



Итоговая аттестация Киберспортивный менеджмент.фиик

- 1 Сопоставляя гейминг и киберспорт, можно отметить, что ...
- 2 Основная цель геймера во время игрового процесса – это ...
- 3 В числе основных целей киберспортсмена, достигаемых в ходе игрового процесса, – ...
- 4 Киберспорт как явление начал зарождаться в ...
- 5 Одним из первых крупных киберспортивных турниров в истории был ... в 1981 г.
- 6 Спортивная лига Cyberathlete Professional League возникла в ...
- 7 Первая дисциплина в профессиональной лиге по компьютерному спорту CPL – это игра ...
- 8 Крупнейший турнир начала XXI в., спонсируемый компанией Samsung, – это ...
- 9 За последние 20 лет киберспортивный рынок ...
- 10 Самые популярные дисциплины в регионе СНГ – это ...
- 11 Киберспорт в рейтинге самых перспективных видов спорта по потенциалу глобального роста выручки занимает ...
- 12 Создание киберспортивной команды стоит начинать с ...
- 13 О названии и логотипе киберспортивной команды ...
- 14 Название команды NA'VI изначально означало ...
- 15 Самые популярные киберспортивные игры в регионе СНГ – это CS: GO и ...
- 16 Искать игроков и менеджеров киберспортивных команд можно ...
- 17 К сильным сторонам опытных возрастных киберспортсменов можно отнести их ...





- 18 К слабым сторонам молодых киберспортсменов можно отнести ...
- 19 Самая популярная модель формирования новой киберспортивной команды – ...
- 20 Киберспортивная команда должна ставить перед собой на сезон ...
- 21 При правильном планировании киберспортивная команда должна ...
- 22 Основная задача менеджмента киберспортивной команды – это ...
- 23 В числе видов коммуникации, чаще всего встречающихся в организациях, – ...
- 24 Для киберспортивных команд характерен ... вид коммуникации
- 25 Главное назначение контроля в менеджменте – это ...
- 26 Главный постулат эффективных решений задач: ...
- 27 Методы реализации всех решений деятельности киберспортивной команды должны ...
- 28 Неверно, что для усиления киберспортивной команды перед небольшим локальным чемпионатом ...
- 29 Рискованные решения в управлении киберспортивной командой могут быть оправданы ...
- 30 Управление менеджерами составов в киберспортивной организации осуществляется ...
- 31 Основная особенность управления в Natus Vincere в том, что ...
- 32 Игроки киберспортивной организации внутри коллектива подчиняются ...
- 33 ... – это управление материальными, информационными и людскими потоками на основе их оптимизации
- 34 Логистика в менеджменте киберспортивной команды ... рабочего времени
- 35 За логистику в киберспортивной команде ...
- 36 В бюджете киберспортивной команды логистика занимает ...





- 37) Аббревиатура ВУОС происходит от первых букв четырех английских слов – ..., что можно перевести как «принеси свое устройство»
- 38) Турнирный оператор ... стал первым брать на себя расходы по логистике киберспортивных команд-участниц
- 39) Все расходы по логистике крупных турниров в современном киберспорте ложатся на ...
- 40) Такие расходы киберспортивной команды для ее участия в турнире, как ..., как правило, покрывает турнирный оператор
- 41) Менеджеру киберспортивной команды необходимо иметь архивы с фотографиями, сканами ... и виз, размеры одежды игроков и их адреса
- 42) Основная коммуникация между киберспортсменами проходит в Discord, однако основные документы и важные сообщения, которые нельзя пропустить или на которые нужен официальный ответ, ...
- 43) Большой охват аудитории и развитые социальные сети киберспортивной команды являются для нее главным ...
- 44) Примерный охват всех киберспортивных команд в социальной сети ВКонтакте в регионе СНГ – ... подписчиков
- 45) В числе основных популярных социальных сетей в киберспортивном комьюнити в СНГ – ...
- 46) Лидер по количеству подписчиков в социальной сети ВКонтакте среди киберспортивных команд в СНГ – ...
- 47) Лидер по темпам роста подписчиков в социальной сети ВКонтакте среди киберспортивных команд в СНГ – ...
- 48) Социальная сеть ..., не слишком популярная в России, стала очень популярной в киберспортивной среде
- 49) Лидер по количеству подписчиков в Твиттере среди киберспортивных команд в СНГ – ...
- 50) Vega Squadron первыми в СНГ в работе с комьюнити ...
- 51) Основные методы офлайн-работы с болельщиками – это ...
- 52) Получить дополнительный доход, повысить узнаваемость бренда и привлечь новую аудиторию в киберспорте можно с помощью ...





