

ИТ | СПОРТ | БИЗНЕС-НАВЫКИ

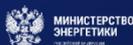
ВСЕРОССИЙСКИЕ ИТ-ИГРЫ



КАЖДЫЙ МОЖЕТ УЧАСТВОВАТЬ,
УЧИТЬСЯ И ВЛИЯТЬ НА РАЗВИТИЕ
ЦИФРОВЫХ РЕШЕНИЙ СТРАНЫ



минцифры



МИНИСТЕРСТВО
ЭНЕРГЕТИКИ



МИНОБРНАУКИ
РОССИИ



ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ЛИГА ВЕНДОРОВ

Энерготехнохаб
Петербург

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

ВЫЗОВЫ

- 1** К 2030 году цель — 95% использование российского ПО в компаниях с госучастием
- 2** Уровень практической цифровой грамотности пользователей остаётся недостаточным (71/100, по итогам 2024г.)
- 3** Сохраняется разрыв между наличием и использованием отечественных ИТ-решений. **Основной риск импортозамещения** – дефицит людей, способных эффективно работать на этих решениях
- 4** Отсутствуют масштабируемые форматы вовлечения пользователей и отраслей в развитие ИТ-решений

РЕШЕНИЕ

Для развития российского программного обеспечения в стране

необходима **популяризация решений** среди всего населения страны – **от школьников до взрослых**, отдельно – среди рядовых и узко-специализированных специалистов, обратная связь от них по дополнению требований

Проведение Всероссийских ИТ-игр

ответ на вызовы в современном формате, который позволит привлечь внимание к российскому ПО, даст стимул к его изучению на всех уровнях и созданию экспертного сообщества

Конечная цель

нарастить показатели по импортозамещению ПО и обеспечить пользовательский комфорт через повышение цифровой грамотности и доработку ИТ-продуктов

В рамках Всероссийских ИТ-игр будет

- Проведено широкомасштабное обучение от **Образовательной Лиги вендоров**
- Личное и командное состязание на знание отечественного ПО по выбранным трекам
- Сформировано экспертное сообщество начинающего и продвинутого уровней пользователей отечественного ПО

Ожидаемый результат

для бизнеса

- Готовность и мотивация участников к использованию российского ПО в работе
- Повышение профессионального уровня



для Минцифры России / государства

- Развитие российских безопасных и функциональных продуктов и технологий для отраслей экономики России
- Повышение уровня цифровой грамотности



для вендоров

- Популяризация своих решений
- Получение обратной связи по отечественным ИТ-решениям для доработки ПО



ВСЕРОССИЙСКИЕ ИТ-ИГРЫ

ИТ | СПОРТ | БИЗНЕС-НАВЫКИ

ИТ-игры решают федеральные задачи развития отечественных ИТ-решений, формируя единое пространство взаимодействия пользователей, вендоров и экспертов из всех регионов России. Участие открыто и бесплатно для всего населения (от школьников до взрослых)

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ
НАЦИОНАЛЬНОГО ЛАНДШАФТА

- 1 Повышение уровня цифровой грамотности населения
- 2 Массовое вовлечение пользователей и вендоров в развитие российских ИТ-решений
- 3 Повышение пользовательского комфорта и лояльности к российским ИТ-решениям



Геймифицированная экосистема по российским ИТ-решениям, где продукт изучают «в деле», решая реальные бизнес-кейсы. Цифровые навыки и отечественные ИТ-решения осваиваются естественно, без навязанного «изучения продукта» и давления рекламы

5 000+
участников

применяют решения в реалистичном сценарии - «в деле»

**Настоящий
фидбэк**

от участников
рынка

**Живые
ИТ-решения**

уже представленные
партнерами на рынке



**КАЖДЫЙ МОЖЕТ
УЧАСТВОВАТЬ,
УЧИТЬСЯ
И ВЛИЯТЬ
НА РАЗВИТИЕ
РОССИЙСКИХ
ЦИФРОВЫХ
РЕШЕНИЙ**

**ОТ ШКОЛЬНИКОВ
ДО ВЗРОСЛЫХ**

ФЕВРАЛЬ-МАРТ

РЕГИСТРАЦИЯ, 2 уровня:

