

Инициативный проект

Администрация Сургута



№01-01-965/2

от: 25/02/2022

«25» 02 2022 года

№ п/п	Содержание инициативного проекта	Сведения
1.	Наименование и цели инициативного проекта	<p>Проект «Цифровая лига Сургута (Digital league of Surgut – DLS)»</p> <p>Цели проекта:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организовать взаимодействие киберсообществ города Сургута с учебными заведениями и учреждениями молодежной политики путем формирования единой организационной структуры компьютерного спорта; - создать на территории города Сургута общедоступную, защищенную, виртуальную соревновательную среду; - привлечь большое количество молодежи (14 – 23 лет), увлекающейся видеоиграми, для участия в проекте; - сформировать у участников проекта навыки и компетенции удаленного (онлайн) взаимодействия, командной работы, выработки целеустремленности и самоконтроля, профориентации и социализации, используя цифровое пространство видеоигр.
2.	Описание проблемы, решение которой имеет приоритетное значение для жителей города Сургута или его части (в том числе обоснование ее актуальности и приоритетности для жителей соответствующей территории)	<p>Основные актуальные проблемы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Бесконтрольное увлечение молодёжи (школьники, студенты) компьютерными играми. - Плохая осведомленность общества о компьютерных играх и нарушение правил их использования. - Несформированность представления об общедоступности и безопасности соревновательной среды, позволяющей развивать двигательные, мыслительные, сенсорные навыки и навыки поведения. <p>Проблема неуправляемости молодежи компьютерными играми может приводить к существенным негативным последствиям для личности, деградации социальных связей и десоциализации целых возрастных групп. Кроме того, зачастую компьютерные игры становятся причиной девиантного поведения, к которому необходимо применить превентивные меры. Тысячи подростков страдают от бесконтрольного поглощения гаджетами, девайсами и играми, заполняя ими свое свободное и продуктивное время.</p>
3.	Обоснование предложений по решению указанной проблемы (в том числе описание конкретных мероприятий по реализации инициативного проекта)	<p>Актуальным и приоритетным решением проблемы компьютерной зависимости является создание «Цифровой лиги Сургута (Digital league of Surgut – DLS)» (далее – Цифровая лига), которое позволит:</p>

1. Научить подростков и молодежь через соревновательную деятельность дисциплине и воспитать в них культуру игры.

2. Компьютерный спорт позволит систематизировать и структурировать подобные увлечения компьютерными играми, участники получат навыки социализации, коммуникации, навыки, необходимые для подготовки к профессиям будущего.

Для решения данных проблем проект будет проходить в несколько этапов

1) 01.09.-30.09.2022 г.

Информационное освещение о проведении Цифровой лиги Сургута (Digital league of Surgut – DLS)» в СМИ, социальных сетях, новостных порталах. Прием заявок от потенциальных участников.

2) 01.10.-10.10.2022 г.

Входное тестирование на психоэмоциональное состояние, коммуникативную компетентность и уровень развития когнитивных функций всех участников Цифровой лиги.

3) 01.10.-14.10.2022 г.

Проведение круглого стола «Управление киберспортивной деятельностью» для участников Цифровой лиги, лидеров киберсообществ города, экспертов, органов муниципальной власти и др., в рамках которого участниками будет сформирован необходимый набор рекомендаций по эффективному планированию тренировочной деятельности молодежи города по компьютерному спорту.

4) 16.10.-13.11.2022 г.

Проведение любительских турниров Цифровой лиги в 2 дисциплинах, направленных на популяризацию компьютерного спорта среди молодежи города.

Лига проводится в формате регулярных онлайн встреч по круговой системе, где по результатам сезона, лучшие 8 команд/участников каждой дисциплины попадают в play-off.

Игры турнира проходят по системе Best of two (две игры в рамках одной встречи).

Play-off проводится по олимпийской системе в матче до 3 побед, до двух поражений (верхняя и нижняя сетки).

5) 14.11.-20.11.2022 г.

Итоговое тестирование на психоэмоциональное состояние, коммуникативную компетентность, способности, и уровень развития когнитивных функций всех участников Цифровой лиги.

6) 14.11.-20.11.2022 г.

