

ИГРЫ
БУДУЩЕГО



ЭКОСИСТЕМА ДВИЖЕНИЯ

ЛАБОРАТОРИЯ БУДУЩЕГО

Экспертно-аналитический центр

ИГРЫ БУДУЩЕГО

Международное
спортивное событие

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРКЕТПЛЕЙС

Агрегатор образовательного контента

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА

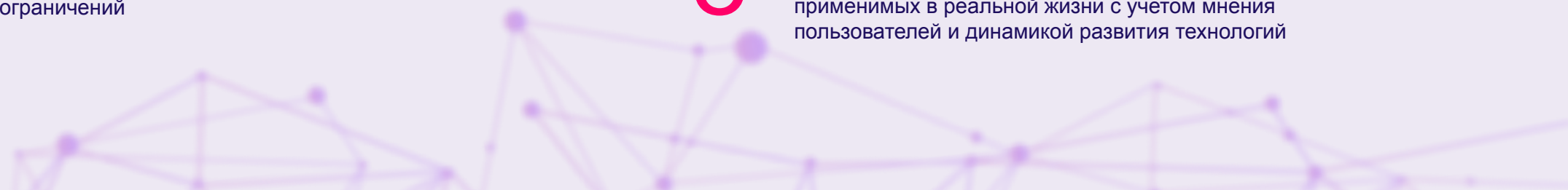
Социальная сеть - метавселенная



МЫ СОЗДАЕМ ПРИНЦИПИАЛЬНО **НОВЫЙ** **СПОРТИВНЫЙ ПРОДУКТ** ДЛЯ РОССИИ И ВСЕГО МИРА

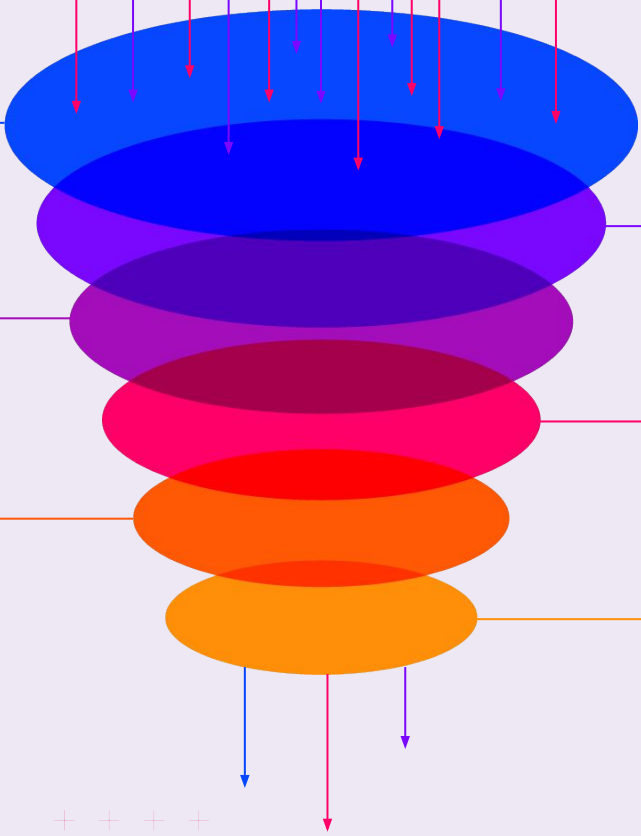


- 1** **PHYGITAL - НЕТ ГРАНИЦ МЕЖДУ ТРАДИЦИОННЫМ И ВИРТУАЛЬНЫМ СПОРТОМ**
В центре идеологии - сбалансированное развитие человека благодаря развитию гибридных видов спорта
- 2** **ЗНАЕМ ВСЕ ОБ УЧАСТНИКАХ И ПОЛЬЗОВАТЕЛЯХ ЭКОСИСТЕМЫ**
CRM: постоянное накопление клиентской базы (каждый клик, каждое касание)
- 3** **ПРОДВИНУТЫЕ ЦИФРОВЫЕ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СЕРВИСЫ**
маркетплейс для вузов, спонсоров, лицензиатов, спортсменов, спортивных и технологических стартапов
- 4** **ТРАНСГРАНИЧНОСТЬ И ИНКЛЮЗИВНОСТЬ**
команды формируются по клубному принципу без ограничений
- 5** **НОВЫЕ ГЕРОИ СОВРЕМЕННОГО ПОКОЛЕНИЯ**
благодаря формату PHYGITAL у современного поколения появятся новые звезды, на которых захотят равняться миллионы людей
- 6** **ИНТЕРАКТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ**
спортсменов с группами поддержки, только стрим (нет эфирных каналов), гибкая программа соревнований на базе онлайн голосования зрителей
- 7** **100% ЦИФРА В ЭКОСИСТЕМЕ**
100% cashless, 100% green, 100% paper-free. Блокчейн
- 8** **ОТКРЫТАЯ АРХИТЕКТУРА**
постоянный мониторинг и интеграция в Игры новых дисциплин, применимых в реальной жизни с учетом мнения пользователей и динамикой развития технологий



