

Заявка

на участие в конкурсном отборе проектов молодежного инициативного бюджетирования на территории муниципального образования городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края

1. Наименование проекта инициативного бюджетирования (далее - проект):

Проведение молодежного Сочинского фестиваля по Counter-Strike, в формате 2х2, улучшение технического оснащения кибер-спортивного класса Дома молодежи.

2. Сведения об Инициаторе проекта:

Путько Даниил Романович, студент «Сочинского государственного университета».

Дата рождения: 23.04.1998

3. Общая стоимость проекта (руб.)

224 044

4. Место реализации проекта:

Краснодарский край, г. Сочи, ул. Навагинская, д. 9, «Дом молодежи», кибер-спортивный класс.

(населенный пункт, юридический адрес объекта (при наличии))

5. Цель и задачи проекта:

Цель: 1. Создать условия для занятий киберспортом молодежи, способствовать инновационному развитию городской молодежной среды.

2. Вовлечь молодых людей в киберспортивные занятия, способствовать раскрытию потенциала молодежи города.

3. Повысить информированность жителей города о возможностях для развития молодежи в киберспорте и проводимой поддержке молодежных инициатив.

4. Развитие креативных индустрий и вовлечение молодежи в сферу информационных технологий.

Задачи:

- провести открытый фестиваль для молодежи по дисциплине Counter-Strike 2, в формате 2х2. Привлечь молодежь, задействовав медиа-ресурс Сочинского Государственного университета и Управления молодежной политики.
- доведение кибер-спортивного класса до уровня технического оснащения, отвечающего необходимым требованиям индустрии, по средствам закупки необходимых позиций, отобранных нашими опытными игроками;
- появление для молодежи города Сочи полностью оснащенного кибер-спортивного класса, отвечающего всем современным кибер-спортивным техническим требованиям;
- снижение воздействия на здоровье пользователей кибер-спортивного класса, за счет использования профессионального технического оснащения;
- продвижение и популяризация киберспорта в городе Сочи;
- увеличение количества пользователей кибер-спортивного класса;
- возможность достижения пользователями профессионального уровня/игра на профессиональном уровне, за счет достойной материально-технической базы;
- увеличить репутацию и имидж проводимой молодежной политики в городе Сочи;
- сделать пример развития в Сочи кибер-спорта и пространств для молодежи на Всероссийском уровне.

6. Описание проблемы, на решение которой направлен проект:

Популяризация кибер-спорта и кибер-спортивного класса в городе: сейчас кибер-спортивный класс занят практически одной лишь кибер-спортивной командой, а возможность проведения бесплатных занятий в городе для молодежи отсутствует. Мы уверены, после проведения кибер-спортивного турнира, молодежи, тренирующейся в кибер-спортивном классе, будет больше. Техническое оснащение: Кибер-спортсменам, в отличие от большинства игроков-любителей, не хватает базовой компьютерной периферии. Отсутствие наушников, невозможность поставить монитор в нужную высоту или мышь, не отвечающая тонким игровым требованиям, маленький не игровой коврик – все это действительно сильно сказывается на игровом результате.

Как итог, команда, у которой нет возможности регулярно оплачивать кибер-спортивные клубы (с имеющейся необходимой материально-технической базой) не имеет возможности добиться каких-либо успехов

7. Ожидаемые результаты:

Фестиваль: примет участие более 12 команд, увидят новость более 3.000 человек, поступят новые стабильные заявки на посещение кибер-спортивного класса, новое техническое оснащение увидит большое количество молодежи. Произойдет полноценная, качественная популяризация кибер-спорта, кибер-спортивного класса Дома молодежи и деятельности молодежной политики на территории города-курорта.

Техническое оснащение: Новый уровень качества проводимых занятий и результатов участия в фестивалях тренирующихся в Доме молодежи киберспортсменов, появление в Сочи полностью оборудованного бесплатного кибер-спортивного пространства, улучшение имиджа Сочи в сфере молодежной политики и киберспорта, продвижение кибер-спорта среди молодежи города, привлечение большего количества заинтересованных лиц в Доме молодежи

кибер-спортсменов, участие Сочинских кибер-спортсменов в фестивалях различного масштаба, возможность проведения полноценных кибер-спортивных мероприятий на базе Дома молодежи.

(указывается, как повлияет реализация проекта на ситуацию в муниципальном образовании, какой будет получен социально-экономический эффект)

8. Прямые благополучатели:

Молодежь г. Сочи (от 16 до 35 лет), Дом молодежи.

Кто получит пользу от реализации проекта:

Управление Молодежной политики г. Сочи; «Dlogе», кибер-спортивная команда «Сочинского государственного университета»; молодежь, записавшаяся на сеанс в кибер-спортивный класс; кибер-спортсмены и кибер-спортивные клубы города; молодежь, нуждающаяся в мощной вычислительной технике; студенты технических ВУЗов.