Сравнение результатов входного и итогового тестирования, анализ результатов и их применение в дальнейшей работе по формированию комфортной и защищенной виртуальной среды.

		7) 21.11.-30.11.2022 г. Награждение победителей и призеров Цифровой лиги.
4.	Описание ожидаемого результата (ожидаемых результатов) реализации инициативного проекта, в том числе: полное или частичное решение описанной проблемы; предполагаемое количество прямых благополучателей (человек); Описание дальнейшего развития инициативного проекта после завершения финансирования (дальнейшая реализация мероприятий проекта, дальнейшее использование, содержание объектов, образованных в результате реализации проекта)	Предполагаемое количество прямых благополучателей (человек): 510 человек из числа представителей молодежи города Сургута от 14 до 23 лет. Ожидаемые результаты проекта: 1. Участие в проекте поможет молодому поколению сформировать компетенции цифровой и креативной экономики, положительных личностных качеств, также будет способствовать формированию общественно-полезных привычек. 2. Киберспортивная соревновательная среда станет базой для многих актуальных профессий, в том числе связанных с работой онлайн, дистанционной, удаленной работой, а также профилактикой девиантного поведения. 3. Навыки, приобретенные во время проведения этапов инициативного проекта могут быть использованы при цифровизации различных отраслей экономики, в том числе в медицине, промышленности. «Срок жизни» результатов реализации инициативного проекта пролонгирован (свыше 5 лет), поскольку компьютерные игры в течении 5 лет и более будут иметь сверх популярность среди молодежи, а социальный эффект от участия в проекте повлияет на формирование навыков и компетенций у участников проекта, приобретенных во время киберспортивных соревнований.
5.	Предварительный расчет необходимых расходов на реализацию инициативного проекта, в том числе: предполагаемая общая стоимость инициативного проекта (в рублях); предполагаемая стоимость конкретных мероприятий по реализации инициативного проекта (в рублях)	Общая стоимость инициативного проекта 620 000,00 руб. Из которых – 620 000 руб., сумма, привлекаемая из бюджета города. Расчёт расходов, необходимых на реализацию проекта: 1) Услуги по организации и проведению турниров на базе виртуального симулятора 250 000 руб.*2 ед.= 500 000,00 руб. 2) Изготовление и поставка полиграфической продукции (афиши, благодарственные письма для наставников, кураторов, партнеров проекта, грамоты): 100,00 руб.*150 ед.= 15 000,00 руб. 3) Изготовление и поставка сувенирной продукции (футболка-поло с печатью логотипа): 1 542,50 руб.*40 ед.= 61 700,00 руб. 4) Изготовление и поставка командных кубков: 5 000,00 руб.*2 ед.= 10 000,00 руб. 5) Изготовление и поставка личных кубков: 1500,00 руб.*18 ед.= 27 000,00 руб. 6) Изготовление и поставка медалей: 350,00 руб.*18 ед.= 6 300,00 руб.
6.	Планируемые сроки реализации инициативного проекта	В течении 2022 года
7.	Сведения о планируемом (возможном) финансовом, имущественном и (или) трудовом	1) Планируемый объем инициативных платежей, формируемый за счет денежных средств инициатора проекта составляет 5 000, руб. (пять тысяч).

