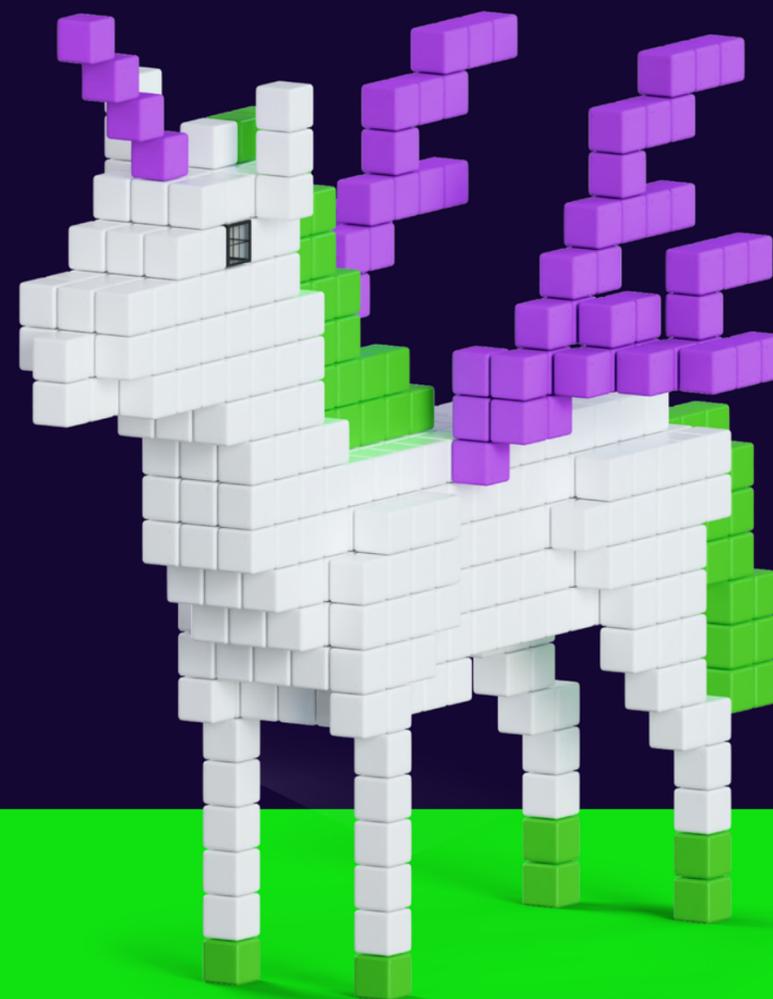


РОССИЯ -
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ



НОВАЯ ИГРА

Всероссийский конкурс



- В мире 2,5 миллиарда человек играет в компьютерные игры, в России — больше 65 млн.
- Каждый третий геймер (35,7%) хочет сделать это своей профессией.

Центр развития НИУ «Высшая школа экономики»: исследование «Индустрия компьютерных игр-2020»

Российский рынок видеоигр и киберспорта занимает 11-е место в мире и пятое в Европе по объему. По различным оценкам в России от 30 млн до 50 млн активных игроков в компьютерные и мобильные игры, а русский язык входит в тройку самых популярных языков на игровой площадке Steam с долей в 11%, уступая только английскому и китайскому языкам.

PWC: Обзор рынка видеоигр и киберспорта в России 2020-2024



- 63% геймеров из России как минимум задумывались о том, чтобы устроиться в индустрию видеоигр. Зарабатывать они бы хотели на разработке игр, стримах и киберспорте.
- 17% опрошенных пытались или пытаются начать строить игровую карьеру.

«Лаборатория Касперского» совместно с аналитической компанией Savanta 2021

Цели конкурса



РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ПОИСК И РАЗВИТИЕ ТАЛАНТОВ

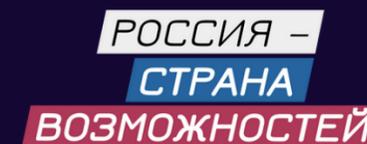
Выявление, поддержка и развитие обучающихся в общеобразовательных организациях, образовательных организациях среднего профессионального образования, образовательных организациях высшего образования, интересующихся игровой индустрией, желающих создать собственные игровые проекты и работать в индустрии игр, а также специалистов, рассматривающих переход в данную сферу.

