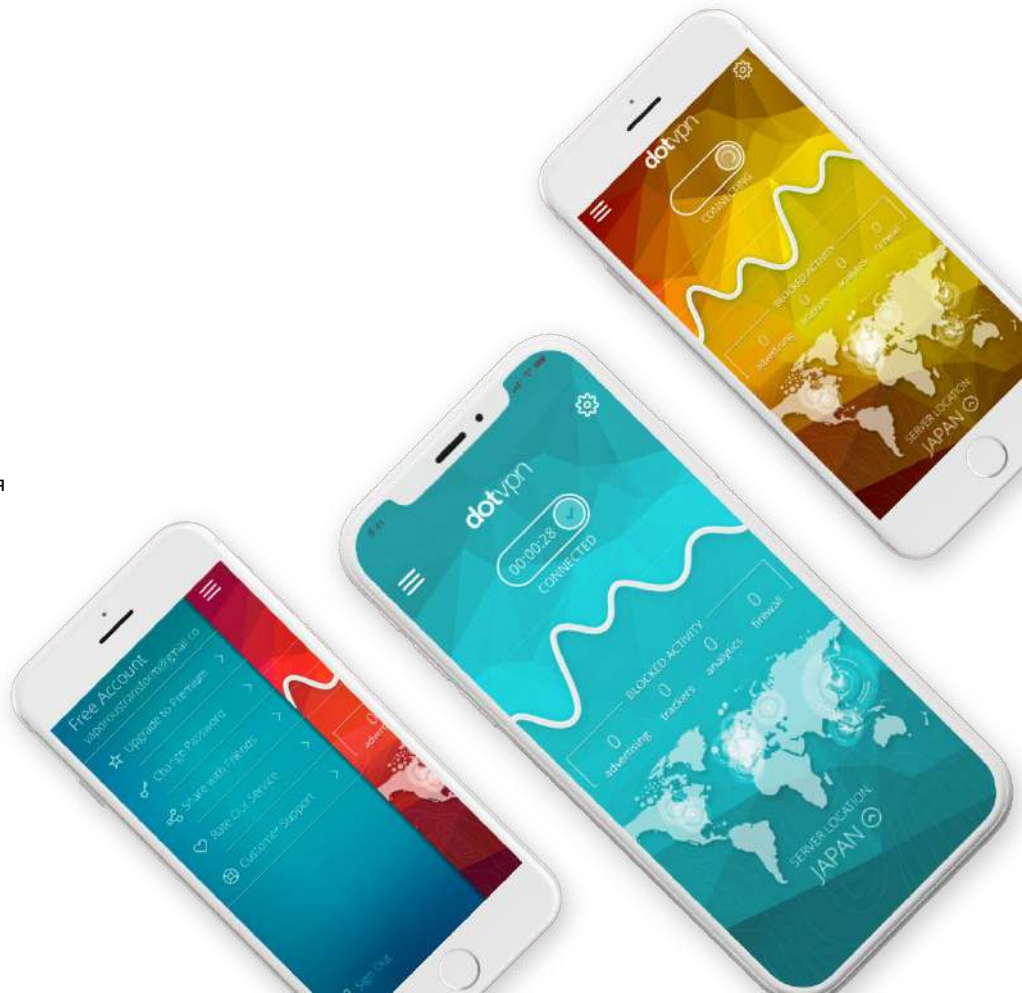
Технологии:



Основная наша задача была доработать мобильные приложения для iOS и Android, а также разработать десктопное приложение под OS X. Приложение для компьютеров фирмы Apple должно было поддерживать старые операционные системы OS X, что вынудило нас отказаться от нативных средств, предлагаемых самой компанией Apple, и привело к разработке собственного модуля взаимодействия с OpenVpn. Это позволило на низком уровне контролировать работу VPN, независимо от внутренних компонентов компьютера

Время разработки: 3 месяца

#Гонконг



Платформы:



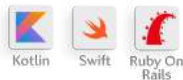
Agilizza

Сложность:



Легкая

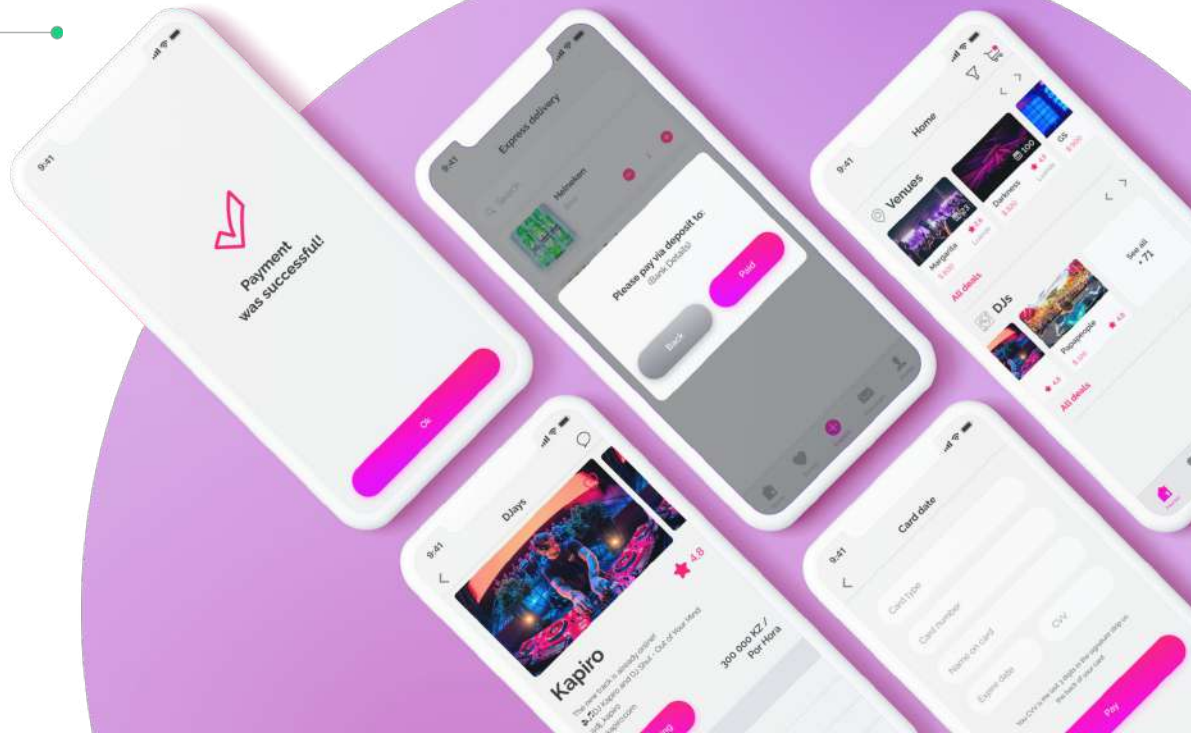
Технологии:



Агрегатор услуг для организации вечеринок. Пользователи приложения могут заказать продукты, диджея, декорации, ведущих и многое другое для проведения должным образом мероприятия на любой цвет и вкус.

Время разработки: 2 месяца

#США



Платформы:



Fitogochi

Сложность:



Технологии:



Мобильное приложение позволяющее отслеживать и контролировать потребление пищи. Программа, заложенная в Фитоготчи, основана на методике здорового и рационального питания, разработанной Л.И. Назаренко — доктором медицинских наук в области гастроэнтерологии, диетологии и косметологии из колледжа фитнеса и бодибилдинга им. Бена Вейдера.

Время разработки: 4 месяца

#Наш_проект



Платформы:



Crytivo

Сложность:



Технологии:



Онлайн сервис для покупки и продажи компьютерных игр. Пользователь платформы может завести себе аккаунт игрока, где будет доступны покупка игр, корзина, социальная сеть и многое другое.

Для пользователей-разработчиков есть расширенная версия аккаунта, где пользователь может публиковать свои игры, настраивать страницу проекта, мониторить продажи и статистику.

