

Инициативный проект

Администрация Сургута



132575 842102

№01-01-6872/1

от: 30/12/2021

«20» декабря 2022 года

№ п/п	Содержание инициативного проекта	Сведения
1.	Наименование инициативного проекта	<p style="text-align: center;">Цифровая лига Сургута (Digital league of Surgut – DLS)</p> <p>Создание на территории города Сургута общедоступной соревновательной среды, через привлечение большого количества молодежи (14 – 35 лет) для включения в процессы самоорганизации, получение навыков и компетенций удаленного (онлайн) взаимодействия, командной работы, выработки целеустремленности и самоконтроля, профориентации и социализации, используя цифровое пространство видеогр, взаимодействие киберсообщества города с учебными заведениями и учреждениями молодежной политики путем формирования единой организационной структуры компьютерного спорта.</p>
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>"Лучше поставить этот процесс на правильные рельсы и правильным образом этот процесс организовать. Уверяю вас, я здесь на вашей стороне и всячески постараюсь сделать так, чтобы и в школах — в средних школах — киберспорт был представлен наилучшим образом" – Президент Российской Федерации В.В. Путин.</p> <p>Основная актуальная социальная проблема-бесконтрольное увлечение компьютерными играми, такое увлечение характерно прежде всего для молодежной аудитории (школьники, студенты) и может приводить к существенным негативным последствиям для личности, деградации социальных связей и десоциализации целых возрастных групп. Зависимость от компьютерных игр признана ВОЗ официальным заболеванием (https://www.rbc.ru/society/18/06/2018/5b27d5049a794717f9f6f372).</p> <p>Основной причиной данной проблемы является плохая осведомленность общества и нарушение правил использования игр, не сформировано представление об общедоступности и безопасности соревновательной среды, позволяющей развивать двигательные, мыслительные, сенсорные навыки и навыки поведения.</p> <p>Тысячи детей страдают от бесконтрольного поглощения гаджетами и играми их свободного и продуктивного времени. Зависимость зачастую становится причиной девиантного поведения, к которому необходимо применить превентивные меры.</p> <p>С другой стороны, 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.</p> <p>Интернет снимает такие ограничения как расстояние, материальное положение, гражданство, различие по гендерному признаку, национальности, облегчает социализацию, позволяет</p>

		<p>сформировать коммуникативные навыки, тактическое видение ситуации, способность принимать решения в условиях неполной информации, развивает память.</p> <p>Компьютерный спорт систематизирует и структурирует подобные увлечения, помогает своим участникам получать навыки социализации, коммуникации, навыки, необходимые для подготовки к профессиям будущего.</p> <p>Компьютерный спорт – это инструмент, позволяющих структурировать и систематизировать деятельность ребенка во взаимодействии с компьютерной игрой.</p> <p>Компьютерный спорт – это специально разработанный программы тренировок и соревнований.</p> <p>Компьютерный спорт – это диалог между взрослым и ребенком, в понятной для ребенка среде.</p> <p>Данный проект направлен на вовлечение большого количества людей, в частности на студентов и учащихся в общеобразовательных учреждениях, увлекающихся компьютерными играми, в систематическую и структурированную деятельность.</p> <p>Цифровая Лига Сургута, на первом этапе, позволит через соревновательную деятельность научить детей и подростков дисциплине и воспитать в них культуру игры.</p>
3.	<p>Обоснование предложений по решению указанной проблемы (в том числе описание конкретных мероприятий по реализации инициативного проекта)</p>	<p>Данный проект направлен на комплексный подход к игровой деятельности молодежи города Сургута и будет проходить в несколько этапов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Прием заявок на участие в турнире; 2) Входное тестирование на психоэмоциональное состояние, коммуникативную компетентность и способности, и уровень развития когнитивных функций всех участников турнира; 3) Проведение круглого стола «Управление киберспортивной деятельностью» для лидеров киберсообщества 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) 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. <p>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).</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) Итоговое тестирование на психоэмоциональное состояние, коммуникативную компетентность и способности, и уровень развития когнитивных функций; 6) Сравнение результатов входного и итогового тестирования, анализ результатов и их применение в дальнейшей работе по формированию комфортной и защищенной виртуальной среды. 7) Награждение победителей и призеров.

