



Киберспорт — спорт цифрового поколения

Киберспортивный клуб «CyberBonch» -
ресурсный методический центр в
области киберспорта

СПбГУТ)))

PICTURE-IN-PIXEL.COM



Сущность киберспорта



Компьютерный спорт (киберспорт) – не соревнования человека с компьютером. Это соревнование человека с человеком, где компьютер выступает в качестве спортивного инвентаря, как шахматная доска или футбольный мяч. В свою очередь оболочка – игра, обеспечивает поле или условия для соревнования.



Чтобы игра могла называться киберспортивной, она должна соответствовать ряду критериев: в ней должен быть соревновательный элемент, она обязана быть бессюжетной, короткосессионной и обеспечивать игрокам изначально равные условия.

Киберспортивных игр всего около 20 из миллионов существующих



Как игры стали киберспортом





Киберспорт в СПбГУТ

Основание
киберспортивного
клуба в СПбГУТ

2014г.

СПбГУТ первым в
России построил
современную
киберспортивную
арену на 30 игровых
мест

2020г.

СПбГУТ совместно с
Riot Games
построили первую в
России
киберспортивную
лабораторию

2015г.

Стартовали проекты «Академия
киберспорта СПбГУТ» для
школьников, а также программа
дополнительного
профессионально образования
«Менеджмент в киберспорте»

2021г.

Сборная СПбГУТ
по LoL стала
чемпионом
Восточно-
европейской лиги

2018г.

Сегодня Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций занимает лидирующие позиции в сфере компьютерного спорта в России.

В соревнованиях СПбГУТ, таких как Alma Mater Cup, Кубок Россвязи и других приняли участие

**более 5 тысяч
человек**



Наши возможности



Уникальная киберспортивная площадка, на которой проводятся масштабные студенческие соревнования по компьютерному спорту в Санкт-Петербурге



Огромный опыт в проведении мероприятий любой направленности, как на региональном, так и во всероссийском масштабах



Специальная методика работы со студентами позволила вырастить талантливых киберспортсменов, которые занимают верхние строчки мировых рейтингов киберспорта



Генерация медиа-контента HD-качества за счет использования современных технологий в сфере стриминга, что дает отличные показатели просмотров

Аудитория клуба:



2500 человек, из них:

- 80% - студенты СПбГУТ и его филиалов в г. Архангельске и г. Смоленске, студенты вузов и колледжей Санкт-Петербурга;
- 15% - школьники Санкт-Петербурга;
- 5% - выпускники, родители студентов и школьников.



Инфраструктура:

- киберспортивная арена: зал на 20 игровых мест, студиями трансляций, аналитики, подкастов, фото-студией и косплей-мастерской;
- киберспортивный холл для трансляции соревнований по компьютерному спорту на 50 мест для зрителей и 16 для игроков с экраном;
- 2 игровые аудитории по 10 игровых мест;
- стрим-студия для организации интернет-трансляций и вещания.

Информационное поле:

- Медиа-охват киберспортивных соревнований + 1 000 000 человек;
- Публикации в СМИ +100;
- Репортажи на каналах ТВ и видеоблогеров +20.

Кадры:

- Опытные организаторы соревнований, тренеры, комментаторы, аналитики, судьи, технические специалисты;
- Профессиональные специалисты технического обеспечения соревнований и организации трансляций, разработчики киберспортивных платформ.





Киберспортивная площадка



Киберспортивный клуб

Киберспортивный клуб на 30 игровых мест, спроектированный с учетом современных требований к проведению соревнований по компьютерному спорту и укомплектованный современным компьютерным оборудованием



Студия подкастов

Киберспортивная аудитория становится более лояльной, если ей предлагается разнообразие форматов контента.

В данном случае, студия подкастов позволяет закрыть сразу несколько позиций - это и аналитика, и интервью и развлекательный контент.