Начинающий –
«пользователь»

Продвинутый –
«командный
прорыв»

МАРТ-АПРЕЛЬ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ,
онлайн



ПРАКТИЧЕСКОЕ ИЗУЧЕНИЕ
продукта в демо-версии

АПРЕЛЬ-МАЙ

ОТБОРОЧНЫЙ ЭТАП, онлайн
Разбор кейсов

ФИНАЛ, 29 мая, очно
Решение реальных бизнес-кейсов

участие бесплатное для всех заинтересованных



г. Омск | СКК им. Блинова



ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ | 2 УРОВНЯ ДЛЯ УЧАСТИЯ

Цели

НАЧИНАЮЩИЙ – «ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ»

- 1 Популяризация отечественных ИТ-решений.**
Формирование первичного интереса и доверия к российскому ПО
- 2 Базовое обучение работе с ИТ-решениями.** Освоение ключевых функций и сценариев использования в демо-версиях продуктов без необходимости предварительной подготовки
- 3 Повышение уровня цифровой грамотности.**
Развитие базовых цифровых навыков и понимания возможностей ИТ-инструментов в повседневных и рабочих задачах

ПРОДВИНУТЫЙ – «КОМАНДНЫЙ ПРОРЫВ»

- 1 Развитие профессиональных компетенций.**
Обучение через решение кейсов
- 2 Выявление и идентификация экспертов.**
Определение сильных специалистов и носителей экспертизы на основе практических результатов
- 3 Инициирование и внедрение доработок.**
Направление обратной связи участников вендорам для доработок ИТ-решений
- 4 Решение прикладных бизнес- и ИТ-проблем.**
Проработка актуальных проблем компании с измеримым результатом и практической ценностью

Целевая аудитория

школьники

сотрудники компаний

студенты

взрослые

сотрудники компаний (эксперты)

преподаватели

продвинутые студенты

Треки

Общий трек по цифровой грамотности работы с российским ПО

Специализированные треки по направлениям

- Рабочее место
- Аналитика данных
- Искусственный интеллект
- Безопасная цифровая среда разработки
- Инженерное моделирование

 Город Омск,
Место проведения: СКК им. Блинова

ЗОНЫ ПО ТРЕКАМ

- 1 Рабочее место
- 2 Аналитика данных
- 3 Искусственный интеллект
- 4 Безопасная цифровая среда разработки
- 5 Инженерное моделирование

ДЛЯ ФИНАЛИСТОВ И ВСЕХ ГОСТЕЙ ПЛОЩАДКИ ЗАПЛАНИРОВАНЫ:

- интерактивные зоны с ИТ-решениями
- образовательные мастер-классы
- питч-сессии от топовых экспертов отрасли
- карьерные треки о возможностях стажировки и обучения для школьников и студентов
- активности на стыке спорта и технологий

ОЧНЫЙ ЭТАП - ЭТО МАРШРУТ ПО ЦИФРОВЫМ РЕШЕНИЯМ
(предварительная схема застройки)



ЧТО ДАЛЬШЕ?

Целевая модель с 2027г.

от «соревнований» к драйверу импортозамещения через «национальную платформу развития российского софта и компетенций»

- **Вовлечение и повышение лояльности через практическое обучение**
- **Соревновательный эффект среди вендоров** – побеждает тот, чей софт быстрее и эффективнее решил задачу бизнеса на глазах у всех
- **Обратная связь от разных целевых аудиторий**



Как?