4.	<p>Описание ожидаемого результата (ожидаемых результатов) реализации инициативного проекта, в том числе: полное или частичное решение описанной проблемы; предполагаемое количество прямых благополучателей (человек);</p> <p>Описание дальнейшего развития инициативного проекта после завершения финансирования (дальнейшая реализация мероприятий проекта, дальнейшее использование, содержание объектов, образованных в результате реализации проекта)</p>	<p>Предполагаемое количество прямых благополучателей (человек) – 510 человек из числа представителей молодежи города Сургута от 14 до 35 лет.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Проведение любительского турнира в 2 дисциплинах, направленных на популяризацию компьютерного спорта среди молодежи города; - Проведение круглого стола для экспертного сообщества; - Проведение психологического тестирования и оценка состояния социальной среды участников турнира; - Привлечение внимание спонсоров и средств массовой информации для организации продолжения функционирования лиги и развития киберспорта в Сургуте. Участие в иных грантовых конкурсах, для совершенствования системы соревновательной деятельности и в перспективе открытия тренировочных площадок по компьютерному спорту. <p>«Срок жизни» результатов реализации инициативного проекта пролонгирован (свыше 5 лет), поскольку компьютерные игры ближайшие 5 лет (а то и более) будут иметь сверх популярность среди молодежи, а социальный эффект от участия в проекте будет влиять на формирование навыков и компетенций у участников проекта, приобретенных во время участия в киберспортивных соревнованиях, что является базой для многих актуальных профессий, в том числе связанных с работой онлайн, дистанционной, удаленной работой, а также профилактикой девиантного поведения.</p> <p>В настоящее время технические решения компьютерного спорта используются при цифровизации различных отраслей экономики в том числе могут быть использованы в медицине, промышленности, при овладении навыками управления техническими средствами и т.п.</p> <p>Участие в проекте поможет участникам сформировать компетенции цифровой и креативной экономики, положительных личностных качеств, также будет способствовать формированию общественно-полезных привычек.</p>												
5.	<p>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)</p>	<p>Предполагаемая общая стоимость инициативного проекта 650 000,00 руб.</p> <p>Оплата труда</p> <p>Выплата физическим лицам за оказание ими услуг (выполнение работ) по гражданско-правовым договорам:</p> <table border="1" data-bbox="782 1165 2120 1492"> <thead> <tr> <th>Функция в проекте или содержание услуг (работ)</th> <th>Вознаграждение по одному договору</th> <th>Количество договоров</th> <th>Общая стоимость</th> <th>Софинансирование</th> <th>Запрашиваемая сумма</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Услуги по организации и проведению турниров на базе виртуального симулятора</td> <td>250 000,00</td> <td>2 ед.</td> <td>500 000,00</td> <td>0,0</td> <td>500 000,00</td> </tr> </tbody> </table>	Функция в проекте или содержание услуг (работ)	Вознаграждение по одному договору	Количество договоров	Общая стоимость	Софинансирование	Запрашиваемая сумма	Услуги по организации и проведению турниров на базе виртуального симулятора	250 000,00	2 ед.	500 000,00	0,0	500 000,00
Функция в проекте или содержание услуг (работ)	Вознаграждение по одному договору	Количество договоров	Общая стоимость	Софинансирование	Запрашиваемая сумма									
Услуги по организации и проведению турниров на базе виртуального симулятора	250 000,00	2 ед.	500 000,00	0,0	500 000,00									

Комментарий: оплата заложена из расчета проведения запланированных мероприятий в рамках 3 месяцев – проведение 2 турниров по 2 дисциплинам (продвижение лиги в социальных сетях, проведение турниров, организация судейства технических делегатов, стримеров, оформлению студии для проведения онлайн трансляции, организация трансляции турнира представителя одной из официальных киберспортивных команд уровня не ниже Всероссийского.). 1 турнир 250 000,00 рублей*2 турнира=500 000, 00 рублей

