



## Менеджмент киберспортивных команд.

- 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 ...

