

# ИНТЕРАКТИВНЫЕ СПЕЦПРОЕКТЫ FUTURETODAY

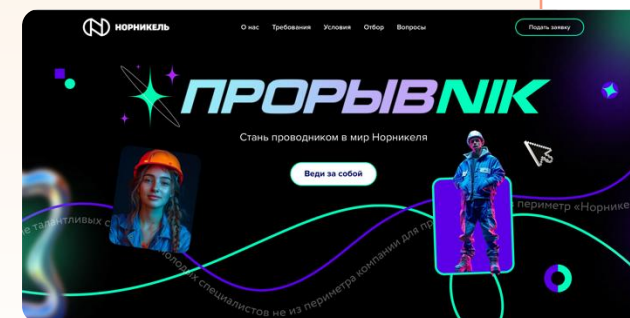
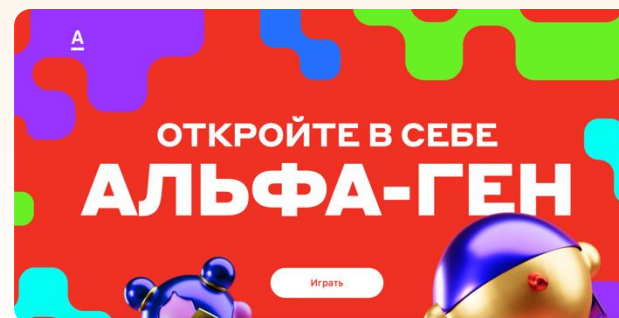
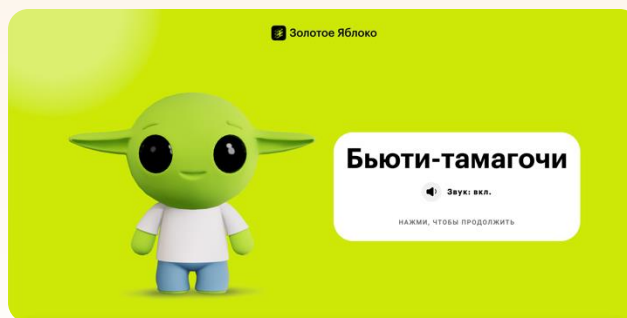
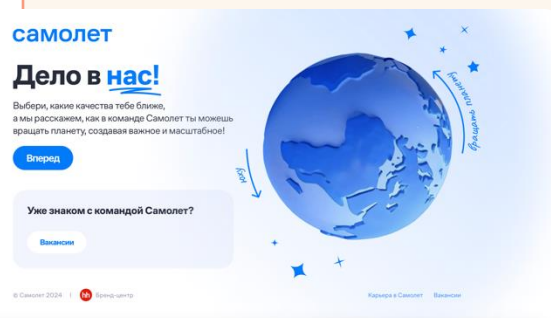
20  
FUTURE TODAY



# ПРЕИМУЩЕСТВО ИГРОВОГО ФОРМАТА



Ваше предложение о работе конкурирует в ленте соискателей с множеством развлекательного контента



Поэтому иногда нужно быть не серьезными, а **смешными** или **неожиданными**, чтобы подстроиться под аудиторию и выделиться в ленте развлекательного контента.

И рассказать о себе просто, **весело** и **в игровом формате**.

# ЧЕРЕЗ ИГРЫ **ВЫ МОЖЕТЕ**



Повысить узнаваемость и привлечь внимание к своему бренду



Анонсировать ваши возможности для молодых специалистов: стажировки, мероприятия, образовательные программы



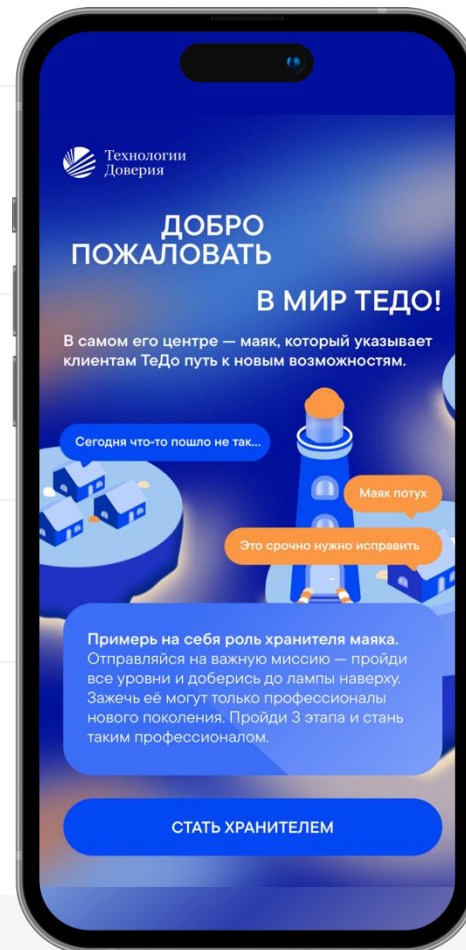
Выделиться среди других на ивентах и в период высокой активности работодателей



Помочь аудитории подготовиться к отбору и выбрать свое направление



Поговорить на важные для аудитории темы: как найти себя, как найти первую работу и как стать классным специалистом



Решаем головоломки и поднимаемся на вершину маяка, чтобы узнать больше о преимуществах работы в Тедо

ИГРАТЬ



---

# **ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К ОБЩИМ ИНФОПОВОДАМ**

---

# ОМНИБУСНЫЕ СПЕЦПРОЕКТЫ

Студенческая жизнь наполнена важными событиями: начало учебного года, сессия, Новый год, выпуск.

