

**ВЫСШЕЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ,
ПЕДАГОГИКА ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ**

doi: 10.51639/2713-0576_2025_5_1_57

Научная статья

УДК 372.8

ГРНТИ 14.35.07

ВАК 13.00.08

Киберспорт для образования: мост между школой и университетом^{1*} Надежда Борисовна Бабичева, ²Алина Сергеевна Кирчева, ³Илькин Вахидоглы Мамедов*Сибирский государственный индустриальный университет, г. Новокузнецк, Россия,*^{1*} *babicheva_nb@mail.ru*, ² *alinakircheva@mail.ru*, ³ *mamedowilkin15@gmail.com***Аннотация**

Рассматривается такой вид спорта, как киберспорт. Выделены и пояснены его роли в развитии Кузбасса в эпоху информационных технологий. Для организации киберспортивных соревнований приводится инструмент, который должен обладать определенным функционалом. Также приведена диаграмма вариантов использования и указан пример разработки данной платформы.

Ключевые слова: киберспорт, информационные технологии, молодое поколение, молодежь, соревнования, сайт.

Введение

На сегодняшний день информационные технологии стали неотъемлемой частью жизни. Молодое поколение не может представить себе своего существования без них, так как они не только предоставляют возможность для развлечений и отдыха, но и являются важным инструментом в учебном процессе.

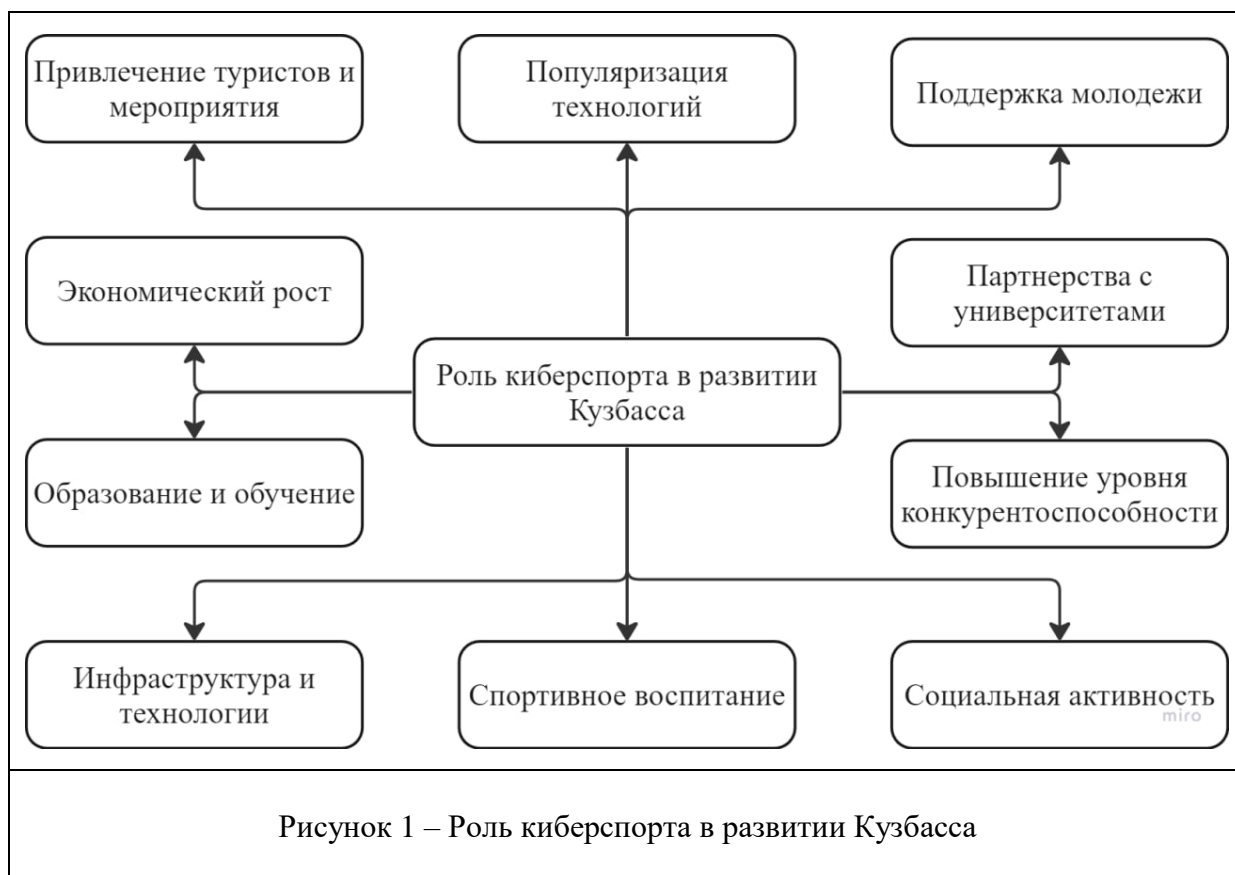
Началом игровой индустрии следует считать запуск в 1971 году игры ComputerSpace на аркадных автоматах [1]. С появлением Интернета в 1990-е годы и роста популярности видеоигр началось развитие киберспорта.

