

Цифровые возможности для молодежи. Опыт Новгородской и Псковской областей.

Андрей Иваненков

Начальник управления по физической культуре и спорту

Администрации Великого Новгорода

Цифровая трансформация, Архангельск





Компьютерный спорт



- Компьютерный спорт – это соревнования по зрелищным и динамичным компьютерным видеоиграм;
- Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта;
- Подростковое увлечение в компьютерном спорте не только помогает стать продвинутым пользователем компьютерной техникой, но и со временем может определить выбор будущей профессии, связанной с развитием современных интерактивных технологий;
- В 2025 году Саудовская Аравия станет площадкой для первых в истории Олимпийских киберспортивных игр.



Неопределенность увеличивает количество работающих на себя

Карта жизни самозанятого:

1. Вдохновение;
2. Выбор ниши - старт проекта;
3. Юридическая регистрация;
4. Операционные вопросы;
5. Персонал;
6. Финансы;
7. Клиенты;
8. Продажи – привлечение средств;
9. Интернет;
10. Личная эффективность;
11. Отчетность;
12. Право;
13. Работа с другими компаниями;
14. Развитие проекта;
15. Антикризисное управление;
16. Выход из проекта.



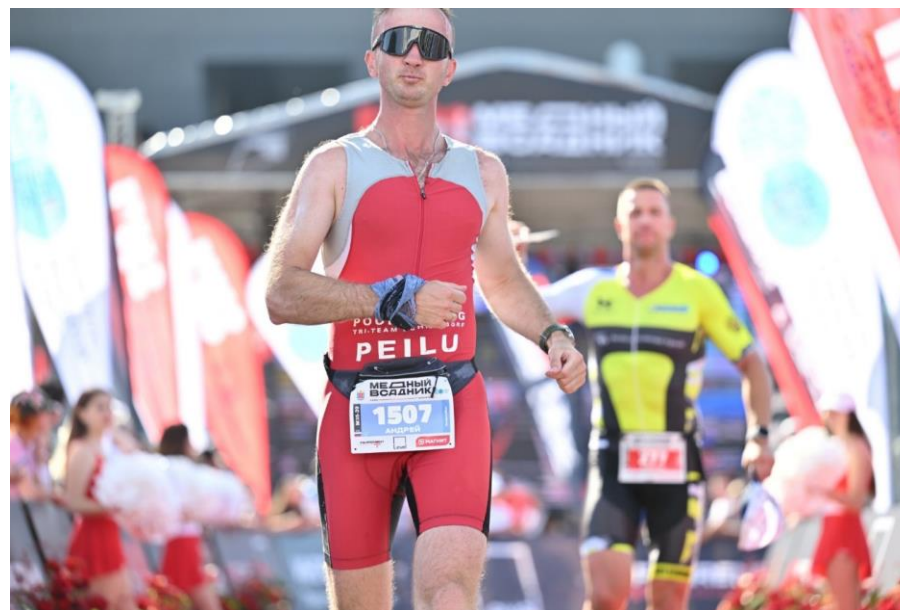
Чего нет у большинства социальных предпринимателей (самозанятых)?

- Оргструктуры;
- Сильного бренда;
- Управляющей команды;
- Ценного продукта;
- Маркетинга КОММУНИКАЦИЙ;
- Партнеров / амбассадоров;
- Управляемой клиентской базы;
- Прописанной модели развития;
- Управления репутацией;
- Опытных наставников.

ЛИЧНЫЙ БРЕНД ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ



В современном мире люди доверяют настоящим людям,
а не обезличенным брендам и организациям





Одно из ключевых направлений фестивалей

Формирование у детей и молодежи интереса к здоровому образу жизни, создание дополнительных условий для самореализации, укрепление соревновательного духа, предоставление молодежи возможности творческой самореализации в различных направлениях, развитие общеобразовательных и познавательных интересов.



Киберфестивали



С 2007 года связисты филиала провели более 14 киберфестивалей BigChamp в двухдневном и однодневном формате на лучших площадках Санкт-Петербурга, Великого Новгорода и Пскова и получили более 1000 положительных публикаций в федеральных и региональных СМИ.