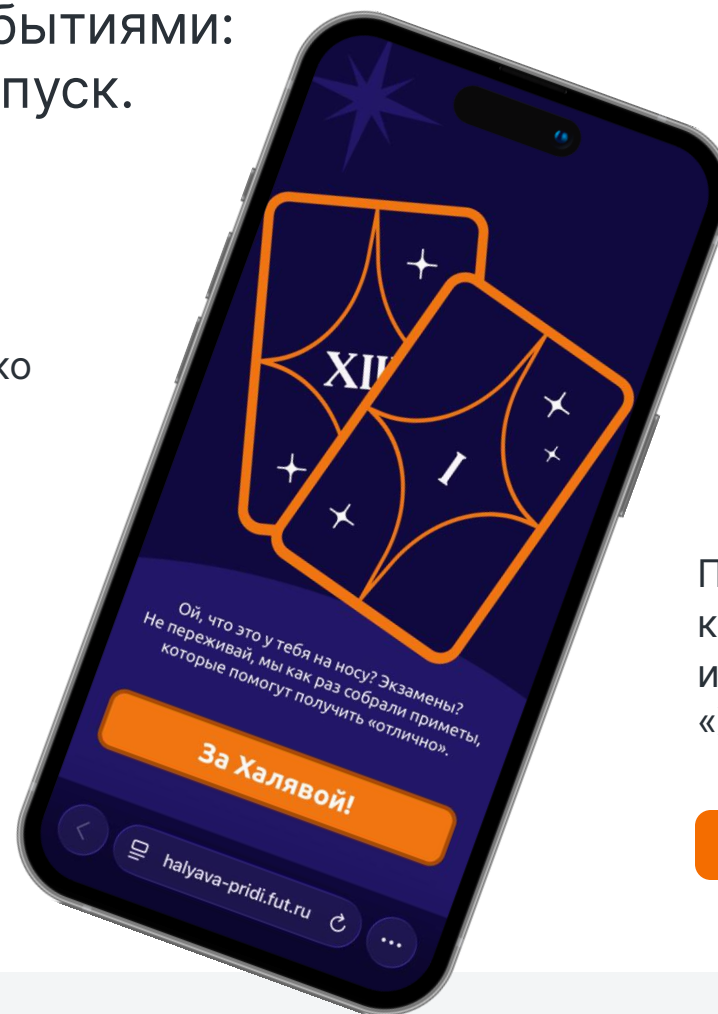
Вместо того чтобы придумывать свои инфоповоды, мы можем использовать даты, о которых студенты думают постоянно.

В омнибусных спецпроектах принимают участие сразу несколько компаний, что повышает их популярность среди ребят.

**Несколько** компаний-участниц

Более **1500**  
начавших игру

Более **2M**  
показов



Пример нашей игры  
к периоду сессии  
и защиты дипломов  
«Халыва, приди»

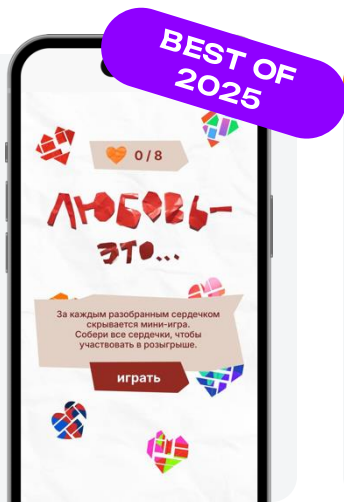
ИГРАТЬ

# В 2026 МЫ СДЕЛАЕМ 6 ПРОЕКТОВ

к 14 февраля

## «Любовь — это...»

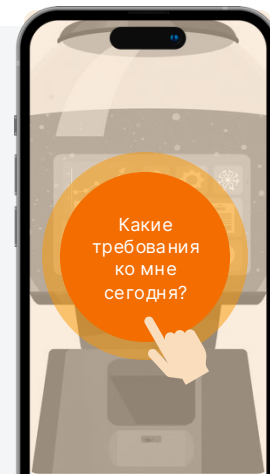
Расскажем милые факты о вашей корпоративной культуре в мини-сценках в стиле Love is... Каждый уровень игры – танграм в виде сердечка в ваших корпоративных цветах.



к 1 апреля

## «Это шутка?»

В шуточном формате развеиваем стереотипы о требованиях к кандидатам и рабочим обязанностям сотрудников. Игроков ждут смешные предсказания и реальные факты.



к летней сессии

## «Халява, приходи!»

Делимся со студентами фановыми приметами и серьезными советами, которые помогут на сдаче экзаменов и диплома. Каждый совет или примета дополняются фактом о работодателе.



к 1 сентября

## «Верните лето!»

Снимаем грусть студентов об уходящем лете и помогаем найти работодателя, с которым можно исполнять планы в любое время года!

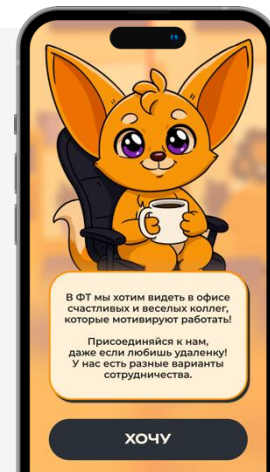


к 8 ноября

— дню исполнения желаний

## «Наши желания»

Желания должны сбываться! Студенты ищут отличия на картинках, узнают о желаниях работодателей и оставляют свои — чтобы компании-участницы проекта осуществили лучшие из них.



к Новому году 2027

## «Волшебные приключения»

Декабрь, как канун Нового года, — время для приятных пожеланий и планов на будущий год. Объединяем все в адвент-календарь с множеством подарков!



# ВЫБИРАЙТЕ, ЧТО ВАМ БЛИЖЕ

Вы можете принять участие в одном или во всех проектах сразу

ПОДРОБНЕЕ

## Один омнибусный спецпроект

- Участие в одном из шести проектов на выбор
- Опции по брендированию варьируются в зависимости от выбранного спецпроекта

**400 000\* ₽** (до НДС)

**480 000 ₽** (с НДС)

## Все омнибусные спецпроекты на 2026

- Участие во всех омнибусных спецпроектах, которые мы проведем в 2026 году, со скидкой

~~2 400 000 ₽~~ (до НДС)

**2 000 000 ₽\*\*** (до НДС)

**2 400 000 ₽** (с НДС)

\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

\*\* скидка действует при подтверждении участия в проектах до 15 декабря 2025 г.



