



ПОЛИТЕХ ПЕТРА

ФИДЖИТАЛ-ЦЕНТР

проект института физической культуры, спорта и туризма

Фиджитал

объединение физического и цифрового мира,
сочетание классического спорта,
киберспорта, VR/AR технологий



physical

+



digital

=



phygital



ИГРЫ БУДУЩЕГО международное спортивное событие

в подготовке спортсмена на первый план выходят задачи физической **саморегуляции**, эмоционального **самоконтроля**, скорости **принятия решений**, **точности движений** и **выносливости** в обоих мирах

BEAT SABER



ИГРЫ БУДУЩЕГО международное спортивное событие

в подготовке спортсмена на первый план выходят задачи физической **саморегуляции**, эмоционального **самоконтроля**, скорости **принятия решений**, **точности движений** и **выносливости** в обоих мирах

ASSETTO CORSA



ИГРЫ БУДУЩЕГО международное спортивное событие

в подготовке спортсмена на первый план выходят задачи физической саморегуляции, эмоционального самоконтроля, скорости принятия решений, точности движений и выносливости в обоих мирах

DRONE RACING



ИГРЫ БУДУЩЕГО международное спортивное событие

в подготовке спортсмена на первый план выходят задачи физической **саморегуляции**, эмоционального **самоконтроля**, скорости **принятия решений**, **точности движений** и **выносливости** в обоих мирах



VR STRIKEBOLL



Первый в мире ФИДЖИТАЛ-ЦЕНТР

Торжественно открыл **Д. Чернышенко**
и **О. Матыцин** в рамках форума
«Россия — спортивная держава»

Physical-зона:

- мини-футбольное поле
- баскетбольная площадка
- воркаут площадка

Digital-зона:

- Playstation, ПК, VR



сентябрь 2022
г. Кемерово



Дмитрий Чернышенко

вице-премьер Правительства РФ

«... такие центры — синергия спортивных и цифровых активностей. Они используют новую модель гармоничного развития личности. Она дает мотивацию отказываться от вредных привычек, ломают стереотип о том, что за компьютерами сидят физически слабо подготовленные люди. С появлением таких центров у ребят не будет дилеммы — становиться айтишником или активно заниматься спортом. У подрастающего поколения есть потребность и в том и в другом. И сейчас мы вместе формируем в обществе культуру здорового образа жизни»

Т
R
O
P
I
C
A
N

Игры будущего поддерживают



Юрий Постригай
гребец-байдарочник

*Олимпийский чемпион,
заслуженный мастер
спорта России*



Евгений Алдонин
футболист

*двукратный чемпион России
и пятикратный обладатель
кубка России, обладатель
кубка УЕФА 2005*



Александр Овечкин
хоккеист

*Нападающий сборной
России, трёхкратный
чемпион мира*



Александр Энберт
фигурист

*Серебряный призёр
Олимпийских Игр,
бронзовый призёр
Чемпионата мира*

ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ ПРОЕКТА

53
года

Средний возраст
телезрителей
Олимпийских игр

516 K
просмотров

Кол-во просмотров
на стриминговых площадках
Зимних Олимпийских игр
в Пекине 2022г.

>1%

аудитории ОИ
до 18 лет

62%
до 30 лет

Возраст аудитории
Инновационных видов
спорта

4018 K
просмотров

Кол-во просмотров
Финала
Чемпионата
Worlds 2021



АУДИТОРИЯ КИБЕРСПОРТА



474
МЛН ЧЕЛ.

охват в мире

15,4
МЛН ЧЕЛ.

охват в России

577,2
МЛН ЧЕЛ.

Прогноз аудитории
в мире в 2024 г.

