



## Менеджмент киберспортивных клубов и площадок.фэо

- 1 Развитие киберспорта началось в ...
- 2 Первым крупным турниром по киберспорту был ...
- 3 Наиболее ценным призом, прославившим турнир по киберспорту, стал автомобиль ...
- 4 Первый чемпионат мира по киберспорту WCG (World Cyber Games) прошел в ...
- 5 Раньше всех популяризировали киберспорт в ...
- 6 Алексей Ranger Чуркин на чемпионате мира по киберспорту WCG 2002 г. занял ...
- 7 Алексей Ranger Чуркин на чемпионате мира по киберспорту WCG 2002 г. соревновался в дисциплине ...
- 8 Первопроходцем в мире киберспорта на уровне международных соревнований является лига ...
- 9 Бюджет у чемпионата мира по киберспорту WCG в 2003 г. составил ...
- 10 При открытии бизнеса в киберспорте многих останавливает ...
- 11 WCG расшифровывается как ...
- 12 В названии американской киберспортивной организации Team 3D «3D» обозначает ...
- 13 «Крестным отцом» американского киберспорта считается ...
- 14 На менеджере киберспорта лежат ... обязанности
- 15 Важнейший документ киберспортивной команды - ...
- 16 Создание атмосферы доверия между игроками киберспортивной команды обеспечивается ...
- 17 Ответственность за визы и трансферы при перемещении игроков киберспорта между странами лежит на ...





- 18) При отсутствии договора с турагентством бюджет поездки на киберспортивное соревнование рассчитывает ... спортивной организации
- 19) Менеджеру киберспортивной организации будет полезно ...
- 20) Профессионализм менеджера киберспортивной организации заключается в овладении ...
- 21) Формулировка видения киберспортивной организации отвечает на следующие вопросы: «...»
- 22) Формулировка миссии киберспортивной организации должна ...
- 23) Миссия киберспортивной организации характеризует ... организации
- 24) ... миссия киберспортивной организации рассматривается как утверждение, раскрывающее смысл ее существования, в котором проявляется отличие данной организации от ей подобных
- 25) Конечное состояние, желаемый результат, которого стремится добиться любая организация, – это ее ...
- 26) Разделение и структурирование одной цели на несколько целей/задач – это ...
- 27) Процесс принятия управленческих решений начинается с...
- 28) Совокупность передаваемых по каналам связи сообщений, объективно отражающих развитие киберспортивной организации и предназначенных для управления, – это ...
- 29) Комплекс заданий, объединенных общей целью, которые необходимо выполнить в определенном порядке, последовательности и в установленные сроки, – это ...
- 30) Самые распространенные в госструктурах формы принятия управленческих решений – ...
- 31) Влияние на конкретную сложившуюся ситуацию – это ... форма методов управления
- 32) Методы менеджмента подразделяются на ...
- 33) К группе общих методов менеджмента относятся ... методы
- 34) Методы управления по характеру воздействия бывают ...



- 35) Методы управления по направленности воздействия бывают ...
- 36) Тип мотивации, включающий воздействие на личность и коллектив через материальные интересы с помощью материального стимулирования, – это ... мотивация
- 37) Организационно-административные методы управления подразделяются на ...
- 38) Метод управления, который заключается в установлении норм и нормативов, – это ...
- 39) По форме распорядительное воздействие может быть ...
- 40) Приказы и постановления издаются ...
- 41) Информационное сопровождение порождает ... взаимодействия
- 42) Модель взаимодействия, которая строится совместно с целевой аудиторией, – это ... модель
- 43) Третий этап процесса организации информационного сопровождения включает ...
- 44) Пятый этап процесса организации информационного сопровождения включает ...
- 45) Завершающий этап в организации информационного сопровождения включает ...
- 46) Определение целевой аудитории вытекает из ... организации
- 47) С русскоговорящими школьниками лучше всего поддерживать контакт через социальную сеть ...
- 48) Необязательно указывать в контент-плане (медиаплане) ...
- 49) Информационное сопровождение после завершения киберспортивных соревнований ...
- 50) После завершения киберспортивных соревнований публикуют ...
- 51) Объектом научного исследования в киберспортивном менеджменте ... менеджмента
- 52) Объекты исследования в киберспортивном менеджменте бывают ...