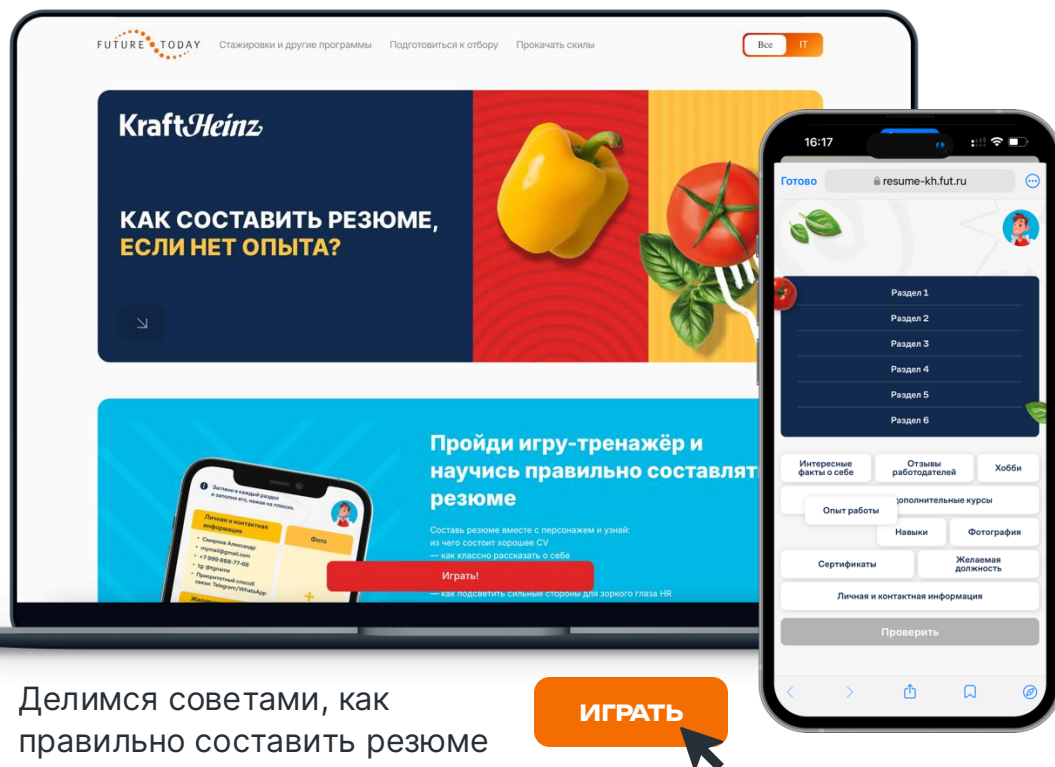
---

**ПОМОГАЙТЕ СТУДЕНТАМ  
ПОДГОТОВИТЬСЯ К ОТБОРУ  
В ВАШУ КОМПАНИЮ**

---



# СПЕЦПРОЕКТЫ ПРО ОТБОР В ВАШУ КОМПАНИЮ НА FUT.RU



Иногда игры должны быть о серьезном. И такие игры мы размещаем прямо на нашем сайте, так как их основная ЦА — те, кто уже находится в поиске работы и готовы «глубже» погрузиться в подготовку к отбору.

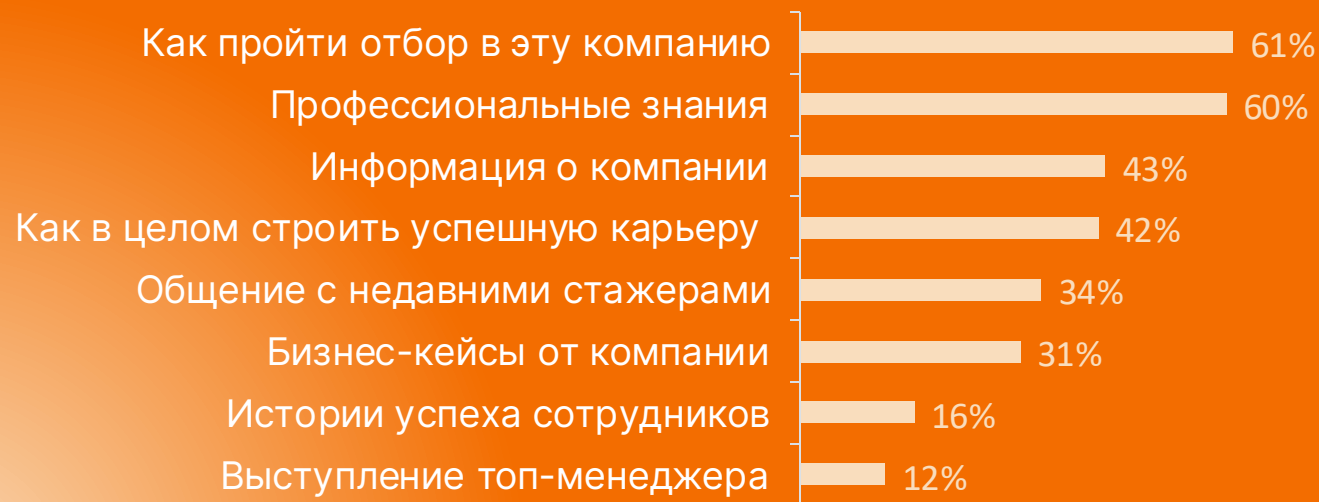
**Расскажите нам, какие этапы отбора важны для вас,**

и мы создадим игру, которая поможет подготовить к ним кандидатов. Или сделаем спецпроект про весь процесс отбора к вам, чтобы кандидаты знали, чего ожидать.

# ЗАКРЫВАЕМ БОЛЬ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

Запрос на такие игры исходит от самих ребят — в нашем исследовании большинство ответило, что им было бы интересно узнать, как пройти отбор в компанию\*.

## Наиболее интересная информация от работодателя



По результатам игр мы видим,  
что тема действительно актуальна:

Посетителей игры начинают ее прохождение

**78%** vs **20%** в других играх

Начавших игру проходят ее до конца

**62%** vs **25%** в других играх

Начавших игру переходят на страницу  
подачи заявки

**43%** vs **23%** в других играх

\*согласно исследованию FutureToday

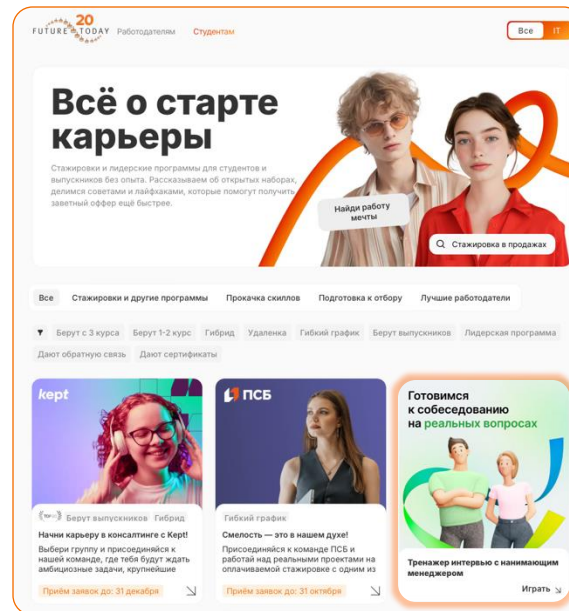
# ВАША ИГРА ПРО ОТБОР НА ГЛАВНОЙ СТРАНИЦЕ FUT.RU

Куда студенты приходят искать стажировки и узнавать про отбор в компании



Тренируемся  
отвечать  
на вопросы  
рекрутера

**ИГРАТЬ**



## Что входит в пакет:

- Размещение игры на нашем сайте на 1 год:
  - на главной странице сайта
  - в разделе «Подготовка к отбору»
  - в связке со страницей вашей компании.
- Механика, через которую ребятам будет понятен процесс отбора в вашу компанию
- От 1 000 участников спецпроекта

