



МИНИ-ИГРА

РОССИЯ —
МОИ ГОРИЗОНТЫ

БУДУЩЕЕ

или

РЕАЛЬНОСТЬ

Blank area for writing answers, consisting of several horizontal lines with rounded ends.



МИНИ-ИГРА

РОССИЯ —
МОИ ГОРИЗОНТЫ

В Якутии создан первый на Дальнем Востоке кинопавильон полного цикла.

РЕАЛЬНОСТЬ

БУДУЩЕЕ



БУДУЩЕЕ

Комплекс планируют построить в Якутске к 2026 году. Здесь будут располагаться съёмочные павильоны, студийный корпус (студии звукозаписи, монтажа и цветокоррекции), деревня декораций и залы для виртуальных съёмок. Кинокомпании также смогут открыть здесь свои офисы.



МИНИ-ИГРА

РОССИЯ —
МОИ ГОРИЗОНТЫ

В первой Московской неделе моды приняли участие более 450 российских дизайнеров и более 1,5 миллионов зрителей.

РЕАЛЬНОСТЬ

БУДУЩЕЕ



РЕАЛЬНОСТЬ

Московская неделя моды прошла в столице с 20 по 26 июня 2022 года. В событии приняли участие российские дизайнеры, блогеры и другие профессионалы индустрии.



В 2023 году Российская креативная неделя прошла в 41 регионе России. Мероприятия посетили более 150 тысяч человек, а онлайн-трансляции собрали 6 миллионов просмотров.

РЕАЛЬНОСТЬ

БУДУЩЕЕ



МИНИ-ИГРА

РОССИЯ —
МОИ ГОРИЗОНТЫ

РЕАЛЬНОСТЬ

Это крупнейшее событие федерального уровня, которое объединяет лидеров креативных индустрий России.



Президентский фонд культурных инициатив выделил 3,9 миллиарда рублей на реализацию проектов в 2024 году.

РЕАЛЬНОСТЬ

БУДУЩЕЕ



МИНИ-ИГРА

РОССИЯ —
МОИ ГОРИЗОНТЫ

РЕАЛЬНОСТЬ

Гранты получили 883 проекта в сфере культуры, искусства и креативных индустрий из 85 регионов России.



МИНИ-ИГРА

РОССИЯ —
МОИ ГОРИЗОНТЫ

Совокупные годовые сборы российского кино в прокате достигли 28 миллиардов рублей.

РЕАЛЬНОСТЬ

БУДУЩЕЕ



РЕАЛЬНОСТЬ

Кроме того, по сравнению с 2021-м годом аудитория российских фильмов выросла более чем в 2 раза и составила 90 миллионов зрителей. Сегодня в России насчитывается 2278 кинотеатров и почти 6 тысяч кинозалов.



МИНИ-ИГРА

РОССИЯ —
МОИ ГОРИЗОНТЫ

Потенциал российского рынка цифровой моды составил 1,2 миллиарда рублей.

РЕАЛЬНОСТЬ

БУДУЩЕЕ



РЕАЛЬНОСТЬ

Цифровая мода относится к одежде и аксессуарам, которые существуют в виртуальном или цифровом пространстве. Подобную одежду можно носить и демонстрировать в социальных сетях, онлайн-играх и на платформах виртуальной реальности.