+ 33%

2019-2024

ПРЕДПОСЫЛКИ ФИДЖИТАЛ



СОКРАЩЕНИЕ
АУДИТОРИИ
КЛАССИЧЕСКОГО СПОРТА



МОЛОДЕЖЬ ПОТРЕБЛЯЕТ
КОНТЕНТ В ЦИФРОВОМ
ВИДЕ



ГЕЙМИФИКАЦИЯ
ОБЩЕСТВЕННЫХ
ПРОЦЕССОВ



РАЗВИТИЕ
ИСКУССТВЕННОГО
ИНТЕЛЛЕКТА



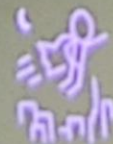
EDTECH -
ЦИФРОВИЗАЦИЯ
ОБРАЗОВАНИЯ



ТРЕНД НА
ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ
ЖИЗНИ



ТРАНСГРАНИЧНОСТЬ

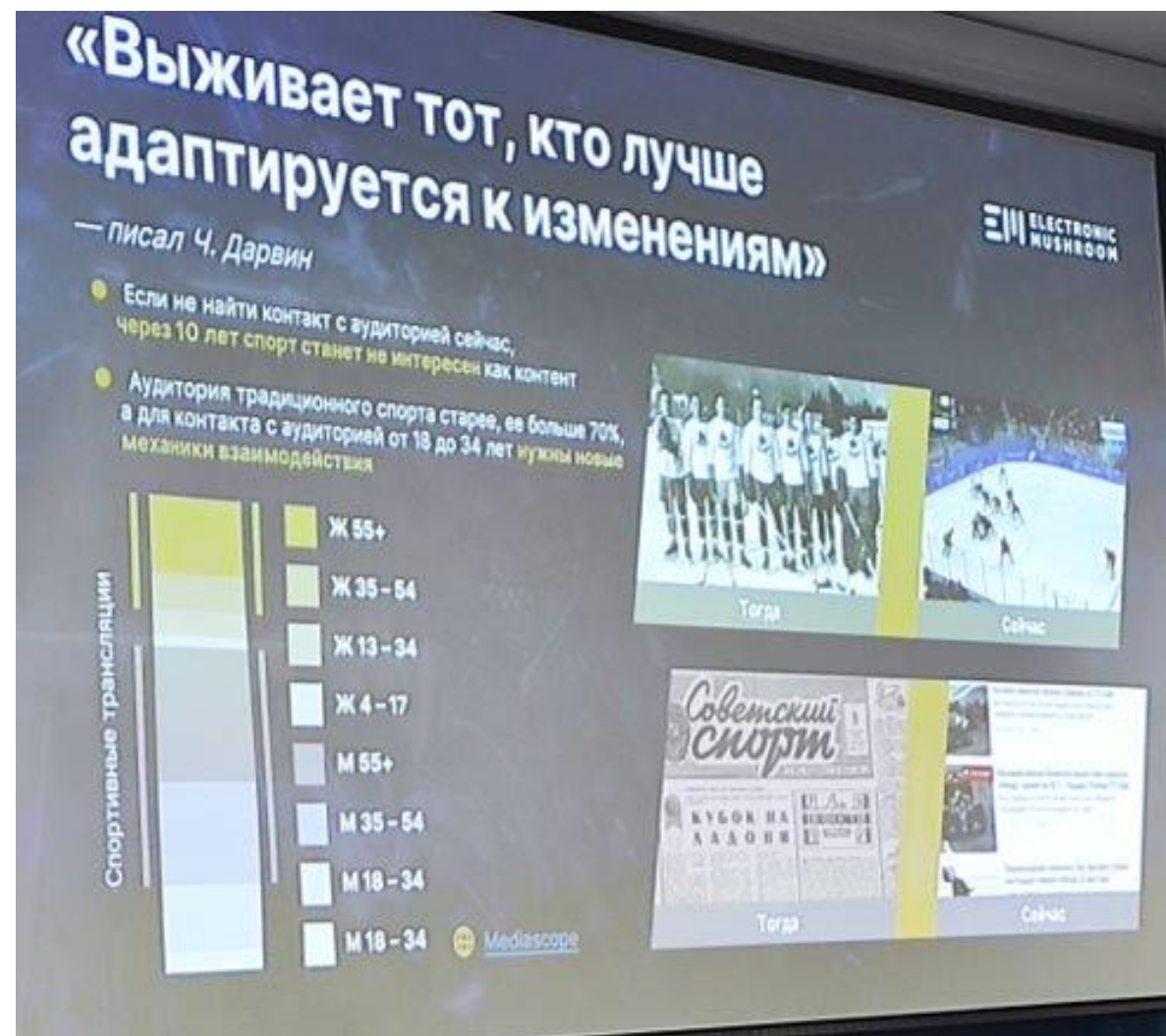


ЗАРОЖДЕНИЕ
МЕТАВСЛЕННЫХ

ПОЛИТЕХ ПЕТРА в киберспорте сейчас

- Четырехкратный чемпион Всероссийской киберспортивной студенческой лиги (2017, 2018, 2019, 2021)
- Чемпион Международных студенческих соревнований по киберспорту (WCAA-2020) в г. Далянь, Китай
- Чемпион Европы среди ВУЗов по CS:GO
- Победитель кубка Российского студенчества (2021)
- серебрянный призёр "Битвы за Науку" по League of Legends (2021)







ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

создать условия для **развития IT навыков и подготовки кадров** для "Спорта будущего", **проведения соревнований** в концепции фиджитал и **организации учебно-тренировочного процесса** для выступления сборных университета на международных соревнованиях "Игры будущего"

Внутренние стейкхолдеры

Пользователи: студенты IT направлений и спортсмены (киберспорт, футбол, баскетбол, хоккей, автоспорт, единоборства)

Благополучатели: команда проекта, ИФКСТ, ИКНТ, ИПМЭИТ, ГИ

Внешние стейкхолдеры

Пользователи: студенты других учебных заведений, старшеклассники, рабочая молодёжь как абитуриент

Благополучатели: IT компании, федеральный оператор Игр будущего, Федерация компьютерного спорта России

Проблематика

Проект посвящён решению проблем **нехватки кадров** для Спорта будущего нашей страны, **подготовки сборных** университета по перспективным видам спорта, **увеличения лояльной аудитории** и **партнёрской базой**

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

**принять участие в
грантовой компании
для аккумуляции ресурсов**

**сформировать преподавательский и
тренерский состав
из числа действующих работников
Политеха и партнёров**

**проанализировать эффекты проекта
с целью совершенствования проектного и учебно-
тренировочного процесса во втором семестре**

**собрать пул партнеров
(академических и индустриальных)**

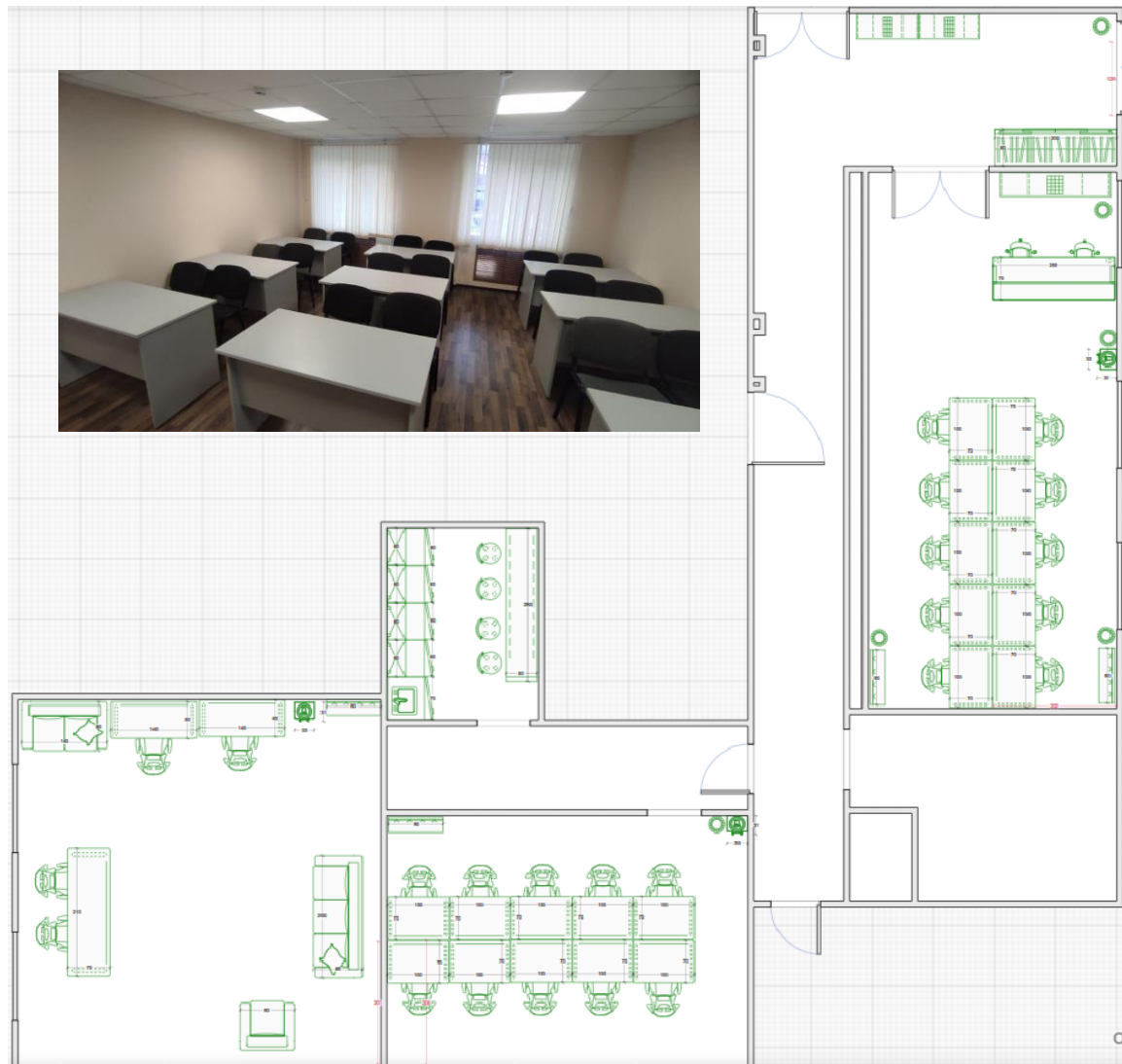
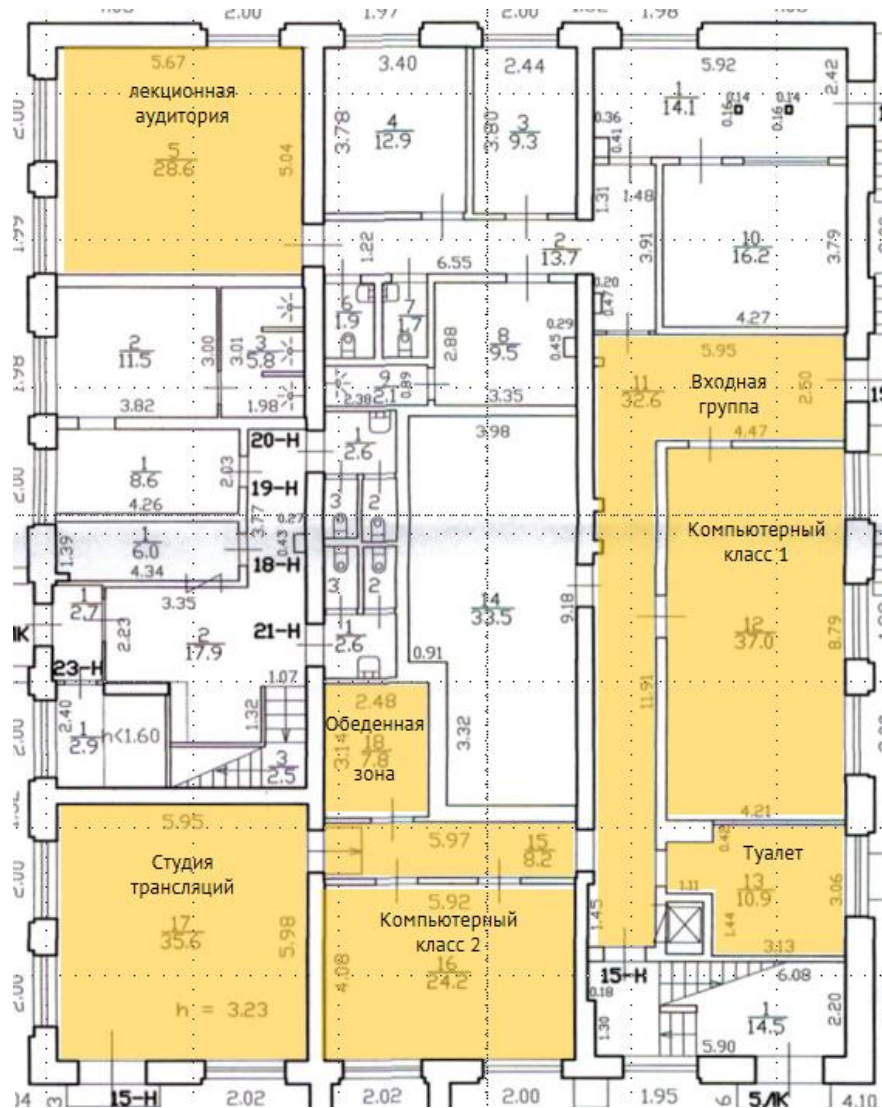
**открыть помещения
фиджитал-центра**