- 53 ... в сезоне для молодой киберспортивной команды составляют большую часть календаря
- 54 Чтобы попасть на международный LAN-турнир, киберспортивной команде необходимо ...
- 55 В 2019 г. призовой фонд The International составил более чем ... долларов
- 56 Главным киберспортивным турниром в сезоне в дисциплине CS:GO является ...
- 57 Общение с организаторами киберспортивных турниров, как правило, происходит ...
- 58 Самые крупные и популярные турниры во всех популярных дисциплинах проводят ...
- 59 После того как киберспортивная команда выиграла квалификационный раунд турнира, ...
- 60 При составлении сезонного календаря для каждой киберспортивной команды необходимо ...
- 61 Поскольку необходимо учесть время для отдыха киберспортсменов после всех важных турниров, ...
- 62 Тренеры стали неотъемлемой частью любой серьезной киберспортивной команды ...
- 63 Тренер в киберспортивной команде, как правило, ...
- 64 Согласно иерархии отношений между игроками и тренером в киберспортивной команде, тренер – это ...
- 65 Гейминг – это ...
- 66 Неверно, что в формат классического гейминга входит ...
- 67 Неверно, что киберспортивная игра определяется ...
- 68 Ключевое отличие киберспорта от гейминга заключается в ...
- 69 Неверно, что в числе ключевых направлений развития гейминга выделяют ...
- 70 Неверно, что в числе ключевых направлений развития гейминга выделяют ...





- 71 ... является спортивным симулятором
- 72 VR-технология используется в киберспорте для ...
- 73 Неверно, что к минусам VR-технологии в киберспорте относят ...
- 74 Главное преимущество мобильного киберспорта – это ...
- 75 Общество с ограниченной ответственностью (ООО) как юридическое лицо в случае возникновения долговых обязательств несет ответственность, ...
- 76 В состав учредителей такой организационно-правовой формы предприятия, как индивидуальный предприниматель (ИП), ...
- 77 При такой организационно-правовой форме предприятия, как общество с ограниченной ответственностью (ООО), доли в уставном капитале ...
- 78 Говоря о такой организационно-правовой форме предприятия, как индивидуальный предприниматель (ИП), можно утверждать, что ИП ... на другое лицо
- 79 Аббревиатура АНО расшифровывается как «...»
- 80 Все пожертвования в автономную некоммерческую организацию (АНО) ...
- 81 Аббревиатура НКО расшифровывается как «...»
- 82 Для получения статуса автономной некоммерческой организации (АНО), ...
- 83 Средства на ведение деятельности у автономной некоммерческой организации (АНО) чаще всего берутся из ...
- 84 Киберспортивный менеджмент – это ...
- 85 Неверно, что предметом киберспортивного менеджмента ...
- 86 Неверно, что задачей киберспортивного менеджмента является ...
- 87 Реализация киберспортивного проекта – это ...
- 88 Анализ киберспортивного менеджмента – это ...





- 89) Перед началом реализации киберспортивного события в первую очередь необходимо составить ...
- 90) Неверно, что формат киберспортивного мероприятия подразумевает ...
- 91) Неверно, что в контроль выполнения поставленных задач при организации киберспортивного события входит ...
- 92) Неверно, что к показателям успешности результата киберспортивного события относится ...
- 93) Стратегический менеджмент – это ...
- 94) Слова «где компания сейчас находится» означают ...
- 95) Неверно, что на этапе стратегического планирования компании ставится вопрос о том, ...
- 96) Программный менеджмент еще называют ...
- 97) Этапы программного менеджмента: планирование, ...
- 98) Интеграция проекта – это ...
- 99) Закрытие проекта – это ...
- 100) Организационный менеджмент – это ...
- 101) Декомпозиция цели – это ...
- 102) Главная задача персонал-менеджмента – ...
- 103) Инновационный менеджмент – это ...
- 104) Неверно, что в финансовый менеджмент входит ...
- 105) Неверно, что в разработку идеи проекта входит ...
- 106) Неверно, что в определение цели проекта ...
- 107) План реализации проекта – это ... проекта
- 108) Неверно, что в план реализации проекта ...





