

Стратегические задачи Федерации спортивного программирования

Развитие и популяризация
спортивного программирования
среди населения в Российской
Федерации

1.

Повышение престижа спортивного
программирования направленного
на развитие интеллектуальных способ-
ностей и расширения роли физической
культуры, всестороннего и гармо-
ничного развития личности

2.

Разработка методологии,
содействие в подготовке тренеров
и спортсменов

3.

Организация и проведение
соревнований

4.

Цель создания Федерации спортивного программирования



Становление спортивного программирования
как национального вида спорта

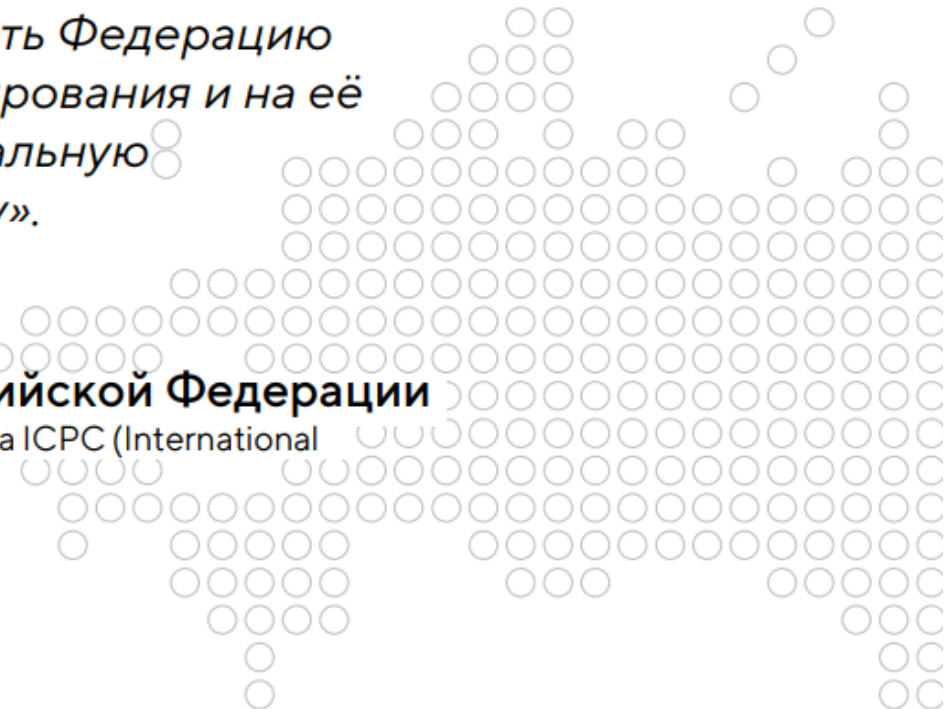


«Мы предлагаем учредить Федерацию спортивного программирования и на её базе организовать глобальную профессиональную лигу».

М. Мишустин

Премьер-министр Российской Федерации

в ходе встречи с президентом фонда ICPC (International Collegiate Programming Contest)



Актуальность развития спортивного программирования для IT отрасли

Перспективность вида спорта

- Стать популярным национальным видом спорта
- Нет ограничений по географии и возрасту
- Доступен людям с ограниченными возможностями
- Безграничная воронка возможностей
- Высокий рост вовлеченности:
за 2-3 года – 1млн спортсменов
- Для занятий спортивным программированием не требуется больших затрат и вложений
- Максимальный охват благодаря разным форматам участия: онлайн и офлайн

Из спорта в профессию

1. Участие в соревнованиях – путь в востребованную профессию
2. Работодатели, оценивая компетентность участников, уже на этапе проведения чемпионатов отбирают себе потенциальных работников для работы в крупных холдингах и компаниях
3. Уникальность на рынке труда.
Спортивные программисты – около 4,5% от общего числа разработчиков в мире

Дисциплины

Хакатон

Предметом данной дисциплины является задача по разработке продукта, которая определяется положением соревнований

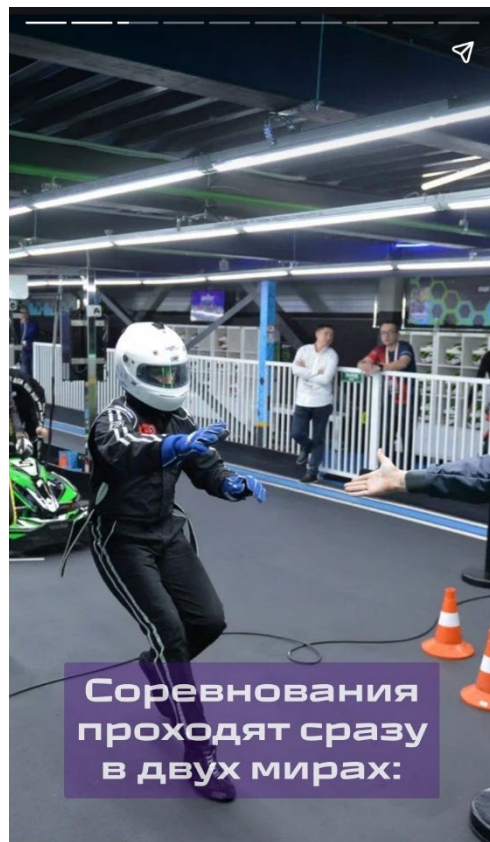
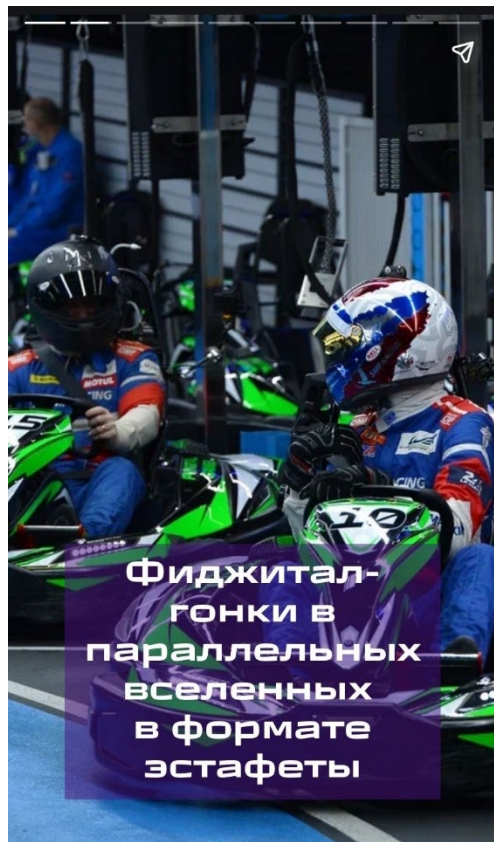