**850 000\* ₽** (до НДС)

**1 020 000 ₽** (с НДС)

\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия



---

**РАССКАЖИТЕ О СЕБЕ**  
**ТАК, ЧТОБЫ АУДИТОРИЯ**  
**ВАС УСЛЫШАЛА**

---



# ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СПЕЦПРОЕКТЫ

Игра **только про вас** и на **нужную вам ЦА**: студенты вузов, ссузов и молодые специалисты



Несколько примеров:

**Flappy QIWI**  
Карьерный FlappyBird с сообщениями о плюсах работы в компании

**ИГРАТЬ**

**МТС: Заколдованная цифра**  
Игра в механике «быки и коровы», где нужно разгадать индекс Деда Мороза. Если не получается — команда МТС рассказывает, что ошибки — это не страшно

**ИГРАТЬ**

**ТеДо: кубик Рубика**  
Игроку нужно собирать буквы из сегментов определенного цвета и открывать факты о работе в фирме

**ИГРАТЬ**

# ПРОСТЫЕ МЕХАНИКИ ПОД ВАШИ ЗАДАЧИ

От казуальных игр и головоломок до квестов

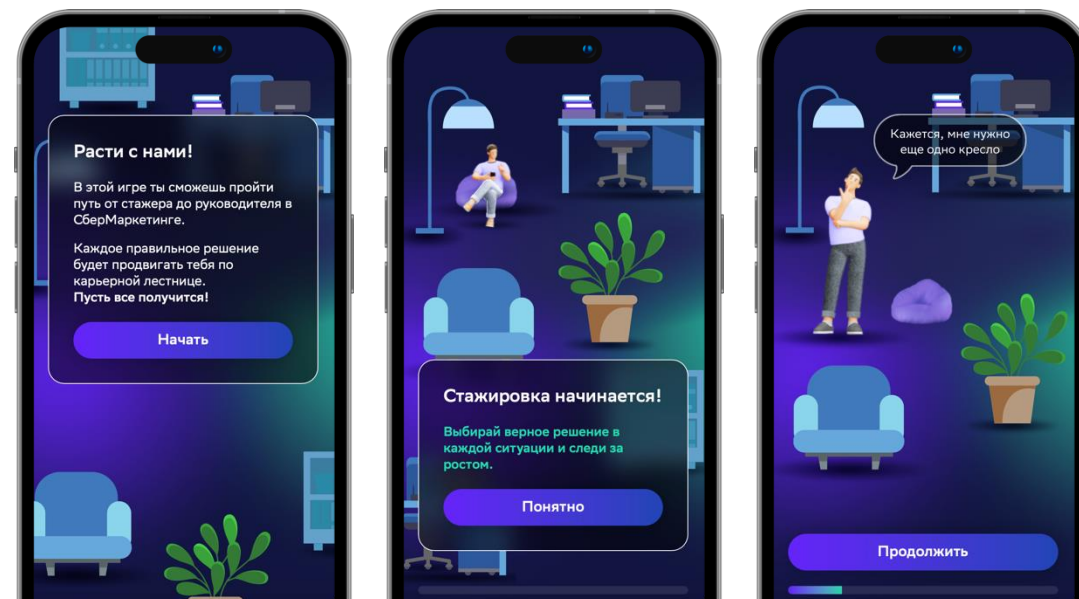
Простую механику можно дополнить интересной анимацией. Тогда игроки обратят внимание даже на обычный тест.

**800 000\* ₽**  
(до НДС)

## Тест «От стажера до лидера в СберМаркетинге»

Игра показывает, как молодой специалист растет в СберМаркетинге — в буквальном смысле слова. Пользователь отвечает на вопросы, и с каждым правильным ответом персонаж увеличивается в размерах.

ИГРАТЬ



\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

# РЕЙТИНГ ИГРОКОВ КАК ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МОТИВАЦИЯ

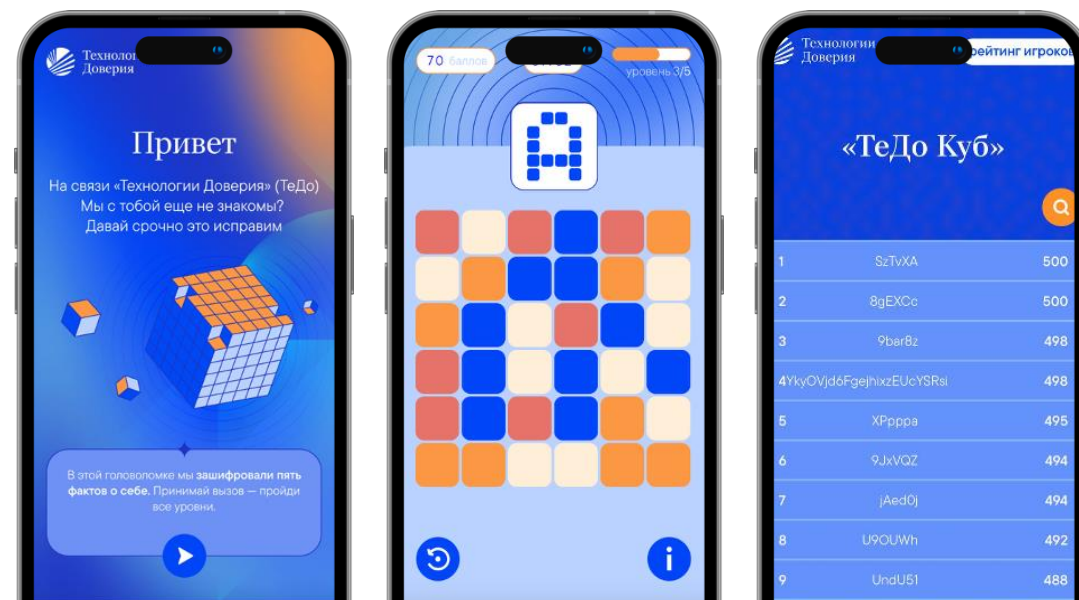
Рейтинг игроков добавляет соревновательный эффект, так как участники игры наглядно видят свои шансы выиграть приз.

**+ 200 000\* ₽**  
(до НДС)

## Головоломка «ТеДо Куб»

В начале каждый игрок получает ID, который отражается в рейтинге игроков. На каждом уровне нужно собрать грани кубика Рубика. Чем быстрее игрок справится и решит головоломку, тем больше баллов заработает и тем более крутой приз получит.

