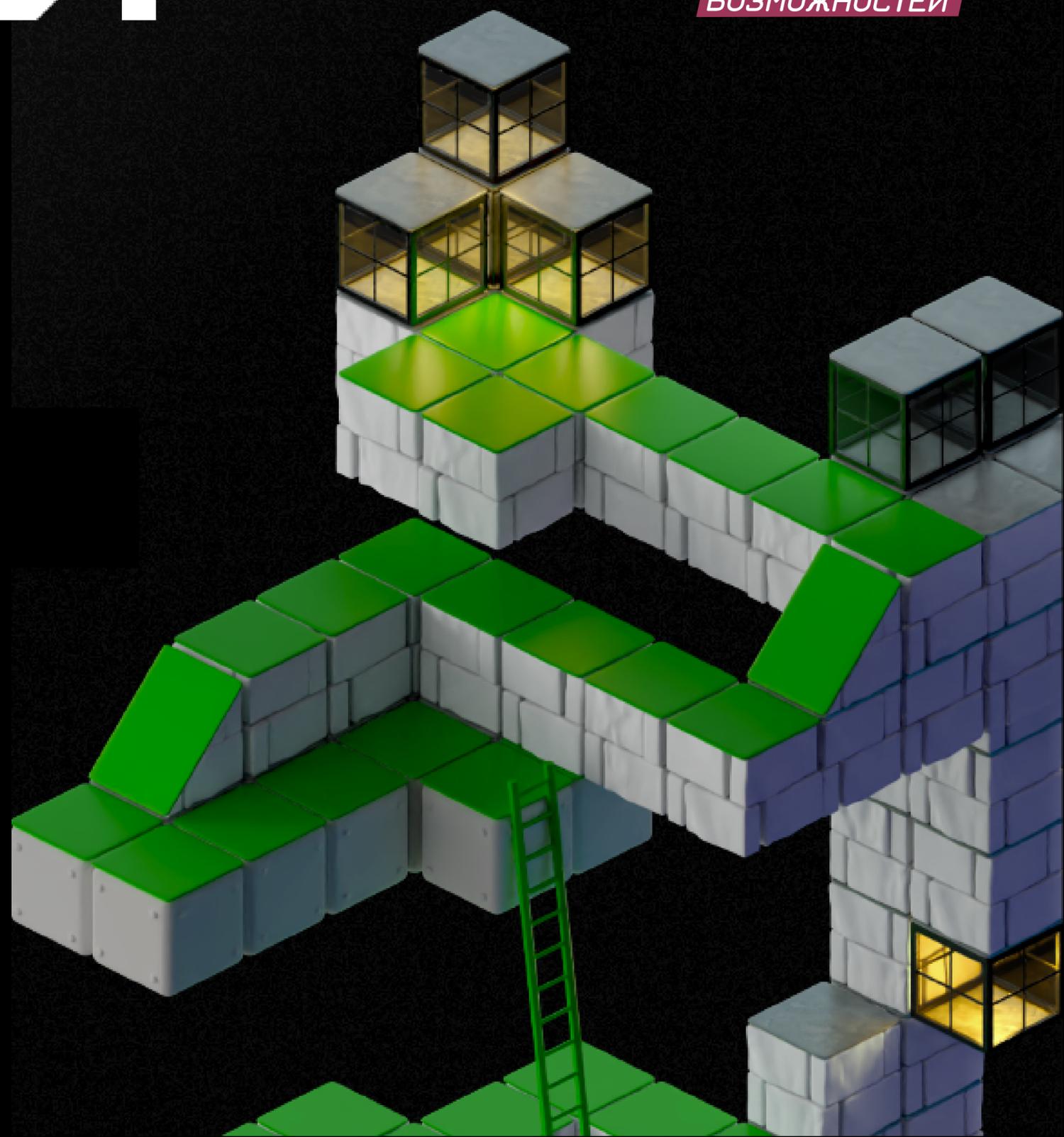




ИДЯЧНИИ ИГРУУ

РОССИЯ -
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Всероссийский конкурс
по поиску и развитию
талантов в игровой индустрии