Киберспорт – вид спорта, представляющий собой соревнования в виртуальном пространстве, которые моделируются компьютерными технологиями [2]. С течением времени киберспорт приобрел большую популярность и стал значительной индустрией, привлекая профессиональных игроков, организации и огромную аудиторию зрителей. Данный вид спорта активно развивается в различных регионах мира, включая Кузбасс.

Следует выделить роли киберспорта в развитии Кузбасса (рис. 1).

Киберспорт становится все более прибыльным и перспективным видом спорта. Создание киберспортивных организаций, медиакомпаний и стартапов, может способствовать созданию новых рабочих мест и привлечению инвестиций в регион.

Развитие киберспорта будет способствовать созданию образовательных программ и курсов по игровой индустрии, разработке видеоигр и других дисциплин. Это предоставит возможность получить образование и карьерные перспективы в сфере киберспорта.



Создание киберспортивных соревнований и событий может привлечь как участников, так и зрителей в регион, что способствует росту туристической инфраструктуры.

Киберспорт стимулирует интерес к современным технологиям. Молодежь стремится к изучению науки, информационных технологий и программирования, что способствует инновационному развитию региона.

Киберспортивные команды и сообщества стимулируют социальную активность и взаимодействие молодежи, что способствует формированию дружеских и профессиональных связей, а также обмену опытом.

Развитие киберспорта может стимулировать инвестиции в современную информационную инфраструктуру. Это необходимо для высококачественных онлайн-трансляций и соревнований.

Киберспорт предоставляет молодежи альтернативные пути для проявления своих способностей и интересов, что снизит риск социальной изоляции и привлечет их к активной жизни и командной работе.

Сотрудничество с местными университетами и школами для развития киберспортивных программ и исследовательских проектов может способствовать образовательной и инновационной деятельности в регионе.

Киберспорт может быть включен в систему физического воспитания и спорта в школах и колледжах Кузбасса. Это может способствовать физической активности среди молодежи.

Развитие киберспорта может стимулировать создание технологических стартапов, связанных с игровой индустрией, разработкой программного обеспечения, что может способствовать инновационному развитию региона.

Участие команд и игроков в таких соревнованиях будет способствовать развитию соревновательного духа и повышению уровня профессионализма в регионе.

Роль киберспорта в эпоху информационных технологий велик. Сейчас популярность онлайн-игр и профессиональных игроков продолжает расти.

Киберспорт – это, прежде всего, соревнования в видеоиграх. На данных мероприятиях могут участвовать как отдельные игроки, так и команды.

Среди школьников и студентов особо популярны такие соревнования, потому что большая часть их увлечений связана с компьютерными играми. Самыми популярными играми среди молодёжи считаются «Counter-Strike: Global Offensive», «Dota 2» и «League of Legends» [3, с. 40-49].

Организация киберспортивных соревнований и создание платформы для приобщения университетов и школ к миру киберспорта может быть отличной инициативой. Данный вид спорта может развить молодому поколению такие навыки, как лидерство, коммуникация, стратегическое мышление и предоставить возможности для развития карьеры в будущем, как профессиональных игроков, тренеров, комментаторов или аналитиков игр.

