

Онлайн блиц-турнир по Dota 2

НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА		Онлайн блиц-турнир по Dota 2		
НОМИНАЦИЯ		Свободная номинация		
ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА (АННОТАЦИЯ ПРОЕКТА)		Для молодежи города Красноярска в возрасте от 18 до 30 лет, команда проекта планирует провести турнир по киберспортивной дисциплине «Dota 2» с 13.08.2020 по 14.08.2020 в формате онлайн на платформе Discord. В результате реализации проекта молодежь повысит навыки игры и объединится в молодежное киберспортивное объединение.		
АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА		По итогам 2018 года Россия оказалась на третьем месте среди других стран мира по размеру аудитории киберспортивных мероприятий и трансляций. Об этом говорится в отчете компании NewZoo, которая занимается игровой и киберспортивной аналитикой (отчет есть в распоряжении РБК). Большая часть заинтересованных киберспортом – это молодежь. Стоит отметить, что киберспорт – один из самых перспективных видов спорта. На успешное прохождение обучения и дальнейшую профессиональную деятельность влияет не только получение знаний в предметной области, но и приспособленность к социальной среде, готовность к повышенным психологически экстремальным нагрузкам. Киберспорт позволяет повысить навыки командных действий и взаимопомощи.		
ЦЕЛЬ ПРОЕКТА		Проведение киберспортивного соревнования по дисциплине «Dota 2» с 13 по 14.08.2020 в формате онлайн на платформе Discord для молодежи в возрасте от 18 до 30 лет		
ЗАДАЧИ ПРОЕКТА		<ol style="list-style-type: none"> 1. 1. Проведение информационной кампании 2. 2. Подготовка к показу прямого эфира 3. 3. Проведение соревнований 5. 		
ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА		Действие	Срок	Ответственный
		Разработка концепции проекта	08.08.2020	Пушкарев Сергей Юрьевич
		Размещение новостных постов в социальной сети ВКонтакте	09.08-12.08.2020	Игошин Егор Анатольевич
		Поиск партнеров	09.08.2020-12.08.2020	Деханов Дмитрий Сергеевич
		Работа с участниками турнира	13-14.08.2020	Шумбасов Артур Максимович
		Организовать проведение соревнований	13-14.08.2020	Ботушнян Ион Михайлович
СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА		20201124		
ЦЕЛЕВАЯ ГРУППА		Молодежь города Красноярска, увлекающаяся компьютерным спортом от 18 до 30 лет		
РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА		<ul style="list-style-type: none"> - 20 человек приняло участие - участники повысят мастерство игры по киберспортивной дисциплине «Dota 2» - участники повысят навыки командных действий, взаимопомощи, быстрого ориентирования в экстремальных ситуациях. 		
ГЕОГРАФИЯ ПРОЕКТА				
Муниципальное образование (Муниципальный район / город, поселок, село)		Красноярск		
РЕСУРСЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА				
№	Наименование расходных материалов и услуг	Цена за ед., руб	Количество, шт/усл.	Общая стоимость, руб.
1.		0	0	0
ИНЫЕ РЕСУРСЫ (административные, кадровые ресурсы и др.)		Консультационная помощь в проведении онлайн мероприятия, ноутбук для организации работы команды		
ИТОГО ЗАПРАШИВАЕМАЯ СУММА, руб.				
ИМЕЮЩИЕСЯ РЕСУРСЫ		Программа для онлайн проведения игры		
КОМАНДА ПРОЕКТА				
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА				
Фамилия, имя, отчество		Пушкарев Сергей Юрьевич		
Дата рождения		15-02-1996		
Номер телефона		+7 (913) 571-13-10		
Ссылка на профиль в социальных сетях		https://vk.com/shumartyr		
Место учебы/работы		СибГУ им. М.Ф.Решетнева.		
УЧАСТНИКИ ПРОЕКТНОЙ КОМАНДЫ				
Фамилия, имя, отчество		Дата рождения	Номер телефона	Место учебы/работы
Шумбасов Артур Максимович		24-12-1999	+7 (905) 974-63-64	СибГУ им. М.Ф.Решетнева.
Ботушнян Ион Михайлович		24-07-1999	+7 (983) 290-64-41	СибГУ им. М.Ф.Решетнева.
Деханов Дмитрий Сергеевич		05-11-1996	+7 (913) 050-52-22	СибГУ им. М.Ф.Решетнева.
Игошин Егор Анатольевич		11-01-1998	+7 (960) 755-10-96	АО ТрансТелеКом

* Каждой проектной командой (может состоять из нескольких участников) оформляется 1 паспорт для их проекта