**провести рекламную кампанию
среди студентов и абитуриентов
институтов-партнёров Политеха**

**запуск IT-проектов и
учебно-тренировочного процесса**

ПРОТОТИП ПРОДУКТА

Часть 1 (Гражданский проспект, д. 30, лит. А)



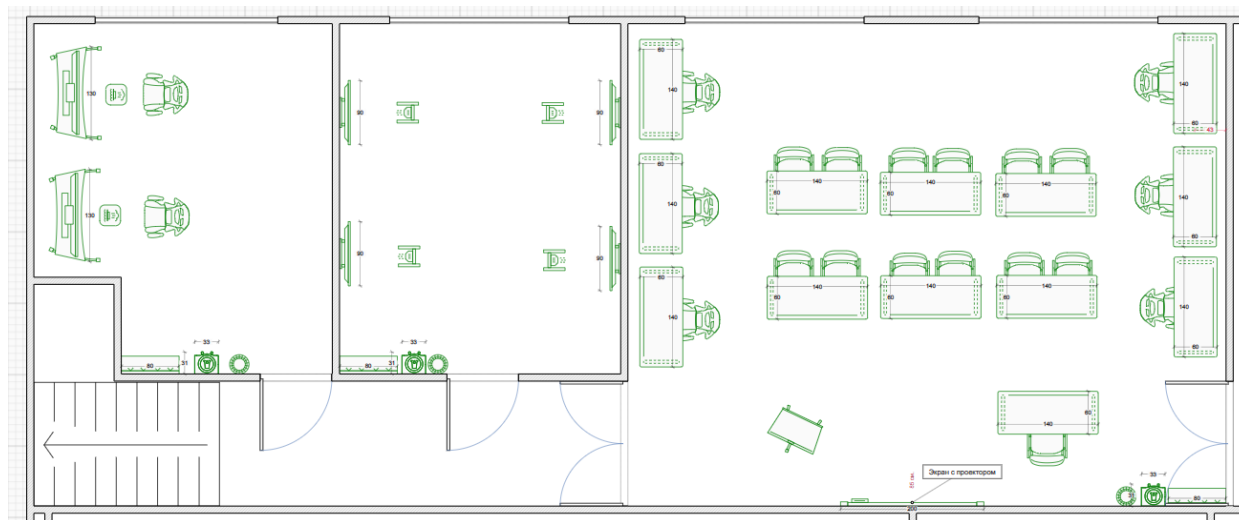
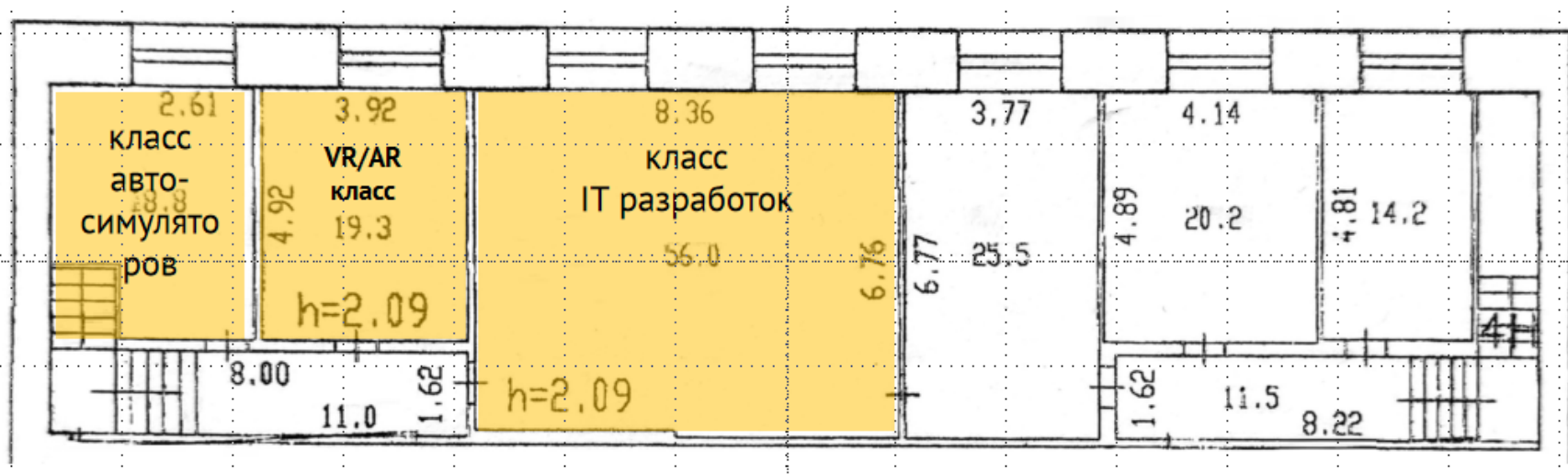
ПРОТОТИП ПРОДУКТА

