



ВСЕРОССИЙСКАЯ КИБЕРСПОРТИВНАЯ ЛИГА

2022-2023 учебный год

Цель:

создание условий для вовлечения обучающихся общеобразовательных организаций в позитивную деятельность посредством развития компьютерного спорта в системе общего образования.

Динамика развития проекта:

2020-2021

30

тысяч участников

10

дисциплин

2021-2022

50

тысяч участников

12

дисциплин

2022-2023 учебный год

> 15 тысяч

обучающихся образовательных учреждений смогут пройти образовательную программу по 4 модулям



Задачи:



Профориентация игроков

Каждый начинающий киберспортсмен сможет пройти тестирования по самым востребованным профессиям киберспорта



Обучение игроков

Проведение для всех участников Всероссийской киберспортивной школьной лиги РДШ обязательного курса образовательных лекций по популярным профильным профессиям



Профессиональный рост игроков

По итогу третьего сезона победители Чемпионата получат возможность заключить договор с Академией Киберспорта ХР, где смогут пройти углубленную подготовку и развиваться как профессиональные киберспортсмены.

Образовательный блок

Проведение для всех участников Всероссийской киберспортивной лиги обязательного курса образовательных лекций по популярным профессиям.

Модуль «Студия»

Познакомит участников Чемпионата с профессией комментатора, аналитика, техника. Позволит прокачать практические навыки в комментаторском деле и проведении прямых трансляций сложных мероприятий.

Модуль «Спорт»

Расскажет киберспортсменам о различиях в организации спортивных и киберспортивных мероприятий, судействе и организации турниров.

Модуль «Медиа»

Познакомит участников Чемпионата с работой журналистов на киберспортивных мероприятиях, прокачает навыки создания контента и позволит попробовать себя редактором на популярном сайте новостей.

Модуль «Менеджмент»

Познакомит ребят с реализацией киберспортивных проектов, инструментами для реализации проектов (дорожные карты, чек-листы, блок-схемы и т.д.).



Сроки проведения:

Занятия по образовательным модулям
октябрь 2022 - декабрь 2022

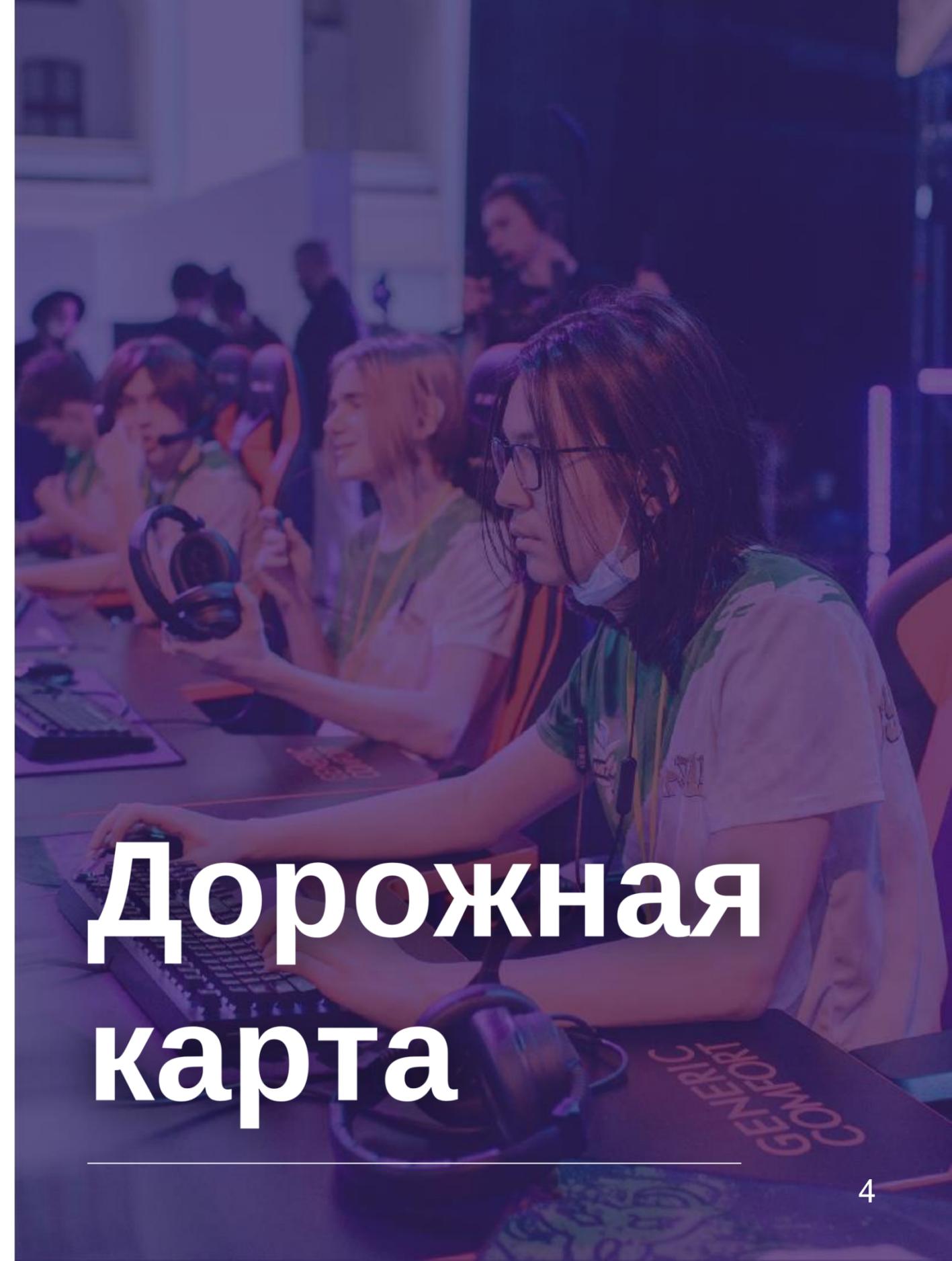
Прием конкурсных заданий
декабрь 2022 - январь 2023