ИГРАТЬ



\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

# МНОЖЕСТВО УРОВНЕЙ И ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННЫЙ ДИЗАЙН

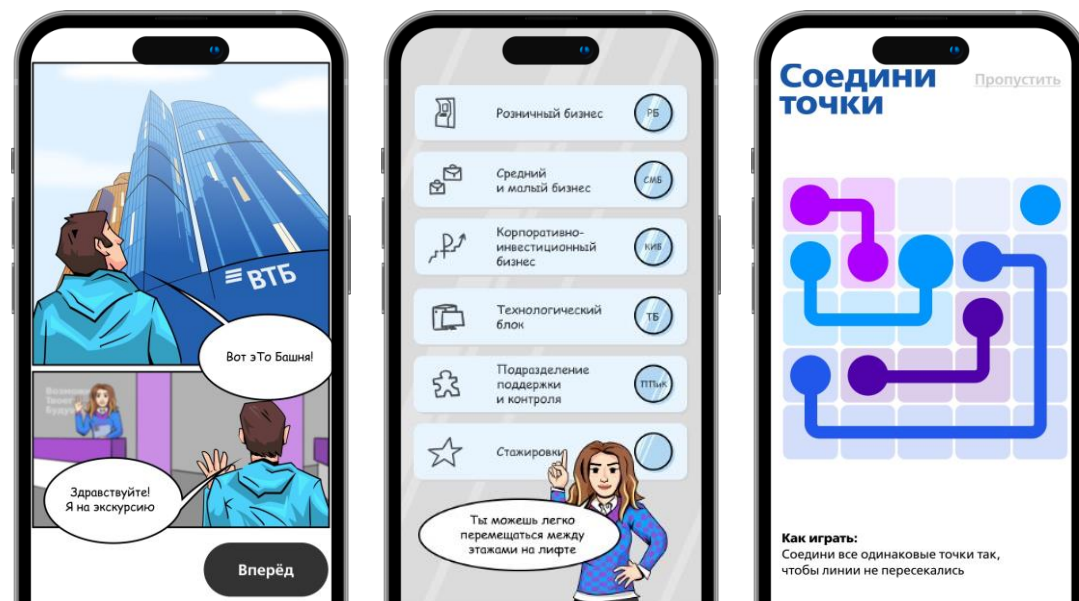
Если хотите выделиться нестандартными механиками, из теста, симулятора или любой казуальной игры можно сделать более углублённую историю с дополнительными фишками и персонализированным дизайном, в том числе с отрисовкой «от руки».

**+ 300 000\* ₽**  
(до НДС)

## Квест «Вот эТо Башня» для ВТБ

Игроки перемещаются по офису на лифте между разными департаментами. На каждом этаже спрятаны пасхалки, а в конце уровня — новая мини-игра. На последнем этаже игроки проходят тест, чтобы заработать баллы и участвовать в розыгрыше призов. Для игры был разработан индивидуальный дизайн — все персонажи «срисованы» с реальных сотрудников.

ИГРАТЬ



\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

# ИГРЫ В ТРЕХМЕРНОМ ИЗМЕРЕНИИ

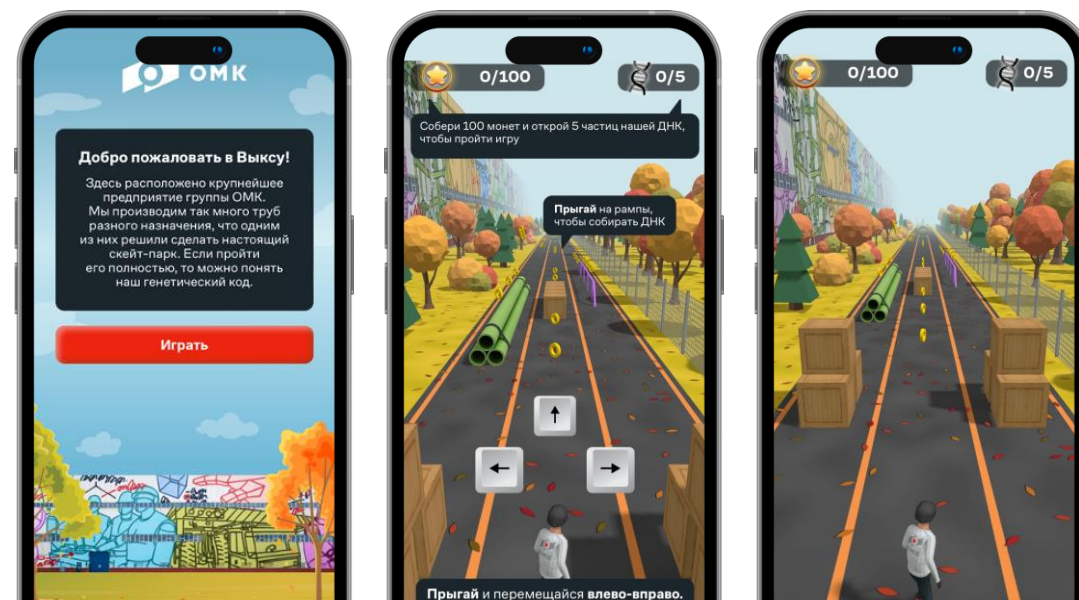
Игра может быть и в 3D! Необычная анимация и классическая механика привлекают внимание студентов и вызывают ностальгию.

**+ 300 000\* ₽**  
(до НДС)

## Раннер «Скейт-парк ОМК»

Игра сделана в стиле Subway Surfers.  
Игрок управляет персонажем, который перепрыгивает препятствия в скейт-парке, чтобы собрать все частицы ДНК компании.

ИГРАТЬ



\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

# СЕНСОРЫ И ФИЗИЧЕСКОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Удивите игроков более персонализированным взаимодействием!  
Игра может подстраиваться под привычки и окружение пользователей:  
реагировать на действия с устройством и менять антураж в зависимости  
от внешних факторов — местоположения, погоды и календаря.

**+ 300 000\* ₽**  
(до НДС)

## Платформер «ОЭЗ «Алабуга»: карьера начинается здесь»

Игра в стиле Doodle Jump с управлением через наклон устройства или тапы по экрану — ребята сами выбирают, как им удобнее! Игроки прыгают по платформам, собирая памятные снимки с преимуществами работы в ОЭЗ «Алабуга».

ИГРАТЬ



\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

# ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ ГЕЙМПЛЕЯ

Хотите подсветить индивидуальный подход к каждому кандидату и сотруднику? Это можно сделать в игре — мы можем адаптировать сложность, сюжет и даже оформление под конкретного пользователя. Например, предлагать более сложные уровни, если игрок хорошо справляется, или менять сюжет в зависимости от выборов игрока внутри игры.

**+ 400 000\* ₽**  
(до НДС)



## Идея для игры: «Кто быстрее?»

Быстрый карьерный рост = умение решать сложные задачи. Предлагаем игру, где скорость решения головоломки напрямую влияет на продвижение по уровням: чем успешнее игрок справляется, тем быстрее достигает более высоких уровней. Топу рейтинга по скорости — крутые призы.



