



Автономная некоммерческая организация  
«Центр развития инновационных технологий «ИТ-Планета»  
350007, г. Краснодар, ул. Захарова, 11, пом. 18  
Почтовый адрес: 350007, г. Краснодар, а/я 5944  
ИНН 2308980846, КПП 230901001  
Тел.: +7 (499) 703-39-49, e-mail: [info@it-planet.org](mailto:info@it-planet.org)

---

Исх. № И26-076 от 02.06.2026 г.  
*Об итогах финала  
Молодёжного чемпионата  
«Кубок пользователей 2026»*

Директору  
Колледжа Связи 54  
имени П. М. Вострухина  
Павлюку И.А.

Уважаемый Иван Андреевич!

Выражаю Вам и коллективу Вашей образовательной организации искреннюю благодарность за поддержку участия студентов в Молодёжном чемпионате «Кубок пользователей 2026» ([usercup.ru](http://usercup.ru)), организованного АНО Центр развития инновационных технологий «ИТ-Планета» при поддержке Фонда президентских грантов.

26 мая 2026 года в Москве на инновационной площадке «Бизнес Техноград» (ВДНХ) успешно прошёл финал соревнований, в котором приняла участие представитель Вашей образовательной организации – Тихонова Татьяна Вячеславовна.

Сам факт выхода Вашего представителя в финал является выдающимся достижением. Из почти 15 000 молодых людей, подавших заявки на участие в Чемпионате, лишь 150 сильнейших участников из 84 субъектов Российской Федерации и стран ближнего зарубежья смогли дойти до завершающего этапа (Приложение 2).

Прошу Вас:

1. Разместить официальный пресс-релиз (Приложение 1) на подведомственных интернет-ресурсах с упоминанием успехов Вашего представителя, а также направить ссылки на размещённые материалы на адрес [info@it-planet.org](mailto:info@it-planet.org).
2. Отдельно отметить заслуги Ваших представителей и причастных к достижениям педагогов/наставников.

Надеемся на дальнейшее плодотворное сотрудничество в рамках будущих проектов АНО ЦРИТ «ИТ-Планета»!

Приложения:

1. Пресс-релиз по итогам проведения финала Молодёжного чемпионата «Кубок пользователей 2026» на 3 л.

2. Фотографии и протоколы финального этапа Молодёжного чемпионата  
«Кубок пользователей 2026» на 2 л.

С уважением,  
Председатель правления  
АНО ЦРИТ «ИТ-Планета»,  
Председатель оргкомитета  
Международной олимпиады «ИТ-Планета»



Шалашный С.И.

Исп. Урсова А.Х.  
Тел.: +7 499 7033949

## **В Москве определили победителей Молодёжного Чемпионата «Кубок пользователей 2026»**

26 мая 2026 года в Москве на инновационной площадке «Бизнес Техноград» (ВДНХ) состоялся финал Молодёжного чемпионата «Кубок пользователей 2026» - масштабного образовательного проекта, направленного на повышение цифровой грамотности молодёжи и освоение российских ИТ-решений. Из почти 15 000 молодых людей, подавших заявки на участие в чемпионате, лишь 150 сильнейших участников смогли дойти до очного противостояния, чтобы побороться за звание лучших. Официальный сайт чемпионата - [usercup.ru](http://usercup.ru).

Участники чемпионата представляли 84 субъекта Российской Федерации, а также другие государства. География финалистов охватывает 71 город России, Казахстана и Беларуси: от северных Салехарда и Сургута до черноморских Севастополя и Геленджика, от Павлодара до Гомеля и Минска. Наряду с участниками из таких крупных городов, как Москва и Санкт-Петербург, на финальном мероприятии присутствовали ребята из небольших городов и посёлков, например Мегиона, Дюртюлей и Белебея.

Для прохождения финальных испытаний участники объединились в кросс-функциональные команды. В каждую из них вошли специалисты по шести направлениям Чемпионата:

1. 3D-конструирование виртуальных миров в среде VR Concept;
2. Визуализация идей и проектов на отечественной онлайн-доске «Эсборд»;
3. Аналитика данных на low-code платформе Loginom;
4. Мастерство промптинга и работа с текстом в российской нейросети ГигаЧат;
5. Мастерство промптинга и работа с изображениями в российской нейросети Шедеврум;
6. Дизайн и создание цифровой графики в графическом редакторе AliveColors.