ЕДИНАЯ БАЗА КАРЬЕРНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Создание базы вакансий и стажировок от профильных компаний.



Задачи конкурса



ПРОФОРИЕНТАЦИЯ МОЛОДЕЖИ

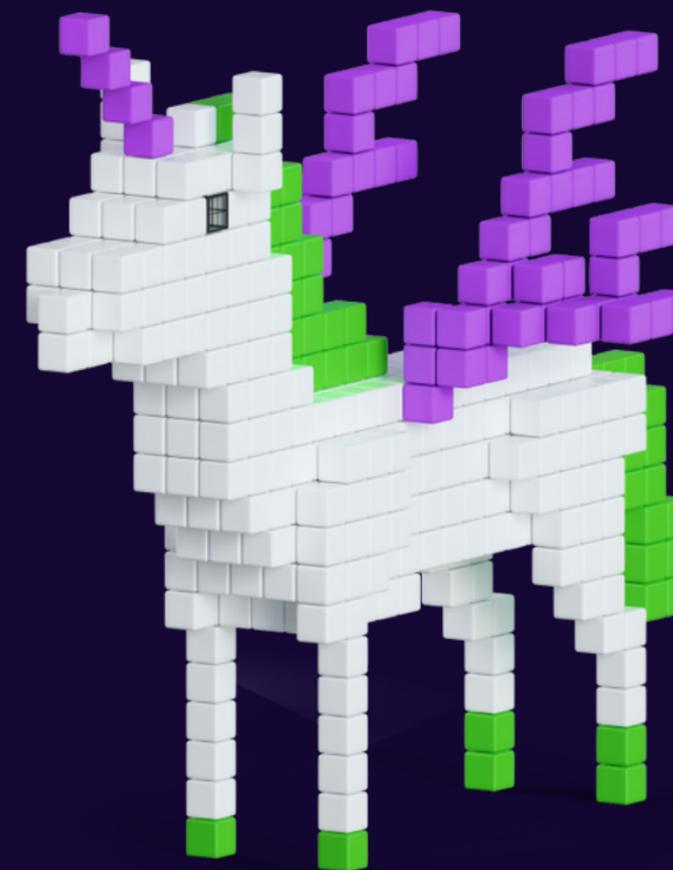
Создание возможностей для профессиональной ориентации, развития и реализации способностей молодежи от 14 лет в профессиях индустрии игр.

РАЗВИТИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ

Создание возможностей для развития у участников компетенций и знаний в области разработки игровых проектов и управления игровыми проектами.

ПОДДЕРЖКА ИНДУСТРИИ ИГР

Поддержка российских создателей игровых проектов на государственном уровне.





ПЛАТФОРМА ДЛЯ РЕШЕНИЯ КЕЙСОВ БИЗНЕСА И АКСЕЛЕРАЦИИ ИДЕЙ

- решение реальных задач партнеров и формирование рейтинга по качеству решений для партнера в ЛК платформы конкурса
- акселератор игровых проектов
- база знаний рунета в индустрии игр
- поиск единомышленников для создания собственных игровых проектов

ОФФЛАЙН АКТИВНОСТИ

- DevsMatch (соревнования для геймеров) в регионах по решению мегакейсов от партнеров
- экскурсии в офисы партнеров, интеграции участников конкурса в профильные конференции, практические воркшопы
- питчинг игровых проектов перед венчурным сообществом

ИТОГОВАЯ ВСЕРОССИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

- финал конкурса: презентация игровых проектов при поддержке отраслевого сообщества
- экспертные сессии и карьерные консультации

-  это **платформа**, которая призвана стать **Safe Space** для тех, кто хочет самореализоваться. Здесь можно попробовать разные профессии, не бросая свою работу/учебу.
-  это **формат** взаимодействия по **привычным для геймеров механикам** прогрессии, системы репутации, награждения баллами и историям развития **как в привычных игровых квестах**.
-  это **акселератор** игровых проектов для начинающих команд, желающих проработать свои **идеи** и презентовать их игровому сообществу для получения **менторской поддержки** и **инвестиций**.
-  это возможность выиграть **ценные призы** в виде техники и получить **гранты на обучение** в выбранной профессии



Конкурс для партнеров -

это база потенциальных кандидатов для трудоустройства с перечнем подтвержденных компетенций по результатам решения кейсов бизнеса.