Сайт для организации соревнований

Для организации соревнований нужен инструмент, с помощью которого будут сформированы команды и турнирная сетка соревнований.

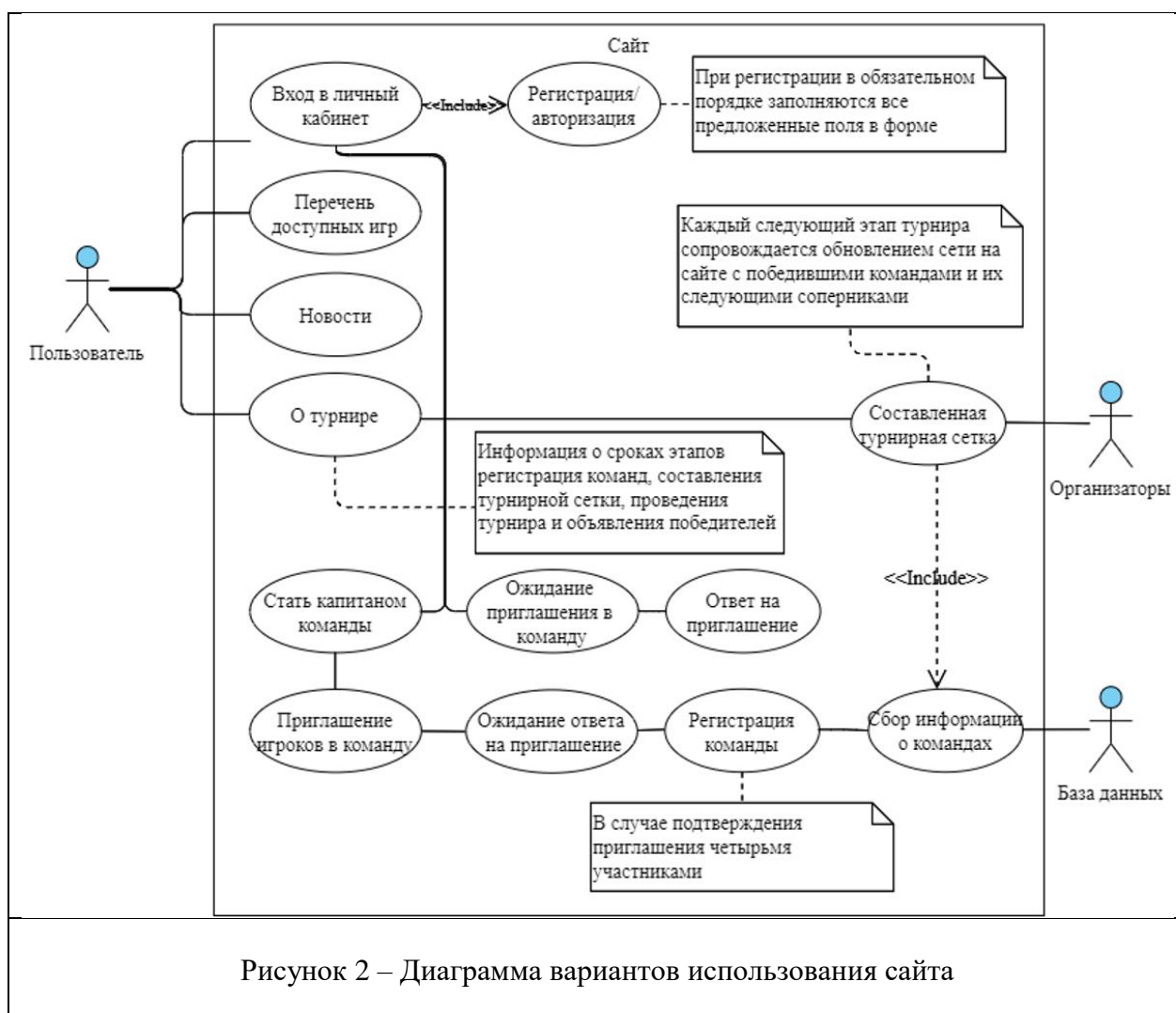
Подходящим инструментом может стать сайт, потому что он обладает следующими преимуществами: независимость от платформы и браузера, быстрая загрузка, доступность с любого устройства в любое время, отсутствие необходимости в установке каких-либо компонентов на устройство пользователя, организация синхронного взаимодействия пользователей.