\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

# РАСПОЗНАВАНИЕ ОБЪЕКТОВ И ДЕЙСТВИЙ

Для более глубокого вовлечения в ваш бренд в игру можно добавить задания в реальном мире. Совмещаем онлайн и офлайн, чтобы аудитория лучше познакомилась с вами и почувствовала «руками»: игры могут распознавать предметы, тексты или жесты, реагируя на них. Например, узнавать ваш логотип или использовать реальные объекты как элементы геймплея.

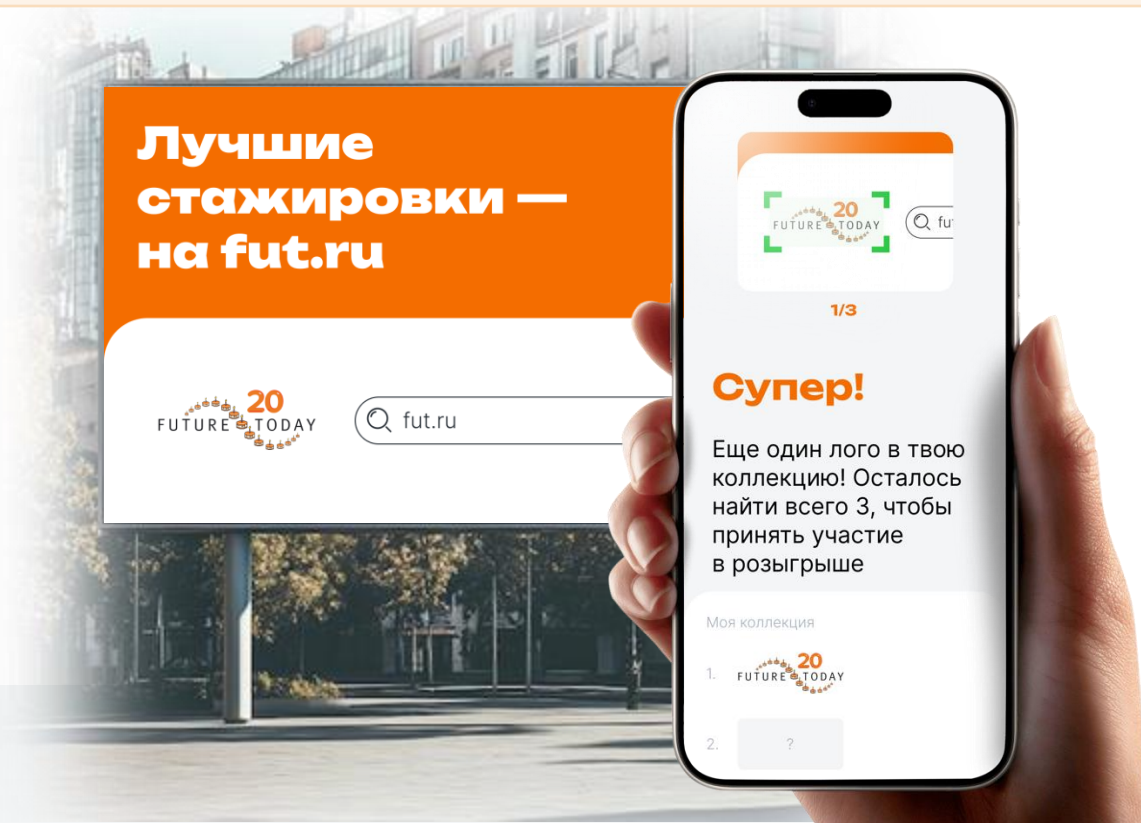
**+ 700 000\* ₽**  
(до НДС)



## Идея для игры: квест по городу

Задача игрока — найти 10 ваших магазинов или отделений в городе, навести на них камеру смартфона для распознавания, узнать интересные факты про старт карьеры и получить приз!

\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия



# МНОГОУРОВНЕВЫЕ ОБНОВЛЯЮЩИЕСЯ ИГРЫ

Обеспечиваем множественное касание в рамках одной игры и увеличиваем общее время взаимодействия с вашим брендом, чтобы лучше запомниться и больше рассказать о себе. Мотивируем ребят регулярно возвращаться в игру: решать новые задания и получать бонусы или призы.

\*Такие игры предполагают создание коммуникационной платформы для игроков — чат-бота или схожих, их разработка включена в разработку игры.

**+ 2 700 000\* ₽**  
(до НДС)

## Головоломка «Разгадай формулу СИБУРа»

Игра, рассчитанная на взаимодействие с игроками на протяжении четырех недель. Каждую неделю в игре открывается новый уровень, в котором игроки ищут формулу баланса в СИБУРе.

По итогам каждой недели лучшие игроки получают призы, а по итогам всех 4 недель — разыгрывается суперприз!



\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия



---

# **ПРИВЛЕКАЙТЕ ВНИМАНИЕ ШИРОКОЙ АУДИТОРИИ**

---



Мы можем создать не только классную и интересную игру о вас, но и провести эффективную промокампанию

\*проведение промокампании – отдельная услуга, стоимость указана без учета стоимости создания игры

# ПРОДВИЖЕНИЕ СПЕЦПРОЕКТОВ

## Онлайн – каналы

Онлайн-продвижение через таргетированную и контекстную рекламу на студентов по всей России:

### Базовый минимум

- Промокампания от 1 500 000 показов
- Таргетированная и контекстная реклама, анонсы в каналах FutureToday
- От 1 400 участников спецпроекта

**1 200 000\* ₽** (до НДС)

**1 440 000 ₽** (с НДС)

### Роскошный максимум

- Промокампания на 5 000 000 показов
- Большая часть промо кампании проводится в Яндекс.Директ
- От 3 500 участников спецпроекта

**3 000 000 ₽** (до НДС)

**3 600 000 ₽** (с НДС)

Возможен индивидуальный расчет кампании под вашу аудиторию и бюджет

\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

# ПРОДВИЖЕНИЕ СПЕЦПРОЕКТОВ

## Партнерские интеграции

Продвижение спецпроекта через лидеров мнений (инфлюенсеров) и сообщества по интересам:

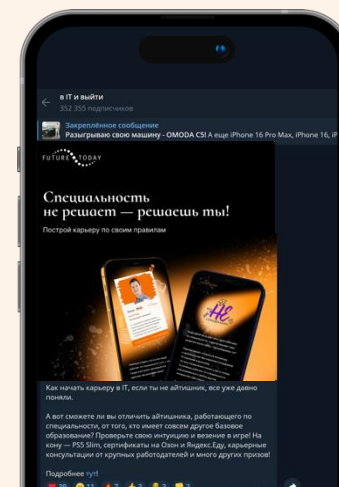
### Размещения в вузовских и тематических сообществах

