

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Гуманитарно-
эстетическая гимназия №11
г. Дубны Московской области»
(ГИМНАЗИЯ №11)

Проектная работа
в рамках «Индивидуального проекта»

Тема: «Путеводитель по киберспорту»

Автор работы: Шилов Артемий
11А класс

Руководитель:
Буздавина Едена Львовна, заместитель директора по УВР
Координатор:
Буздавина Едена Львовна, заместитель директора по УВР

2020 г.

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1 Путеводитель по киберспорте.....	4
1.1. Что такое киберспорт.....	4
1.2. Состав команд в киберспорте.....	5
1.3. Как стать киберспортсменом.....	6
Глава 2. Жизненные ситуации.....	8
2.1. Как убедить родителей, что киберспорт — это серьезно?.....	8
2.2. Можно ли заработать киберспортом себе на жизнь?.....	9
2.3. Можно ли совмещать киберспорт с учебой?.....	9
Заключение.....	10
Ссылка на продукт проекта (презентация).....	10
Ссылки на источники информации	11

Введение

Проблема

В последние 10-15 лет мощнейшее развитие получило такое явление как киберспорт. в 2000 году под эгидой организации WCG (World Cyber Games) были организованы отборочные туры по наиболее популярным тогда кибер-дисциплинам во многих странах мира с проведением финалов и выдачей денежных призов. Это вызвало неподдельный интерес российских любителей компьютерных и видео игр. Что же это за явление: является ли киберспорт только хобби или источником заработка?

Актуальность

Подростки и их родители нуждаются в новых знаниях в связи с появлением киберспорта, знание о плюсах, минусах и правилах важны для принятия решения по участию в кибертурнирах.

Цель

Сделать проект, состоящий из текстового документа и презентации 12-20 слайдов по теме «Путеводитель по киберспорту» для последующей демонстрации его ученикам 11 класса.

Задачи:

- Изучить понятие киберспорт и что в него входит;
- Разработать план после изучения информации;
- Создать по плану презентацию и текст;
- Презентовать проект.

Срок работы над проектом: 2 месяца

Глава 1 Путеводитель по киберспорту

1.1. Что такое киберспорт

Киберспорт, также именуемый как компьютерный спорт или электронный спорт — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр.

Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов. Мастодонтами в киберспорте являются 3 класса: шутеры от первого лица, стратегии реального времени, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры и т. д.

Пройдемся по этим классам:

Шутеры от первого лица - в киберспорте игры этой дисциплины это CS:GO, Rainbow Six: Siege, Call of Duty, Halo, Warface, Overwatch.

Стратегии реального времени - в киберспорте игры этой дисциплины это Heroes of the Storm, StarCraft 2.

Командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры (MOBA от Multiplayer Online Battle Arena) - в киберспорте игры этой дисциплины это Dota 2, League of Legends.

Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные. Наиболее значимым и аналогом Олимпийских игр являлся международный турнир World Cyber Games (WCG), который проводился в различных странах с 2000 по 2013 год. Кроме WCG регулярно проводятся Cyberathlete Professional League и Electronic Sports League. На сегодняшний день самыми крупными и престижными соревнования являются те, которые проводят сами производители игр: например, турнир The International по Dota 2.

Разыгрываемые призовые фонды могут достигать нескольких миллионов долларов . Турнир по Dota 2 «The International» несколько раз бил рекорды по выплатам: так в 2016 году было разыграно 20,8 млн долларов, в 2017 — 24,8 млн долларов, так что в киберспорте можно хорошо заработать. Игры турниров транслируются в прямом эфире в интернете, собирая многомиллионную аудиторию. Например, за финалом The International 2015, согласно данным с TrackDota.com, наблюдало более 4,6 млн зрителей.

На соревнованиях и турнирах игроки выступают в командах, сейчас я расскажу что такое команда в киберспорте. В киберспорте в различных дисциплинах, разное количество игроков в команде, и их количество варьируется от 1 до 15.

1.2. Состав команд в киберспорте

Про-игрок киберспортивной команды

Прогеймеры - профессиональные игроки, играющие за деньги. Основным заработком прогеймера являются призовые и зарплаты за игру на соревнованиях по киберспорту. В то время как прогеймер финансово зависим от игр, проведение времени за ними не считается «свободным» и может приносить меньше удовольствия игроку, так как игры для него становятся работой.

Капитан киберспортивной команды

Капитан - в киберспорте капитан команды является официальным лидером среди её игроков. Обычно это старший или наиболее опытный член команды, или игрок, который может сильно повлиять на исход матча.

Тренер киберспортивной команды

Тренер - специалист в определённом виде киберспортивной дисциплине, руководящий тренировкой команды киберспортсменов. Тренер осуществляет

учебно-тренировочную работу, направленную на воспитание, обучение и совершенствование мастерства, развитие функциональных возможностей своих подопечных.

1.3. Как стать киберспортсменом

Если после всего услышанного у кого-то появилось желание заняться киберспортом, то я дам несколько советов насчет этого и расскажу, что вам для этого нужно.

1. Вам нужно выбрать игру, в которой вы хотите стать профессионалом.

2. Начните в ней тренироваться. Но нужно понимать - для киберспортсмена игра — не хобби, а полноценная работа, к которой нужно относиться очень ответственно. Он не может просто играть в своё удовольствие. С каждым годом призовые фонды на турнирах становятся все больше, поэтому тут нет места для веселья. Когда ты просто играешь — ты играешь ради развлечения и удовольствия, а в киберспорте игра становится для тебя работой, и ты отдаешь себя ей полностью. Также разница заключается в том, сколько времени нужно уделять игре. Обычный геймер проводит там от 4 до 7 часов в сутки, а профессиональный — от 10 до 16 часов.