- 53) Природа всех социальных процессов носит ... характер
- 54) Организационные отношения возникают между ...
- 55) Принципиальная несводимость свойств системы к сумме свойств составляющих ее элементов – это ...
- 56) ... анализ служит основой для выполнения детального (тематического) анализа
- 57) К основным видам исследований систем управления относятся ... исследования
- 58) Контроль и диагностика проблем относятся к ... методам исследования
- 59) Упрощенное представление объекта, которое должно отвечать требованиям полноты адаптивности, обеспечивать возможность включения достаточно широких изменений, – это ...
- 60) Анализ риска начинается с ...
- 61) Компьютерные клубы относятся к сфере ...
- 62) Первое, на что стоит обратить внимание при планировании открытия компьютерного клуба, – это на ...
- 63) При выборе локации для компьютерного клуба стоит обратить внимание на то, где ...
- 64) В числе самых эффективных способов привлечения новой аудитории компьютерных клубов – ...
- 65) В числе самых эффективных способов привлечения новой аудитории компьютерных клубов – ...
- 66) Киберспортивные соревнования, которые организывает и проводит сам компьютерный клуб, – это ...
- 67) Киберспортивные соревнования, которые проводит сторонний турнирный оператор, когда компьютерный клуб лишь предоставляет для них помещение, оборудование и технический персонал в аренду, – это ...
- 68) При наборе аудитории в компьютерный клуб крайне необходимо ...
- 69) В компьютерном клубе желательно наличие ... интернет-услуг





- 70 Желательно, чтобы количество посадочных мест в компьютерном клубе было не менее ...
- 71 Неверно, что к видам киберспортивных мероприятий относится ...
- 72 Неверно, что киберспортивной дисциплиной является ...
- 73 Учитывать расходы на продвижение киберспортивного турнира в средствах массовой информации ...
- 74 Адекватное отношение к продвижению киберспортивного турнира в социальных сетях – ...
- 75 При проведении крупного онлайн-турнира по киберспорту большую роль играет ...
- 76 При выборе киберспортивной дисциплины стоит обращать внимание на ...
- 77 Судья турнира по киберспорту – это ...
- 78 Обычно команда, проводящая турнир по киберспорту, ...
- 79 Медиаматериалы на охват киберспортивного турнира ...
- 80 Чтобы предотвратить дисциплинарные нарушения киберспортивных игроков, необходимо ...
- 81 Выделяют ... стратегий киберспортивных клубов
- 82 Стратегия организации – это ...
- 83 Концепция бизнеса является ...
- 84 Цель маркетинга – ...
- 85 Маркетинг никогда не поможет продать ...
- 86 В числе основных принципов маркетинга – ...
- 87 В зависимости от решаемых задач во времени выделяют такие типы маркетинга, как ...
- 88 В зависимости от концентрации усилий на сегментах рынка выделяют такие типы маркетинга, как ...





- 89 Event-менеджмент включает в себя ...
- 90 Организация мероприятия обычно начинается с ...
- 91 Стратегия деятельности киберспортивного клуба разрабатывается и реализуется как ... субъект рыночной экономики
- 92 Набор функциональных стратегий на том или ином конкретном предприятии (в частности, в киберспортивном клубе) определяется ...
- 93 Пути достижения поставленных целей киберспортивного клуба формируются с помощью выбора ...
- 94 Стратегия организационного развития – это ...
- 95 Продуктовые стратегии призваны обеспечить ...
- 96 Все продуктовые стратегии вне зависимости от их вида отвечают на вопросы о том, ...
- 97 Главная задача стратегического планирования – ...
- 98 Термин «контроллинг» обозначает ...
- 99 Главная причина интереса к контроллингу – ...
- 100 В числе самых популярных видов контроллинга – ...
- 101 Логистика – это ...
- 102 Процессы логистики обычно выстраивают на этапе ...
- 103 Главная задача логистики – ...
- 104 Инфраструктура – это ...
- 105 Элемент инфраструктуры – это ...
- 106 Чем полнее инфраструктура, тем ...
- 107 Процесс формирования инфраструктуры является ...
- 108 Техническое обеспечение – это ...