Создаем среду, где повышаем уровень цифровой грамотности населения по российскому софту и «обкатываем» функциональность решений под реальные задачи бизнеса

- Образовательная лига вендоров как единый центр компетенций по российским ИТ-решениям для населения
- **Открытый набор вендоров на треки** - участники-пользователи сами выбирают, с помощью какого ПО решить задачу
- **Публичный рейтинг «Выбор победителей»** – вендоры будут вкладывать ресурсы в доработку функционала, чтобы их продукт выбирали победители

СКВОЗНОЙ ЦИКЛ

Участник приходит учиться

Выбирает одно из предложенных ИТ-решений

Применяет знания в деле

Дает обратную связь вендору

Вендор дорабатывает продукт

Участник получает более удобный инструмент

Результат



Повышен показатель использования российского ПО в компаниях с госучастием



Создана масштабируемая площадка для вовлечения пользователей и отраслей в развитие российских ИТ-решений



Обеспечен необходимый уровень цифровой зрелости населения России



Государство получает готовых специалистов, умеющих работать в российском ПО

ВСЕРОССИЙСКИЕ ИТ-ИГРЫ

приложения

УРОВЕНЬ «ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ»

Общий трек по цифровой грамотности работы с российским ПО

ФЕВРАЛЬ-МАРТ

Этап 0. Регистрация

1. входное тестирование
2. получение доступа

МАРТ-АПРЕЛЬ

Этап 1. Образовательный

1. Прохождение обучения от **Образовательной Лиги вендоров и Школы 21**
2. Промежуточное тестирование

МАЙ

Этап 2. Финал

1. Использование демо-версий ПО
2. Финальное тестирование на определение уровня цифровой грамотности

29 МАЯ

Очное мероприятие – все участники уровня приглашены в качестве гостей

1. Очное обучение от экспертов ведущих ИТ-вендоров страны
2. Участие в квестах и активностях площадки
3. Знакомство с возможностями развития в ИТ-направлении для себя и близких



P7

Офисное ПО

Яндекс 360

Цифровое пространство для важного



Инженерное ПО



Инженерное ПО для управления полным жизненным циклом изделия



Системное и прикладное ПО со встроенными средствами защиты информации



Диалоговая AI-модель

ТРУКОНФ

Коммуникации



BI-платформа для анализа данных, отчетности и прогнозирования

В ПРОРАБОТКЕ



tech



TECH

УРОВЕНЬ «КОМАНДНЫЙ ПРОРЫВ»

Треки:

Рабочее место

Искусственный интеллект

Инженерное моделирование

Аналитика данных

Безопасная цифровая среда разработки

ФЕВРАЛЬ-МАРТ

Этап 0. Регистрация

1. Получение доступов
2. Определение одного или нескольких треков для всех этапов

МАРТ-АПРЕЛЬ

Этап 1. Образовательный

1. Прохождение обучения от **Образовательной Лиги вендоров и Школы 21**
2. Промежуточное тестирование

АПРЕЛЬ

Этап 2. Отборочный

1. Решение кейсов на основе реальных бизнес- и ИТ-проблем
2. Определение по 8 команд финалистов каждого трека

29 МАЯ

Этап 3. Финал

1. Решение кейсов на основе реальных бизнес- и ИТ-проблем
2. Определение по 1 команде победителей каждого трека
3. Возможность попасть на онлайн-этап ИТ-кэмп, предзащиту ИТ-чемпионата (без прохождения отборочного этапа)

УРОВЕНЬ «КОМАНДНЫЙ ПРОРЫВ»

Трек

Содержание трека

ИТ-решения

РАБОЧЕЕ МЕСТО

Разработка и настройка прикладных ИТ-решений: создание чат-ботов, автоматизация коммуникаций и рабочих сценариев, интеграция офисных сервисов, расширение стандартных возможностей инструментов для решения реальных задач



Дополнительно пригласить:
Базальт СПО, SETERE PDF

АНАЛИТИКА ДАННЫХ

Извлечение данных с помощью SQL, объединение и преобразование источников, построение BI-решений. Использование макросов, no-code и простых скриптов для ускорения операций



Дополнительно пригласить:
DataLens (Yandex),
Primo RPA, 1C

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Использование методов машинного обучения: построение прикладных моделей, прогнозирование. Практическое применение LLM: создание ИИ-ассистентов, использование промпт-инжиниринга, RAG и простых агентных сценариев