Киберфестивали

- За 14 лет в мероприятиях приняло участие более 5000 киберспортсменов
- 3000 детей прошли разные мастер-классы
- 50 тыс. зрителей из разных городов России и ближнего зарубежья: Москвы, Минска, Хельсинки, Таллина, Санкт-Петербурга, Тюмени, Великого Новгорода, Пскова, Великих Лук, Острова, Вышнего Волочка, Валдая, Боровичей, Старой Руссы, Сольцов и Фрязино.



Общий призовой фонд 12 фестивалей составил более 2 000 000 руб. по популярным дисциплинам:

CS 1.6, GO, FIFA 07-19, Battlefield 2, DOTA, DOTA2, Call of Duty 2, 4, Motorstorm, Mortal Kombat 9-11, HearthStone, League of Legends, World of tanks, Overwatch, UFC3 и Clash Royale



Киберфестивали



Каждый год фестиваль позволяет региональным молодежным объединениям бесплатно создать свою интерактивную площадку и познакомить гостей со своей деятельностью.

Например Автомарш «Звезда нашей Великой Победы» (флэшмоб с церемонией разворачивания двухсотметрового Знамя Победы).



Клубы участники фестиваля

- Лазартаг;
- Клубы исторических реконструкции (средневековье, вторая мировая война);
- Клубы моделистов (модели советской техники);
- Профсоюзные организации;
- Аниме клубы (крафт);
- Кванториум и IT Cube (Виртуальная реальность VR и дополненная реальность AR; Робототехника, Робофутбол, танковый биатлон);
- Ассоциация военно-патриотических клубов «Русич»;
- Федерация военно-тактических игр;
- «Волонтеры Победы» (выставка современного оружия и амуниции, патриотические квесты «Георгиевская ленточка», стрелковый тир (страйкболл, пейнбол, лучный тир);
- Студенческие отряды;
- Федерация компьютерного спорта (ретростенды с игровыми приставками и игровые симуляторы);
- Ролевые клубы (Dungeons & Dragons, Warhammer, Magic: The Gathering, Vampire: The Masquerade-Bloodlines, Киберпанк 77;
- Вселенная Гарри Поттера и Игры престолов);
- Центр молодежного инновационного творчества Синтез (3d принтеры, лазерная резка);
- Клубы настольных игр и варгеймов;
- Научные представления от молодых ученых;
- Квеструм;
- Фонд военно- исторического музея города Острова (выставка оружия Первой и Второй мировой войны);
- 76-й Гвардейская десантно-штурмовая дивизия (экспозиция современной военной техники);
- Юнармия (уличная выставка бронев автомобилей КАМАЗ «Выстрел», российская военная стрелковая техника, вездеход ТРЭКОЛ, квадроциклы);
- Соревнования на радиоуправляемых машинках, квадракоптерах;
- Сообщество «ДраККон» (Косплей- дефиле);
- ДИШ "Кабэшка" (FANCLASTIC, Конструктор «Древлекс»);
- Федерация игры Го, соревнования по пана футболу.



Киберфестиваль #BigChamp21

В 2021 прошел Киберфестиваль #BigChamp21 в гибридном формате в формате ток-шоу.

- С 15 по 27 марта в Великом Новгороде состоялся уникальное для Новгородской области событие – киберфестиваль #BigChamp21, позволившее создать единую площадку для состязаний киберспортсменов в шести популярных игровых дисциплин и дать возможность развития технического творчества среди молодежи и создание собственных проектов в сфере IT.



Фото: из архива организации

- Итоги фестиваля были подведены 27 марта 2021 в эфире Новгородского областного телевидения в формате 3 часового ток-шоу, собравшем более 52 тыс. просмотров.
- По итогам фестиваля смонтирован ролик, отражающий его основные направления, а также финальный день.



