Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Ростовской области «Таганрогский педагогический лицей-интернат»

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Тема: «КИБЕРСПОРТ»

Автор работы: Загоруйко А., 9 «А» кл.

Научный руководитель: Лиманская М.П.,

учитель информатики

г. Таганрог

2023 г.

**Оглавление**

[Введение 4](#_Toc127881347)

[Основная часть 5](#_Toc127881348)

[Создание буклета 5](#_Toc127881349)

[Заключение 5](#_Toc127881350)

[Список литературы 5](#_Toc127881351)

# **Введение**

**Актуальность темы**

В настоящее время существует множество людей, играющих в компьютерные игры ради своего удовольствия. Но некоторые не знают, что, играя в игры, можно ещё и получать прибыль. Таких людей называют киберспортсменами. Они вкладывают очень большое усилия в тренировки и тратят деньги на новое игровое оборудование. Участвуя в различных турнирах и имея контракт с клубом, киберспортсмены зарабатывают деньги. Киберспорт можно применять как для своего удовольствия, так и для заработка денег.

**Цель работы** - ознакомиться с историей киберспорта и создать буклет, знакомящий пользователя с данной темой.

**Задачи:**

* Дать понятие, что такое киберспорт.
* Узнать, как развивался киберспорт.
* Познакомиться с популярными киберспортивными организациями.
* Создать буклет по данной теме.

**Объект проектирования** – информационные технологии.

**Предмет проектирования** – компьютерные игры.

**Методы проектирования:**

**⦁** Научно-поисковые: сбор и изучение материалов по данной теме.

**⦁** Аналитические: анализ собранного материала.

**⦁** Систематизирующие: систематизация полученных данных.

**Материалы**

**Киберспорт** – соревнования по компьютерным видеоиграм, которые бывают как индивидуальными, так и командными. В основном соревнования проходят по таким жанрам как шутеры от первого/третьего лица, королевские битвы, гонки и тд.

**История киберспорта**

Первые соревнования по киберспорту зародились в Стэнфордском университете с 1972 года. Проводились чемпионаты по киберспортивной игре SpaceWar. Первой страной в мире, признавшей киберспорт официальным видом спорта, стала Россия в 2001 году. Киберспортсменам, выигравшим соревнования, предоставляют вознаграждение в виде денег. С самого появления киберспорта зрители ставили ставки на команды, за которые они болели, чтобы поддержать команду или попытать удачу. В основном турниры проходят по таким популярным играм, как CS:GO Dota 2, PUBG BATTLEGROUNDS, Fortnite, League of Legends, Overwatch, Rocket League и другие [1].

**Популярные киберспортивные организации**

Киберспортивная организация должна состоять как минимум из 1 тренера, 1 лидера и профессиональных игроков.

Тренер не участвует в самой игре. В его обязанности входит руководство командой, её тренировкой и обучением. Также тренер занимается развитием возможностей команды, он находит новые “фишки” при каждом обновлении игры и делится со своей командой. Во время проведения матча тренер должен поддерживать команду, чтобы она не пала духом и шансы выиграть повышались.

Лидер управляет командой и говорит каждому, что нужно делать во время проведения соревнования, рассказывая тактикe и планы, записанные на лист перед матчем. Если вдруг что-то пойдёт не по плану, лидер быстро cориентируется и сообразит, как лучше действовать.

**Natus Vincere (NaVi)**

Natus Vincere - это популярная киберспортивная организция, основанная в октябре 2009 года, но начали её развивать с декабря 2009 года. Первое соревнование NaVi прошло по игре Counter-strike в 2010 году. За первый год участия в соревнованиях они уже завоевали 12 медалей. В это же время NaVi стала мультигейминговой организацией, создавались команды по другим играм. В настоящее время они проводят матчи по таким играм? как CS:GO, Dota 2, Rainbow Six, Apex Legends, PUBG, Brawl Stars, Valorant, Halo Infinite. В NaVi существует 2 академии: NaVi Female (женский), NaVi Junior (младший). На 2022 год Natus Vincere считают одной из лучших киберспортивных организаций [2].

**G2 Esports**

G2 Esports - испанская киберспортивная команда, основанная в октябре 2015 года владельцем организации League of Legends. Их карьера началась с игры League of Legends. На сегодняшний день они участвуют в соревнованиях по таким играм: CS:GO, League of Legends, Apex Legends, Creators, Fortnite, Rocket League, Valorant и др. На этот год G2 является топ 1 мира из всех киберспортивных организаций [3].

**Team Liquid**

Team Liquid - это нидерландская киберспортивная организация, которую основали в 2000 году. Первые матчи до 2012 года проводились по игре StarCraft: Brood War. В этом же году Liquid стала мультигейминговой организацией. В 2017 году команда победила в мировом чемпионате и стала одной из сильнейших по игре Dota 2. Сейчас участвуют в матчах по играм: CS:GO, Dota 2, StarCraft: Brood War, StarCraft 2, Fortnite, PUBG, Melee [4].

# **Основная часть**

## **Создание буклета**

Так как эта тема очень привлекательна, мы решили сделать буклет, посвящённый определённым киберспортивным играм.

Этот буклет является информационным, он презентует две знаменитые игры - «CS:GO» и «Dota 2».

Для создания буклета можно воспользоваться известной программой Microsoft Publisher 2013. С помощью нее можно создавать различные бланки, визитки и т.д. В ней легко выбрать и настроить «информационный буклет», изменить стиль, добавить свой материал и иллюстрации.

Мы воспользовались готовым шаблоном «информационный буклет» в три разворота, полностью изменив стиль, дизайн, наполнили материалом, и получился продукт, который может быть использован для рекламирования какой-то игры, компании и т.п.

# **Заключение**

Подводя итоги, мы узнали, что такое киберспорт, как он развивался. Также познакомились с популярными киберспортивными организациями. Сделали вывод, что киберспорт, вопреки спорам, является видом спорта. На соревнованиях разыгрываются большие суммы призовых денег. За все матчи было разыграно более 1 миллиарда долларов. Киберспорт не стоит на месте, со временем он продолжает расти и развиваться, приобретается более улучшенное игровое оборудование, повышаются денежные награды.

В ходе изучения данной темы мы создали буклет, который может иметь практическое применение, иметь информационно-ознакомительный характер, использоваться в рекламных целях, презентации компании. Данная продукция востребована во многих сферах общественной жизни.

# 

# **Список литературы**

1. История киберспорта - История видов спорта [Электронный ресурс] // URL: <https://sportsgroup.ru/raznyie-vidyi-sporta/istoriya-kibersporta.html> (дата обращения 15.11.2022 г.).

2. История NAVI - Natus Vincere [Электронный ресурс] // URL: <https://navi.gg/company/history> (дата обращения 20.11.2022 г.).

3. Команда G2 Esports [Электронный ресурс] // URL: <https://mircsgo.org/komanda-g2-esports/> (дата обращения 01.12.2022 г.).

4. История чемпионского состава Team Liquid [Электронный ресурс] // URL: <https://www.championat.com/cybersport/article-3320513-istorija-chempionskogo-sostava-team-liquid-po-dota-2.html> (дата обращения 05.12.2022 г.).