Стрим студия

Собственная студия трансляций, включающая в себя полный цикл производства видео-контента, дает возможность осветить любое мероприятие на достойном уровне.

Приглашая медийных личностей в качестве комментаторов, а также внедряя нативные рекламные интеграции, можно существенным образом повысить узнаваемость бренда либо организовать эффективное продвижение товара или услуги.



Киберспортивное пространство

200 кв. м. открытого пространства позволили создать удобную площадку, на которой одновременно размещается сцена с большим экраном, зрительский зал и игровая зона.

Пространство может служить для организации образовательных мастер-классов с участием партнеров и спонсоров, что даст возможность "хантить" наиболее активных и целеустремленных молодых людей.



Косплей мастерская

Наличием косплей-моделей на соревнованиях по компьютерному спорту уже давно никого не удивишь. Но совсем другое дело, когда есть возможность самому "скрафтить" меч или доспех из любимой игры.

Организация интерактивной косплей-зоны побуждает гостей мероприятия делать фото на память, которые потом выкладываются в социальных сетях с хештегом.



Руководитель проекта



Артур Константинович Годлевский

Руководитель киберспортивного клуба CyberBonch, вице-президент по молодежной политике Санкт-Петербургской федерации компьютерного спорта

Выпускник-магистр СПбГУТ. Имеет опыт создания киберспортивных организаций и проведения крупных онлайн и ЛАН соревнований по компьютерному спорту. С 2014 года руководитель киберспортивного клуба CyberBonch.

Запустил одним из первых регулярные студенческие турниры в Санкт-Петербурге. Создал уникальную экосистему студенческого киберспорта внутри СПбГУТ. Под его руководством сборная СПбГУТ становилась призером региональных, всероссийских и международных турниров.

В 2019 году прошел успешное обучение в Финансовом университете при Правительстве РФ по программе «Карьера и бизнес в киберспорте», проводимым Федерацией компьютерного спорта России. В 2020 году получил статус судьи 3-ей категории по компьютерному спорту.

В 2021 году учредил и возглавил городской киберспортивный студенческий совет, в который вошли более 20 вузов Санкт-Петербурга, среди них – СПбГУТ(Бонч), ИТМО, СПбПУ(Политех), СПбГЭТУ(ЛЭТИ).





Наши чемпионы



Даниил «Aigu» Рябков

Даниил «Aigu» Рябков – российский профессиональный игрок в Dota 2, выступавший за австрийскую команду SMARACIS Esports и российскую команду Cyberium. Являясь студентом СПбГУТ вошел в топ-300 лучших игроков Европы по Dota 2. Ныне является тренером Академии киберспорта CyberBench.



Сборная СПбГУТ по LoL

Сборная СПбГУТ по League of Legends занимает по праву достойное место в зале славы российского студенческого компьютерного спорта. Команда три раза становилась финалистом главного студенческого турнира восточной Европы «Битвы университетов». В 2018 году сборная добилась триумфальной победы в Москве над сборной УРФУ и завоевала право представлять Российскую Федерацию на Международном турнире среди колледжей и университетов, который проходил в китайском городе Хайнань.



Проведены соревнования



300 участников
12,300 просмотров



1500 участников
37,600 просмотров



ВОЕННО-ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА
ЦИТАДЕЛЬ

600 участников
6,300 просмотров



800 участников
19,400 просмотров



КУБОК
РОССВЯЗИ
по киберспорту

2300 участников
59,500 просмотров

Киберспортивный клуб «CyberBonch» имеет следующие спортивные достижения:

2014 год	
Городские соревнования по компьютерному спорту «Битва универов» по Dota 2	1 место
2015 год	
Городские соревнования по компьютерному спорту «Битва универов» по Dota 2	5-8 место
Студенческие соревнования «Битвы университетов» по League of Legends	2 место
Городские студенческие соревнования по компьютерному спорту «AMCup 2015» по Dota 2	1 место
Студенческие соревнования «Битвы университетов» по League of Legends	3-4 место
2016 год	
Студенческие соревнования «Битвы университетов» по League of Legends	2 место
2018 год	
Студенческие соревнования «Битвы университетов» по League of Legends	1 место
Международный турнир среди колледжей и вузов по киберспорту International Collegiate Championship 2018	6 место
Студенческие соревнования «Битвы университетов» по League of Legends	5-8 место
2019 год	
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2019 по Warface	5-8 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2019 по CS:GO	2 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2019 по Dota 2	2 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2019 по Artifact	1 место
Студенческие соревнования «Битвы университетов» по League of Legends	9-16 место
Студенческие соревнования «Warface Uni Cup» по Warface	1 место
Киберспортивная таверна «Weekend Cup Dota Underlords» по Dota Underlords	1 место
Квалификация «Кубок Федерации компьютерного спорта России» 2019 по Dota 2	2 место
Студенческие соревнования «MGA UNI CUP Квалификация СЗФО 2020» по CS:GO	5-8 место
Всероссийские соревнования «Битва городов» по Dota 2	3-4 место
Открытые Всероссийские соревнования по компьютерному спорту «Кубок Россвязи» по Dota 2	1 место

Киберспортивный клуб «CyberBonch» имеет следующие спортивные достижения:

2020 год	
Студенческие соревнования «ONBATTLE UNI CUP» по Dota 2	4 место
Городские соревнования по компьютерному спорту «Alma Mater Cup» по Dota 2	1 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2020 по Warcraft 3	1 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2020 по Clash Roayle	5-8 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2020 по Dota 2	5-8 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2020 по CS:GO	5-8 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2020 по HearthStone	9-16 место
Межвузовские соревнования «ЛИГА СВЯЗИ» по Dota 2	1 место
Межвузовские соревнования «ЛИГА СВЯЗИ» по CS:GO	2 место
Киберспортивные игры АССК России по Dota 2	5-8 место
Киберспортивные игры АССК России по CS:GO	5-8 место
Городские соревнования по компьютерному спорту «LoL Bonch Cup» по Dota 2	1 место
Открытые Всероссийские соревнования по компьютерному спорту «Кубок Россвязи» по Valorant	1 место
2021 год	
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2021 по StarCraft 2	9-16 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2021 по Clash Roayle	9-16 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2021 по Dota 2	5-8 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2021 по CS:GO	5-8 место
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2021 по HearthStone	1 место
Всероссийские студенческие соревнования по компьютерному спорту Red Bull Campus Clutch Russia Regional Semifinal по Valorant	5-8 место
Международные студенческие соревнования «Ecollege Invitational» по Valorant	2 место

Киберспортивный клуб «CyberBonch» организовал и провел следующие мероприятия:

2014 год	
Городские студенческие соревнования по компьютерному спорту PICKCUP MASTERS	Первый турнир в СПбГУТ по компьютерному спорту. Приняло участие 80 человек.
Городские студенческие соревнования по компьютерному спорту CYBERBONCH FESTIVAL	Приняли участие 80 игроков из 16 вузов Санкт-Петербурга, проведен конкурс творческих работ по киберспортивной тематике. Проведена первая киберспортивная интернет-трансляция.
2015 год	
Городские студенческие соревнования по компьютерному спорту ALMA MATER CUP	Крупное городское киберспортивное мероприятие, в котором приняли участие более 500 игроков и зрителей. Организован конкурс косплея, проведены образовательные лекции от разработчиков компьютерной игры League of Legends.
2016 год	
Киберспортивная тренировочная лабораторию	СПбГУТ стал первым вузом в России, который оборудовал профессиональную киберспортивную тренировочную лабораторию для студентов, укомплектованную самым современным компьютерным оборудованием. Позволила организовать процесс подготовки киберспортсменов к выступлению на городских, всероссийских и международных соревнованиях.
2018 год	
Студия трансляций	Организована стрим-студия для проведения регулярных интернет-трансляций, в которой студенты СПбГУТ могут практиковаться в ораторском искусстве, а также применять знания по настройке и обслуживанию оборудования.
Киберспортивный холл	В киберспортивном холле установлена большая видеостена для зрителей. Организация зрительского зала позволила привлекать на мероприятие не только игроков, но и зрителей.
Межфакультетская киберспортивная лига	Организована регулярная лига, в которой принимают участие сборные факультетов СПбГУТ. Благодаря регулярному проведению такой лиги, сборная СПбГУТ пополняется новыми талантливыми игроками.