- 109 Неверно, что в систему продвижения проекта входит ...
- 110 Неверно, что в процесс организации проекта входит контроль ...
- 111 Дополнительные финансовые траты на сотрудников необходимы ...
- 112 Неверно, что в качестве помещений для проведения киберспортивных игр арендуют ...
- 113 В числе налогов, которые нужно учитывать при проведении киберспортивного турнира, – налоги на ...
- 114 Киберспортивный онлайн-турнир организуется ...
- 115 Челленджи не относятся к киберспорту, т.к. ...
- 116 Неверно, что ... является киберспортивной онлайн-площадкой
- 117 Неверно, что к площадкам для проведения киберспортивных офлайн-турниров относятся ...
- 118 Киберспортивные турниры смешанного типа – это турниры, ...
- 119 PR-активность включает в себя ...
- 120 B2B-ивенты – это ...
- 121 Неверно, что к форматам мероприятия относят ...
- 122 B2C-ивенты – это мероприятия для ...
- 123 Обработка информационных поводов является частью ...
- 124 Подготовка к онлайн-турниру по киберспорту начинается с ...
- 125 Неверно, что выбор киберспортивной дисциплины зависит от ...
- 126 Неверно, что призовой фонд турнира по киберспорту формируется за счет ...
- 127 Формат взаимодействия организаторов и спонсоров турнира по киберспорту предполагает, что ...
- 128 Неверно, что в регламент проведения турнира по киберспорту ...





- 129) Неверно, что в анализ конкурентов входит ...
- 130) Анализ календаря киберспортивных событий делают, чтобы ...
- 131) Неверно, что в рамках определения дат турнира по киберспорту нужно ...
- 132) Неверно, что при выборе киберспортивной платформы нужно обращать внимание на ...
- 133) Неверно, что в маркетинг и аналитику турнира по киберспорту входит ...
- 134) Неверно, что к обязательным навыкам судей турнира по киберспорту относят ...
- 135) Неверно, что маркетолог занимается ...
- 136) Основная задача SMM-специалиста в киберспорте – это ...
- 137) Неверно, что обязательным для комментатора в киберспорте является ...
- 138) Задача службы технической поддержки при подготовке и проведении турнира по киберспорту – ...
- 139) Неотъемлемая часть для администратора турнира по киберспорту – это ...
- 140) Неверно, что в задачи дизайнера при подготовке и проведении турнира по киберспорту входит разработка ...
- 141) Режиссер трансляции по киберспортивным турнирам должен ...
- 142) Неверно, что в работу менеджера по продажам (sale-менеджера) в киберспорте входит ...
- 143) Первым шагом при регистрации турнира по киберспорту на онлайн-платформе является ...
- 144) Имена первых участников турнира по киберспорту вводят в турнирную сетку вручную, чтобы ...
- 145) Говоря о значении регламента турнира по киберспорту, можно утверждать, что ...
- 146) Неверно, что этап открытия регистрации на турнир по киберспорту включает в себя ...