КРИТЕРИИ ОТБОРА ДИСЦИПЛИН ИГР

- !WOW!**
«Смотримость»
и WOW-эффект
- Баллы и правила**
Объективные критерии
оценки результатов
- Масштабируемость**
Возможность массового
повторения



19 ДИСЦИПЛИН

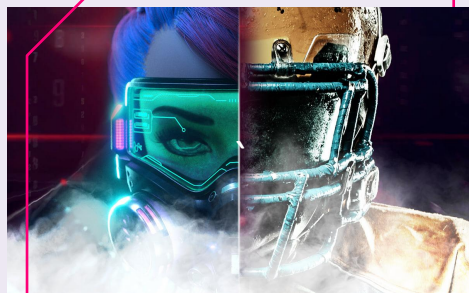
PHYGITAL
PHYSICAL + DIGITAL

- Технологичность**
Использование технологических
устройств и/или цифровой
среды
- Физическая активность**
Обязательно использование
физической активности

- Инклюзивность**
Доступность для всех

ДИСЦИПЛИНЫ ИГР БУДУЩЕГО

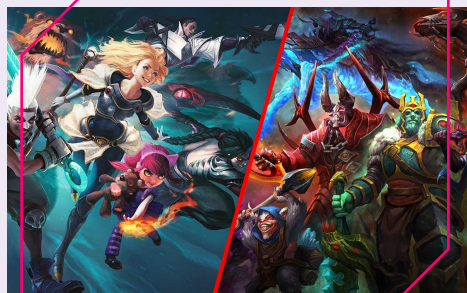
PHYGITAL SPORT



SPORTS CHALLENGE

КИБЕРСПОРТ + СПОРТ

CYBER SPORT



BATTLE CHALLENGE

КОМАНДНЫЕ СТРАТЕГИИ



TACTICAL CHALLENGE

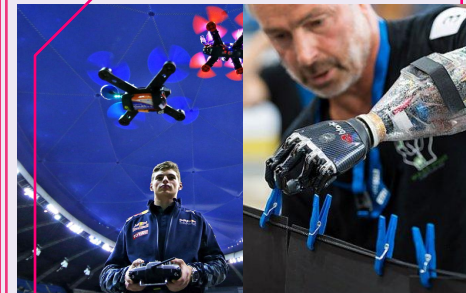
ТАКТИЧЕСКИЙ ТРЕХМЕРНЫЙ
БОЙ



SPEEDRUN CHALLENGE

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГР
НА СКОРОСТЬ

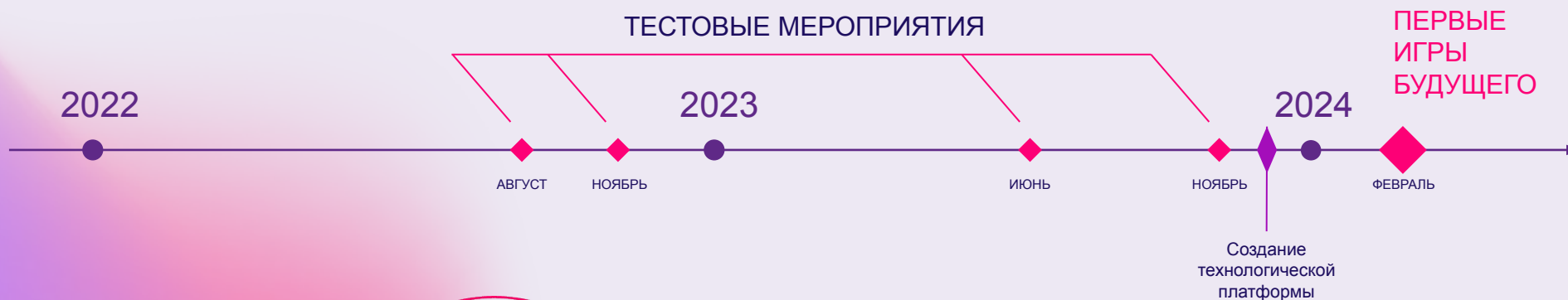
TECH SPORT



TECHNICALLY ASSISTED CHALLENGE

СОРЕВНОВАНИЯ
С ТЕХНИЧЕСКИМИ
УСТРОЙСТВАМИ

КЛЮЧЕВЫЕ СОБЫТИЯ



ИГРЫ БУДУЩЕГО



Первые Игры - февраль 2024, Россия

9 дней соревнований

19 технологических дисциплин

Более 1000 участников

Более 150 млн просмотров в онлайн

ЛАБОРАТОРИЯ БУДУЩЕГО



Экспертно-аналитический центр по разработке дисциплин и креативных решений для Игр

- 1 Производство контента для существующих и потенциальных дисциплин Игр
- 2 Экспертно-аналитический центр оценки перспектив в области новых технологий и спорта
- 3 Агрегация новейших разработок, их продвижение во время Игр и в период между Играми
- 4 НИОКР с оценкой и сопровождением перспективных разработок до коммерческого внедрения
- 5 Поддержка и сопровождение стартапов