- Сообщества и каналы целевых вузов и факультетов в ВК и в ТГ
- Тематические каналы в ТГ в зависимости от вашей целевой аудитории



### Интеграции с лидерами мнений

- Посты, рилсы, сторис и другие креативные форматы в соцсетях
- Нестандартные форматы: Ask Me Anything, cameo в проекте
- Офлайн-ивенты с блогерами как приз для участников проекта



Рассчитывается под запрос,  
от **2 000 000 ₽**

# ПРОДВИЖЕНИЕ СПЕЦПРОЕКТОВ

## Фокус на городе

Добавляем офлайн-каналы в промокампанию, чтобы решить задачу максимального охвата аудитории в наиболее целевых регионах:



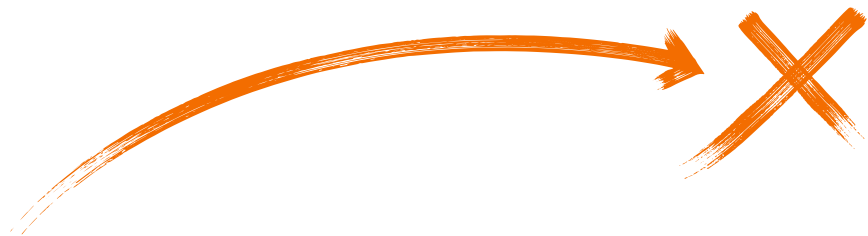
## Интеграции в городскую среду

- Брендированная реклама на билбордах, стендах, интерактивных стойках в городе
- Брендирование городского транспорта
- Реклама на городских объектах: лавочки, зарядные станции, эскалаторы и турникеты в метро, указатели с подписями и так далее
- Стрит-арт и эмбиент-реклама

## Коллаборации с точками притяжения

- Реклама на носителях в торговых центрах
- Кобрендинг в кофейнях (брендированные стаканчики, спешл-меню)
- AR-инсталляции в вузах
- Коллаборации с брендами-производителями одежды, посуды, полезной канцелярии

Рассчитывается под запрос, от **5 000 000 ₽**



---

**РАБОТАЙТЕ ТОЧЕЧНО**  
**СО СТУДЕНТАМИ ЦЕЛЕВЫХ ВУЗОВ**

---

# СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

Решаем задачу сфокусироваться на рейтинге целевых аудиторий

С фокусом на аудиторию рейтингов

Рейтинг целевых аудиторий в рамках нашего ежегодного исследования карьерных предпочтений молодых специалистов — рассчитывается по данным опроса студентов старших курсов только целевых факультетов каждой компании-участницы. На результаты этой номинации проще всего повлиять, но для нужного уровня поддержки необходимо активно работать с выбранными факультетами

1

Вместе выбираем ключевой фактор выбора работодателя и 10 факультетов\*\*, на которых стоит сконцентрироваться, исходя из ретроспективных данных по уровню поддержки

2

Создаем онлайн-игру и офлайн-точки касания «на кампусах»\*\*\* с акцентом на выбранном факторе

3

Совместно формируем большой тематический призовой фонд: студенты получают призы за итоги игры на каждой неделе и будут участвовать в розыгрыше суперприза по окончании проекта

9 000 000\* ₽ (до НДС)

10 800 000 ₽ (с НДС)

\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

\*\* минимальное кол-во факультетов для участия в рейтинге Целевых аудиторий. Один фактор может быть «закреплен» только за одним работодателем на факультете и бронируется в порядке подтверждения участия в проекте

\*\*\* изначальная договоренность с вузами о проведении проекта – на вашей стороне, вся коммуникация по проекту – на нашей

# СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

Выбираем фактор выбора работодателей, вокруг которого будет строиться все наполнение проекта

Игра и офлайн-присутствие на кампусах будут построены вокруг выбранного фактора — так, чтобы у студентов сформировалась четкая связь между вышей компанией и их пожеланиями.

Мы вместе с вами выберем 1 фактор, исходя из ретроспективных данных по уровню поддержки вашей компании в целевой аудитории.



Ключевые факторы выбора работодателей

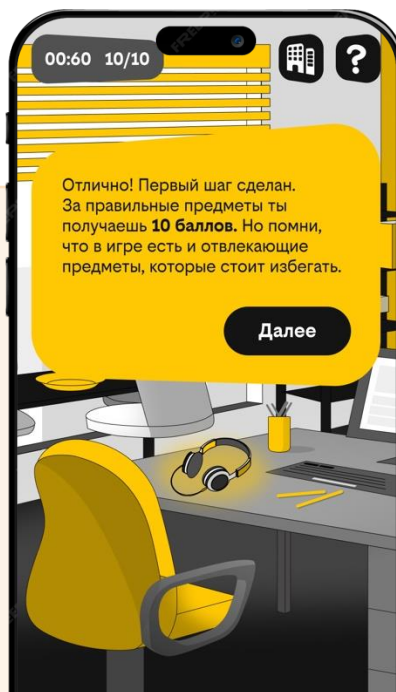
# СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

Разрабатываем онлайн-спецпроект с «затягивающей» механикой и виральным потенциалом

Механика игры отражает главную суть выбранного фактора, а содержание транслирует ваши RTB.



Каждую неделю открываем новый уровень



Начисляем баллы за активность, каждую неделю и по итогам проектов дарим призы тем, кто был активнее всех



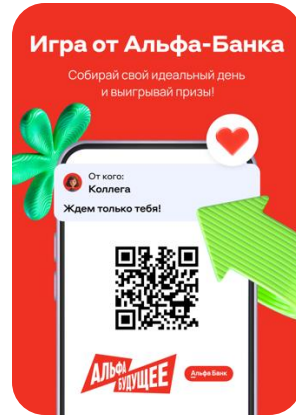
Подсвечиваем важный для соискателей фактор выбора работодателя

# СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

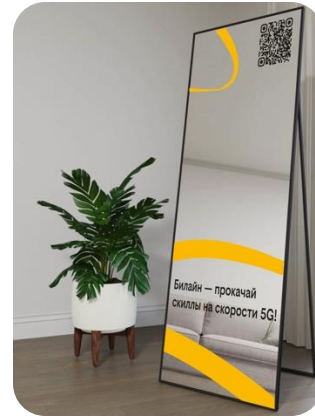
Привлекаем аудиторию в игру через офлайн-точки касания, связанные с выбранным фактором



Размещения в вузовских сообществах



Плакаты и офлайн-носители с анонсом проекта на факультетах



Выдаем промоутерам брендированный мерч



# СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

Ставим брендированные стойки в вузах и проводим на них тематические активности, связанные с игрой и поддерживающие выбранный фактор