Часть 1 (Гражданский проспект, д. 30, лит. А)



ПРОТОТИП ПРОДУКТА

Часть 2 (главное здание, 326 кв, 2 ярус)



ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ 1/7

№ задачи	Шаг	Начало - конец	Результат
1 Собрать пул академических и индустриальных партнеров	Составить списки потенциальных партнёров и мест их поиска	янв. 9 - 15	В число партнёров вошли не менее пяти внутривузовских, десяти региональных и трёх федеральных партнёра
	Провести деловые встречи с потенциальными партнёрами, подготовить предложения, организовать дополнительные встречи и заключить договоры	янв. 16 - февр. 28	
	Провести общую встречу партнёров для работы над следующими шагами проекта	март 1 - 12	
	Принять во внимание поступившие замечания и предложения по проекту и внести изменения в план реализации	март 13 - 31	

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ 2/7

№ задачи	Шаг	Начало - конец	Результат
2 Принять участие в грантовой компании для аккумуляции ресурсов для подпроектов	Определить ключевые подпроекты для реализации во второй половине 2023 года	янв. 9 - 15	Подано не менее трёх заявок с подпроектами на получение грантов, при этом поддержано не менее одной
	Составить список программ поддержки куда подходят для подачи темы заявок подпроектов	янв. 16 - 22	
	Сформировать команды для реализации подпроектов	янв. 23 - февр. 28	
	Подать заявки на программы финансирования	янв. 30 - июнь 30	

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ 3/7

№ задачи	Шаг	Начало - конец	Результат
3 Открыть помещения фиджитал центра	Определить список имеющихся и недостающих помещений	февр. 1 - 12	Готовы к использованию: Digital зона: шесть классов по 5 рабочих мест на ПК, один класс с 4 рабочими местами на VR, один класс с 2 рабочими местами на консолях и 2 автосимуляторами, помещение (студия трансляций, студия подкастов, режисёрская); Physical зона: тренажёрный зал, танцевальный зал, зона активных игр (настольный футбол, хоккей, теннис); Дополнительные помещения: помещение (конференц-зал, лаунж-зона, фан-зона), раздевалки, рабочий кабинет, входная группа (стойка ресепшн, гардероб)
	Составление смет: косметический ремонт, система вентиляции, дизайн помещений, мебель и оборудование (видеонаблюдение, электронные пропуска, серверная, персональные компьютеры, консоли, системы VR, студия трансляций)	февр. 13 - 19	
	Заключение договоров на выполнение работ, приобретение оборудования, инвентаря и материалов	февр. 20 - март 5	
	Выполнение ремонтных работ	март 6 - апр. 16	
	Установка инвентаря, настройка оборудования и проверка его работы	апр. 1 - 23	
	Проведение торжественного открытия	апр. 24 - 30	

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ 4/7

№ задачи	Шаг	Начало - конец	Результат
4 Сформировать преподавательский и тренерский состав из числа действующих работников Политеха, академических и промышленных партнёров	Актуализировать список курсов, видов спорта и пул требуемых специалистов	апр. 1 - 9	Заключены 16 договоров: директор (1 ст); специалист спортивного отдела (0,5 ст); специалист отдела маркетинга (0,5 ст); специалист операционного отдела (0,5 ст); специалист коммерческого отдела (0,25 ст); IT специалист (1 ст); администратор (2 чел по 1 ст); уборщица (1 ст); ассистенты (4 чел по 1 ст); тренеры (3 чел по 1 ст); дополнительно работают по бартеру 3 специалиста доп образования (по 1 ст). При этом доля работников до 39 лет составляет 100% (показатель Р2(б))
	При взаимодействии с директорами институтов и структурных подразделений Политеха согласовать дополнительную нагрузку или предусмотреть иные формы оплаты труда для их работников	апр. 10 - май 7	
	Рекрутинг редких специалистов	апр. 24 - май 21	
	Составить план учебной нагрузки преподавательского и тренерского составов	май 15 - июнь 30	
	Заключить договоры с преподавателями, тренерами и работниками общеотраслевых профессий	апр. 15 - авг. 31	