Алгоритмическое программирование

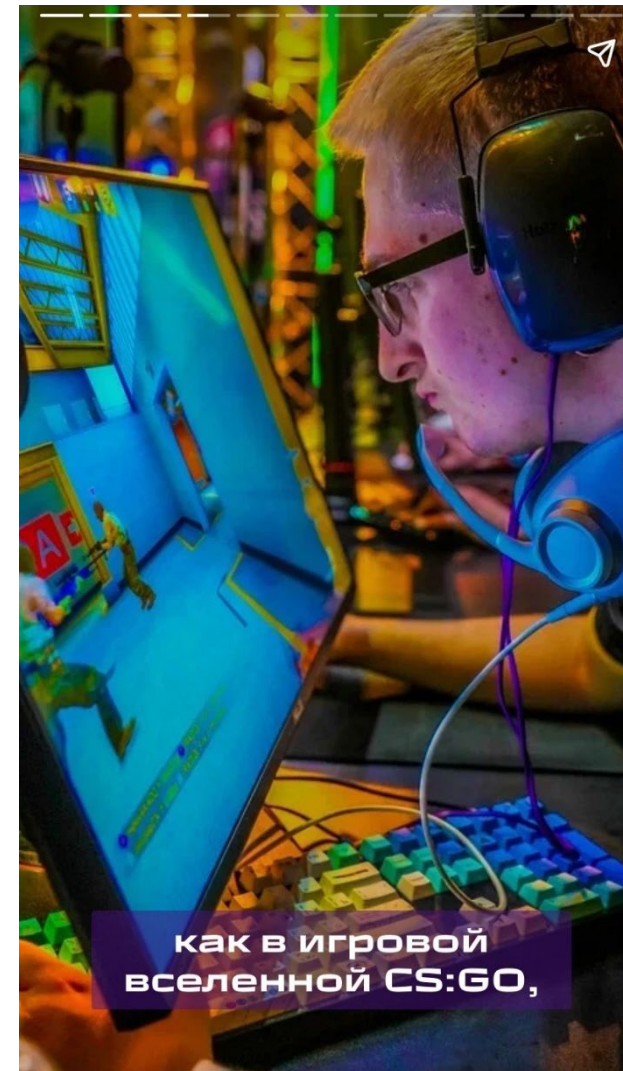
Предметом данной дисциплины является абстрактная задача, в рамках которой необходимо использовать оптимальный алгоритм из программирования



ФИДЖИТАЛ ИГРЫ В КАЗАНИ 2023



ФИДЖИТАЛ ИГРЫ В КАЗАНИ 2023



ПРОЕКТ «ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНАЯ БАЗА-СПОРТИВНОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ «КОСМОС»

Основой проекта является проведение мероприятий и соревнований по спортивному программированию и фиджитал.

1. На первых соревнованиях будут использованы «стандартные» форматы. Соревнования проходят в два дня по 4 задачи на 5 часов, оцениваемых в баллах. Привычный школьный формат.

2. В дальнейшем активное развитие будет направлено на командные соревнования. Команда состоит из трех человек и решает уже порядка 12 задач на 5 часов с зачётом задачи только при полном решении. Как основная дисциплина определено БАС-программирование

3. Следующие дисциплины также будут иметь своё развитие, это хакатон, алгоритмическое программирование, продуктивное программирование, кибербезопасность, и конечно Фиджитал.

ВСТРЕЧА ВЛАДИМИРА ПУТИНА С ПРЕДСЕДАТЕЛЕМ КИТАЙСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ СИ ЦЗИНЬПИНОМ

В.Путин: «Напомню, что 2022–2023 годы объявлены в наших странах Годами российско-китайского сотрудничества в области **физической культуры и спорта**. Реализуется план мероприятий – их свыше 600, охватывающий сферы массового, детско-юношеского и студенческого спорта, **спортивной науки**, спорта высших достижений и паралимпийского спорта»



ВСТРЕЧА ВЛАДИМИРА ПУТИНА С ПРЕДСЕДАТЕЛЕМ КИТАЙСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ СИ ЦЗИНЬПИНОМ

И конечно, ждём делегацию китайских спортсменов весной следующего года в Казани на I Международном мультиспортивном турнире «Игры будущего» по инновационным видам спорта. В этих соревнованиях **физическая активность сочетается с цифровыми и научными элементами.** Речь идёт о весьма перспективной, привлекающей молодёжь инициативе, которую мы могли бы вместе продвигать с китайскими друзьями, и в этой связи предложили им выступить хозяевами вторых этих Игр у себя в стране.

