Приложение № 1

**Справка о мероприятии «Киберпарк»**

**«Киберпарк»** – новое крупное ежегодное мероприятие ГАУ «ИТ-парк», которое к 2025 году планирует стать Олимпиадой по киберспорту с аудиторией порядка 50 000 человек. Данное мероприятие включает в себя 3 основных блока:

**Чемпионат по киберспортивным дисциплинам:**

Основными дисциплинами выступят многопользовательские компьютерные игры World of Tanks, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) и Dota 2, являющиеся на данный момент одними из самых популярных мировых дисциплин.

**Конференция для разработчиков игр:**

В конференции для разработчиков игр примут участие эксперты в области разработки игр российского и мирового уровней. Аудитория конференции будет состоять из учащихся старших классов школ, вузов и ссузов.

В состав компетенций, о которых участники смогут узнать на конференции, входят гейм-дизайн, аналитика, техническая составляющая разработки, а также создание команд и развитие бизнеса в данной отрасли.

Конференция в рамках мероприятия «Киберпарк» станет продуктивной и значимой платформой для знакомств, образования новых игровых сообществ и развития GameDev-индустрии в Республике Татарстан, а также развития цифрового предпринимательства.

К организации конференции присоединятся клуб разработчиков игр Indie GameDev Club, сообщество игровых разработчиков «Индикатор» и Kazan Digital Week.

**Фан-зона:**

Фан-зона – территория самых разнообразных развлечений, где будут присутствовать ролевые и классические настольные игры, фотозоны, анимация косплееров по серии самых популярных игровых персонажей, тематическая ярмарка, киберспортивные тренажеры для развития скорости реакции и внимания, VR- симуляторы с полным погружением в интересные квесты и миры, библиотека комиксов, тематические фотозоны, станция «подзарядки» и многое другое.

Стратегической целью мероприятия «Киберпарк» является формирование национального пространства для взаимодействия участников сферы интерактивного контента, вовлечение молодежи Республики Татарстан в цифровое предпринимательство и развитие киберспорта в Татарстане как дисциплины, способствующей развитию психологических и когнитивных компетенций, туристического потенциала, а также новых возможностей роста экономики и высокооплачиваемых рабочих мест в Республике Татарстан.

**О дальнейшем развитии проекта**

В рамках реализации программных целей запланирована серия киберспортивных турниров (в том числе благотворительных, корпоративных, межвузовских), образовательных митапов, хакатонов и внедрение курсов по разработке игр и киберспорту в программу Центра развития компетенций ГАУ «ИТ-парк».

В долгосрочной перспективе реализация программы мероприятии позволяет достичь следующих стратегических целей:

создание национальных интерактивных продуктов, игр, программного обеспечения, способного составить конкуренцию признанным лидерам отрасли, а также оптимизировать и трансформировать процессы в промышленных компаниях, бизнес-компаниях, образовании (использование интерактивного контента для отработки практических навыков на предприятиях и в силовых структурах; более безопасный вариант проведения химических опытов и тестирования гипотез; геймификация образовательных предметов для повышения наглядности и эффективности усвоения учебного материала);

возможность дать альтернативу компаниям по выбору места размещения помимо Москвы (положительная бизнес-миграция);

развитие высокодоходных и перспективных отраслей (киберспорт и компьютерные игры играют все большую роль в современном обществе и их значение будет только усиливаться);

возможность применения уже существующих технологий и платформ киберспорта для интеграции в образование с получением большого количества данных (профили с динамикой изменения компетенций; киберспортивные тренажеры для повышения скорости реакции, мышления, навыков командной работы и даже профилактики деменций);

увеличение притока учащихся и студентов из других регионов в случае интеграции образовательных предметов, связанных с разработкой интерактивного контента и киберспорта в официальное образование вузов Республики Татарстан, обогащение кадрового резерва.

Приложение № 2

Предварительная программа мероприятия «Киберпарк»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Чемпионат по Киберспорту**  **(CP Championship)** | **Фан-зона**  **(CP fun)** | **GameDev- конференция (CP-conf)** |
| **Дата проведения** | 25.09.2021 | | |
| **Локация** | ИТ-парк 1 этаж | ИТ-парк 1 этаж, Холл | ИТ-парк 3 этаж |
| **Регистрация** | 12:00-13:00 | 12:00 | 12:00-13:00 |
| **Официальное открытие** | 13:00-14:00 | | |
| **Старт работы секций** | 14:00 | 13:00 | 13:30 |
| **Официальное закрытие** | 21:30 | 21:00 | 20:30 |