Финальные испытания проходили в динамичном двухэтапном формате. В первом раунде команды соревновались в популярном ИТ-формате CTF, проверяя свои навыки быстрого решения прикладных задач.

По результатам этого раунда были определены 7 сильнейших команд, которые прошли во второй раунд. Перед ними стояла сложная задача - разработать концепцию цифрового туристического маршрута для всесезонного горнолыжного и экотуристического курорта Архыз, требующую интеграции всех шести технологических направлений чемпионата. Итоговые работы финалисты лично защищали перед экспертным жюри.

В то время как прошедшие во второй раунд команды продолжали борьбу за победу в чемпионате, остальные финалисты не уступали им в накале: их противостояние развернулось в профорientационной игре «Компас новых профессий» и экономической игре Pivot, где участники совершенствовали навыки карьерного планирования и предпринимательства в технологической сфере.

Кульминацией дня стала долгожданная и торжественная церемония награждения. Организаторы объявили названия команд и индивидуальных участников, ставших победителями и призёрами чемпионата. Они получили памятные медали, дипломы и ценные призы от оргкомитета и технологических партнёров.

Молодёжный чемпионат «Кубок пользователей 2026» реализуется АНО «Центр развития инновационных технологий «ИТ-Планета» при поддержке Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и грантовой поддержке Фонда президентских грантов. Партнёрами направлений и разработчиками уникальных конкурсных заданий выступили ведущие российские технологические компании: Loginom, АКВИС Лаб, VR Concept и Эсборд.

Чемпионат также поддержали профильные отраслевые ассоциации: Ассоциация Разработчиков Программных Продуктов «Отечественный софт» и Ассоциация РУССОФТ.

**Олег Дьяченко**, начальник отдела по взаимодействию с некоммерческими организациями Департамента государственной молодёжной политики и воспитательной деятельности Минобрнауки России: *«Сегодня важно не только учить молодёжь цифровым инструментам, но и формировать осознанный выбор в пользу отечественных технологий. Вовлекая студентов в практическую работу с российским ПО, мы способствуем возникновению у них доверия к отечественным технологиям и чувства гордости. Именно на таком отношении строится технологическое лидерство страны».*

По окончании отборочных этапов чемпионата организаторы провели опрос среди участников, чтобы оценить, как изменилось их отношение к российскому программному обеспечению. Результаты показали значительную позитивную динамику. Если до чемпионата рекомендовать российское ПО были готовы лишь 48% участников, то после — уже 84%, то есть показатель вырос практически вдвое. Кроме того, доля тех, кто пользуется отечественными решениями регулярно (почти каждый день), увеличилась с 22% до 39%, а число скептиков, никогда не использовавших российское ПО, сократилось более чем вдвое — с 26% до 12%. Помимо этого, средняя оценка качества и надёжности российских продуктов выросла с 3,1 до 4,0 баллов, а уровень осведомлённости участников об экосистеме отечественного ПО подскочил с 2,8 до 4,3 балла из пяти возможных.

*«Для нас было принципиально важно погрузить участников в прикладные задачи на отечественном ПО и понять, как изменится их отношение к нему. Участники значительно повысили уровень своего цифрового патриотизма. Опрос финалистов показал, что они готовы более активно использовать отечественные решения в разных направлениях своей жизни и рекомендовать их другим людям. Участники не просто узнали о российских решениях — они убедились, что они работают, конкурентоспособны и достойны доверия. Это значит, что личный опыт и живое взаимодействие с технологиями работают лучше любой теории. Полученный навык поможет молодёжи в карьере и учёбе»* - прокомментировал **Сергей Шалашный**, председатель правления АНО «ЦРИТ «ИТ-Планета», председатель оргкомитета чемпионата «Кубок пользователей 2026».

