

Киберспорт



Что такое киберспорт?

- ▶ Вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе видеоспорта признан в России.



Дисциплины киберспорта

▶ MOBA

▶ шутеры

▶ RTS

▶ Real sport

▶ Файтинги



DOTA 2™



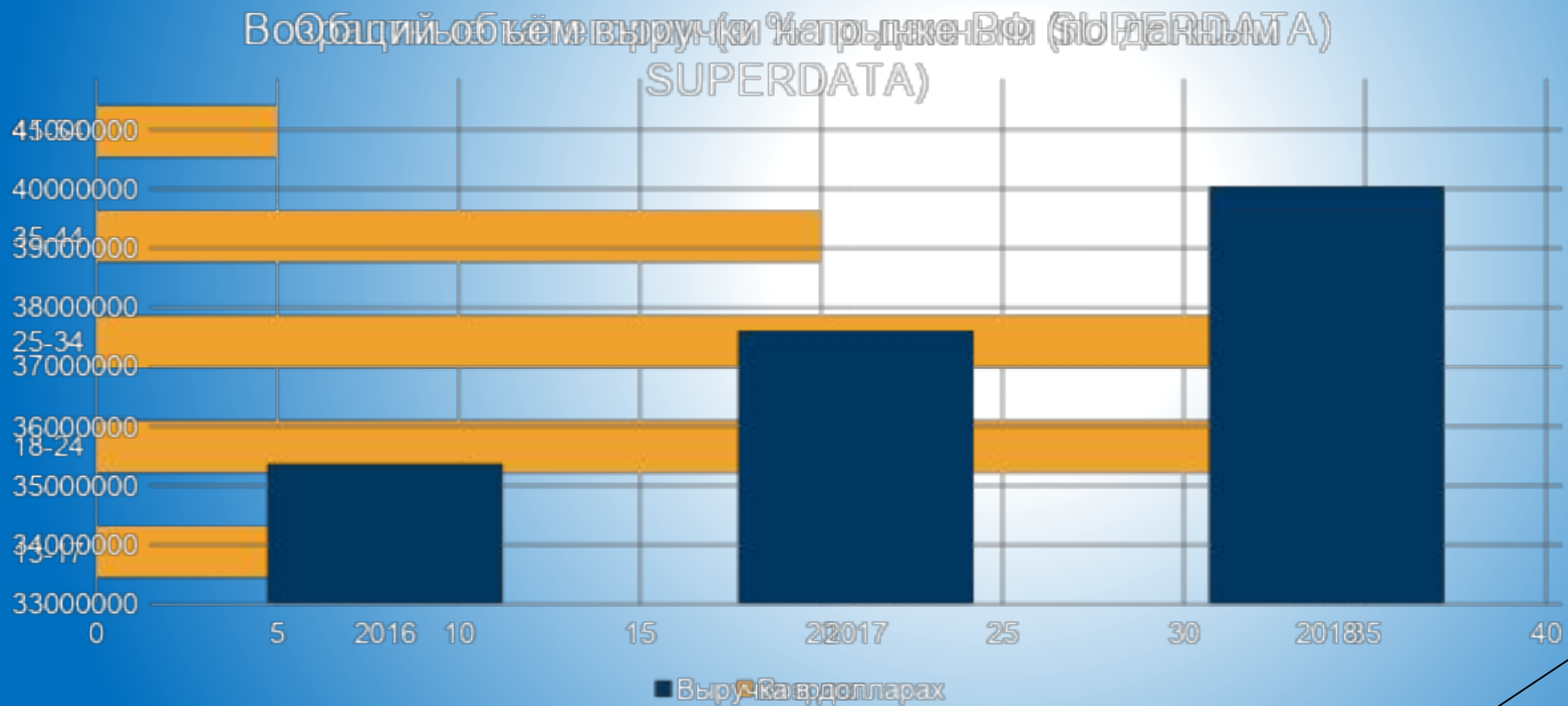
FIFA



MORTAL KOMBAT X™

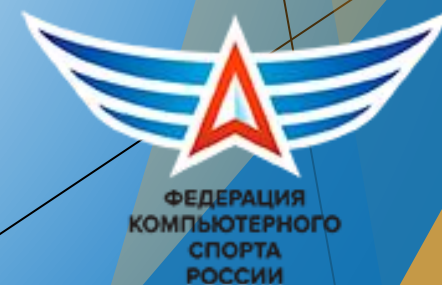


Данные по рынку киберспорта в России



Международная поддержка и признание

- ▶ В 2014 году Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма начал преподавание образовательной программы "Теория и методика интеллектуальных игр" (киберспорт)
- ▶ 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Спорта о включении компьютерного спорта в реестр федераций в спорта Российской Федерации