Время разработки: 6 месяцев

#Игровое_издательство_Crytivo

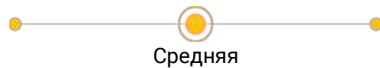


Платформы:



Data Thief

Сложность:



Технологии:



Игра в жанре адвенчуры, действия которой разворачиваются на территории Лондона — Парк Лондон Ай, улица Вайтчепел, район Пикадилли и Ми-5. Главный герой со своим напарником пытаются поймать киберпреступника — Фиш. Проводя расследования в каждой локации, игрок узнает о правилах безопасности в современном цифровом мире и после каждого расследования становится все ближе к поимке преступника.

Время разработки: 6 месяцев

#Испания



Платформы:



The Debt Threat

Сложность:



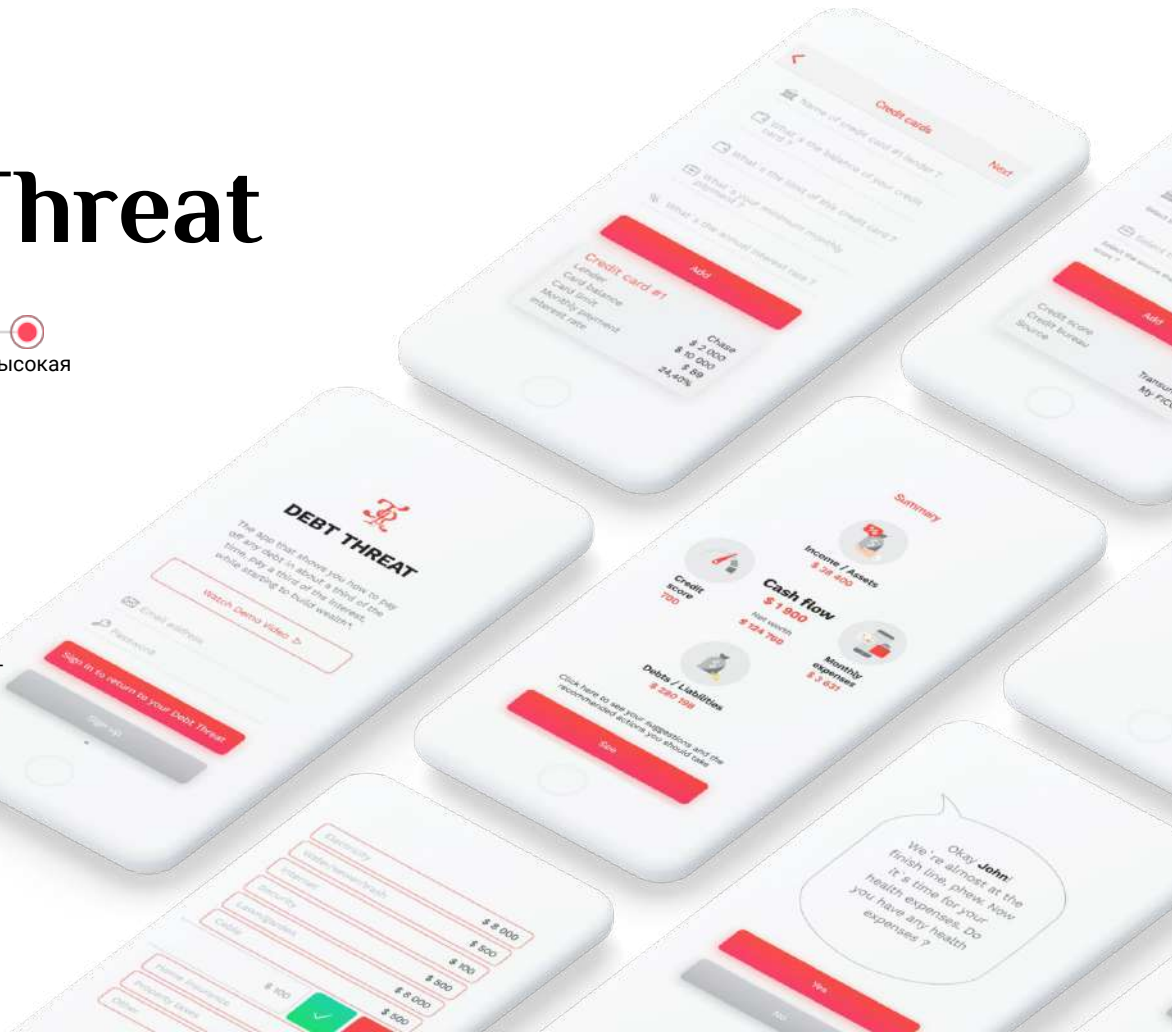
Технологии:



Мобильное приложение, которое помогает использовать собственный капитал для максимально эффективного погашения долгов, а также для минимизации расходов и увеличения выгодных инвестиций. Приложение оценивает финансовое состояние пользователя и предлагает наиболее подходящую для него пошаговую инструкцию, которая поможет выплатить долг с минимальными временными и финансовыми затратами.