Оформление стойки и активности будут отличаться в зависимости от выбранного фактора

- Размещаем брендированные зоны, в которых промоутеры анонсируют проект
- Дополнительно привлекаем внимание тематическими активностями, чтобы привлечь внимание и к игре, и к вашим преимуществам
- «Подогреваем» интерес текущих участников продолжать заходить в проект на протяжении всех 4 недель

# СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

С фокусом на  
целевом вузе

Если ваша основная аудитория находится в одном конкретном вузе – спецпроект на кампусах отличное решение для длительного взаимодействия сразу с большим количеством студентов

Можно запустить  
в любое время года

- Создадим спецпроект, который будет «подсвечивать» все ваши конкурентные преимущества
- Охватим до 5 факультетов\*\* в рамках одного вуза\*\*\*
- В конце спецпроекта предложим участникам откликнуться на открытые позиции в вашей компании
- Проведем офлайн-промокампанию, чтобы привлечь именно тех студентов, которые вам нужны
- Будем удерживать внимание участников на протяжении целых 4 недель и все это время рассказывать, почему им стоит работать именно в вашей компании

**4 500 000 ₽\*** (до НДС)

**5 400 000 ₽** (с НДС)

\* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

\*\* все выбранные факультеты должны быть расположены в рамках одного здания

\*\*\* изначальная договоренность с вузами о проведении проекта – на вашей стороне, вся коммуникация по проекту – на нашей



---

# КАК МЫ СОЗДАЕМ СПЕЦПРОЕКТЫ

---



# ЧТО ВХОДИТ В ПРОДАКШН СПЕЦПРОЕКТА

- 1** Мы разработаем 3 концепции для игры и подберем механики **от 2 недель**
- 2** Создадим 3 варианта дизайна, чтобы можно было выбрать наиболее подходящее оформление игры **от 2 недель**
- 3** Напишем сценарий игры и отрисуем все экраны **от 4 недель**
- 4** Сверстаем, протестируем и разместим игру на поддомене fut.ru на 3 месяца **от 4 недель**

**от 3\*месяцев** – среднее время разработки одного спецпроекта

\*Время разработки зависит от формата спецпроекта и времени на получение обратной связи от вас

# КАК ВЫГЛЯДИТ ПРОМОКАМПАНИЯ

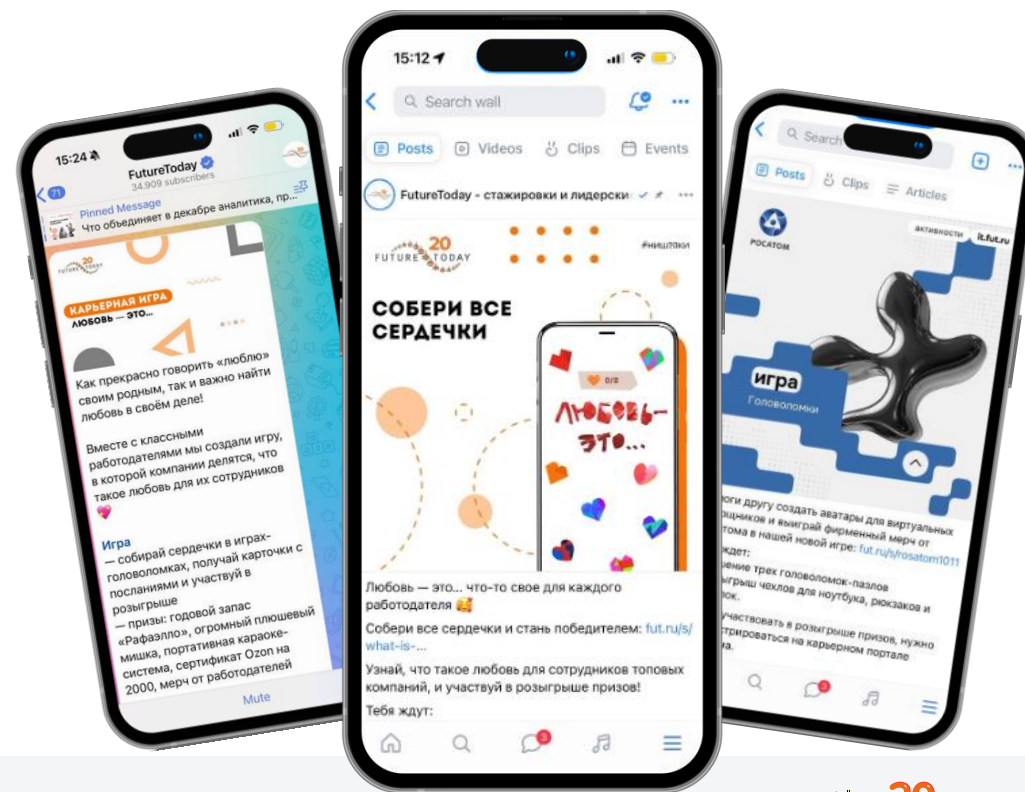
Рекламная кампания интерактивного спецпроекта настраивается исходя из портрета вашей целевой аудитории: **только нужные вам города, возраст, потребности и интересы**

## В КОНТАКТЕ И ЯНДЕКС ДИРЕКТ

Таргетированная реклама  
на вашу целевую  
аудиторию  
с использованием  
большого количества  
креативов

## КАНАЛЫ FUTURETODAY

Анонсы в сообществах  
FutureToday ВКонтакте,  
Telegram-каналах и email-  
дайджесте



# КЛЮЧЕВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ СПЕЦПРОЕКТА

На примере пакета «базовый минимум»

**1 500 000**  
показов

минимальный совокупный объем рекламной кампании  
в рамках интерактивного спецпроекта

**1 400**  
Студентов

минимальное количество человек, которые начнут  
прохождение игры (пройдут стартовый экран)

Пример  
конверсии\*:

**7 000**  
человек перейдут на игру

0,4% — средняя конверсия  
из показов в посетителей игры

**1 400** человек начнут  
прохождение игры

20% — средняя конверсия  
из посетителей в начавших

**320** человек выполнят СТА  
в конце игры

23% — средняя конверсия  
из начавших в выполнивших СТА

\*показатели доходимости до конца и выполнений СТА могут изменяться в зависимости от целевой аудитории и игровой механики спецпроекта

# ДАВАЙТЕ ДЕЛАТЬ ЯРКИЕ ПРОЕКТЫ ВМЕСТЕ!

20  
FUTURE TODAY

**Юлия Есиповская**

Special projects Group Head

[yesipovskaya@futuretoday.ru](mailto:yesipovskaya@futuretoday.ru)

+7 962 961 1581

[fut.ru](http://fut.ru)

Как всегда, рады  
ответить на ваши  
вопросы!