Ожидаемые результаты:



Лучшие участники, выполнившие конкурсные задания, получат возможность принять участие в организации и проведении Итогового мероприятия Чемпионата, а также сформировать портфолио для поступления в колледжи и ВУЗы по соответствующему направлению

Проведение Чемпионата



Дорожная карта

Игровые дисциплины

Компьютерные:



Dota 2 (8+) (5x5 игроков)

многопользовательская ролевая стратегия в жанре MOBA, в которой игроки сражаются друг с другом в командах по пять человек, стараясь уничтожить главное здание на базе противника.



League of Legends (12+) (5x5 игроков)

многопользовательская компьютерная игра в жанре MOBA. Она стала самой популярной киберспортивной дисциплиной 2021 года набрав - 664,1 млн. часов просмотров



Warface (12+) (5x5 игроков)

компьютерная игра в жанре массового многопользовательского онлайн-шутера от первого лица (MMOFPS), также стал вторым по популярности бесплатным онлайн-шутером в России.



Hearthstone (12+) (1x1 игрок)

коллекционная карточная онлайн-игра по мотивам вселенной Warcraft. Самая популярная карточная игра в мире на протяжении последних 6 лет

Мобильные:



Brawl Stars (8+) (3x3 игроков)

игра для мобильных устройств в жанре MOBA, которая на протяжении 2 лет удерживает лидерство среди мобильных игр.



Mobile Legends (8+) (5x5 игроков)

многопользовательская командная видеоигра в жанре MOBA, самая популярная мобильная игра в мире (в своем жанре). Ежемесячно в MLBB играют 75 млн игроков.



Free Fire (12+) (1x1 игроков)

мобильная многопользовательская онлайн-игра в жанре королевской битвы, занимает второе место по числу просмотров в мировом рынке за 2021 год



PUBG mobile (16+) (2x2 игроков)

многопользовательская онлайн-игра в жанре королевской битвы. Одна из самых просматриваемых мобильных киберспортивных игр своего жанра в 2021 году. Трансляции матчей по игре собрали 216,7 млн просмотров.

Призовой фонд

Компьютерные дисциплины



1 место

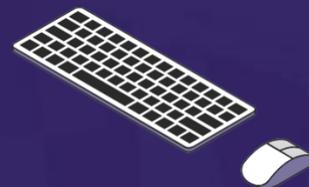
Грант на обучение в университете «Синергия».
Договор на профессиональное развитие
в Академии киберспорта ХР.

Игровой монитор.



2 место

Веб-камера, микрофон и пантограф



3 место

Игровые компьютерные
клавиатура и мышь

Мобильные дисциплины



1 место

Грант на обучение в университете «Синергия».
Договор на профессиональное развитие
в Академии киберспорта ХР.

Проектор для мобильных устройств



2 место

Контроллер для мобильных устройств + беспроводные
наушники



3 место

Беспроводные наушники