- 109 Одним из самых важных элементов технического обеспечения является ...
- 110 Контроль оплаты осуществляет ...
- 111 Создание собственного дела в России осуществляется в соответствии с ...
- 112 К основным требованиям обеспечения пожарной безопасности при организации коммерческих объектов относят ...
- 113 Обычно киберспортивный клуб оформляется как ...
- 114 Владельцы киберспортивных клубов обычно выбирают такую систему налогообложения, как ...
- 115 Налог на доходы физических лиц (НДФЛ) за сотрудника при упрощенной системе налогообложения (УСН) платят в размере ... от заработной платы
- 116 Упрощенная система налогообложения (УСН) бывает двух видов – налогообложение ...
- 117 По упрощенной системе налогообложения (УСН) платят ...
- 118 Вам нельзя выбрать упрощенную систему налогообложения (УСН), если ...
- 119 Будущий предприниматель должен ...
- 120 Неверно, что к средствам пожаротушения относится ...
- 121 Срок окупаемости киберспортивного клуба в среднем составляет ...
- 122 Спад посещений киберспортивного клуба приходится на ... время
- 123 Рентабельность продаж услуг киберспортивного клуба в среднем составляет ...
- 124 Основная услуга, предоставляемая киберспортивными клубами, – это ...
- 125 Ценовой сегмент услуг в киберспортивных клубах – ...
- 126 Неверно, что к основной целевой аудитории киберспортивных клубов относятся ...





- 127) При открытии киберспортивного клуба основная задача маркетинга на ранних этапах – ...
- 128) При открытии киберспортивного клуба к факторам риска относятся ...
- 129) При падении продаж услуг киберспортивного клуба рекомендуется ...
- 130) Неверно, что в число необходимых сотрудников киберспортивного клуба входит ...
- 131) Планирование при открытии киберспортивного клуба нужно, в том числе, для того чтобы ...
- 132) В процесс планирования входят такие шаги, как «...»
- 133) Модель STP расшифровывается как «...»
- 134) Стратегическое и тактическое планирование ...
- 135) Средние цены за час игры в компьютерных клубах по РФ (в крупных городах) – ...
- 136) Единицей товара или услуги (не входящей в пакет) в компьютерном клубе обычно считают ...
- 137) Выбор каналов сбыта зависит от ...
- 138) Канал сбыта – это цепочка шагов, необходимых для того, чтобы ...
- 139) Неверно, что существует канал сбыта ... уровня
- 140) Кейтеринг – это ...
- 141) Средний показатель возврата инвестиций в киберспорт, по данным Nielsen Sports, составляет ... на каждый вложенный рубль
- 142) Самое главное, что необходимо сделать перед привлечением спонсоров, – это ...
- 143) Расположите инструменты коммуникации со спонсорами в порядке уменьшения их приоритетности:
- 144) В числе главных принципов пиара (PR) – «...»
- 145) Франшизы помогают ...





