

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: Трошкин Виктор

11А класс

Руководитель:

Буздавина Едена Львовна, заместитель директора по УВР

Координатор:

Буздавина Едена Львовна, заместитель директора по УВР

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1 Киберспорт и его история	
1.1. Что такое киберспорт и кто такие киберспортсмены?.....	4
1.2. На какие дисциплины делится киберспорт?.....	4
1.3. История киберспорта и киберспортивные турниры.....	4-5
1.4. Как стать киберспортсменом?.....	5
1.5. Можно ли зарабатывать, играя в игры?.....	5
Ссылка на буклет.....	6

ВВЕДЕНИЕ

Выбор мною данной темы обусловлен тем, что мы живем во время технического прогресса, когда почти у каждого есть телефон, компьютер или ноутбук и так далее, но несмотря на это, многие люди не знают о том, что же такое киберспорт и что он из себя представляет. Также в последнее время молодое поколение все больше и больше вовлекается в компьютерный спорт, и количество зрителей на трансляциях киберспортивных матчей растет с небывалой скоростью: совсем недавно на русскоязычной трансляции матча команды Natus Vincere счетчик зрителей перевалил за 400 тысяч, а также новость о победе команды упомянули во многих популярных СМИ . Именно поэтому я считаю эту тему **актуальной** и новомодной, о которой стоит знать в наше время.

Цель моей работы заключается в том, чтобы рассказать что же такое киберспорт, как он устроен, чем он привлекает молодых людей и можно ли на нем зарабатывать.

Задачи работы:

- Разобраться в том, что такое киберспорт
- Выяснить на какие дисциплины он разделен
- Узнать историю появления киберспортивных турниров
- Рассказать о том, как люди становятся киберспортсменами
- Узнать сколько может зарабатывать киберспортсмен
- Сделать буклет

Глава 1.

1.1. Что такое киберспорт и кто такие киберспортсмены?

Что же такое киберспорт? Ответ прост, киберспорт – это состязания в компьютерных играх между киберспортсменами. Он бывает как командным, так и индивидуальным. Киберспортсмены – это люди, которые играют в определенную игру на профессиональном уровне, относятся к играм как к работе, тратят по 10-12 часов в день на улучшение своих навыков и коммуникации с командой, а также зарабатывают за счет своих умений в игре.

1.2. На какие дисциплины делится киберспорт?

Киберспорт – это не просто одна игра, в которой соревнуются геймеры. Он делится на несколько киберспортивных дисциплин, у каждой из которых есть свои особенности, отличающие ее от других. Самой популярной дисциплиной являются шутеры от первого лица, в группу которых входят такие игры как Counter-Strike Global Offensive, Rainbow Six Siege, Overwatch и другие, они привлекают геймеров своей зрелищностью, командной игрой и реалистичностью. Также популярны тактико-стратегические игры как Dota 2, League Of Legends, которые выделяются тем, что в них надо выигрывать за счет своего ума, командных тактик и правильно поставленной стратегией на игру. В последнее время приобретают популярность игры типа Battle Royale, такие как Fortnite, PUBG, Call of Duty: Warzone

Все эти дисциплины имеют свои особенности и значительно отличаются друг от друга, именно поэтому геймерам нужно правильно выбирать игру, в которой они хотят стать киберспортсменом.

1.3. История киберспорта и киберспортивные турниры

История киберспорта начинается с 1997 года, когда был проведен первый турнир в дисциплине Quake! Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные. Наиболее значимыми международными турнирами являются ESWC, ESL и WCG.

Теперь по подробнее о каждом из них!

WCG - крупнейший международный чемпионат по кибериграм, который ежегодно проводился с 2000 по 2013 год World Cyber Games. Спонсором этого турнира являлся Samsung и Microsoft. Игры всегда начинались с церемонии открытия по аналогии с Олимпийскими играми!

ESL, была основана в 1997 году! Является одной из крупнейших и старейшей киберспортивной лигой. На сайте ESL зарегистрировано более 3.500.000 пользователей, 821.907 команд и ежедневно играет более 10.000 матчей.

Ежегодные соревнования по компьютерным играм, проводятся с 2003 года в рамках Киберспортивного турнира ESWC! Является одним из самых старейших и престижнейших киберспортивных турниров.

1.4. Как стать киберспортсменом?

Многие начинающие геймеры задаются вопросом о том, как можно стать киберспортсменом. Поскольку я сам смог добиться какого-то результата в киберспорте (выиграл за короткий промежуток времени 6000\$ на турнирах по Fortnite), то могу рассказать о моем пройденном пути. Во-первых, я нашел ту киберспортивную дисциплину, которая мне больше всего подходила, где мои личные качества могли лучше всего использоваться. Во-вторых, я тренировался каждый день по 6+ часов в своей игре, находил свои ошибки и со временем становился опытнее, играл все возможные турниры и так далее. Ну и наконец, для профессиональной игры вы должны обладать хорошими условиями. Без хорошего интернета и с плохими комплектующие компьютера вы не сможете соревноваться на одном уровне с другими, поэтому в этом деле нужны вложения.

1.5. Можно ли зарабатывать, играя в игры?

Многие неопытные геймеры часто задаются вопросом о том, что можно ли зарабатывать себе на жизнь киберспортом? Если вы обладаете хорошими

навыками игры и обладаете хорошими аналитическими способностями, то однозначно да.

Основной заработок киберспортсменов складывается из:

- Зарплата от организации, которую вы представляете на турнирах
- Призовые деньги, выигранные на турнирах
- Транслирование своей игры и монетизация своей популярности
- Рекламные контракты

В настоящее время самые сильные игроки могут зарабатывать до 20000\$ от организации, а также получать деньги с выигранных турниров и монетизировать свою популярность.

Ссылка на буклет

<https://docs.google.com/document/d/1qGPKqc7X-8bkxS3YNn5qLqlrF3kFny90jjQKxHTOjxc/edit?usp=sharing>