- 147) Работой, которая выполняется на протяжении всего турнира по киберспорту от начала до конца, является ...
- 148) На турнире по киберспорту формирование турнирной сетки осуществляется вручную, если ...
- 149) Неверно, что этап формирования турнирной сетки турнира по киберспорту включает в себя ...
- 150) Неверно, что этап подведения итогов киберспортивного турнира включает в себя ...
- 151) Победа на киберспортивном турнире представляет собой ...
- 152) Ключевая цель пост-релиза о проведенном киберспортивном турнире заключается в ...
- 153) Неверно, что в этап подготовки к офлайн-турниру по киберспорту входит определение ...
- 154) Говоря о механике подготовки к офлайн-турниру по киберспорту в сравнении с подготовкой к онлайн-турниром, можно утверждать, что ...
- 155) Неверно, что в анализ конкурентов среди организаторов киберспортивных турниров входит анализ ...
- 156) Говоря об отличиях в проведении киберспортивного офлайн-турнира от онлайн-турнира, можно утверждать, что ...
- 157) Главная информация о киберспортивном офлайн-турнире, которую в первую очередь важно донести до игроков на этапе сбора и обработки заявок на турнир, – информация о том, ...
- 158) Награждение участников киберспортивного офлайн-турнира ...
- 159) При выборе киберспортивной площадки для офлайн-турнира в первую очередь важно учитывать ..., которые будут зарегистрированы на участие в турнире
- 160) Подготовка и оформление киберспортивной площадки для проведения офлайн-турнира осуществляются ...
- 161) Ключевым моментом для бесперебойной работы всей техники на киберспортивной площадке для проведения офлайн-турнира является ...
- 162) Неверно, что в общение с менеджерами киберспортивных команд входит ...





- 163) Неверно, что к трансферу игроков киберспортивных команд относится ...
- 164) Выбор условий проживания и питания для приглашенных игроков киберспортивной команды лежит на ...
- 165) В числе функций продакшн-студии на киберспортивном турнире – ...
- 166) Неверно, что при выборе спонсоров и партнеров киберспортивного турнира учитывается такой критерий, как ...
- 167) В вашем коммерческом предложении для потенциальных спонсоров киберспортивного турнира важно отразить ...
- 168) Неверно, что в процесс партнерства со спонсорами киберспортивного турнира входит ...
- 169) Анализ итогов организации киберспортивного турнира включает в себя анализ ...
- 170) Неверно, что этап аналитики рекламной интеграции включает в себя ...
- 171) Задача, которую выполняет отчет о проведенном киберспортивном турнире, – это ...
- 172) Выбор потенциальных рекламодателей киберспортивного турнира основан на ...
- 173) Переговоры о рекламе в киберспорте нужно начинать с ...
- 174) Неверно, что финальный отчет о проведенном киберспортивном турнире нужен для ...
- 175) При подготовке вариантов размещения информации о партнерах/спонсорах киберспортивного турнира в первую очередь нужно ...
- 176) Для подготовки и проведения киберспортивного турнира в первую очередь нужно ...
- 177) В числе игр, которые могут быть выбраны для участия в турнире автономных некоммерческих организаций (АНО) и некоммерческих организаций (НКО), – такие игры, как ...
- 178) АНО расшифровывается как «...»
- 179) НКО расшифровывается как «...»





- 180) Говоря о целях и задачах, реализуемых в процессе организации киберспортивного турнира в рамках автономных некоммерческих организаций (АНО) / некоммерческих организаций (НКО), можно утверждать, что ...
- 181) Говоря о значении сметы турнира по киберспорту, можно отметить, что ...
- 182) Одна из особенностей киберспортивных турниров в рамках автономных некоммерческих организаций (АНО) – это ...
- 183) Ключевым пунктом соглашения со стримерами киберспортивного турнира является то, что ...
- 184) Участники младше 18 лет ...
- 185) Налог, предусмотренный за выигрыш в киберспортивном турнире, превышающей 4 000 руб., составляет ... от суммы выигрыша
- 186) Налог, предусмотренный в киберспорте за выигрыш до 4 000 руб. (на неофициальном соревновании), ...
- 187) Налог, предусмотренный в киберспорте за выигрыш до 4 000 руб. (на официальном соревновании), ...
- 188) Налог, предусмотренный в киберспорте за неденежный выигрыш (выигрыши в качестве объекта или услуги), ...
- 189) Говоря о том, кто именно уплачивает подоходный налог при выигрыше в киберспортивном турнире, можно утверждать, что ...
- 190) В регламенте киберспортивного турнира нужно обязательно указать ...
- 191) Говоря о возможности наложения штрафов за нарушение авторского права, можно утверждать, что ...
- 192) Киберспортивная онлайн-платформа ... является мобильной
- 193) Неверно, что к основным критериям выбора киберспортивной онлайн-платформы относится ...
- 194) Сетка киберспортивного турнира окончательно формируется ...
- 195) Неверно, что к стриминговым сервисам относится ...
- 196) Главная особенность киберспортивной платформы Agenim – в том, что она ...