Киберфестиваль #BigChamp21



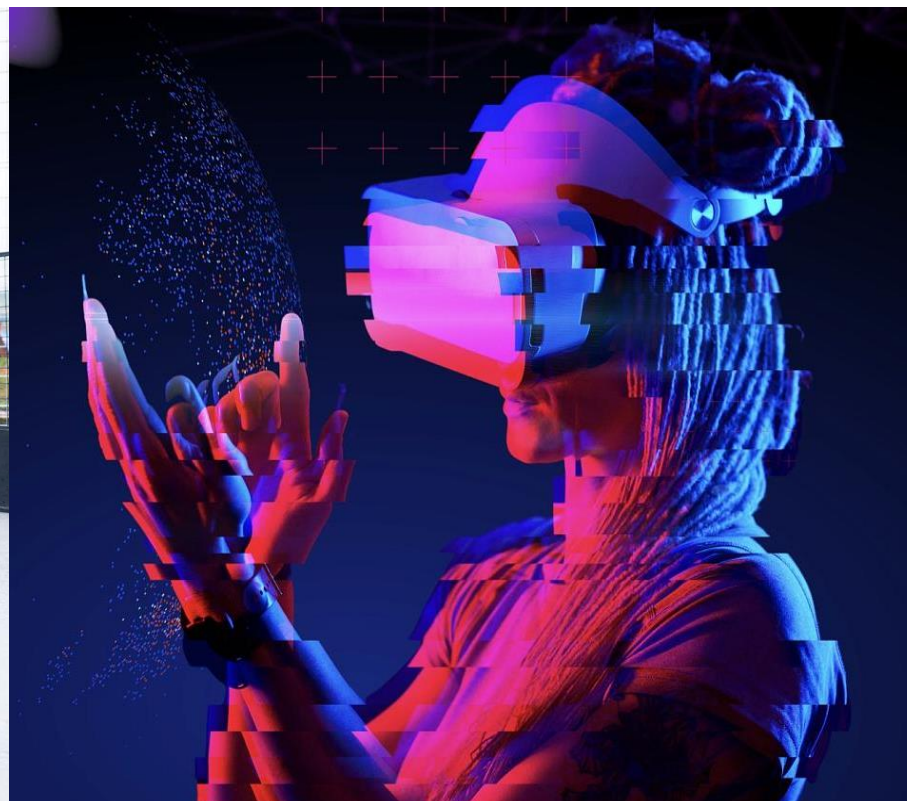
Внешние партнеры:

- Министерство цифрового развития и информационно-коммуникационных технологий Новгородской области;
- Министерство спорта и молодежной политики Новгородской области;
- Кванториум;
- Росмолодежь;
- IT-Cube;
- Городская компьютерная Школа;
- Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого.



Фиджитал-спорт. Что это за новое чудо?

В 2024 году в Казани прошли международные «Игры будущего» в 16 дисциплинах.





Фиджитал-спорт. Что это за новое чудо?



Организована и проведена «Школа фиджитал спорта», в которой целевой аудитории показаны преимущества компьютерного спорта и традиционного спорта (фиджитал спорта) перед бесцельной игроманией в теории и на практике. Проведено не менее 8 обучающих семинаров с приглашением специалистов для проведения цикла теоретических и практических занятий по основам цифровых профессий, направленного на ознакомление участников проекта с миром цифровых, инженерных и киберспортивных профессий.



Фиджитал-спорт. Что это за новое чудо?



У ребят существует большой запрос на освоение профессий, которые связаны с IT. Мы организуем занятия по профориентации для определения предрасположенности и склонности участников проекта к тем или иным цифровым профессиям. Обучение участников проекта ведется по 5-ти направлениям: гейм-дизайн, спортивный комментатор и менеджер, 3D-2D-моделирование, реверс-инженер, инженер по работе со станками (литье полимеров и металлов). 10 проектных команд из участников, которые будут при поддержке наставников разрабатывать собственные цифровые- решения, продукты и проекты с целью формирования собственных идей в сфере IT и индивидуального портфолио. Все проекты будут представлены жюри из Правительства Новгородской области. Лучшие ребята пройдут практику в IT компаниях и Новгородской технической школе НовГУ.