(опишите группы населения, которые регулярно будут пользоваться результатами проекта)

Количество прямых благополучателей (человек):

100 человек в месяц.

9. К заявке прикладывается смета расходов по форме согласно приложению №2 к положению.

10. Дополнительная информация и комментарии:

Игры будущего могут быть не только в Казани.

Представители инициативной группы:

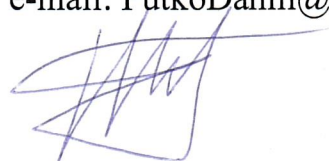
Путько Даниил Романович

Иваненко Мария Михайловна

Путько Даниил Романович

Контактный телефон: 8 (999) 636-49-43 / 8 (902) 360-52-08

e-mail: PutkoDaniil@ya.ru

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping, stylized strokes that form a recognizable name, likely corresponding to Daniil Putko.

Проект «Турнир по Counter-Strike в формате 2x2»:

Открытый фестиваль для молодежи по дисциплине Counter-Strike 2, в формате 2x2, направленный на популяризацию и развитие кибер-спорта на территории города-курорта; улучшение и освещение технического оснащения кибер-спортивного класса; освещение дома молодежи и проводимой молодежной политики.

Наименование проекта инициативного бюджетирования:

«Проведение молодежного Сочинского фестиваля по Counter-Strike, в формате 2x2 и улучшение технического оснащения кибер-спортивного класса Дома молодежи»

Цель проекта:

1. Создать условия для занятий киберспортом молодежи, способствовать инновационному развитию городской молодежной среды.
2. Вовлечь молодых людей в киберспортивные занятия, способствовать раскрытию потенциала молодежи города.
3. Повысить информированность жителей города о возможностях для развития молодежи в киберспорте и проводимой поддержке молодежных инициатив.
4. Развитие креативных индустрий и вовлечение молодежи в сферу информационных технологий.

Место реализации проекта:

Краснодарский край, г. Сочи, ул. Навагинская, д. 9, «Дом молодежи», кибер-спортивный класс.

Задачи проекта:

1. Подготовить мероприятие:
 - Определить основных медийных партнеров проекта (помимо медиа-ресурса Управления молодежной политики и Сочинского Государственного университета);

- Подготовить техническую составляющую фестиваля (закупить и установить необходимое техническое оснащение, указанное в смете);
- Подготовить необходимое оборудование и программное обеспечение для проведения фестиваля;
- Провести техническую проверку оборудования и программного обеспечения;
- Подготовить сценарий фестиваля (разбить количество клубов по временным слотам);
- Продумать дополнительные активности (для тех, кто ждет своей очереди к игре);
- Разработать контент-план для соц.сетей и будущего освещения мероприятия в СМИ;
- Провести церемонию награждения победителей (награждение победителей сертификатами, вручение сертификатов участников и победителей);
- Подготовить форму-заявку для участников;
- Пригласить фотографа на мероприятие.

2. Провести фестиваля

- Встретить участников;
- Провести жеребьевку и определить пары участников;
- Развлечь участников, постепенно проводя матчи;
- Провести финальный матч и определить победителя турнира;
- Провести церемонию награждения;
- Запросить у участников обратную связь.

3. Подвести итоги мероприятия:

- Оценить обратную связь от участников, проанализировать анкеты;
- Провести анализ и оценку результатов фестиваля с позиции поставленных целей;
- Провести анализ недочетов фестиваля, в т.ч. на основании обратной связи.

На решение какой проблемы направлен проект:

Популяризация кибер-спорта и кибер-спортивного класса в городе: сейчас кибер-спортивный класс занят практически одной лишь кибер-спортивным клубом, а возможность проведения бесплатных занятий в городе для кибер-спортсменов отсутствует. Мы уверены, после проведения кибер-спортивного фестиваля, молодежи, тренирующейся в кибер-спортивном классе, будет больше.

Техническое оснащение: Кибер-спортсменам, в отличии от большинства игроков-любителей, не хватает базовой компьютерной периферии.

Отсутствие наушников, невозможность поставить монитор в нужную высоту или мышь, не отвечающая тонким игровым требованиям, маленький не игровой коврик – все это действительно сильно сказывается на игровом результате.

Как итог, команда, у которой нет возможности регулярно оплачивать кибер-спортивные клубы (с имеющейся необходимой материально-технической базой) не имеет возможности добиться каких-либо успехов.

Прямые благополучатели:

Молодежь г. Сочи (от 16 до 35 лет), Дом молодежи.

Что конкретно будем делать в рамках проекта:

Проведем кибер-спортивный фестиваль и улучшим материально-техническое оснащение кибер-спортивного класса Дома молодежи.

Срок реализации проекта:

До конца 2024 года.

Результат по итогам реализации проекта:

Примет участие более 12 команд, увидят новость более 2.000 человек.