- 197) Невозможно автоматизировать киберспортивными платформами для проведения турниров процесс ...
- 198) Автоматизация киберспортивных платформ нужна для ...
- 199) Неверно, что основным критерием при выборе киберспортивной платформы является ...
- 200) Геймификация киберспортивной платформы нужна ...
- 201) Модерацией киберспортивного турнира ...
- 202) Развитие киберспорта началось в ...
- 203) Первым крупным турниром по киберспорту был ...
- 204) Наиболее ценным призом, прославившим турнир по киберспорту, стал автомобиль ...
- 205) Первый чемпионат мира по киберспорту WCG (World Cyber Games) прошел в ...
- 206) Раньше всех популяризировали киберспорт в ...
- 207) Алексей Ranger Чуркин на чемпионате мира по киберспорту WCG 2002 г. занял ...
- 208) Алексей Ranger Чуркин на чемпионате мира по киберспорту WCG 2002 г. соревновался в дисциплине ...
- 209) Первопроходцем в мире киберспорта на уровне международных соревнований является лига ...
- 210) Бюджет у чемпионата мира по киберспорту WCG в 2003 г. составил ...
- 211) При открытии бизнеса в киберспорте многих останавливает ...
- 212) WCG расшифровывается как ...
- 213) В названии американской киберспортивной организации Team 3D «3D» обозначает ...
- 214) «Крестным отцом» американского киберспорта считается ...
- 215) На менеджере киберспорта лежат ... обязанности





- 216 Важнейший документ киберспортивной команды – ...
- 217 Создание атмосферы доверия между игроками киберспортивной команды обеспечивается ...
- 218 Ответственность за визы и трансферы при перемещении игроков киберспорта между странами лежит на ...
- 219 При отсутствии договора с турагентством бюджет поездки на киберспортивное соревнование рассчитывает ... спортивной организации
- 220 Менеджеру киберспортивной организации будет полезно ...
- 221 Профессионализм менеджера киберспортивной организации заключается в овладении ...
- 222 Формулировка видения киберспортивной организации отвечает на следующие вопросы: «...»
- 223 Формулировка миссии киберспортивной организации должна ...
- 224 Миссия киберспортивной организации характеризует ... организации
- 225 ... миссия киберспортивной организации рассматривается как утверждение, раскрывающее смысл ее существования, в котором проявляется отличие данной организации от ей подобных
- 226 Конечное состояние, желаемый результат, которого стремится добиться любая организация, – это ее ...
- 227 Разделение и структурирование одной цели на несколько целей/задач – это ...
- 228 Процесс принятия управленческих решений начинается с...
- 229 Совокупность передаваемых по каналам связи сообщений, объективно отражающих развитие киберспортивной организации и предназначенных для управления, – это ...
- 230 Комплекс заданий, объединенных общей целью, которые необходимо выполнить в определенном порядке, последовательности и в установленные сроки, – это ...
- 231 Самые распространенные в госструктурах формы принятия управленческих решений – ...
- 232 Влияние на конкретную сложившуюся ситуацию – это ... форма методов управления



- 233) Методы менеджмента подразделяются на ...
- 234) К группе общих методов менеджмента относятся ... методы
- 235) Методы управления по характеру воздействия бывают ...
- 236) Методы управления по направленности воздействия бывают ...
- 237) Тип мотивации, включающий воздействие на личность и коллектив через материальные интересы с помощью материального стимулирования, – это ... мотивация
- 238) Организационно-административные методы управления подразделяются на ...
- 239) Метод управления, который заключается в установлении норм и нормативов, – это ...
- 240) По форме распорядительное воздействие может быть ...
- 241) Приказы и постановления издаются ...
- 242) Информационное сопровождение порождает ... взаимодействия
- 243) Модель взаимодействия, которая строится совместно с целевой аудиторией, – это ... модель
- 244) Третий этап процесса организации информационного сопровождения включает ...
- 245) Пятый этап процесса организации информационного сопровождения включает ...
- 246) Завершающий этап в организации информационного сопровождения включает ...
- 247) Определение целевой аудитории вытекает из ... организации
- 248) С русскоговорящими школьниками лучше всего поддерживать контакт через социальную сеть ...
- 249) Необязательно указывать в контент-плане (медиаплане) ...
- 250) Информационное сопровождение после завершения киберспортивных соревнований ...
- 251) После завершения киберспортивных соревнований публикуют ...