это сокращение времени и издержек на найм сотрудников за счет предварительного отбора кандидатов на платформе.



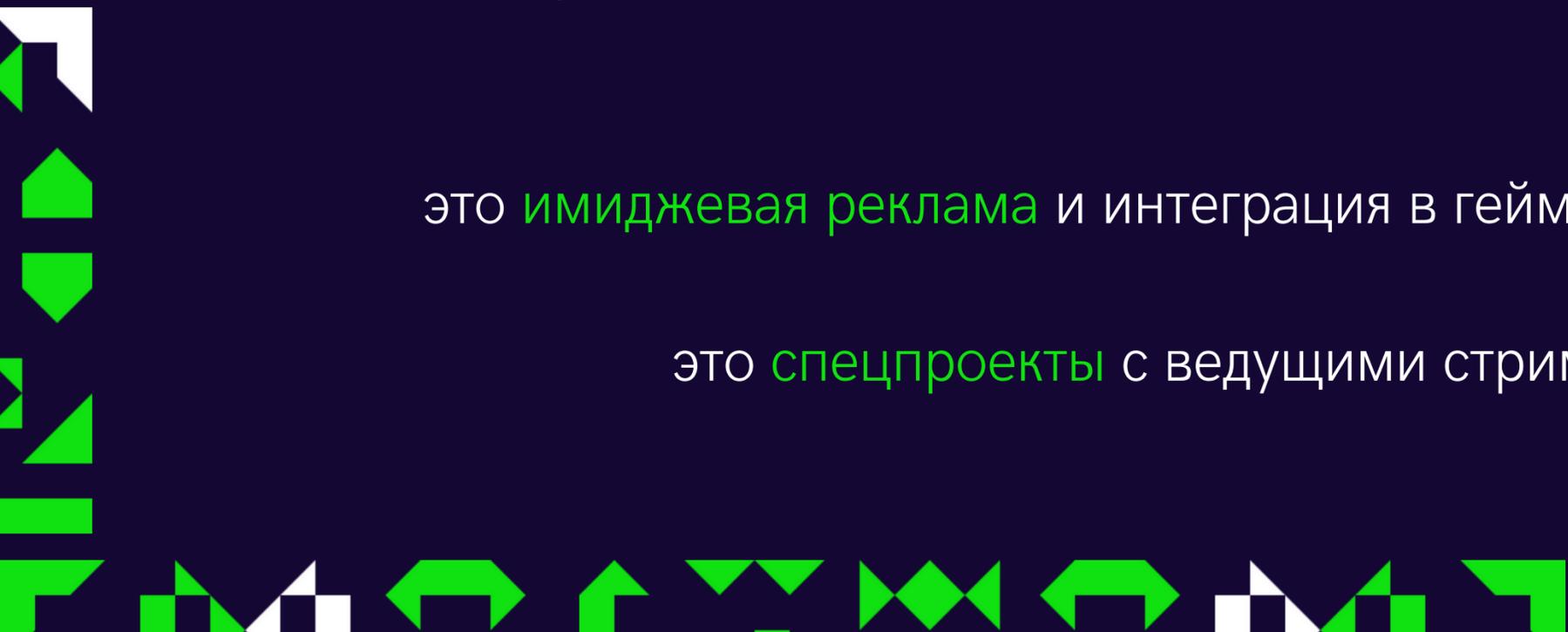
это развитие HR-комьюнити компании за счет работы с расширенной воронкой кандидатов.



это имиджевая реклама и интеграция в геймифицированный контекст платформы.