	<p>участии заинтересованных лиц в реализации проекта:</p> <p>1) Указание на планируемый объем инициативных платежей – если предполагается возможность финансового участия советующих заинтересованных лиц в реализации инициативного проекта, в разрезе следующих групп:</p> <p>Планируемый объем инициативных платежей, формируемый за счет денежных средств инициатора проекта;</p> <p>Планируемый объем инициативных платежей, формируемы за счет денежных средств иных юридических лиц и индивидуальных предпринимателей;</p> <p>2) Перечень имущества, которое планируется получить от заинтересованных лиц (граждан, организаций) и (или) инициатора проекта, - если предполагается возможность добровольного имущественного участия заинтересованных лиц в реализации инициативного проекта;</p> <p>3) Перечень и объемы работ и (или) услуг, к выполнению (оказанию) которых планируется привлечь заинтересованных лиц (граждан, организаций) (или) инициатора проекта, - если предполагается возможность добровольного трудового участия заинтересованных лиц в реализации инициативного проекта</p>	<p>2) Для реализации инициативного проекта планируется привлечь имущество одного из инициаторов проекта - ноутбук HP pavilion dv6, на период проведения проекта 01.09.-14.10.2022 г., 14.11.-20.11.2022 г.</p> <p>3) Для реализации инициативного проекта планируется привлечь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - в форме добровольного трудового участия ведущего по проведению мероприятия (Всего 1 ведущий готов работать 16 часов (16ч.*3 000,00р/час.= 48 000, 00 руб.); - в форме добровольного трудового участия - дизайнера по разработке макета полиграфической, сувенирной продукции (1 дизайнер готов оказать услуги за 5 000, 00 руб. (1ед.* 5 000, 00= 5 000, 00 руб.); - предоставление помещения МБУ «ЦСП «Сибирский легион» на безвозмездной основе для проведения мероприятий проекта (круглый стол, награждение участников проекта).
8.	<p>Указание на объем средств бюджета города Сургута в случае, если предполагается использование этих средств на реализацию инициативного проекта, за исключением планируемого объема инициативных платежей</p>	620 000,00 рублей
9.	<p>Указание на территорию города Сургута или его часть, в границах которой будет реализовываться инициативный проект,</p>	Территория города Сургута

	определенную в соответствии с порядком, установленным статьей 4 Положения	
10.	<p>Информация об инициаторе проекта:</p> <p>1) Фамилия, имя, отчество (последнее – при наличии) членов инициативной группы граждан (для инициативной группы граждан) или индивидуального предпринимателя); номер контактного телефона, адрес электронной почты (при наличии) представителя инициативной группы граждан или индивидуального предпринимателя;</p> <p>2) Наименование юридического лица или органа территориального общественного самоуправления, контактные данные лица, ответственного за инициативный проект (фамилия, имя, отчество (последнее при наличии), номер контактного телефона, адрес электронной почты)</p>	<p>Инициативная группа граждан:</p> <p>ФИО</p> <p>Представитель инициативной группы граждан, ответственный за инициативный проект:</p> <p>ФИО</p>

Представитель инициативной группы, ответственный за инициативный проект «Цифровая лига Сургута»

подпись

ФИО

Приложение:

1. Согласие на обработку персональных данных граждан, входящих в состав инициативной группы на 3 л. в 1 экз.;
2. Смета расходов на реализацию проекта «Цифровая лига Сургута (Digital league of Surgut – DLS)» на 1 л. в 1 экз.;
3. Коммерческое предложение от ООО «Запятая» - на 1 л. в 1 экз.;
4. Коммерческое предложение от ИП ФИО - на 1 л. в 1 экз.;
5. Гарантийное письмо по обеспечению инициативных платежей, подписанное инициатором проекта на 1 л. в 1 экз.;
6. Протокол создания инициативной группы – на 6 л. в 1 экз.;
7. Письмо-поддержка о предоставлении помещения МБУ «ЦСП «Сибирский легион» на безвозмездной основе для проведения мероприятий проекта (круглый стол, награждение участников проекта) на 1 л. в 1 экз. .
8. Презентация инициативного проекта – на 10 л в 1 экз.



Digital league of Surgut

СУРГУТСКАЯ ЦИЯРОВАЯ ЛИГА

Описание проекта

Проект «Цифровая лига Сургута (Digital league of Surgut – DLS)»

- ▶ Цель проекта: создать на территории города Сургута общедоступную, защищенную, виртуальную соревновательную среду.

Задачи проекта:

- ▶ - организовать взаимодействие киберсообществ города с учебными заведениями и учреждениями молодежной политики путем формирования единой организационной структуры компьютерного спорта.
- ▶ - привлечь большое количество молодежи (14 – 23 лет), увлекающейся видеоиграми, для участия в проекте;
- ▶ - сформировать у участников проекта навыки и компетенции удаленного (онлайн) взаимодействия, командной работы, выработки целеустремленности и самоконтроля, профориентации и социализации, используя цифровое пространство видеоигр.

