

РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ



НДЯЧНИ ИГРУ

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

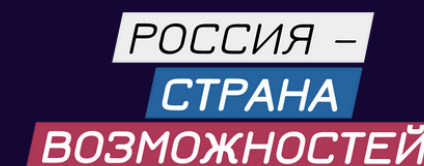
Выявление, поддержка и развитие обучающихся в общеобразовательных организациях, образовательных организациях среднего профессионального образования, образовательных организациях высшего образования, интересующихся игровой индустрией, желающих создать собственные игровые проекты и работать в индустрии 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

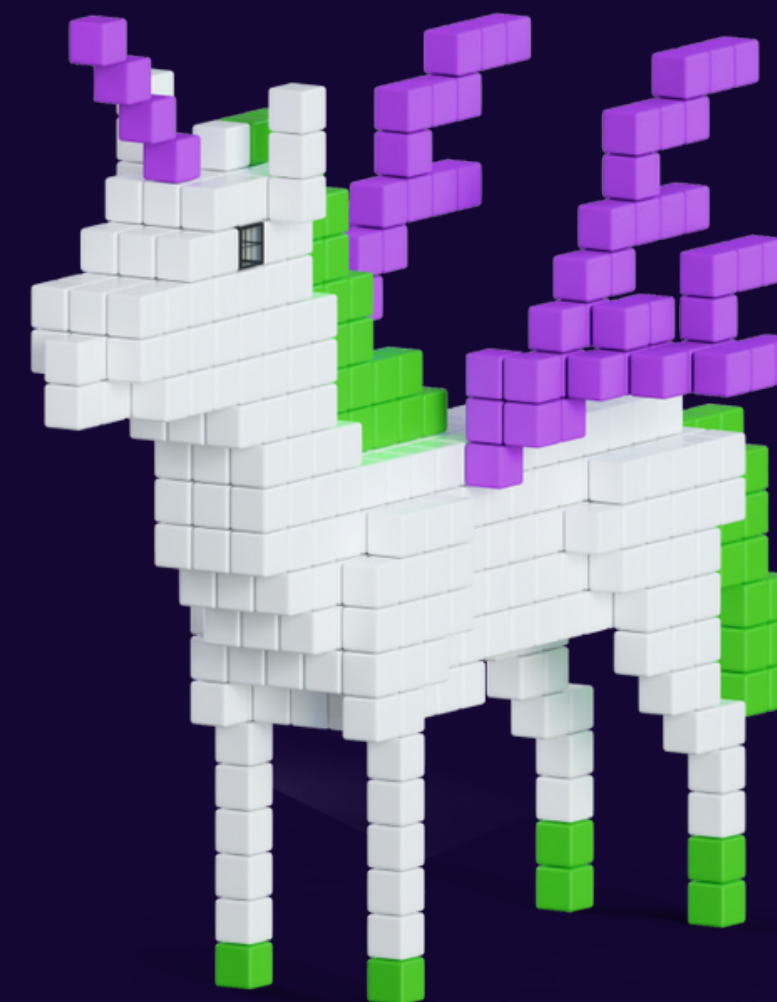
Создание возможностей для профессиональной ориентации, развития и реализации способностей молодежи от 14 лет в профессиях индустрии игр.

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

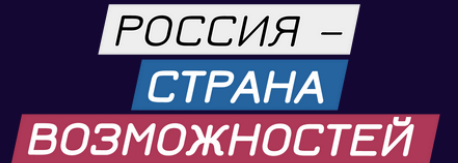
- DevsMatch (соревнования для геймеров) в регионах по решению мегакейсов от партнеров
- экскурсии в офисы партнеров, интеграции участников конкурса в профильные конференции, практические воркшопы
- питчинг игровых проектов перед венчурным сообществом

ИТОГОВАЯ ВСЕРОССИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

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



Конкурс для участников -

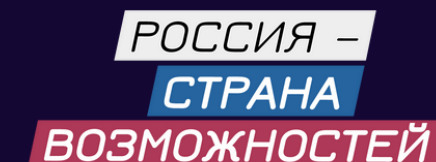


- ◆ это **платформа**, которая призвана стать **Safe Space** для тех, кто хочет самореализоваться. Здесь можно попробовать разные профессии, не бросая свою работу/учебу.
- ◆ это **формат** взаимодействия по **привычным для геймеров механикам** прогрессии, системы репутации, награждения баллами и историям 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.



