



ДИТ

Киберспорт в городе Москва



Киберспорт

Игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер или игровая консоль моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание

1997

Основана Профессиональная лига кибер-атлетов (CPL) и проведен первый турнир по Quake

2011

Проходит первый Чемпионат Мира по League of Legends в Швеции. Запущен проект Twitch.tv для стриминга киберсортивных турниров

2016

Аудитория League of Legends превышает 100 млн. активных игроков ежемесячно

2001

Россия одной из первых признает киберспорт как спортивную дисциплину. В стране появляется Федерация компьютерного спорта

2014

За \$1 млрд Amazon покупает сервис Twitch, уже четвертый по размеру генератор трафика среди всех американских сайтов



«Киберспортивная Москва»

Москва столица гейминга.



Наши цели:

- Популяризации и повышения интереса компаний к информационным технологиям;
- Содействия формированию полноценного гражданского общества, обладающего большими возможностями для самореализации и улучшения качества своей жизни;
- Укрепления инвестиционной привлекательности Российской столицы, формирования её благоприятного имиджа



Наши задачи:

- Организация и всестороннее сопровождение подготовки московских игроков и команд;
- Проведение турниров и мероприятий по киберспорту в Москве;
- Представление интересов московских команд и игроков в соревнованиях и иных мероприятиях;
- Привлечение людей с ограниченными возможностями в российские команды и клубы;
- Работа с «трудными» подростками, развитие интереса к IT-индустрии;
- Привлечение российских производителей и разработчиков к качественному увеличению уровня подготовки игроков, созданию новых продуктов, продвижению отечественных программных продуктов через киберспортивное сообщество на международном рынке.



**Сохранение
повторов**

Форум

**Автоматическая
система составления
турнирной сетки с
датами и
отслеживанием**

Новостная лента

**Возможность
транслирования
игры**

**Система
обязательной
регистрации**



Скоро

Отборочная стадия турнира корпоративного турнира Правительства Москвы

В случае высокой активности организации и большого количества участников, мы проведем внутренний отборочный турнир организации для выявления самых сильных игроков в каждой дисциплине

Октябрь 2108

Запуск онлайн-площадки

Создание групп в социальных сетях и наполнение их контентом, развитие группы за счет конкурсов, рекламы и киберспортивных новостей. Создание собственной брендированной команды.

Октябрь 2108

Финальная стадия турнира

Самые сильные встречаются в «виртуальном мире» компьютерной игры и сражаются по олимпийской системе на выбывание.

Каждый матч транслируется, а также комментируется в прямом эфире на главный экран в помещении, где проводится турнир, а также на площадках Twitch и Youtube



Всегда на связи!



ДИТ



twitter.com/ditmos



vk.com/ditmos



www.mos.ru/ditmos/



ok.ru/ditmos



facebook.com/ditmos