Дополнительно пригласить:
Yandex DataSphere,
YandexGPT, Kandinsky, MTC

БЕЗОПАСНАЯ ЦИФРОВАЯ СРЕДА РАЗРАБОТКИ

Обеспечение безопасности цифровой среды разработки. Защита данных и доступов, выявление уязвимостей в процессах и инфраструктуре, управление рисками и формирование безопасных практик работы с ИТ-системами



Дополнительно пригласить:
Kaspersky, InfoWatch,
UserGate, Solar

ИНЖЕНЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

2D / 3D-моделирование деталей и сборок, оформление чертежей по единой системе конструкторской документации и решение практических инженерных задач с помощью российского программного обеспечения



**ОПЫТ «ГАЗПРОМ НЕФТИ»
ПО ПОДДЕРЖКЕ ПРОЦЕССА
ПЕРЕХОДА НА НОВЫЕ ИТ-РЕШЕНИЯ**

приложения

1. ОПЫТ «ГАЗПРОМ НЕФТИ» ПО ПЕРЕХОДУ НА НОВЫЕ ИТ-РЕШЕНИЯ



2. ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ СООБЩЕСТВО «ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЛИГА ВЕНДОРОВ»

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЛИГА ВЕНДОРОВ

профессиональное сообщество, объединяющее ведущих вендоров, для развития культуры адаптации и внедрения российского стека технологий среди крупнейших компаний-потребителей ИТ-решений

КЛЮЧЕВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА СООБЩЕСТВА

1. Партнерская сеть и экосистема: реестр аккредитованных образовательных программ
2. Повышение уровня зрелости образовательных решений по российским технологиям
3. Вендорская экспертиза образовательных продуктов
4. Верификация экспертов и тренеров
5. Компетенции для работы по наукоемким проектам с образовательным сообществом
6. Взаимодействие партнеров/заказчиков с вузами-партнерами

ЛИГА

драйвер развития экосистемы российских ИТ-решений в РФ, объединяющий бизнес и образование посредством реализации флагманской системы обучения российскому стеку технологий

ТГ-КАНАЛ
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ЛИГА ВЕНДОРОВ»



САЙТ
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ЛИГИ ВЕНДОРОВ»



УЧАСТНИКИ СООБЩЕСТВА



3. ВСЕРОССИЙСКИЙ «IT CAMP» - МУЛЬТИВЕНДОРНАЯ ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

ВСЕРОССИЙСКИЙ «IT CAMP» 2025 | 17 августа – 29 августа

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР	ОРГАНИАТОР	77 МОЛОДЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ КОМПАНИЙ:	
		1. Газпромнефть ИТО	5. Газпромнефть-Снабжение
		2. Газпромнефть-ЦР	6. РТК ИТ
		3. Газпромнефть-Автоматизация	7. СберТех
		4. Автоматика-сервис	8. Урал.АйТех
ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ		Трудоустроены в «Газпромнефть» за 2021-2025 год 60+	
Студенты вузов РФ – 56 человек			
Молодые специалисты – 77 человек			

ВЕНДОРЫ И ПАРТНЕРЫ

ВСЕГО С 2021 ПО 2025:

444 участника	Более 90% молодых специалистов «Газпром нефти» остались работать в компании спустя год после их участия в IT Camp
40+ вузов РФ	
10 отраслевых компаний	
20+ вендоров-партнеров	
9 информационных партнеров	48 выпускников-молодых специалистов IT Camp 2024 сменили роли в течение 2025 года
4 ментора-выпускника IT Camp 2024	40% выпускников IT Camp 2024 подали заявки на участие в IT Camp 2025
Топ-3 команды IT Camp 2025 заняли топ-3 призовых места на IT-Чемпионате нефтяной отрасли	

ВСЕРОССИЙСКИЙ «IT CAMP» 2026 | 02 августа – 14 августа

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР	ОРГАНИАТОР	ВЕНДОРЫ И ПАРТНЕРЫ	
	ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ		
			и другие.
ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ		ОТРАСЛЕВЫЕ ПАРТНЕРЫ	
Студенты вузов РФ – 80 человек			
Молодые специалисты – 100 человек			