Перечень и объемы работ и (или) услуг, к выполнению (оказанию) которых планируется привлечь заинтересованных лиц (граждан, организаций) (или) инициатора проекта

Наименование расходов	Стоимость единицы	Кол-во единиц	Общая стоимость	Софинансирование	Запрашиваемая сумма
Услуга дизайнера	5 000,00	1	5 000,00	5 000,00	0,00
Услуги ведущего	10 000,00	2	20 000,00	20 000,00	0,00

Комментарий: Услуги дизайнера для разработки логотипа проекта, благодарственных писем, верстки методички для лидеров киберсообщества, создания эскизов мерча проекта, презентации. Услуги ведущего по проведению мероприятий

Издательские, полиграфические и сопутствующие расходы

Наименование расходов	Стоимость единицы	Кол-во единиц	Общая стоимость	Софинансирование	Запрашиваемая сумма
Услуга по изготовлению и поставке полиграфической продукции (афиши, благодарственные письма для наставников, кураторов, партнеров проекта, грамоты)	100,00	150 ед.	15 000,00	0,00	15 000,00
Изготовление сувенирной продукции (футболка-поло с печатью логотипа)	1 542,50	40 ед.	61 700,00	0,00	61 700,00
Изготовление и поставка командных кубков	5 000,00	2 ед.	10 000,00	0,00	10 000,00

		<table border="1"> <tr> <td>Изготовление и поставка личных кубков</td> <td>1500,00</td> <td>18 ед.</td> <td>27 000,00</td> <td>0,00</td> <td>27 000,00</td> </tr> <tr> <td>Изготовление и поставка медалей</td> <td>350,00</td> <td>18 ед.</td> <td>6 300,00</td> <td>0,00</td> <td>6 300,00</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Комментарий: количество комплектов мерча заложено из расчета планируемого количества организаторов и финалистов проекта</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Итого</td> <td colspan="4">Размер запрашиваемой суммы</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="4">620 000,00</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Итого: стоимость инициативного проекта на одного прямого благополучателя за вычетом планируемого объема инициативных платежей 1 288,5 руб</td> </tr> </table>	Изготовление и поставка личных кубков	1500,00	18 ед.	27 000,00	0,00	27 000,00	Изготовление и поставка медалей	350,00	18 ед.	6 300,00	0,00	6 300,00	Комментарий: количество комплектов мерча заложено из расчета планируемого количества организаторов и финалистов проекта						Итого		Размер запрашиваемой суммы						620 000,00				Итого: стоимость инициативного проекта на одного прямого благополучателя за вычетом планируемого объема инициативных платежей 1 288,5 руб					
Изготовление и поставка личных кубков	1500,00	18 ед.	27 000,00	0,00	27 000,00																																	
Изготовление и поставка медалей	350,00	18 ед.	6 300,00	0,00	6 300,00																																	
Комментарий: количество комплектов мерча заложено из расчета планируемого количества организаторов и финалистов проекта																																						
Итого		Размер запрашиваемой суммы																																				
		620 000,00																																				
Итого: стоимость инициативного проекта на одного прямого благополучателя за вычетом планируемого объема инициативных платежей 1 288,5 руб																																						
6.	Планируемые сроки реализации инициативного проекта	01.09.2022 – 30.11.2022																																				
7.	<p>Сведения и планируемом (возможном) финансовом, имущественном и (или) трудовом 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: Планируемый объем инициативных платежей, формируемый за счет денежных средств инициатора проекта; Планируемый объем инициативных платежей, формируемы за счет денежных средств иных юридических лиц и индивидуальных предпринимателей;</p>	<p>1). Планируемый объем инициативных платежей, формируемый за счет денежных средств инициатора проекта, - 5 000,00</p> <p>2). Перечень имущества, которое планируется получить от заинтересованных лиц (граждан, организаций) и (или) инициатора проекта:</p>																																				

	<p>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>3) ФИО</p>
--	--	---------------

Инициатор проекта

(представитель инициативной группы)

подпись ← _____ ← ФИО

Цифровая лига Сургута (Digital league of Surgut – DLS)

Создание в городе Сургута общедоступной соревновательной среды для молодежи 14 – 35 лет для самоорганизации, получения навыков и компетенций удаленного (онлайн) взаимодействия, командной работы, развития целеустремленности и самоконтроля, профориентации и социализации, используя цифровое пространство видеоигр, взаимодействие киберсообщества города с учебными заведениями и учреждениями молодежной политики путем формирования единой организационной структуры компьютерного спорта.