это спецпроекты с ведущими стримерами, видеоблогерами и селебрити.



Направления конкурса



Партнерский кейс



Акселератор игровых проектов

Выбор специализации +
открывается доступ
к прохождению 1 уровня
(Trainee) + кейсы от
партнеров

1 июля

Открывается доступ
к прохождению 2
уровня (Junior)
+ кейсы от партнеров

4 сентября

Открывается доступ
к прохождению 3
уровня (Middle)
+ кейсы от партнеров

15 октября

Подача заявок на участие
в конкурсном отборе
для инди-разработчиков

1 июля -
12 сентября

Обучение
в Акселераторе

13 сентября -
2 декабря

Отборочный
Онлайн-питчинг

3 декабря



Финал
Всероссийского
конкурса
"Начни игру"

Партнерский кейс

Участие: индивидуальное
Возраст участников: 14 +

3

специализации:

- Дизайн
- Геймдизайн
- Программирование

3

уровня сложности:

- Trainee
- Junior
- Middle

90

**кейсовых
заданий**

45

**образовательных
заданий**

Финал направления "Партнерский кейс"

48

часов для создания
прототипов

100

игровых
прототипов

300

финалистов

- ◆ Создание прототипов в составе команды
- ◆ Образовательные сессии с трекерами и экспертами в области игровой индустрии
- ◆ Публичные презентации разработанных прототипов
- ◆ Награждение победителей

Акселератор игровых проектов

Участие: команды 1 - 10 человек

Возраст участников: 14 +

Обучение в Акселераторе



Онлайн-формат

30
команд
3
месяца обучения
12 +
воркшопов
360
трекинг-сессий

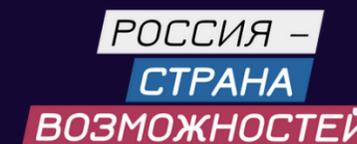
- ◆ Индивидуальные онлайн-консультации
- ◆ Интенсивная образовательная программа
- ◆ Обучение у ведущих специалистов
- ◆ Проведение трекинг-сессий
- ◆ Проработка собственного игрового проекта
- ◆ Выстраивание стратегии развития собственного игрового проекта

Финал Всероссийского конкурса "Начни игру"

120
финалистов
30
победителей

- ◆ Питчинг игровых проектов перед профессиональным сообществом и инвесторами
- ◆ Образовательные сессии с экспертами игровой индустрии
- ◆ Нетворкинг
- ◆ Награждение победителей

Путь пользователя



Участник **попадает** на платформу через поддерживающие каналы

Проходит геймифицированное тестирование и **выбирает** специализацию

Получает квесты и **развивается** в выбранных специализациях

Личный кабинет пользователя стилизован под игру: ты - это твой персонаж, у которого пока что немного навыков

Прокачивается и участвует в конкурсах

Развивается и подключается к сообществам из разных специализаций

Участвует в офлайн-событиях, **развивает** свой продукт и **получает** грант

Задания от партнеров стилизованы под квесты: все как в играх. Получаешь задачу и отправляешься ее выполнять.

Для участников доступны обучающие квесты, чтобы поднять свой навык

Открывает специализации для развития

Развивается в новых направлениях, выполняя квесты

На платформе доступно **обучение**, которое позволит приобрести новые навыки и расширить количество специализаций



План-график конкурса



Старт регистрационной кампании конкурса и определение профессиональной траектории развития

Стартовые кейсы по специализациям в игровой индустрии, начало формирования профессионального паспорта

Решение партнерских кейсов и старт Акселератора игровых проектов

Финал Партнерского кейса.

Решение мегакейсов от партнеров и первичные презентации разработанных игровых проектов;

Финал Акселератора игровых проектов.

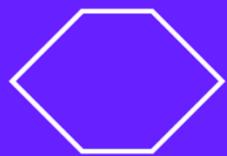
Питчинг проектов перед профессиональным сообществом и инвесторами. Образовательная программа для всех финалистов.

Июль

Сентябрь

Февраль 2023 г.





РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ



НАЧАНИ ИГРУ

Всероссийский конкурс