Киберспортивный клуб «CyberBonch» организовал и провел следующие мероприятия:

2019 год	
Военно-патриотическая киберспортивная игра «ЦИТАДЕЛЬ»	Состоялся дебют военно-тактической игры "Цитадель" — соревнований по компьютерному спорту среди учащихся школ Невского района Санкт-Петербурга. Игровые элементы были разработаны студентами СПбГУТ с использованием внутриигрового редактора, а в основу сюжета была вложена игра Empire Earth! Целью соревнований являлось военно-патриотическое воспитание молодёжи, пропаганда здорового образа жизни и правильный подход к тренировочному процессу в занятиях компьютерным спортом.
Молодежное движение «Петербург – город перемен»	Запуск городского студенческого проекта "Академия киберспорта" на базе СПбГУТ. Победа на проектной платформе "Петербург - город перемен". Организация серии городских турниров на площадке движения.
Игровая зона в киберспортивном холле	Создание киберспортивной платформы с 16-ю ПК в холле Киберспортивно клуба CyberBonch для проведения городских соревнований по компьютерному спорту.
Открытые Всероссийские соревнования по компьютерному спорту «Кубок Россвязи»	В 2019 году состоялся пилотный запуск проекта, в котором приняли участие вузы Российской Федерации. По итогам запуска в большинстве вузов-участников были сформированы киберспортивные клубы.

Киберспортивный клуб «CyberBonch» организовал и провел следующие мероприятия:

2020 год	
Городские студенческие соревнования по компьютерному спорту ALMA MATER CUP	Соревнования, ставшие визитной карточкой СПбГУТ в киберспортивной жизни Санкт-Петербурга. Специально для этого проекта были созданы декорации внутри игровых кабинок, что позволило создавать красивый контент для промо-материалов. В соревнованиях регулярно принимают участие 8 лучших вузов по компьютерному спорту Санкт-Петербурга.
Серия киберспортивных онлайн-турниров «ИГРАЕМ ДОМА»	В условиях пандемии COVID-19, киберспортивный клуб разработал автоматизированную киберспортивную платформу, для проведения крупных онлайн-турниров для студентов со всей России. На платформе зарегистрировано более 10000 пользователей, было сыграно более 300 турниров и разыграно призов на 100000 рублей.
Кубок ВТБ	Освещать турнир в интернет-пространстве было поручено комментаторской бригаде киберспортивного клуба СПбГУТ. В соревнованиях приняли участие 80 полупрофессиональных команд, призовой фонд турнира составил 50000 рублей. На каждой стадии турнира выбирался наиболее интересный матч, который обслуживала стрим-студия СПбГУТ.
Киберспортивная арена	Введен в эксплуатацию киберспортивный комплекс СПбГУТ на Дальневосточном пр. д. 71. Комплекс состоит из компьютерного клуба на 20 игровых мест, студии трансляций, студии аналитики, косплей-мастерской, фото-студии, а также студии подкастов.
2021 год	
Санкт-Петербургский этап Всероссийской киберспортивной студенческой лиги	Соревнования сборных университетов, которые организованы Федерацией компьютерного спорта России и проводятся в течение всего учебного года. Общий призовой фонд в новом сезоне составит более 2,5 миллиона рублей. Региональный этап ВКСЛ в Санкт-Петербурге проводился совместно с Санкт-Петербургской федерацией компьютерного спорта. В проекте приняли участие 24 вуза Санкт-Петербурга. Общее количество игроков составило 312 человек.
Академия киберспорта для школьников	Целью академии является поиск и обучение талантливых и заинтересованных игроков из Санкт-Петербурга, которые будут проходить 36 часов интенсив на лучшей LAN-площадке города с современными компьютерами, мониторами и периферией под надзором тренера в лице чемпиона Санкт-Петербурга, а также финалиста всероссийского LAN-турнира от Colizeum! Участники академии получат отличный шанс показать себя в киберспорте, улучшить свои игровые навыки, найти верных товарищей и команду, а также поучаствовать в медиаактивностях и увидеть киберспорт изнутри!