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ 5/7

№ задачи	Шаг	Начало - конец	Результат
5 Провести рекламную кампанию среди студентов и абитуриентов институтов-партнёров	Актуализация плана мероприятий и разработка контент-плана	апр. 1 - 9	Не менее 200 тыс просмотров постов в социальных сетях; выпущен 1 ролик на федеральном телеканале и 3 ролика на региональном телевидение; Опубликованы материалы в 4 региональных газетах
	Создание макетов, презентаций и прочей продукции	апр. 10 - 30	
	Реализация рекламной кампании	май 1 - сент. 17	
	Анализ результатов и корректировка рекламной кампании	сент. 18 - 30	

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ 6/7

№ задачи	Шаг	Начало - конец	Результат
6 Запуск учебного и учебно-тренировочного процесса	Разработка учебных программ	июнь 1 - июль 30	Участниками учебных занятий, курсов и учебно- тренировочного процесса являются не менее 240 человек ежедневно (обучение 150 чел, тренировки 90 чел)
	Ведение учебных курсов	сент. 1 - дек. 31	
	Ведение учебно-тренировочного процесса	сент. 1 - дек. 31	
	Ведение IT кружков по разработке игр и приложений «для спорта будущего»	окт. 1 - дек. 31	

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ 7/7

№ задачи	Шаг	Начало - конец	Результат
7 Проанализировать количественные и качественные эффекты проекта с целью совершенствования учебного и учебно-тренировочного процесса во втором семестре	Актуализировать KPI проекта	нояб. 27 - дек. 3	Достигнуто не менее 90% заявленных количественных показателей. По итогу первого семестра средняя оценка удовлетворённости студентами процессом обучения и тренировок не менее 4,3/5 баллов. Уровень удовлетворённости условиями труда у работников не менее 4/5 баллов
	Собрать анонимную обратную связь от работников и студентов	дек. 4 - 17	
	Проанализировать данные	дек. 18 - 31	

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

за 1 год

Показатели собственные	Янв	Фев	Мар	Апр	Май	Июн	Июл	Авг	Сен	Окт	Ноя	Дек
В число партнёров вошли не менее пяти в нутривузовских, десяти региональных и трёх федеральных партнёра	3 в нтр 3 р гн 1 фед	2 в нтр 4 р гн 1 фед	3 ргн 1 фед									
Подано не менее трёх заявок с подпроектами на получение грантов, при этом поддержано не менее одной		1 заяв ка		1 заяв ка		1 заяв ка						
Готовы к использованию: Digital зона: шесть классов по 5 рабочих мест на ПК, один класс с 4 рабочими местами на VR, один класс с 2 рабочими местами на консолях и 2 автосимуляторами, помещение (студия трансляций, студия подкастов, режисёрская); Physical зона: тренажёрный зал, танцевальный зал, зона активных игр (настольный футбол, хоккей, теннис); Дополнительные помещения: помещение (конференц-зал, лаунж-зона, фан-зона), раздевалки, рабочий кабинет, входная группа (стойка ресепшн, гардероб)				40%	60%							
Заключены 16 договоров: директор (1 ст); специалист спортивного отдела (0,5 ст); специалист отдела маркетинга (0,5 ст); специалист операционного отдела (0,5 ст); специалист коммерческого отдела (0,25 ст); IT специалист (1 ст); администратор (2 чел по 1 ст); уборщица (1 ст); ассистенты (4 чел по 1 ст); тренеры (3 чел по 1 ст); дополнительные работники по бартеру 3 специалиста доп образования (по 1 ст).	5 договоров				3 договора директор, спортивный отдел, отдел маркетинга, операционный отдел, коммерческий отдел			8 договоров				
Не менее 200 тыс просмотров постов в социальных сетях; выпущен 1 ролик на федеральном телеканале и 3 ролика на региональном телевидение; Опубликованы материалы в 4 региональных газетах					100 тыс 1 ролик 4 газ	40 тыс 2 ролик	15 тыс	15 тыс	30 тыс 1 ролик 1 газ			
Участниками учебных занятий, курсов и учебно-тренировочного процесса являются не менее 240 человек ежедневно (обучение 150 чел, тренировки 90 чел)									50%	100%		
Достигнуто не менее 90% заявленных количественных показателей. По итогам первого семестра средняя оценка удовлетворённости студентами процессом обучения и тренировок не менее 4,3/5 баллов. Уровень удовлетворённости условиями труда у работников не менее 4/5 баллов												выполнено