- 252) Объектом научного исследования в киберспортивном менеджменте ... менеджмента
- 253) Объекты исследования в киберспортивном менеджменте бывают ...
- 254) Природа всех социальных процессов носит ... характер
- 255) Организационные отношения возникают между ...
- 256) Принципиальная несводимость свойств системы к сумме свойств составляющих ее элементов – это ...
- 257) ... анализ служит основой для выполнения детального (тематического) анализа
- 258) К основным видам исследований систем управления относятся ... исследования
- 259) Контроль и диагностика проблем относятся к ... методам исследования
- 260) Упрощенное представление объекта, которое должно отвечать требованиям полноты адаптивности, обеспечивать возможность включения достаточно широких изменений, – это ...
- 261) Анализ риска начинается с ...
- 262) Компьютерные клубы относятся к сфере ...
- 263) Первое, на что стоит обратить внимание при планировании открытия компьютерного клуба, – это на ...
- 264) При выборе локации для компьютерного клуба стоит обратить внимание на то, где ...
- 265) В числе самых эффективных способов привлечения новой аудитории компьютерных клубов – ...
- 266) В числе самых эффективных способов привлечения новой аудитории компьютерных клубов – ...
- 267) Киберспортивные соревнования, которые организывает и проводит сам компьютерный клуб, – это ...
- 268) Киберспортивные соревнования, которые проводит сторонний турнирный оператор, когда компьютерный клуб лишь предоставляет для них помещение, оборудование и технический персонал в аренду, – это ...





- 269) При наборе аудитории в компьютерный клуб крайне необходимо ...
- 270) В компьютерном клубе желательно наличие ... интернет-услуг
- 271) Желательно, чтобы количество посадочных мест в компьютерном клубе было не менее ...
- 272) Неверно, что к видам киберспортивных мероприятий относится ...
- 273) Неверно, что киберспортивной дисциплиной является ...
- 274) Учитывать расходы на продвижение киберспортивного турнира в средствах массовой информации ...
- 275) Адекватное отношение к продвижению киберспортивного турнира в социальных сетях - ...
- 276) При проведении крупного онлайн-турнира по киберспорту большую роль играет ...
- 277) При выборе киберспортивной дисциплины стоит обращать внимание на ...
- 278) Судья турнира по киберспорту - это ...
- 279) Обычно команда, проводящая турнир по киберспорту, ...
- 280) Медиа материалы на охват киберспортивного турнира ...
- 281) Чтобы предотвратить дисциплинарные нарушения киберспортивных игроков, необходимо ...
- 282) Выделяют ... стратегий киберспортивных клубов
- 283) Стратегия организации - это ...
- 284) Концепция бизнеса является ...
- 285) Цель маркетинга - ...
- 286) Маркетинг никогда не поможет продать ...
- 287) В числе основных принципов маркетинга - ...





- 288 В зависимости от решаемых задач во времени выделяют такие типы маркетинга, как ...
- 289 В зависимости от концентрации усилий на сегментах рынка выделяют такие типы маркетинга, как ...
- 290 Event-менеджмент включает в себя ...
- 291 Организация мероприятия обычно начинается с ...
- 292 Стратегия деятельности киберспортивного клуба разрабатывается и реализуется как ... субъект рыночной экономики
- 293 Набор функциональных стратегий на том или ином конкретном предприятии (в частности, в киберспортивном клубе) определяется ...
- 294 Пути достижения поставленных целей киберспортивного клуба формируются с помощью выбора ...
- 295 Стратегия организационного развития – это ...
- 296 Продуктовые стратегии призваны обеспечить ...
- 297 Все продуктовые стратегии вне зависимости от их вида отвечают на вопросы о том, ...
- 298 Главная задача стратегического планирования – ...
- 299 Термин «контроллинг» обозначает ...
- 300 Главная причина интереса к контроллингу – ...
- 301 В числе самых популярных видов контроллинга – ...
- 302 Логистика – это ...
- 303 Процессы логистики обычно выстраивают на этапе ...
- 304 Главная задача логистики – ...
- 305 Инфраструктура – это ...
- 306 Элемент инфраструктуры – это ...