3. Помимо времени и сил киберспорт требует еще много вложений. Самое первое - интернет и компьютер. Интернет должен быть стабильный, а компьютер мощный, способный потянуть самую требовательную игру. Сейчас относительно дешевый ПК для киберспорта стоит 60000 рублей. Что касается девайсов - клавиатура, мышка, наушники, монитор - то каждый киберспортсмен выбирает их под себя, здесь все индивидуально.

4. После того, как вы уже долгое время тренируетесь в выбранной вами дисциплине, вам захочется участвовать в больших турнирах. Но попасть в команду, в составе которой вы поедете на турнир, не так-то просто. Для начала вам нужно в одиночку участвовать в более мелких турнирах и показывать свое мастерство. Начинающим игрокам в первую очередь нужно набраться терпения. В топовую команду пробиться очень тяжело. Нужно очень много тренироваться, пережить много проигрышей, постоянно работать над собой. Это может занять несколько лет. Постепенно вас, начинающих игроков, будут замечать. Будьте на виду: развивайтесь как личности, как игроки. Не бойтесь учиться, привносить что-то свое. Вы сами поймете, что находитесь на верном пути. Люди начнут о вас говорить, кто-то возьмёт да и позовет вас в команду. Всё в ваших руках.

Глава 2. Жизненные ситуации

Теперь когда план действий построен, нужно поговорить еще и о некоторых аспектах, которые будут преследовать на пути к вашей мечте.

2.1. Как убедить родителей, что киберспорт — это серьезно?

Достаточное количество родителей в наше время не воспринимают киберспорт и вообще любую "работу" такого плана как "настоящую работу" - по типу завода и прочего. Но в большинстве случаев это вызвано тем, что родители обеспокоены за вашу дальнейшую судьбу, и не видят в киберспорте подспорья для вашей жизни. Но если показать им, что для вас это действительно важно, еще и подкрепить это материальной прибылью, то скорее всего родители не будут против вашего увлечения, и наоборот будут вам помогать. Также можно «козырнуть» тем, что в университетах уже существуют кафедры киберспорта, как например в Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма, следовательно киберспорт уже можно считать полноценной специальностью, на которую нужно учиться.

2.2. Можно ли заработать киберспортом себе на жизнь?

Основной заработок профессионального игрока складывается из нескольких источников:

- Зарплата;
- Призовые за участие в турнирах;
- Рекламные контракты;

Зарплата: на примере игры CS GO новичок в команде может получать 1 тысячу \$ в, а вот матёрый игрок получает до десяти, а в американских клубах и до 15 тысяч долларов.

Призовые за участие в турнирах: рекордсменом тут является игра Dota 2. Суммы, которые разыгрываются на турнирах с лихвой покрывают относительно низкий уровень зарплаты прогеймеров. Например, призовой фонд турнира The International превысил 24 миллиона долларов. Вот для статистики самые крупные призовые фонды за всю турнирную историю (по данным сайтов championat.com и cyber.sports.ru):

Dota 2 - более 100 миллионов \$

League of Legends - 41 миллион \$

CS:GO - 34 миллиона \$

StarCraft - 31 миллион \$

Рекламные контракты: киберспортсмен заключает договор с компанией и пользуется ее продукцией (клавиатура, мышка) или на форме своей команды носит ее логотип.

2.3. Можно ли совмещать киберспорт с учебой?

Практически все киберспортсмены утверждают, что это нереально, ведь помимо минимальных 10-ти часовых тренировок будут еще и участия в локальных и международных соревнованиях и турнирах. Поэтому если вы еще учитесь то не советую начинать заниматься киберспортом, потому что или вы станете намного хуже в учебе, либо в киберспорте.

Заключение

На сегодняшний день такое явление как киберспорт все больше набирает популярность в технологической сфере. Университеты предлагают абитуриентам киберспортивные стипендии по аналогии со спортивными и культурными бонусами для талантливых студентов. Работодатели, особенно заинтересованные в технологически подкованном персонале, поддерживают турниры в надежде найти среди спортсменов и болельщиков будущие таланты. Поэтому киберспорт уже нельзя назвать просто «убиванием времени за компьютерными играми». Для вас он может стать как хорошим подспорьем в технологической сфере, так и делом всей жизни - полноценной работой - которой вы сможете зарабатывать не хуже, чем на привычных профессиях.

Ссылка на продукт проекта (презентация):

https://drive.google.com/open?id=1PKTmgRNKb-4FNwaSCYOClv4_K81HG8oL

Ссылки на источники информации:

<https://www.pwc.ru/ru/publications/mediaindustriya-v-2019/kibersport.html>

<http://web.kiozk.ru/article/esquire/patiminutnyj-putevoditel-po-kibersportu>

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт>

<https://imgame.kz/spets/hto-takoe-kibersport/>

<https://www.cybersport.ru/other/articles/kak-stat-kibersportsmenom-devyat-samykh-vazhnykh-voprosov>

<https://blog.cs.money/2019/04/10/kak-popast-v-kibersport/>

<https://kanobu.ru/articles/kak-popast-v-kompyuternyj-sport-esli-tyi-ne-professionalnyij-igrok-372112/>

<http://web.kiozk.ru/article/esquire/patiminutnyj-putevoditel-po-kibersportu>