Кем может стать студент?

Киберспортсмен

Менеджер
киберспортивной
команды

Маркетолог

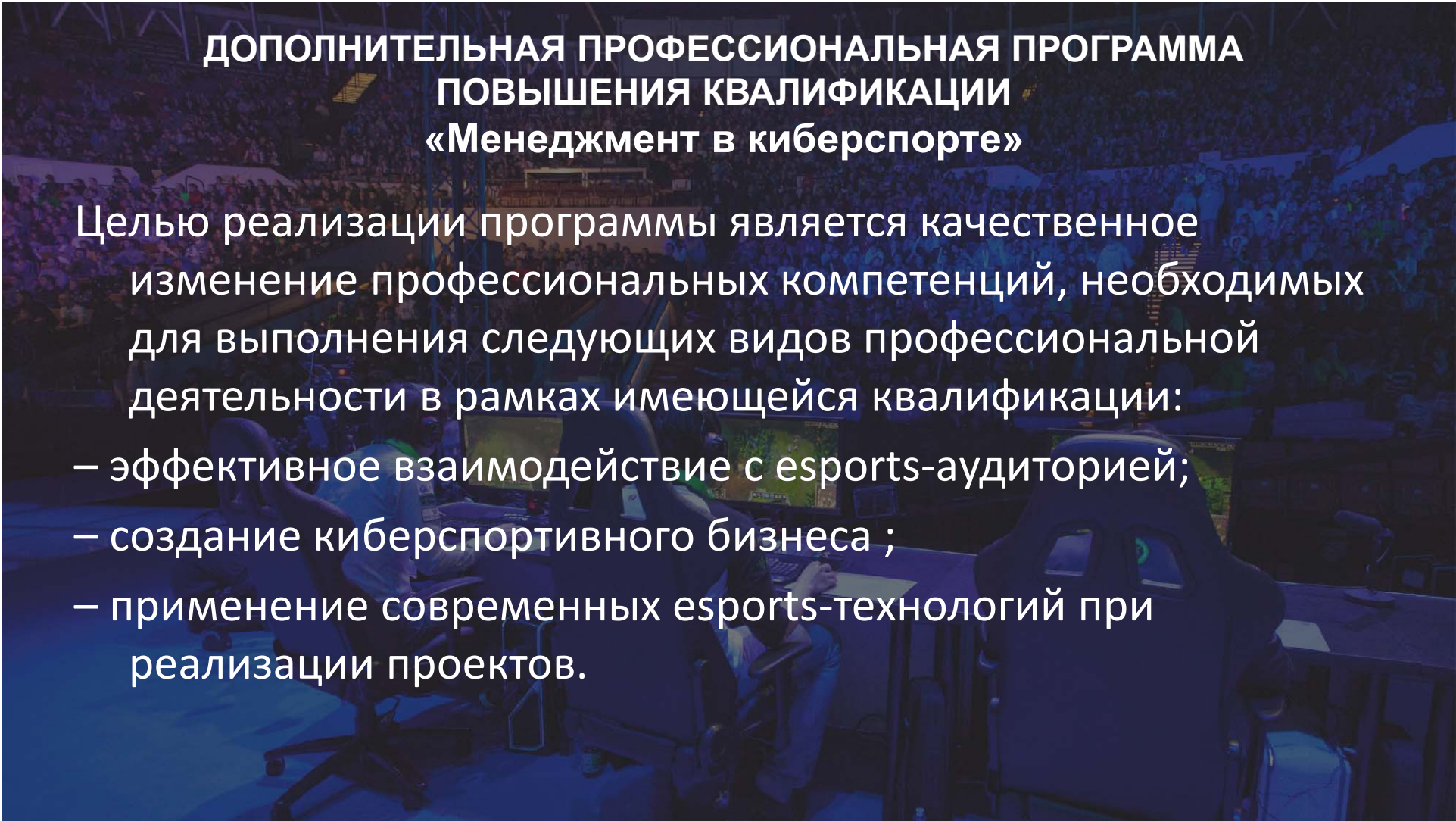
PR-специалист

Тренер
киберспортивной
команды

Судья
киберспортивных
турниров

Руководитель
киберспортивного
клуба

Event-менеджер



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «Менеджмент в киберспорте»

Целью реализации программы является качественное изменение профессиональных компетенций, необходимых для выполнения следующих видов профессиональной деятельности в рамках имеющейся квалификации:

- эффективное взаимодействие с esports-аудиторией;
- создание киберспортивного бизнеса ;
- применение современных esports-технологий при реализации проектов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «Менеджмент в киберспорте»

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения, необходимые для качественного изменения компетенций:

знать:

- нормативно-правовую базу в сфере компьютерного спорта;
- структуру киберспортивной организации;
- принципы функционирования киберспортивного клуба;
- основные этапы организации соревнований по компьютерному спорту;
- современные технологии по продвижению киберспортивного проекта внутри esports-аудитории;
- принципы действия, конструкции и параметры компьютерного оборудования для организации соревнований и стрим-трансляций по компьютерному спорту.

уметь:

- создавать и эффективно управлять киберспортивным клубом или организацией;
- обосновывать выбор и проводить сравнительный анализ технологий при организации стрим-трансляций;
- обосновывать технические решения по выбору компьютерного оборудования при организации соревнований по компьютерному спорту;