Актуальности проекта

- ▶ Основная актуальная социальная проблема - бесконтрольное увлечение молодёжи (школьники, студенты) компьютерными играми.
- ▶ Такое неуправляемое увлечение может приводить к существенным негативным последствиям для личности, деградации социальных связей и дессоциализации целых возрастных групп. Зависимость от компьютерных игр признана ВОЗ официальным заболеванием

Основными причинами данной проблемы являются:

- ▶ плохая осведомленность общества о компьютерных играх и нарушение правил их использования.
- ▶ не сформировано представление об общедоступности и безопасности соревновательной среды, позволяющей развивать двигательные, мыслительные, сенсорные навыки и навыки поведения.

Компьютерный спорт – инструмент работы с молодежью

- ▶ Компьютерный спорт – это инструмент, позволяющих структурировать и систематизировать деятельность ребенка во взаимодействии с компьютерной игрой.
- ▶ Компьютерный спорт – это специально разработанный программы тренировок и соревнований.
- ▶ Компьютерный спорт – это диалог между взрослым и ребенком, в понятной для ребенка среде.

Компьютерный спорт – инструмент работы с молодежью

- ▶ Компьютерная игра в интернет пространстве – это целый мир, со своей культурой и правилами, со своими идолами и ритуалами. Тысячи подростков хотят стать киберспортсменами, такими же как их кумиры, победителями международных турниров.
- ▶ Интернет снимает такие ограничения как расстояние, материальное положение, гражданство, различие по гендерному признаку, национальности, облегчает социализацию, позволяет сформировать коммуникативные навыки, тактическое видение ситуации, способность принимать решения в условиях неполной информации, развивает память.
- ▶ Компьютерный спорт систематизирует и структурирует подобные увлечения, помогает своим участникам получать навыки социализации, коммуникации, навыки, необходимые для подготовки к профессиям будущего.

Этапы проекта

- ▶ Прием заявок на участие в Цифровой лиге Сургута (далее – лига);
- ▶ Входное тестирование на психоэмоциональное состояние, коммуникативную компетентность и способности, и уровень развития когнитивных функций всех участников лиги;
- ▶ Проведение круглого стола «Управление киберспортивной деятельностью» для участников лиги, лидеров киберсообществ города, экспертов, органов муниципальной власти и др., в рамках которого участниками будет сформирован необходимый набор рекомендаций по эффективному планированию тренировочной деятельности молодежи города по компьютерному спорту;
- ▶ Проведение любительского турнира в 2 дисциплинах, направленных на популяризацию компьютерного спорта среди молодежи города; Лига проводится в формате регулярных онлайн встреч по круговой системе, где по результатам сезона, лучшие 8 команд/участников каждой дисциплины попадают в play-off.
- ▶ Игры турнира проходят по системе Best of two (две игры в рамках одной встречи).
- ▶ Play-off проводится по олимпийской системе в матче до 3 побед до двух поражений (верхняя и нижняя сетки);
- ▶ Итоговое тестирование на психоэмоциональное состояние, коммуникативную компетентность и способности, и уровень развития когнитивных функций всех участников лиги;
- ▶ Сравнение результатов входного и итогового тестирования, анализ результатов и их применение в дальнейшей работе по формированию комфортной и защищенной виртуальной среды.
- ▶ Награждение победителей и призеров.

Этапы проведения турнира

- ▶ Регистрация участников
- ▶ Формирование игровых групп
- ▶ Проведение группового этапа по круговой системе, где каждый участник/команда играет с каждым в режиме онлайн.
- ▶ 8 лучших участников/команд проходят в этап play-off, где играю по олимпийской системе в матчах до 2х побед
- ▶ Победители и призеры награждаются ценными призами.

Сроки проведения турнира

Прием
заявок

С 1 по 30
сентября

Проведение
отборочного
этапа
(online)

С 16 октября
по 6 ноября

Проведение
финальных
игр
(Локально)

С 6 по 13
ноября

DOTA 2

Групповой этап

Команды делятся на 4 соревновательные группы

Круговая система проведения матчей

Групповой этап проходит круговой системе (каждая команда играет с каждой) до 1 победы, в каждой в соревновательной группе, из которых по результатам матчей в следующий этап проходят по 2 команды.