- 307) Чем полнее инфраструктура, тем ...
- 308) Процесс формирования инфраструктуры является ...
- 309) Техническое обеспечение – это ...
- 310) Одним из самых важных элементов технического обеспечения является ...
- 311) Контроль оплаты осуществляет ...
- 312) Создание собственного дела в России осуществляется в соответствии с ...
- 313) К основным требованиям обеспечения пожарной безопасности при организации коммерческих объектов относят ...
- 314) Обычно киберспортивный клуб оформляется как ...
- 315) Владельцы киберспортивных клубов обычно выбирают такую систему налогообложения, как ...
- 316) Налог на доходы физических лиц (НДФЛ) за сотрудника при упрощенной системе налогообложения (УСН) платят в размере ... от заработной платы
- 317) Упрощенная система налогообложения (УСН) бывает двух видов – налогообложение ...
- 318) По упрощенной системе налогообложения (УСН) платят ...
- 319) Вам нельзя выбрать упрощенную систему налогообложения (УСН), если ...
- 320) Будущий предприниматель должен ...
- 321) Неверно, что к средствам пожаротушения относится ...
- 322) Срок окупаемости киберспортивного клуба в среднем составляет ...
- 323) Спад посещений киберспортивного клуба приходится на ... время
- 324) Рентабельность продаж услуг киберспортивного клуба в среднем составляет ...
- 325) Основная услуга, предоставляемая киберспортивными клубами, – это ...





- 326 Ценовой сегмент услуг в киберспортивных клубах – ...
- 327 Неверно, что к основной целевой аудитории киберспортивных клубов относятся ...
- 328 При открытии киберспортивного клуба основная задача маркетинга на ранних этапах – ...
- 329 При открытии киберспортивного клуба к факторам риска относятся ...
- 330 При падении продаж услуг киберспортивного клуба рекомендуется ...
- 331 Неверно, что в число необходимых сотрудников киберспортивного клуба входит ...
- 332 Планирование при открытии киберспортивного клуба нужно, в том числе, для того чтобы ...
- 333 В процесс планирования входят такие шаги, как «...»
- 334 Модель STP расшифровывается как «...»
- 335 Стратегическое и тактическое планирование ...
- 336 Средние цены за час игры в компьютерных клубах по РФ (в крупных городах) – ...
- 337 Единицей товара или услуги (не входящей в пакет) в компьютерном клубе обычно считают ...
- 338 Выбор каналов сбыта зависит от ...
- 339 Канал сбыта – это цепочка шагов, необходимых для того, чтобы ...
- 340 Неверно, что существует канал сбыта ... уровня
- 341 Кейтеринг – это ...
- 342 Средний показатель возврата инвестиций в киберспорт, по данным Nielsen Sports, составляет ... на каждый вложенный рубль
- 343 Самое главное, что необходимо сделать перед привлечением спонсоров, – это ...
- 344 Расположите инструменты коммуникации со спонсорами в порядке уменьшения их приоритетности:





- 345 В числе главных принципов пиара (PR) – «...»
- 346 Франшизы помогают ...
- 347 Неверно, что в число самых важных элементов франшизы входит ...
- 348 В киберспортивном клубе продакт-плейсмент (product placement) представляет из себя ...
- 349 К основным социальным сетям в СНГ для продвижения киберспортивного клуба можно отнести ...
- 350 Главный документ для подготовки медийного освещения киберспортивного мероприятия – это ...
- 351 Документ информационного освещения содержит такие разделы, как Анонс, ..., Продакшн и Постпродакшн
- 352 Министерство культуры ... сделало масштабное заявление по киберспорту
- 353 Проект цифровизации общества в РФ носит название ...
- 354 Год признания киберспорта в РФ – ...
- 355 Россияне относятся к расширению участия и присутствия государства в киберспорте ...
- 356 По мнению россиян, киберспорт нужен государству для ...
- 357 В рамках сотрудничества с государством в РФ прежде всего нужно ...
- 358 В числе наиболее часто встречаемых видов работы государства с киберспортивным бизнесом – ...
- 359 Если тендер по киберспортивному проекту выигрывает компания с демпинговыми ценами, это может привести к ...
- 360 Основные федеральные законы для работы с тендерами – это такие, как ...
- 361 Заказчик на киберспортивный проект может объявить, в частности, ...
- 362 По типу монетизации турнирные киберспортивные платформы бывают ...