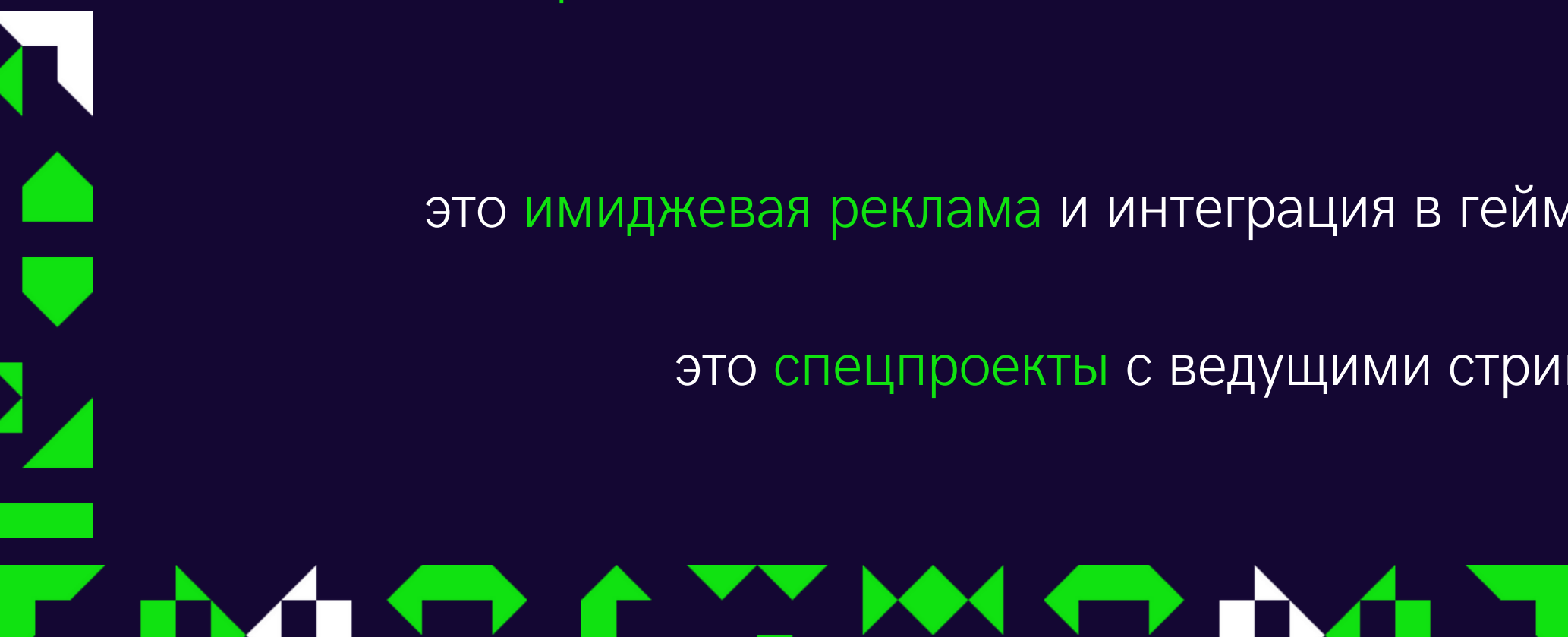
это развитие HR-комьюнити компании за счет работы с расширенной воронкой кандидатов.



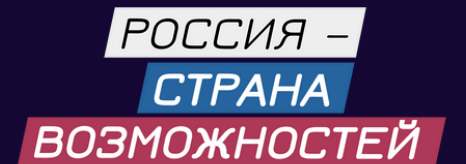
это имиджевая реклама и интеграция в геймифицированный контекст платформы.



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



РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Участник **попадает**
на платформу через
поддерживающие
каналы



Проходит
геймифицированное
тестирование
и **выбирает** специализацию



Получает квесты
и **развивается**
в выбранных
специализациях



Прокачивается
и участвует в
конкурсах



Развивается
и подключается
к сообществам
из разных специализаций



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

Для участников
доступны обучающие
квесты, чтобы
поднять свой навык



Открывает
специализации
для развития



Развивается в новых
направлениях,
выполняя квесты



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

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

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.

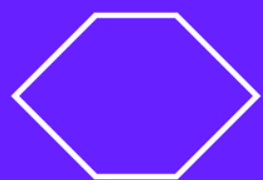
Питчинг проектов перед профессиональным сообществом и инвесторами. Образовательная программа для всех финалистов.

Июль

Сентябрь

Февраль 2023 г.





РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ



НАЧАНИ ИГРУ

Всероссийский конкурс