Play-off

Play-off проводится по олимпийской системе на вылет после одного поражения, в матче до 2-х побед

FIFA

Групповой этап

Игроки делятся на 8 соревновательных групп

Круговая система проведения матчей

Групповой этап проходит круговой системе (каждый игрок играет с каждым) до 1 победы, в каждой в соревновательной группе, из которых по результатам матчей в следующий этап проходят по 1 участнику

Play-off

Play-off проводится по олимпийской системе на вылет после одного поражения, в матче до 2-х побед

**СМЕТА расходов на реализацию проекта
«Цифровая лига Сургута (Digital league of Surgut – DLS)»**

№ п/п	Наименование вида расходов	Ед. изм.	Количество	Стоимость за ед., руб.	Всего расходов, руб.
1	2	3	4	5	6
1	Работы, услуги в том числе				500 000,00
1.1.	Услуги по организации и проведению турниров на базе виртуального симулятора	шт.	2,00	250 000,00	500 000,00
2	Расходы на проведение мероприятий				120 000,00
2.1.	Изготовление и поставка полиграфической продукции (афиши, благодарственные письма для наставников, кураторов, партнеров проекта, грамоты)	шт.	150,00	100,00	15 000,00
2.2.	Изготовление и поставка сувенирной продукции (футболка-поло с печатью логотипа)	шт.	40,00	1 542,50	61 700,00
2.3.	Изготовление и поставка командных кубков	шт.	2,00	5 000,00	10 000,00
2.4.	Изготовление и поставка личных кубков	шт.	18,00	1 500,00	27 000,00
2.5.	Изготовление и поставка медалей	шт.	18,00	350,00	6 300,00
Всего объем средств для реализации проекта					620 000,00

Представитель инициативной группы, ответственный за инициативный проект

ПОДПИСЬ

ФИО

" ___ " _____ 2022 г.

ЗАПОРТОВА ОУФД

**рекламная мастерская
ЗАПОРТОВА**

Общество с ограниченной ответственностью

ЗАПОРТ

тел/факс: (3462) 250-446, тел.: 250-492, 250-498

е-май: info@zaport.ru

ХМАО-Югра, г. Сургут, пр-кт Профлегарский, 10

ОГРН 1066602055246 ИНН 6602008570

КПП 660201001 р/сч. 40702810467170000898

Западно-Сибирский банк ПАО "Сбербанк"

г. Тюмень к/сч. 30101810800000000651

БИК 047102651 ОКПО 93893605

ЗАПОРТОВА ОУФД ЗАПОРТОВА ОУФД ЗАПОРТОВА ОУФД ЗАПОРТОВА ОУФД ЗАПОРТОВА ОУФД

Коммерческое предложение от 20 января 2022 г.

В случае заключения договора готовы Вам изготовить и поставить следующие товары:

№ п/п	Наименование товара	Единица измерения	Количество	Цена за ед., руб.	Сумма, руб.
1	Изготовление и поставка полиграфической продукции (афиши, благодарственные письма для наставников, кураторов, партнеров проекта, грамоты)	шт.	150,00	100,00	15 000,00
2	Изготовление и поставка сувенирной продукции (футболка-поло с печатью логотипа)	шт.	40,00	1 542,50	61 700,00
3	Изготовление и поставка командных кубков	шт.	2,00	5 000,00	10 000,00
4	Изготовление и поставка личных кубков	шт.	18,00	1 500,00	27 000,00
5	Изготовление и поставка медалей	шт.	18,00	330,00	5 940,00
Итого:					120 000,00
Без налога (НДС):					-

Всего наименований 5, на сумму 120 000,00

Сто двадцать тысяч рублей 00 копеек

В общую цену Контракта включены все расходы Поставщика, необходимые для осуществления им своих обязательств по Контракту в полном объеме и надлежащего качества, в том числе все подлежащие к уплате налоги, сборы и другие обязательные платежи, расходы на упаковку, маркировку, страхование, транспортные расходы по доставке товара до места поставки, затраты по хранению товара на складе Поставщика, стоимость всех необходимых погрузочно-разгрузочных работ и иные расходы, связанные с изготовлением и поставкой товара.

Стоимость услуг не облагается НДС на основании пп. 18 ст. 149 Налогового кодекса РФ.

Цены, указанные в коммерческом предложении, действительны до 31.12.2022 года.

Предложение подготовил



ФИО

Индивидуальный предприниматель

ФИО

628400, Россия, Тюменская обл., ХМАО-Югра, г. Сургут,

№ 2 от «18» 01 2022 г.