Цифровые возможности школам-интернатам



Реализация данного проекта способствует развитию компьютерной грамотности и представлений о цифровых технологиях среди подростков и молодых инвалидов. Проведение турниров среди молодежи из школ-интернатов по компьютерным дисциплинам укрепит дружескую атмосферу, разнообразит культурно-досуговую деятельность и повысит интерес молодёжи к спорту. После серии онлайн-лекций будут разработаны планы саморазвития по цифровым компетенциям для 35 воспитанников с согласованием с педагогами и психологами школ-интернатов. Итоговым мероприятием будет онлайн-соревнования по компьютерному спорту среди 150 воспитанников школ-интернатов двух регионов по электронным шахматам и поиску информации в интернете.



Фотоотчет 2007





Фотоотчет 2008



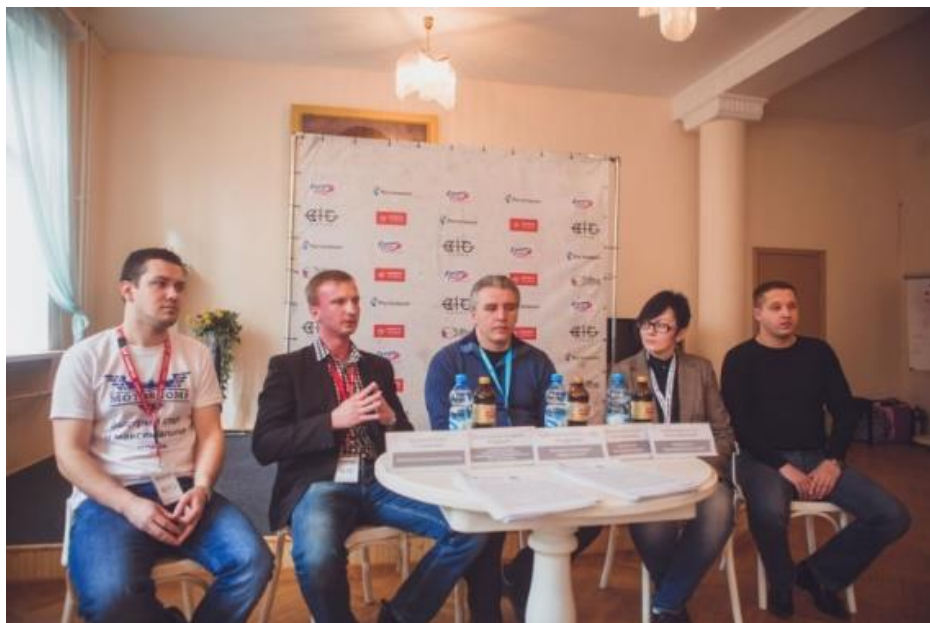


Фотоотчет 2013





Фотоотчет 2015





Фотоотчет 2016





Фотоотчет 2017





Фотоотчет 2018





Фотоотчет 2019

Фестивали дают возможность молодежи проявлять свои таланты, творческий потенциал и умения, развиваться и подходить более осознанно к выбору будущей профессии.





Фиджитал-спорт в Великом Новгороде





Тренды рынка спорта



- Событийный туризм
- Корпоративный спорт
- Поздний спорт
- Фиджитал



Сильные стороны спортсменов

- Смелость
- Дисциплина
- Решительность
- Лидерство
- Сила воли
- Выносливость
- Мотивация
- Работа в команде
- Работа с тренером
- Стремление к победе
- Отношение к поражениям





СПОРТ И ОБЩЕСТВО
ЭНЕРГИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

#BigChamp25

29 марта в Великом Новгороде

В самом центре города в современном ИНТЦ «Валдай»



Фото: из архива организации





#BigChamp25



В мероприятии примут участие более 1000 жителей Великого Новгорода и гостей из Москвы, Санкт-Петербурга, Пскова и других регионов.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!





125375 Москва, ул. Тверская 16 стр. 1
+7 495 149 30 18 | info@fondpotanin.ru

Социальные сети  [/potaninfoundation](https://vk.com/potaninfoundation)
Фонда Потанина  [/fondpotanin](https://t.me/fondpotanin)