- ▶ Министерства спорта Российской Федерации № 18, аккредитованной спортивной федерацией по виду спорта «Компьютерный спорт» является Федерация компьютерного спорта России



Структура организации и состав



Проведённая работа

- ▶ Расставлены основные этапы проекта и произведены подсчёты по окупаемости
- ▶ Организованы и проведены встречи в рамках форума
- ▶ Проведены семинары в формате лекции и мастер-классов
- ▶ Бригады встреч были заключены договоры о сотрудничестве и поддержке проекта.
- ▶ Подобраны конфигурации ПК и оптимизированы программы
- ▶ Проведена презентация проекта и демонстрация игр на базе полигона национального чемпионата «Карьера в России»
- ▶ В составлена организационная структура с координаторами отделов и порядок их взаимодействия



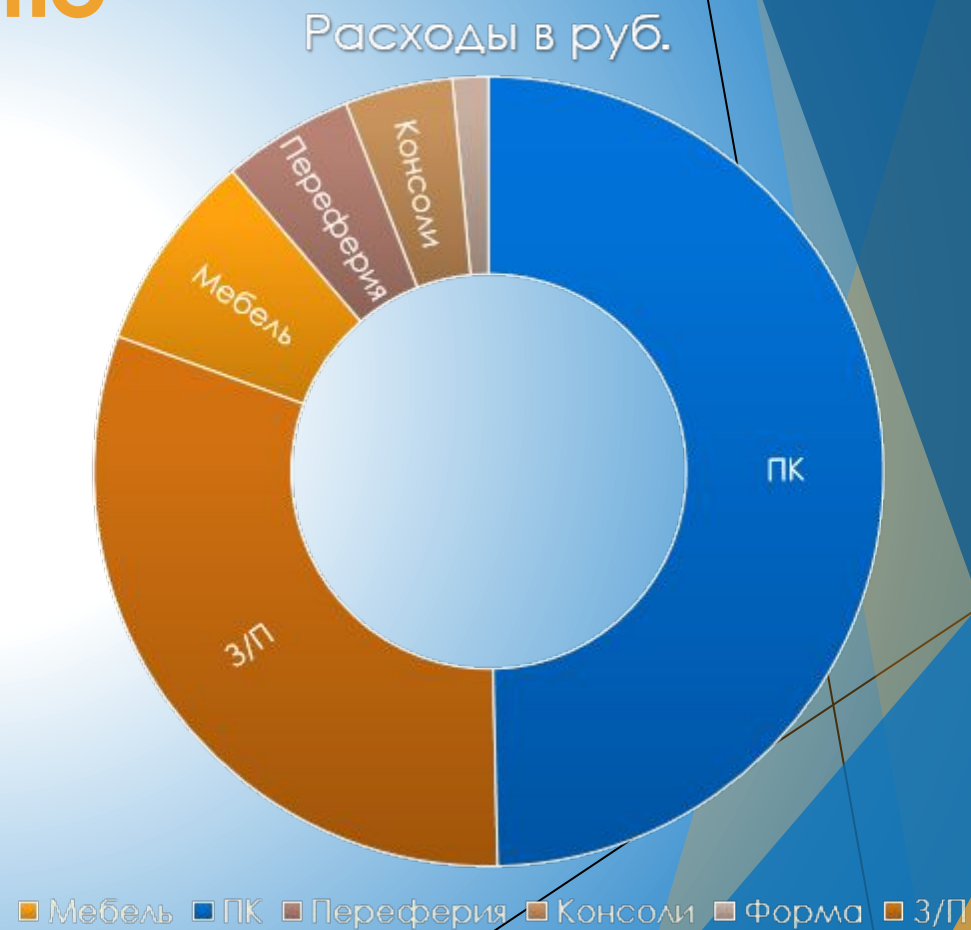
Что требуется?