Показатель Приоритет-2030	Янв	Фев	Мар	Апр	Май	Июн	Июл	Авг	Сен	Окт	Ноя	Дек
P2_6 - Доля работников в возрасте до 39 лет в общей численности профессорско-преподавательского состава								3 чел				
ПРГ1 - Численность лиц, прошедших обучение по ДПО										10 чел	6 чел	
P3_6 - Доля студентов, получивших бесплатную квалификацию на доп.основе												0

БЮДЖЕТ ПРОЕКТА

№	Статья расходов	Тип расхода (зп/услуги/НИР, командировка и т.д.)	Количество	Стоимость 1 единицы	Общая стоимость
1	Ремонт помещений	-	-	-	1 800 000
2	Мебель	-	-	-	500 000
3	Спортивный инвентарь	-	-	-	2 000 000
4	Оборудование	-	-	-	7 680 000
5	Заработная плата	-	-	-	4 472 000
6	Программное обеспечение	-	-	-	300 000
7	Маркетинговые расходы	-	-	-	80 000
					16 832 000

КОНКУРЕНТЫ

Образовательные программы других университетов России по киберспорту (РГУФК, Лесгафта, Синергия, РАНХИГС), других университетов по гомогенным специальностям (работотехника, разработчик игр, гейм-дизайн) и других институтов Политеха (программист, технологический инжиниринг, искусственный интеллект)

Конкуренты:

<https://nextspace.work/>

Центр ИТИ VR/AR ДВФУ <https://vrnti.ru/>

<https://vc.ru/education/227841-vr-i-ar-produkty-dlya-obrazovaniya-samyy-polnyy-obzor-rossiyskogo-rynka>

<https://vc.ru/education/107661-15-vr-i-ar-prilozheniy-dlya-shkol-obzor-rossiyskogo-rynka>

КОМАНДА ПРОЕКТА

Кто?	Что умеет и будет делать?
Сидоров Сергей	И.о. руководителя НОЦ Компьютерного спорта Политеха Петра. Директор
Эседулаев Руслан	Студент гуманитарного института (высшая школа медиакоммуникаций и связей с общественностью). Специалист отдела маркетинга
Керимов Шамси	Организатор учебного процесса и научной деятельности. Специалист научно-образовательного отдела
Завьялов Владислав	Комментатор и судья по компьютерному спорту, учитель английского языка. Специалист спортивного отдела

ПАРТНЁРЫ

ПАРТНЕРЫ – ПОЛИТЕХ

Кто?	Что делает?	На каких условиях?
Институт физической культуры, спорта и туризма	Сопровождение на всех этапах реализации, выделение финансовых средств	Мы его структурное подразделение
Гуманитарный институт	Совместная реализация курсов повышения квалификации	Win-win
Институт компьютерных наук и технологий		Win-win
Институт промышленного менеджмента, экономики и торговли		Win-win

ВНЕШНИЕ ПАРТНЕРЫ

Кто?	Что делает?	На каких условиях?
Федерация компьютерного спорта России	Консультации, поддержка во время участия в конкурсах по проекту, помощь с поиском партнёров и софинансирования	Реклама Win-win
Федерация фиджитал спорта России		
Федеральный оператор Игр будущего		
НГУ им. Лесгафта	Научная деятельность	Совместные статьи
Electronic Mushroom	Преподавание на курсах по VR/AR	Доступ к студентам и реклама
VK	Преподавание на курсах по тестированию видеоигр	Доступ к студентам и реклама
Первый детский киберспортивный лагерь FirstCyber	Площадка для прохождения практики студентам	Доступ к студентам и реклама

СПАСИБО

проект института физической культуры, спорта и туризма