В ответ на ваш запрос, в случае заключения договора, готовы оказать Вам услуги по организации и проведению турнира на базе виртуального симулятора:

- стоимость одной услуги 250 000 руб.
- количество услуг 2 ед.
- общая стоимость 500 000,00 руб.

Услуга включает разработку концепции проведения турниров по 2-м дисциплинам в онлайн формате, прием и обработку заявок от участников через интерактивную форму в сети интернет, продвижение турниров в социальных сетях, непосредственное проведение турниров (приобретение ключей доступа к созданию игрового лобби, составление турнирной сетки в соответствии с положением, ведение турнирной сетки, проведение игр турнира в соответствии с разработанным положением, организация судейства техническими делегатами, стримерами), организация онлайн трансляции (оформление студии для проведения онлайн трансляции, разработка макета оформления онлайн трансляции, составление сценария онлайн трансляции, обеспечение трансляции прямого эфира в сети интернет, в социальной сети вконтакте, в группе, освещающей киберспортивные соревнования в ХМАО-Югре или Сургуте с количеством подписчиков не менее 2000 человек, обеспечение записи прямого эфира, участие в трансляции турнира представителя одной из официальных киберспортивных команд уровня не ниже Всероссийского).

Применяется упрощенная система налогообложения.

Расчет стоимости актуален до 31.12.2022 года.

Индивидуальный
предприниматель

подпись

ФИО

В Администрацию г. Сургута
от инициативной группы,
реализующей инициативный
проект «Цифровая лига Сургута
(Digital league of Surgut – DLS)»

Гарантийное письмо

В случае поддержки проекта «Цифровая лига Сургута (Digital league of Surgut – DLS)»,
инициативная группа в лице:

ФИО

Исполнительный директор регионального
отделения Федерации компьютерного спорта
России в ХМАО-Югре.
Руководитель местного отделения Всероссийской
общественной организации «Молодая Гвардия
Единой России» г. Сургута.
Управляющий клуба Colizeum «Возрождение»

обязуется:

1. Определить размер инициативных платежей, формируемый за счет денежных средств инициатора проекта - 5 000, руб. (пять тысяч).
2. Обеспечить привлечение имущества одного из инициаторов проекта - ноутбук HP pavilion dvb, на период проведения проекта 01.09.-14.10.2022 г., 14.11.-20.11.2022 г.
3. Обеспечить добровольное трудовое участие ведущего по проведению мероприятия (1 ведущий готов работать 16 часов (16ч.*3 000,00р/час.= 48 000, 00 руб.), дизайнера по разработке макета полиграфической, сувенирной продукции (1 дизайнер готов оказать услуги за 5 000, 00 руб. (1ед.* 5 000, 00= 5 000, 00 руб.).
4. Обеспечить привлечение помещения МБУ «ЦСП «Сибирский легион» на безвозмездной основе для проведения мероприятий проекта (круглый стол, награждение участников проекта).



Муниципальное бюджетное учреждение
«Центр специальной подготовки «СИБИРСКИЙ ЛЕГИОН»
имени Героя Российской Федерации
полковника Богомолова Александра Станиславовича»
(МБУ «ЦСП «Сибирский легион»)

пр. Мира, 40, г. Сургут, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра,
Тюменская область, 628426

тел.(3462)51-52-42, факс 51-52-43, e-mail: SibLeg@admsurgut.ru
ОКПО 50526084, ОГРН 1028600606110, ИНН/КПП 8602002881/860201001

от
на №

10.02.2022

№
от

04-40-02-872

Представителю
инициативной группы,
ответственному
за инициативный проект
«Цифровая лига Сургута
(Digital league of Surgut – DLS)»
ФИО

Уважаемый ФИО !

Муниципальное бюджетное учреждение «Центр специальной подготовки «СИБИРСКИЙ ЛЕГИОН» имени Героя Российской Федерации полковника Богомолова Александра Станиславовича» поддерживает инициативный проект «Цифровая лига Сургута (Digital league of Surgut – DLS)» и готово предоставить помещение на безвозмездной основе для проведения мероприятий проекта (круглый стол, награждение участников проекта).

Директор

подпись

ФИО