ПРОБЛЕМА: бесконтрольное увлечение компьютерными играми, характерное для молодежной аудитории, может приводить к негативным последствиям: деградации социальных связей и десоциализации целых возрастных групп.

ЗАВИСИМОСТЬ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПРИЗНАНА ВОЗ ОФИЦИАЛЬНЫМ ЗАБОЛЕВАНИЕМ.

С другой стороны, компьютерная игра в интернет пространстве – это целый мир со своей культурой и правилами, со своими идолами и ритуалами. Тысячи подростков хотят стать киберспортсменами, как их кумиры – победители международных турниров. Интернет снимает ограничения расстояний, материального положения, гражданства, различий по гендерному признаку, национальности, облегчает социализацию, формирует 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, коммуника-

Компьютерный спорт – это инструмент структурирования и систематизирования деятельности 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.

Данный проект направлен на вовлечение большого количества студентов и учащихся общеобразовательных учреждений, увлекающихся компьютерными играми, в систематическую и структурированную деятельность. «Цифровая Лига Сургута» на первом этапе позволит через соревновательную деятельность научить детей и подростков дисциплине и воспитать в них культуру игры.

Данный проект будет проходить в несколько этапов:

- 1) Прием заявок на участие в турнире;
- 2) Входное тестирование на психоэмоциональное состояние, коммуникативную компетентность и способности, и уровень развития когнитивных функций всех участников турнира;
- 3) Проведение круглого стола «Управление киберспортивной деятельностью» для лидеров киберсообщества 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) Проведение любительского турнира в 3 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) Итоговое тестирование на психоэмоциональное состояние, коммуникативную компетентность и способности, и уровень развития когнитивных функций;
- 6) Сравнение результатов входного и итогового тестирования, анализ результатов и их применение для формирования комфортной и защищенной виртуальной среды.
- 7) Награждение победителей и призеров.

ПРЕДПОЛАГАЕМОЕ КОЛИЧЕСТВО ПРЯМЫХ БЛАГОПОЛУЧАТЕЛЕЙ 510 человек из числа молодежи города Сургута от 14 до 35 лет.

«Срок жизни» результатов реализации инициативного проекта пролонгирован (свыше 5 лет), поскольку компьютерные игры ближайшие 5 лет будут иметь сверхпопулярность среди молодежи, а социальный эффект от участия в проекте будет влиять на формирование навыков и компетенций участников, что является базой для многих актуальных профессий, в том числе связанных с работой онлайн, дистанционной, удаленной работой, а также профилактикой девиантного поведения.

ПРЕДПОЛАГАЕМАЯ ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ ИНИЦИАТИВНОГО ПРОЕКТА 620 000,00 руб.

ПЛАНИРУЕМЫЕ СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ИНИЦИАТИВНОГО ПРОЕКТА 01.09.2022 – 30.11.2022

1) **ПЛАНИРУЕМЫЙ ОБЪЕМ ИНИЦИАТИВНЫХ ПЛАТЕЖЕЙ, ФОРМИРУЕМЫЙ ЗА СЧЕТ ДЕНЕЖНЫХ СРЕДСТВ ИНИЦИАТОРА ПРОЕКТА, - 5 000,00 (0,75% ОТ СТОИМОСТИ ИНИЦИАТИВНОГО ПРОЕКТА)**

2) **ПЕРЕЧЕНЬ ИМУЩЕСТВА, КОТОРОЕ ПЛАНИРУЕТСЯ ПОЛУЧИТЬ ОТ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫХ ЛИЦ (ГРАЖДАН, ОРГАНИЗАЦИЙ) И (ИЛИ) ИНИЦИАТОРА ПРОЕКТА:**