Качественные показатели:

- увеличение количества пользователей кибер-спортивного класса;
- возможность достижения пользователями профессионального уровня/игра на профессиональном уровне, за счет достойной материально-технической базы;
- увеличение репутации и имиджа проводимой молодежной политики в городе Сочи;
- пример развития в Сочи кибер-спорта и пространств для молодежи на Всероссийском уровне;
- появление для молодежи города Сочи полностью оснащенного кибер-спортивного класса, отвечающего всем современным кибер-спортивным техническим требованиям.

Социальный эффект:

- участие в фестивале может помочь участникам повысить свою самооценку и уверенность в своих способностях;
- увеличение репутации и имиджа проводимой молодежной политики в городе Сочи;
- мероприятия стимулируют интерес к киберспорту и компьютерным наукам, что может привести к повышению уровня культуры и образования в регионе;
- мероприятия могут помочь участникам развить лидерские качества, такие как командный дух, умение принимать решения и управлять людьми;
- киберспортивные мероприятия могут стать отличной площадкой для общения и взаимодействия между участниками;
- киберспортивные фестивали могут стимулировать творческое мышление

участников и помочь им развивать новые идеи и стратегии;
- мероприятия могут помочь участникам развить навыки работы в команде и управления стрессом, что может быть полезно в их повседневной жизни.

Актуальность проекта

- развитие технологий и доступность интернета в регионах. Сегодня все больше людей имеют доступ к высокоскоростному интернету, что позволяет им участвовать в онлайн-мероприятиях.
- популяризация компьютерных игр и игровых консолей. Компьютерные игры стали неотъемлемой частью культуры молодежи, и это приводит к увеличению числа людей, которые хотят участвовать в киберспорте.
- экономический эффект. Киберспорт может стать дополнительным источником дохода для регионов, так как фестивали могут привлечь туристов и спонсоров.
- развитие инфраструктуры. Для проведения киберспортивных мероприятий необходима соответствующая инфраструктура, такая как компьютерные клубы, интернет-центры и т.д. Развитие киберспорта может стимулировать развитие инфраструктуры в регионах.
- развитие киберспорта в регионах может стать важным фактором для улучшения экономического и социального развития, а также для создания новых возможностей для молодежи.

Смета расходов:

N п/п	Виды затрат	Ед. измерения	Полная стоимость (тыс. руб.)
1	2	3	4
1.	Выполнение работ (указать)	-	-
...		-	-

2.	Приобретение материалов (указать)	-	-
...		-	-
3.	Приобретение оборудования (указать)	-	-
3.1.	<u>Игровая мышь Logitech Gaming Mouse G403 HERO</u> , 8 шт.	шт.	63 200
3.2.	<u>Наушники HyperX cloud 2</u> , 8 шт.	шт.	76 000
3.3.	<u>Клавиатура ARDOR GAMING Blade PRO</u> , 8 шт.	шт.	31 192
3.4.	<u>Игровой коврик для мыши Virtus.pro Speed Edition L</u> , 8 шт.	шт.	9 600
3.5.	<u>Кронштейн для монитора настольный Ridberg Monitor Arm "RGB" (13"-32") с 2 по 9 кг</u> , 8 шт.	шт.	22 072
4.	Прочие расходы (указать)	-	-
4.1.	Подарочные <u>сертификаты DNS</u> для победителей, 6 шт., номиналами по 3 тыс. руб.	шт.	18 000
4.2.	Печать сертификатов об участии (формата А4) в количестве 12 шт. и дипломов победителей (формата А3) в количестве 3 шт., фото-рамки для победителей (формата А3) в количестве 3 шт.	шт.	3 980
Итого			224 044

Смета расходов

N п/п	Виды затрат	Ед. измерения	Полная стоимость (тыс. руб.)
1	2	3	4
1.	Выполнение работ (указать)	-	-
...		-	-
2.	Приобретение материалов (указать)	-	-
...		-	-
3.	Приобретение оборудования (указать)	-	-
3.1.	<u>Игровая мышь Logitech Gaming Mouse G403 HERO</u> , 8 шт.	шт.	63 200
3.2	<u>Наушники HyperX cloud 2</u> , 8 шт.	шт.	76 000
3.3	<u>Клавиатура ARDOR GAMING Blade PRO</u> , 8 шт.	шт.	31 192
3.4	<u>Игровой коврик для мыши Virtus.pro Speed Edition L</u> , 8 шт.	шт.	9 600
3.5	<u>Кронштейн для монитора настольный Ridberg Monitor Arm "RGB" (13"-32") с 2 по 9 кг</u> , 8 шт.	шт.	22 072
4.	Прочие расходы (указать)	-	-
4.1	Подарочные сертификаты DNS для победителей, 6 шт., номиналами по 3 тыс. руб.	шт.	18 000
4.2	Печать сертификатов об участии (формата А4) в количестве 12 шт. и дипломов победителей (формата А3) в количестве 3 шт., фото-рамки для победителей (формата А3) в количестве 3 шт.	шт.	3 980
Итого			224 044