- использовать современные бизнес-модели киберспортивной индустрии;
- формулировать технические задания, разрабатывать документацию для проектов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «Менеджмент в киберспорте»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего, час.	В том числе	
			лекции	практические и лабораторные занятия
1.	История и становление киберспортивной индустрии	4	2	2
2.	Гранты и государственная поддержка	4	2	2
3.	Нормативно-правовое регулирование в киберспорте	4	2	2
4.	Создание и управление киберспортивной организацией	4	2	2
5.	PR и маркетинг	4	2	2
6.	Новые медиа	4	2	2
7.	Организация соревнований по компьютерному спорту	4	2	2
8.	Открытие и продвижение киберспортивных площадок	4	2	2
9.	Основы стриминга и стриминговые площадки. Студия трансляции и ее продвижение	4	2	2

Перечень лабораторных работ

Наименование лабораторной работы
Изучение состава оборудования при организации интернет-трансляции (2 часа)
Изучение технических требований и состава оборудования при организации соревнований по компьютерному спорту (2 часа)

Перечень практических занятий

Наименование практического занятия
Исследование современных форматов и программного обеспечения при проведении соревнований по компьютерному спорту(2 часа)
Составление паспорта проекта(2 часа)
Разработка типового положения, регламента и технических правил для организации соревнований по компьютерному спорту(2 часа)
Анализ существующих дисциплин компьютерного спорта и их выбор для наиболее эффективного старта киберспортивной организации(2 часа)
Создание рекламной интеграции на примере студенческих соревнований по компьютерному спорту(2 часа)
Исследование медиа-форматов киберспортивных организаций(2 часа)