- НОУТБУК HP

3) **ПЕРЕЧЕНЬ И ОБЪЕМЫ РАБОТ И (ИЛИ) УСЛУГ, К ВЫПОЛНЕНИЮ (ОКАЗАНИЮ) КОТОРЫХ ПЛАНИРУЕТСЯ ПРИВЛЕЧЬ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫХ ЛИЦ (ГРАЖДАН, ОРГАНИЗАЦИЙ) (ИЛИ) ИНИЦИАТОРА ПРОЕКТА:**

- УСЛУГИ ДИЗАЙНЕРА

- УСЛУГИ ВЕДУЩЕГО

ИНИЦИАТОРЫ ПРОЕКТА

ЩЕПОТЬЕВ АРТЕМ МИХАЙЛОВИЧ – Исполнительный директор регионального отделения Федерации компьютерного спорта России в ХМАО–Югре, +79324383733, ashepotev@mail.ru – Инициатор проекта

ГЛУЩЕНКО ОЛЕГ АЛЕКСАНДРОВИЧ – Президент местной общественной спортивной организации города Сургута Федерации компьютерного спорта «Арена», +7(904)8795109, colizeumarena.surgut@gmail.com

ИВАНОВ АЛЕСАНДР ВЛАДИМИРОВИЧ – главный специалист отдела IT обеспечения Сургутского районного центра клубной системы, +79128118167

МАДЫГОВ АНДРЕЙ ВЛАДИМИРОВИЧ – Неоднократный победитель городских турниров в дисциплине FIFA, победитель международного турнира UGRA OPEN, +79821958875

БРЫЛЕЕВ ВЛАДИСЛАВ СЕРГЕЕВИЧ – руководитель местного отделения Всероссийской общественной организации «Молодая Гвардия Единой России» г. Сургута, +79825198996, mger_surgut@mail.ru

ВОЛЧКОВ НИКОЛАЙ АНАТОЛЬЕВИЧ – управляющий клуба Colizeum «Возрождение», +7 (922) 2539090, colizeumarena.surgut@gmail.com

ОБЩАЯ СМЕТА РАСХОДОВ
на реализацию инициативного проекта
Цифровая лига Сургута (Digital league of Surgut – DLS)

Выплата физическим лицам за оказание ими услуг (выполнение работ) по гражданско-правовым договорам:

Функция в проекте или содержание услуг (работ)	Вознаграждение по одному договору	Количество договоров	Общая стоимость	Софинансирование	Запрашиваемая сумма
Услуги по организации и проведению турниров на базе виртуального симулятора	250 000,00	2 ед.	500 000,00	0,0	500 000,00

Перечень и объемы работ и (или) услуг, к выполнению (оказанию) которых планируется привлечь заинтересованных лиц (граждан, организаций) (или) инициатора проекта

Наименование расходов	Стоимость единицы	Кол-во единиц	Общая стоимость	Софинансирование	Запрашиваемая сумма
Услуга дизайнера	5 000,00	1	5 000,00	5 000,00	0,00
Услуги ведущего	10 000,00	2	20 000,00	20 000,00	0,00

Издательские, полиграфические и сопутствующие расходы

Наименование расходов	Стоимость единицы	Кол-во единиц	Общая стоимость	Софинансирование	Запрашиваемая сумма
Услуга по изготовлению и поставке полиграфической продукции (афиши, благодарственные письма для наставников, кураторов,	100,00	150 ед.	15 000,00	0,00	15 000,00

партнеров проекта, грамоты)					
Изготовление сувенирной продукции (футболка-поло с печатью логотипа)	1 542,50	40 ед.	61 700,00	0,00	61 700,00
Изготовление и поставка командных кубков	5 000,00	2 ед.	10 000,00	0,00	10 000,00
Изготовление и поставка личных кубков	1500,00	18 ед.	27 000,00	0,00	27 000,00
Изготовление и поставка медалей	350,00	18 ед.	6 300,00	0,00	6 300,00
Итого	Общая сумма на реализация проекта (с учетом софинансирования и объема инициативных платежей, формируемых за счет денежных средств инициатора проекта, - 5 000,00				
	650 000,00				

Инициатор проекта

подпись

ФИО