

Киберспорт

курсы администратора
киберспортивного клуба



О киберспорте

В МИРЕ

1993 – DOOM2, первая сетевая игра

1997 – QUAKE, первая лига киберспортсменов, первый турнир Cyberathlete Professional League, USA

2008 – Международная Федерация Киберспорта, штаб-квартира в Корее

2013 - Международная Федерация Киберспорта участник Всемирного Антидопингового агентства

В РОССИИ

2001 – признание Госкомспортом киберспорта как официального вида спорта

2014 - Российский государственный университет физической культуры, образовательная программа «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)»

2017 – аккредитованная Федерация компьютерного спорта России

2018 – Университет ИТМО, введение ежемесячной стипендии для киберспортсменов



Факты в цифрах

48

Национальных федераций разных стран по киберспорту

25 530 000\$

Призовой фонд турнира International 2018 по DOTA2

600 000\$

Зарплата в год киберспортсмена корейской команды StarCraft



Обзор по России

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

По данным Nielsen:

10,2 млн человек

Средний возраст
18-34 года

77% мужчины, **23%**
женщины

ТЕМПЫ РОСТА

По данным Nielsen:

Целевой аудитории в РФ – **23-25%** в год vs
Целевая аудитория в США – **29%**

По данным PayPal:
Рекламных/спонсорских бюджетов – **20%**

КРУПНЕЙШИИ РЕКЛАМОДАТЕЛИ В

России



Ситимобил

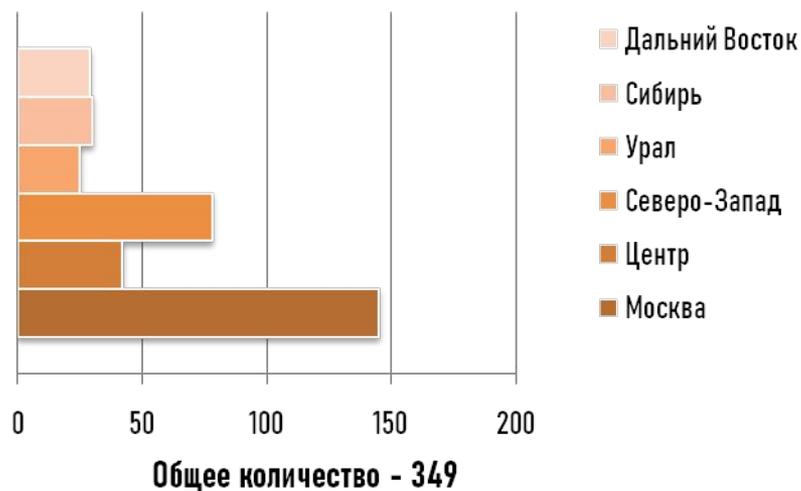


14 000 000\$ – минимальные рекламные бюджеты



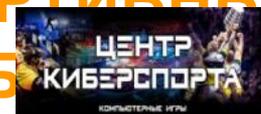
Киберспортивные клубы в России

КЛУБЫ В РОССИИ ПО РЕГИОНАМ



КРУПНЕЙШИЕ СЕТИ*

КИБЕРСПОРТИВНЫЕ КЛУБЫ



*более 3 клубов



Обзор развития киберспортивных клубов

ДРАЙВЕРЫ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ

массовость и доступность
вовлеченность для клиентов
возможность проявить себя как одиночного игрока или участника команды
крупные призовые фонды
зрелищность
понятная бизнес-модель

СЛОЖНОСТИ

- высокая конкуренция на рынке
- отсутствие квалифицированного персонала
- высокая ротация персонала
- узкоспециализированный менеджмент в структуре клубов



Наше предложение

ПОЧЕМУ КУРСЫ АДМИНИСТРАТОРА

АКК это не только универсальная единица персонала, она является основной и обязательной.

В среднем штат любого киберспортивного клуба насчитывает 4 администратора, работающих посменно.

Сейчас работающий персонал приобретает квалификацию методом проб и ошибок, так как отсутствуют любые методологические пособия и ресурсы.

ПОЧЕМУ В СОТРУДНИЧЕСТВЕ С WINSTRIKE ?

WINSTRIKE является одним из лидеров киберспортивной индустрии, представляя собой холдинг из одноименной киберспортивной команды, выступающей на мировой арене (входит в ТОП-12 лучших команд) и наиболее представленной сети киберспортивных клубов в России.



Содержание курса

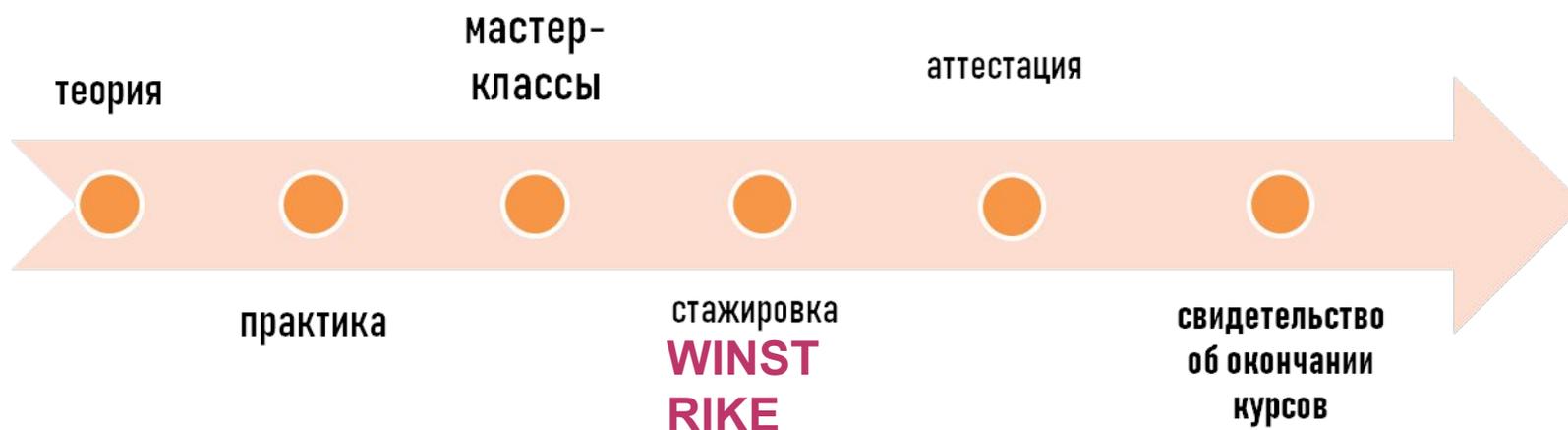
теория

- специфика отрасли и тренды
- законодательство в индустрии
- PR и SMM
- клиентский сервис
- работа с кассовым аппаратом
- аналитика эффективности работы клуба

практика

- мастер-классы
- участие и помощь в организации турниров/мероприятий
- разбор кейсов чрезвычайных/конфликтных ситуаций
- стажировка в клубах **WINSTRIKE**

Календарь курса



**8 занятий, общая
длительность
курса – 1 месяц**