Время разработки: 4 месяца

#США

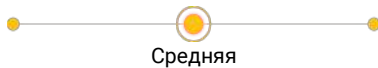


Платформы:



Party Linkup

Сложность:



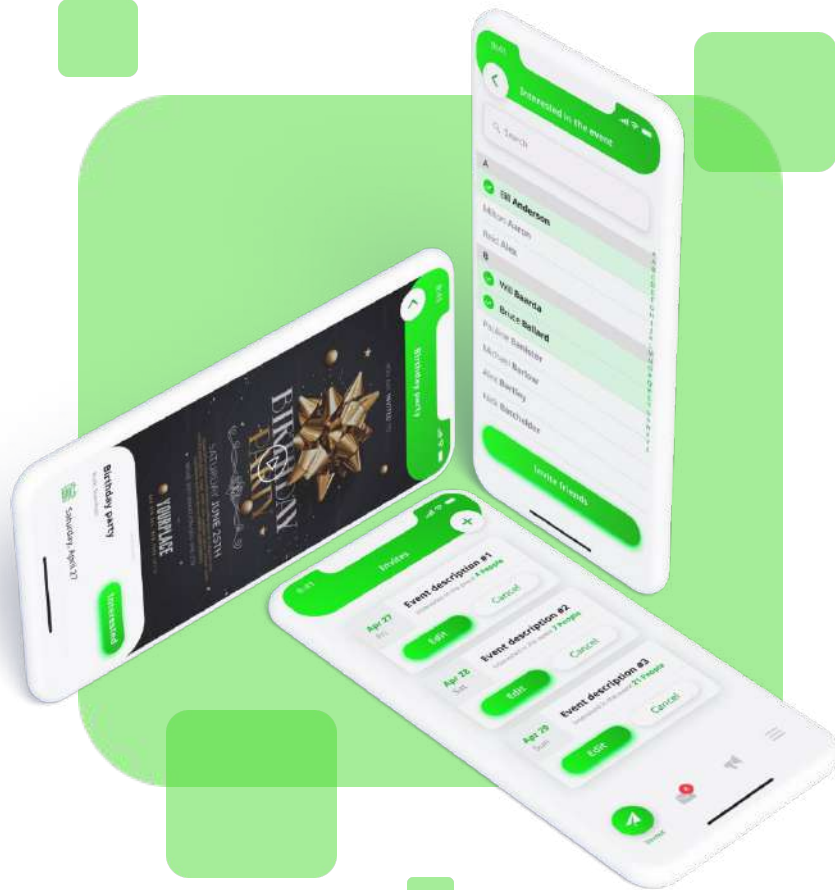
Технологии:



Мобильное приложение позволяет создавать объявления о мероприятиях, отправлять приглашение людям из телефонной книги и всем пользователям данной платформы. В свою очередь пользователи могут настраивать в своем профиле получение приглашений на мероприятия по категориям, направлениям и странам. Для более расширенных возможностей использования приложения можно оформить одну из двух подписок и стать vip-клиентом или промоутером.