- ▶ Образование студенческого актива, непосредственно занятого в данной деятельности
- ▶ Совместное формирование команд, составление расписаний тренировок и участие в соревнованиях, квалификациях и чемпионатах
- ▶ Помощь в поиске контактов и связей с местной общественностью
- ▶ Финансовая поддержка для старта проекта.
- ▶ Юридическая консультация в вопросах структурного управления.



Финансовые затраты на реализацию

Мебель	119232
ПК	723360
Периферия	78100
Консоли	64467
Форма	21554
З/П	450513
Итого	1457226



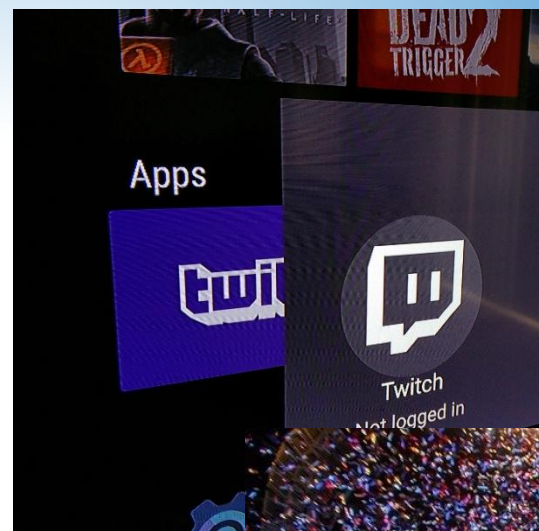
Польза киберспорта



- ▶ - способствует процессу социализации людей с новыми возможностями, а также позволяет развиваться посредством спортивной деятельности
- ▶ - привлекает финансовые вложения и способствует развитию необходимых структур и инфраструктуры
- ▶ - развивает реакцию, аналитические способности и совместную работу
- ▶ - привлекает широкий спектр специалистов из различных сфер
- ▶ - позволяет легче адаптироваться в новом коллективе

Чем выгодно?

- ▶ Привлечение новых студентов/абитуриентов и преподавательских кадров.
- ▶ Международная интеграция и обмен опытом.
- ▶ Обновление и модернизация вузовского имиджа. ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОГО ИМИДЖА.
- ▶ Реклама на медийном уровне, формирование бренда. РЕАЛИЗАЦИЯ SMM менеджмент.
- ▶ Возможность объединить ФИЛИАЛЫ РУК при ПРОВЕДЕНИИ ОНЛАЙН ТУРНИРОВ.
- ▶ Формирование ядра продвижения информационных технологий.
- ▶ Развитие всестороннего ниоокр.



Обновление и продвижение IT



- ▶ Организация компьютерных курсов и кружков для студентов и персонала
- ▶ Организация стажировок для молодых специалистов найти работу в данной сфере
- ▶ Организация базы программного обеспечения с новейшими разработками
- ▶ Обновление компьютерного парка вызовет положительную реакцию среди студентов и преподавателей и позволит комфортнее заниматься.
- ▶ Продвижение отечественных производителей ПО и компьютерной периферии

Спасибо за внимание!

- ▶ Текущий актив:
- ▶ Соломкин никита ТД1-О/С/МЫТ15 связь отделов
- ▶ Иван МАРУШКО ТД1-о/с/МЫТ17 связь отделов
- ▶ НИКОЛАЙ РОМАНОВ ЭК(БА)1-о/б/МЫТ17 РУководитель
- ▶ НАДЕЖДА КИСЛОВА ТД1-О/С/МЫТ17 административная работа/администрация
- ▶ МИХАИЛ РОМАНЕЦКИЙ ЭК(БА)1-о/б/МЫТ17 связь отделов
- ▶ ДМИТРИЙ КАРПУХОВ ЭК(БА)1-о/б/МЫТ17 тренерский штаб/расписание
- ▶ АНТОН РЕШЕТНЯК ЭК(БА)1-0-/Б/МЫТ17 Дизайн-проектирование