- 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

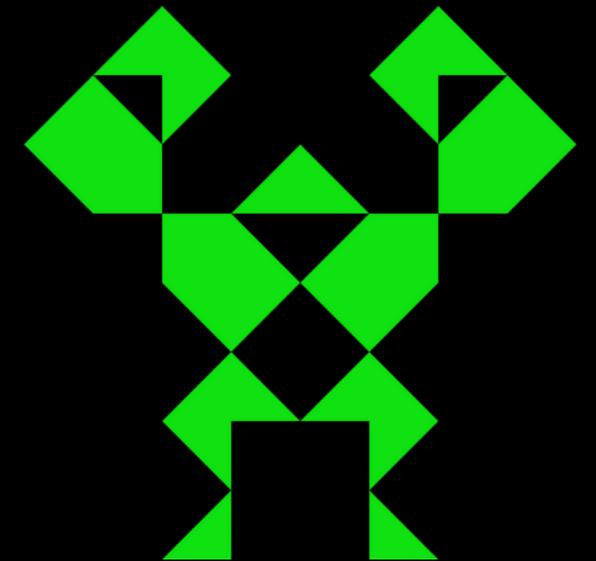


ПОИСК И РАЗВИТИЕ ТАЛАНТОВ

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

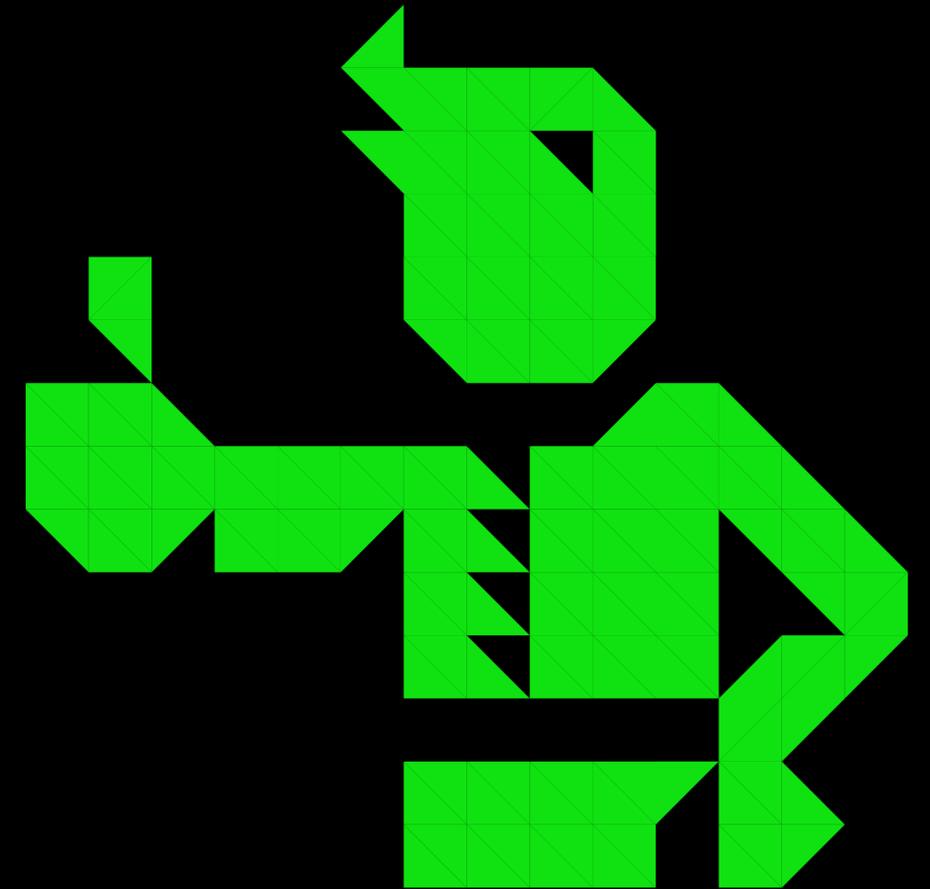
Создание возможностей для профессионального ориентирования, развития и реализации способностей молодежи от 14 лет в профессиях индустрии игр.

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

- хакатоны 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 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.



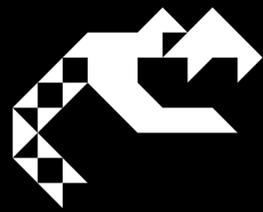
это имиджевая реклама и интеграция в геймифицированный контекст платформы.

это спецпроекты с ведущими стримерами, видеоблогерами и селебрити.



Направления конкурса

● Акселератор игровых проектов



Конкурсный отбор
на обучение
в Акселераторе
для инди-
разработчиков

1 июля -
3 сентября

Обучение
в Акселераторе

4 сентября -
3 декабря

Отборочный
Онлайн-питчинг

4 декабря

Финал
Акселератора
игровых проектов
(г. Москва)

10-13 февраля
2023 года

● Партнерский кейс

Выбор специализации+
образовательный модуль
1 уровня (Trainee) +
кейсы от партнеров

1 июля -
3 сентября

Образовательные
модули 2,3 уровней
(Junior, Middle)
+ кейсы
от партнеров

4 сентября -
14 октября

Финал
партнерского
кейса
(г. Казань)

18-21
ноября

Партнерский кейс

Участие

индивидуальное

14+

возраст участников

3

специализации
(Дизайн,
Геймдизайн,
Программирование)

3

уровня сложности
(Trainee Junior
Middle)

90

кейсовых заданий

45

образовательных
заданий

Финал Партнерского кейса

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**

1-10

человек в команде

14 +

возраст участников

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 Акселератора игровых проектов



г. Москва

120

ФИНАЛИСТОВ

30

ПОБЕДИТЕЛЕЙ

- ✓ Питчинг игровых проектов перед профессиональным сообществом и инвесторами
- ✓ Образовательные сессии с экспертами игровой индустрии
- ✓ Нетворкинг
- ✓ Награждение победителей

Путь пользователя



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 поддержку**

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 о партнерах 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 направления.
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

Ноябрь

Февраль 2023





РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Всероссийский конкурс по поиску и развитию талантов в игровой индустрии

Марьям Карпова

Руководитель конкурса «Начни игру»

✉ m.karpova@rsv.ru

☎ 8-981-782-4881



Актуальные исследования
про игровую индустрию