НАГРАДЫ

ТЕЛЕГРАМ-КАНАЛ **САЙТ**

Контакт: Потапов Леонид Сергеевич
руководитель ИТ-образования «Газпром нефти», автор проекта «IT Camp»
Potapov.LS@gazprom-neft.ru, +7 (911) 908 46-00

4. ИТ-ЧЕМПИОНАТ НЕФТЯНОЙ ОТРАСЛИ

**ИТ-чемпионат
нефтяной отрасли
2025: новые
решения для
будущих побед**

ИТ-чемпионат нефтяной отрасли – это международное командное соревнование для студентов и представителей всех отраслей промышленности

5
**лет проходит
чемпионат**

Трек 2025

«ИТ и промышленная автоматизация»

Кейс 2025

«Искусственный интеллект против внеплановых простоев: разработка интеллектуальной системы диагностики»



Александр Новак

заместитель Председателя Правительства Российской Федерации

Молодежный день Российской энергетической недели является крупнейшей площадкой для взаимодействия молодых специалистов с лидерами отрасли. На примере растущего количества участников ИТ-чемпионата можно говорить о трансформации традиционных профессий. Благодаря развитию технологий в отрасли появляются все больше гибридных инженеров – мультифункциональных специалистов в области ИТ с глубоким знанием нефтегазового дела. Это в очередной раз подтверждает, что на производстве нужен не только искусственный интеллект, самое главное – высококлассные профессионалы, которые умеют с ним работать



Александр Дюков

Председатель Правления «Газпром нефть»

Финал ИТ-чемпионата – это не только соревнование, но и хорошая возможность для участников продемонстрировать свои навыки, обменяться опытом и войти в кадровый резерв отрасли. За четыре года к нашему проекту присоединились представители 20 регионов, 66 компаний и 40 ведущих образовательных учреждений страны. Многие из этих молодых специалистов пришли на работу в «Газпром нефть», чтобы развивать новые индустриальные технологии. Число специалистов с цифровыми компетенциями у нас уже превысило 10 тысяч человек – это почти каждый десятый в штате компании



Эдуард Шереметцев

Заместитель Министра энергетики РФ

Наша задача — передать вам знания в максимально интересной и увлекательной форме, ведь именно вы — наше будущее и опора. Чемпионат предоставляет уникальную возможность решать реальные производственные задачи и воплощать новые идеи. Организаторы стремятся расширять его горизонты и открывать для участников всё больше возможностей

>40

субъектов
Российской Федерации

103

компаний-
участницы

78

образовательных
организаций высшего образования

1 902

Участников из числа сотрудников
отраслевых компаний и студентов

5. АМБАССАДОРЫ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ РЕШЕНИЙ

Лидеры, которые понимают преимущества российских ИТ-решений и помогают коллегам переходить на отечественное ПО, делаясь опытом использования

500+
сотрудников
«Газпром нефти»



ЗАДАЧИ

ТЕСТИРОВАНИЕ

- Валидация нового функционала
- Тестирования нового функционала
- Регрессионное тестирование
- Смок тестирование

ОБУЧЕНИЕ

- Менторство
- Проведения внутренних обучений
- Фокус-группа по обучению
- Обратная связь о курсах

ИССЛЕДОВАНИЯ

- Дневниковые исследования
- Коридорные тестирования
- Поиск респондентов
- Проведения опросов

ВНУТРЕННИЙ PR И ПРОДВИЖЕНИЕ

- Распространение информации
- Подготовка презентационных материалов
- Формирования сообщества
- Подготовка кейсов и интервью про опыт использования

Методология по определению уровня зрелости ИТ-решений, используемая амбассадорами, применяется при формировании требований крупнейших потребителей к разработчикам общесистемного ПО (в рамках Ассоциации КППОО)

В 2025 году

750+
тестирований новых
версий ПО

140+
пользовательских
исследований

350+
сформированных
бизнес-требований