

## **6. E-SPORT MASTERS KONIN**

**Imię i nazwisko Wnioskodawcy** – Kryspin Rutecki.

**Skrócony opis** – Organizacja i przeprowadzenie kolejnej edycji 2 dniowych zawodów e-sportowych w Koninie.

W skład przedsięwzięcia wchodzi rozgrywki w poszczególnych zakresach:

- COUNTER-STRIKE: CS2
- LEAGUE OF LEGENDS
- STREFA FREE TO PLAY

Impreza o charakterze e-sportowym skierowana do mieszkańców miasta Konina i okolic. Według bieżącego rozeznania, cały czas istnieje ogromne zapotrzebowanie na tego typu imprezy dla różnych kategorii wiekowych – potwierdziły to poprzednie wydarzenia.

Wydarzenie to umożliwi przeżycie wyjątkowych chwil powiązanych ze światem e-sportu na profesjonalnym poziomie, co gwarantuje doświadczenie i zaangażowanie organizatora. Mieszkańcy Konina i okolic będą mieli możliwość zapoznania się z innowacyjnymi rozwiązaniami technologicznymi; informatycznymi, które są mocno zakorzenione w świecie e-sportu. Uczestnicy wydarzenia będą mogli przetestować wiele z nich, co stanowić będzie niewymierną korzyść dla miasta Konina oraz okolic.

**Pełen opis** – Projekt zakłada realizację przedsięwzięcia jakim są ogólnopolskie mistrzostwa e-sportowe oraz zakup niezbędnego sprzętu do jego realizacji.

W skład mistrzostw wchodzi rozgrywki w trzech płaszczyznach e-sportowych.

Wydarzenie to jest bezprecedensowe i zdecydowanie warte uwagi, gdyż oferuje zapoznanie się z nowoczesnymi technologiami i z e-sportem. Począwszy od profesjonalnych i półprofesjonalnych rozgrywek powiązanych z grami komputerowymi, na budowaniu świadomości użytkownika narzędzi związanych z technologią komunikacyjną kończąc.

E-SPORT MASTERS KONIN to niesamowita okazja dla fanów gier komputerowych, ale także ciekawa forma spędzenia czasu dla rodzin a nawet seniorów, gdzie każdy zwiedzający będzie mógł przetestować super wydajne i nowoczesne komputery, zasiąść za sterami nowoczesnych maszyn używanych w świecie e-sportu, sprawdzić się w grach, czy też uczestniczyć w eventach organizowanych dla gości, w których przewidziane są liczne i wartościowe nagrody rzeczowe.

Cała impreza trwać będzie 2 dni, gdzie w poszczególnych terminach rozgrywane są mecze drużyn e-sportowych z całej Polski. Rozgrywki transmitowane są przez stacje e-sportowe, kanały Twitch w całym kraju, co jest doskonałą promocją dla zawodników i dla miasta Konina.

Informacje o rozgrywkach będą w sposób przejrzysty i skuteczny przekazane do wiadomości publicznej, mediów.

W wydarzeniu uczestniczyć będą mogły drużyny, które będą chciały się sprawdzić w e-sporcie, mieszkańcy miasta Konina oraz okolic, a także osoby chętne z całej Polski, co będzie promocją dla miasta Konina. Strefa Free to Play umożliwi wszystkim dobrą zabawę dla rodzin i uczestników. W ramach organizowanego przedsięwzięcia chcemy też umożliwić promocję dla lokalnych firm związanych z branżą informatyczną. Dodatkowo przedsięwzięcie przewiduje organizację wykładów dla młodzieży, na których poruszana będzie tematyka uzależnień od gier komputerowych, bezpieczeństwa w sieci (cyberbezpieczeństwo), a także przedstawienie ekonomicznych aspektów organizacji imprez e-sportowych, które coraz powszechniej goszczą w polskich miastach.

Celem działań związanych z imprezą jest także budowanie świadomości i pokazanie w jaki sposób e-sport kształtuje i nawiązuje do kompetencji kluczowych, które są niezbędne do funkcjonowania w dzisiejszym świecie. Impreza ma na celu budowanie świadomości i odpowiedzialności młodzieży w zakresie związanym z czasem spędzonym przed komputerem. Przedsięwzięcie będzie doskonałą alternatywą dla dotychczasowych form owocnego spożytkowania wolnego czasu, a każdy odwiedzający znajdzie interesujący dla siebie sposób spędzenia miłych chwil na E-SPORT MASTERS KONIN.

Zgodnie z założeniami, impreza odbędzie się w Zespole Szkół im. Mikołaja Kopernika w Koninie na hali sportowej, oraz w pracowniach informatycznych. Pragniemy także podkreślić, że mamy wieloletnie doświadczenie i wiedzę w jaki sposób zorganizować, przeprowadzić takie wydarzenie. Przeprowadzenie ww. wydarzenia wiąże się z potrzebą aktualizacji naszej dotychczasowej bazy sprzętowej oraz infrastruktury teleinformatycznej w celu zmaksymalizowania doznań płynących z rozgrywek e-sportowych oraz zapewnienia jak najwyższej jakości wydarzenia.

**Szacowany koszt** – 120 000,00 zł.

**Wydział opiniujący** – Wydział Oświaty, Wydział Kultury i Sportu, Skarbnik Miasta.