- 146 Неверно, что в число самых важных элементов франшизы входит ...
- 147 В киберспортивном клубе продакт-плейсмент (product placement) представляет из себя ...
- 148 К основным социальным сетям в СНГ для продвижения киберспортивного клуба можно отнести ...
- 149 Главный документ для подготовки медийного освещения киберспортивного мероприятия – это ...
- 150 Документ информационного освещения содержит такие разделы, как Анонс, ..., Продакшн и Постпродакшн
- 151 Министерство культуры ... сделало масштабное заявление по киберспорту
- 152 Проект цифровизации общества в РФ носит название ...
- 153 Год признания киберспорта в РФ – ...
- 154 Россияне относятся к расширению участия и присутствия государства в киберспорте ...
- 155 По мнению россиян, киберспорт нужен государству для ...
- 156 В рамках сотрудничества с государством в РФ прежде всего нужно ...
- 157 В числе наиболее часто встречаемых видов работы государства с киберспортивным бизнесом – ...
- 158 Если тендер по киберспортивному проекту выигрывает компания с демпинговыми ценами, это может привести к ...
- 159 Основные федеральные законы для работы с тендерами – это такие, как ...
- 160 Заказчик на киберспортивный проект может объявить, в частности, ...
- 161 По типу монетизации турнирные киберспортивные платформы бывают ...
- 162 В подписочных киберспортивных платформах средний уровень игры у игроков – ... на платформах других типов
- 163 По форме организации выделяют такие виды турнирных платформ, как ...





- 164 В отличие от турнирных операторов, киберспортивные платформы ...
- 165 Один из первых известных предшественников киберспортивных платформ – ...
- 166 Самые популярные иностранные киберспортивные платформы (вне СНГ) – такие, как ...
- 167 К основным способам взаимодействия с киберспортивными платформами можно отнести ...
- 168 В связи с такими последними событиями, как ..., стало еще выгоднее использовать киберспортивные платформы
- 169 Благодаря киберспортивным платформам бренд может получить определенные преимущества, в частности, ...
- 170 В феврале Coca-Cola объявила о своем сотрудничестве с ...
- 171 В числе важных параметров при оснащении компьютерных клубов – ...
- 172 Примерная стоимость покупки мощного персонального компьютера (без монитора и девайсов) для киберспортивного клуба на сегодня составляет ...
- 173 Лучший тип подсоединения персонального компьютера к интернет-сети в киберспортивном клубе – это ...
- 174 Самые удачные места расположения киберспортивного клуба находятся ...
- 175 Удобно разместить 20–40 персональных компьютеров можно на площади ...
- 176 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 ...
- 177 При открытии киберспортивного клуба необходимо переустановить основные виды программного обеспечения (ПО), в частности ...
- 178 Говоря об использовании нелицензионного софта в работе киберспортивного клуба, можно отметить, что это ...
- 179 Программы управления компьютерным клубом включают в себя такие части, как ...
- 180 За нахождение детей в компьютерном клубе после наступления комендантского часа клуб ...





- 181 Падение рынка компьютерных клубов произошло в ...
- 182 В числе основных существующих сегодня типов киберспортивных клубов – ...
- 183 Основная целевая аудитория киберспортивного клуба – это ...
- 184 Неверно, что при составлении портрета клиента киберспортивного клуба учитывают ...
- 185 Конкурентное преимущество – это ...
- 186 В киберспортивном бизнесе ваши прямые конкуренты отличаются от косвенных тем, что ...
- 187 В числе наиболее важных способов достижения компанией устойчивого конкурентного преимущества – ...
- 188 Дифференциация достигается за счет ...
- 189 К самым эффективным способам для презентации киберспортивного клуба относят ...
- 190 Самое важное в презентации – ...
- 191 Российский киберспортивный рынок каждый год растет в среднем на ...
- 192 Призовой фонд The International исчисляется ... долларов
- 193 А. Усманов инвестировал в Virtus.Pro (ESforce) ... долларов
- 194 Процент болельщиков, положительно относящихся к брендингу в киберспорте, составляет ...
- 195 Неверно, что к российским киберспортивным организациям относится ...
- 196 У энергетического напитка Black Monster при рекламе во время турнира по Dota 2 выросли такие маркетинговые показатели, как ...
- 197 Киберспортивная компания DGI Esport работает в ...
- 198 Киберспортивный клуб 59FPS смог получать хоть какую-то прибыль в условиях пандемии благодаря ...





- 199) Работники киберспортивного клуба F5 смогли уменьшить площадь игрового места без потери комфорта благодаря тому, что ...
- 200) Одним из первых организовал систему аренды персональных компьютеров через мобильное приложение без необходимости обращения к администратору киберспортивный клуб ...

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08