- 363 В подписочных киберспортивных платформах средний уровень игры у игроков – ... на платформах других типов
- 364 По форме организации выделяют такие виды турнирных платформ, как ...
- 365 В отличие от турнирных операторов, киберспортивные платформы ...
- 366 Один из первых известных предшественников киберспортивных платформ – ...
- 367 Самые популярные иностранные киберспортивные платформы (вне СНГ) – такие, как ...
- 368 К основным способам взаимодействия с киберспортивными платформами можно отнести ...
- 369 В связи с такими последними событиями, как ..., стало еще выгоднее использовать киберспортивные платформы
- 370 Благодаря киберспортивным платформам бренд может получить определенные преимущества, в частности, ...
- 371 В феврале Coca-Cola объявила о своем сотрудничестве с ...
- 372 В числе важных параметров при оснащении компьютерных клубов – ...
- 373 Примерная стоимость покупки мощного персонального компьютера (без монитора и девайсов) для киберспортивного клуба на сегодня составляет ...
- 374 Лучший тип подключения персонального компьютера к интернет-сети в киберспортивном клубе – это ...
- 375 Самые удачные места расположения киберспортивного клуба находятся ...
- 376 Удобно разместить 20–40 персональных компьютеров можно на площади ...
- 377 Говоря о том, как во время вне соревнований и иных мероприятий в компьютерном клубе используются сцена и связанные с ней персональные компьютеры (ПК), можно утверждать, что ...
- 378 При открытии киберспортивного клуба необходимо переустановить основные виды программного обеспечения (ПО), в частности ...
- 379 Говоря об использовании нелицензионного софта в работе киберспортивного клуба, можно отметить, что это ...



- 380 Программы управления компьютерным клубом включают в себя такие части, как ...
- 381 За нахождение детей в компьютерном клубе после наступления комендантского часа клуб ...
- 382 Падение рынка компьютерных клубов произошло в ...
- 383 В числе основных существующих сегодня типов киберспортивных клубов – ...
- 384 Основная целевая аудитория киберспортивного клуба – это ...
- 385 Неверно, что при составлении портрета клиента киберспортивного клуба учитывают ...
- 386 Конкурентное преимущество – это ...
- 387 В киберспортивном бизнесе ваши прямые конкуренты отличаются от косвенных тем, что ...
- 388 В числе наиболее важных способов достижения компанией устойчивого конкурентного преимущества – ...
- 389 Дифференциация достигается за счет ...
- 390 К самым эффективным способам для презентации киберспортивного клуба относят ...
- 391 Самое важное в презентации – ...
- 392 Российский киберспортивный рынок каждый год растет в среднем на ...
- 393 Призовой фонд The International исчисляется ... долларов
- 394 А. Усманов инвестировал в Virtus.Pro (ESforce) ... долларов
- 395 Процент болельщиков, положительно относящихся к брендингу в киберспорте, составляет ...
- 396 Неверно, что к российским киберспортивным организациям относится ...
- 397 У энергетического напитка Black Monster при рекламе во время турнира по Dota 2 выросли такие маркетинговые показатели, как ...





- 398 Киберспортивная компания DGI Esport работает в ...
- 399 Киберспортивный клуб 59FPS смог получать хоть какую-то прибыль в условиях пандемии благодаря ...
- 400 Работники киберспортивного клуба F5 смогли уменьшить площадь игрового места без потери комфорта благодаря тому, что ...
- 401 Одним из первых организовал систему аренды персональных компьютеров через мобильное приложение без необходимости обращения к администратору киберспортивный клуб ...

