



## Медийное сопровождение игровой индустрии и киберспорта. фкибер\_БАК

- 1 Спортивная журналистика – это ...
- 2 Медиасопровождение – это ...
- 3 Целями медиасопровождения могут быть (выберите все правильные ответы):
- 4 Средствами медиасопровождения могут быть (выберите все правильные ответы)
- 5 Перечислите функции информационно-медийной деятельности (выберите все правильные ответы)
- 6 Видеоигровая индустрия – это ...
- 7 Компьютерный спорт/киберспорт — это...
- 8 Какие дисциплины компьютерного спорта официально признаны в России на сегодняшний день (назовите все):
- 9 Российская аудитория киберспорта по данным исследовательской компании NewZoo составляет:
- 10 Какими нормативно-правовыми актами РФ регулируется медийная и журналистская деятельность?
- 11 Контент-план – это ...
- 12 Какие существуют методы изложения информации?
- 13 Индуктивный метод предполагает изложение материала ...
- 14 Аналогический способ (метод аналогии) - это ...
- 15 Как базовые структурные элементы в общем виде должны быть присущи любому правильно построенному тексту? Напишите ответ сами ....
- 16 Какие элементы содержит структура «перевернутой пирамиды»?
- 17 Фактчекинг — это





- 18) Самые распространенные виды проверки фактов.
- 19) Фактчекинг нужен ...
- 20) Как провести грамотный фактчекинг?
- 21) Что относится к понятию «первоисточники»?
- 22) Инфографика – это ...
- 23) Какие бывают виды инфографики?
- 24) Перечислите самые распространенные виды видеороликов
- 25) Медиапроект – это ...
- 26) Какие самые популярные стриминговые сервисы для просмотра киберспортивных матчей в России?
- 27) Главные русскоязычные киберспортивные СМИ
- 28) Крупнейший российский киберспортивный холдинг называется
- 29) Какова роль инфлюенсеров/лидеров мнений в киберспортивном мире?
- 30) Основные виды программы в российском киберспорте