Время разработки: 3 месяца

#CША

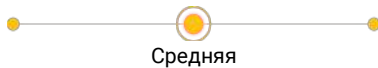


Платформы:



Sway Pay

Сложность:



Средняя

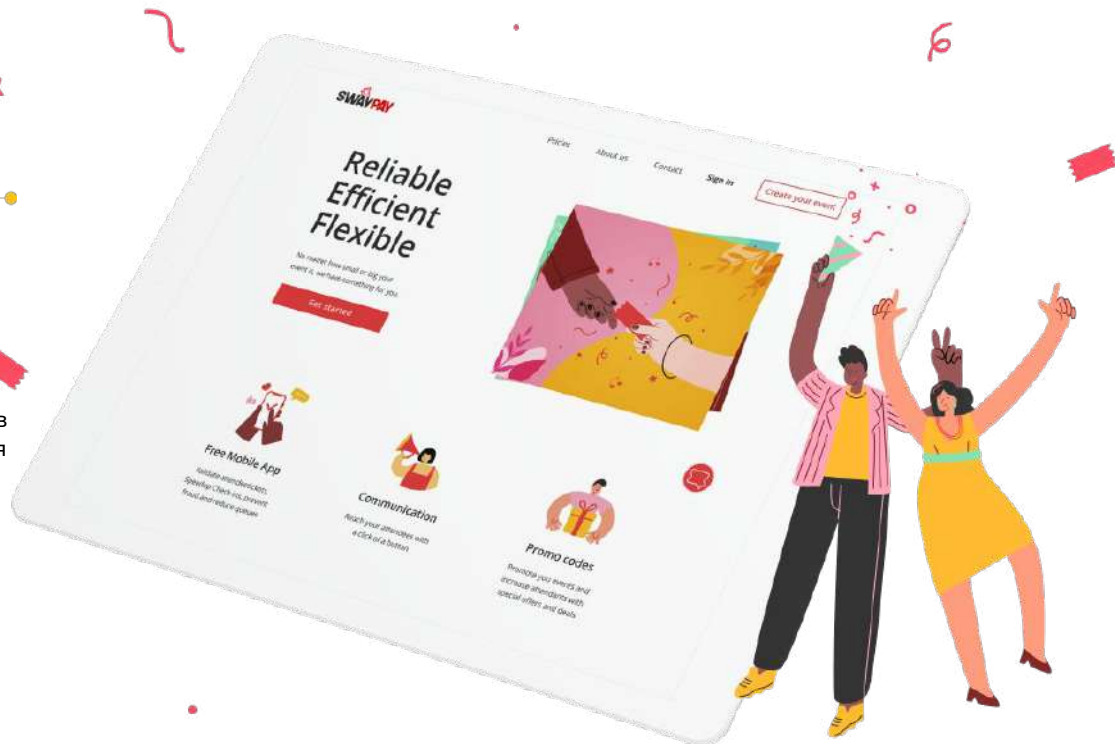
Технологии:



Уникальная платная веб-платформа для бизнесов, которые хотят организовать онлайн-продажу билетов на свои мероприятия, с возможностью сканирования и проверки действительности купленных билетов через мобильное приложение от этой платформы.

Время разработки: 3 месяца

#Норвегия



Платформы:



Shiny-soleil

Сложность:



Высокая

Технологии:



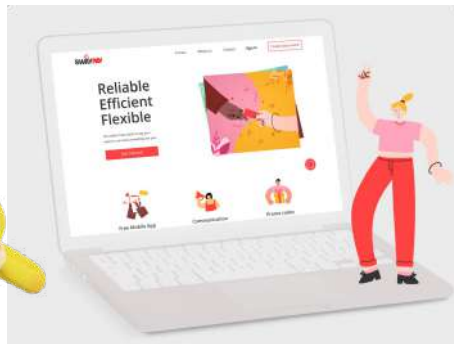
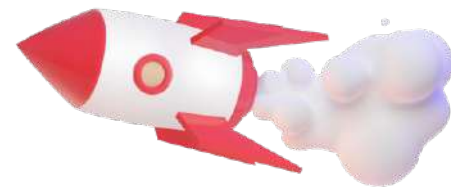
Игровая обучающая система, рассчитанная на детей дошкольного и школьного возрастов. Позволяет детям в игровой форме развивать навыки рисования, эрудиции, счёта, узнавать новое. Внедрённая система мотивации посредством билетов и наград за них позволяет сохранять интерес детей к играм.

Время разработки: 1 год

#Марокко



Другие проекты



Свяжитесь с нами

Адрес

123242, Россия

Москва, ул. Бауманская, д. 53, стр.1



Контакты

8 (800) 350-11-25

hi@fruktorum.com

Fruktorum.com

Спасибо
за внимание