*Контакты для прессы:*

**Мария Кермин**

*Директор по развитию*

*АНО "ЦРИТ "ИТ-Планета"*

[m.kermin@it-planet.org](mailto:m.kermin@it-planet.org)

*т.р. +7 (499) 703-39-49, доб. 111*

*Справочно:*

*Название проекта: Молодёжный чемпионат «Кубок пользователей 2026»*

*Организатор: АНО «Центр развития инновационных технологий «ИТ-Планета»*

*Цель проведения Чемпионата: используя соревновательную механику, повысить цифровую грамотность молодёжи и цифровой патриотизм россиян в возрасте от 14 до 35*

лет, в изучении и применении отечественных ИТ-решений в сферах безопасности, образования, карьеры, творчества, финансов и использовании искусственного интеллекта.

*Поддержка:* Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Фонд президентских грантов.

*Технологические партнёры и разработчики конкурсных заданий:* Loginot, АКВИС Лаб, VR Concept, Эсборд.

*Формат чемпионата:* Чемпионат состоял из двух отборочных и одного финального этапов. В рамках первого этапа участники проходили обучение работе с отечественным программным обеспечением, после чего проходили онлайн-тестирование для проверки полученных знаний. На втором этапе участники решали практические кейсы для закрепления полученных знаний в российских программных продуктах. В финале, состоявшем из двух раундов, участники решали задания в формате CTF, а затем разрабатывали и защищали проект, требующий знаний по всем шести направлениям чемпионата.

*Дата и место проведения финала:*

26 мая 2026 года, Москва, инновационная площадка «Бизнес Техноград» (ВДНХ).

Официальный сайт чемпионата - [usercup.ru](https://usercup.ru).

#### ***Победителями чемпионата стали:***

*В командном зачёте:*

команда "Матрица", состоящая из 10 участников разных направлений из Севастополя, Казани, Щёлково, Павловского Посада, Новошахтинска, Саранска, Пинска и Санкт-Петербурга.

*В индивидуальном зачёте:*

1. по конкурсу "Аналитика данных на low-code платформе Loginot" - Молчанов Марк Грантович, Россия, г. Салехард, выпускник ФГАОУ ВО "Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта";
2. по конкурсу "3D-Конструирование виртуальных миров в VR Concept" - Артамонов Егор Артемович, Россия, Москва, Колледж программирования и кибербезопасности ФГБОУ ВО "МИРЭА - Российский технологический университет";
3. по конкурсу "Дизайн и создание цифровой графики в AliveColors" - Прудникова Анель Евгеньевна, Казахстан, Павлодар, ТОО "Инновационный Евразийский университет";
4. по конкурсу "Визуализация идей и проектов на онлайн-доске «Эсборд»" - Степин Никита Сергеевич, Россия, Москва, Ордена Трудового Красного Знамени ФГБОУ ВО "Московский технический университет связи и информатики";
5. по конкурсу "Мастерство промптов: работа с изображениями в российской нейросети Шедеврум":
  1. Линкевич Амура Сергеевна, Беларусь, Пинск, Пинский колледж УО "Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина";
  2. Кривошеева Карина Сергеевна, Беларусь, Пинск, Пинский колледж УО "Брестский государственный университет имени А. С. Пушкина";
6. по конкурсу "Мастерство промптов: работа с текстом в российской нейросети ГигаЧат":
  1. Шаров Гавриил Андреевич - Россия, Санкт-Петербург, СПб ГБПОУ "Академия инженерных технологий и управления";

2. *Шабанова Ксения Сергеевна, Россия, Санкт-Петербург, ФГАОУ ВО "Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения" (ГУАП).*

**Протоколы финального этапа Молодёжного  
чемпионата «Кубок пользователей 2026»**

**Индивидуальный зачёт:**

|                                                       |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Аналитика данных на low-code платформе Loginom        |    |
| Визуализация идей и проектов на онлайн-доске «Эсборд» |   |
| 3D-Конструирование виртуальных миров в VR Concept     |  |
| Дизайн и создание цифровой графики в AliveColors      |  |

|                                                                     |                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Мастерство промптов: работа с изображениями в российских нейросетях |  |
| Мастерство промптов: работа с текстом в российских нейросетях       |  |

**Командный зачёт:**

|                                                                |                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Решение кейса по цифровизации туристических троп курорта Архыз |  |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|

**Фотографии финала Молодёжного  
чемпионата «Кубок пользователей 2026»**