Сайт должен обеспечивать возможность выполнения перечисленных ниже функций:

1. Пользователь должен иметь возможность найти сайт в интернете и открыть его на персональном компьютере (сайт + хостинг).
2. Пользователь должен иметь возможность либо зарегистрироваться (создать личный кабинет), либо войти в существующую учетную запись (аккаунт).
3. Система входа и регистрации организована следующим образом: войти или зарегистрироваться можно при помощи обязательного введения почты/телефона и пароля или через социальную сеть. Почту необходимо подтвердить при регистрации.
4. Организовать механизм восстановления пароля через почту по кнопке-подсказке «Забыли пароль?».
5. При открытии сайта пользователь попадает на главную страницу, где расположены последние новости, список игр, кнопка входа в личный кабинет, меню.
6. После авторизации на главной странице появляется новая информация (отображается имя пользователя, вкладка друзья, уведомления, кнопка личного кабинета).
7. Переход на главную страницу возможен с любой страницы сайта.
8. Личный кабинет: друзья, информация, заявка на участие в турнире, поле для смены почты и пароля при необходимости, SteamID, видный пользователям.
9. Организовать механизм поиска игры.
10. Команду можно подобрать случайным образом, но при подтверждении желающих вступить в команду (в течение 3 дней).
11. Когда команда найдена, необходимо сообщить её участникам дату и время проведения турнира (в уведомлениях, например).
12. Роли на сайте: участник, организатор турнира (им доступен поиск команды по названию, просмотр информации об участниках).

Диаграмма вариантов использования и прототип интерфейса

На рис. 2 представлена диаграмма вариантов использования сайта регистрации. Согласно этой диаграмме, пользователь открывает интересующую его вкладку. Чтобы получить возможность пользоваться функционалом сайта, необходимо пройти процесс авторизации или регистрации, если учетная запись (аккаунт) не был создан. После авторизации пользователь может стать капитаном и отправить приглашения другим игрокам в свою команду. Если все 4 игрока приняли приглашение, то данные об укомплектованной команде отправляются в базу данных, а команда считается потенциальным участником турнира. Если пользователь не собирается становиться капитаном, то он сможет принять участие в турнире, лишь приняв приглашение в какую-либо команду и став её участником. Организатор отвечает за составление с последующим размещением на сайте турнирной сетки из заранее собранной информации о командах.



Прототип пользовательского интерфейса – это важная часть любого программного продукта. Он является тестовой версией будущего продукта с низкой степенью детализации. Прототип помогает увидеть результат на раннем этапе работы. Он может указать на ошибки проекта, которые важно устранить в самом начале разработки. Ведь на поздних этапах исправления будут требовать уже намного больше ресурсов.

Разработка сайта, а именно frontend составляющей велась при использовании языка гипертекстовой разметки – HTML (HypertextMarkupLanguage), каскадных таблиц стилей – CSS (CascadingStyleSheets), а также языка программирования – JavaScript.

Создание backend стороны сайта осуществлялось с помощью языка программирования – PHP (HypertextPreprocessor), бесплатного программного обеспечения «OpenServer» для создания локального сервера и взаимодействия с ним, а также с помощью свободной реляционной системой управления базами данных – MySQL.

На рис. 3 и 4 представлена главная страница сайта и форма регистрации пользователя. Пользователь попадает на главную страницу, где он может изучить информацию о турнире, либо же записаться на участие в турнире. Если пользователь с нетерпением рвётся в бой, то, прежде всего, ему необходимо пройти процесс авторизации, если аккаунт уже зарегистрирован, или процесс регистрации – если учётная запись на сайте отсутствует.

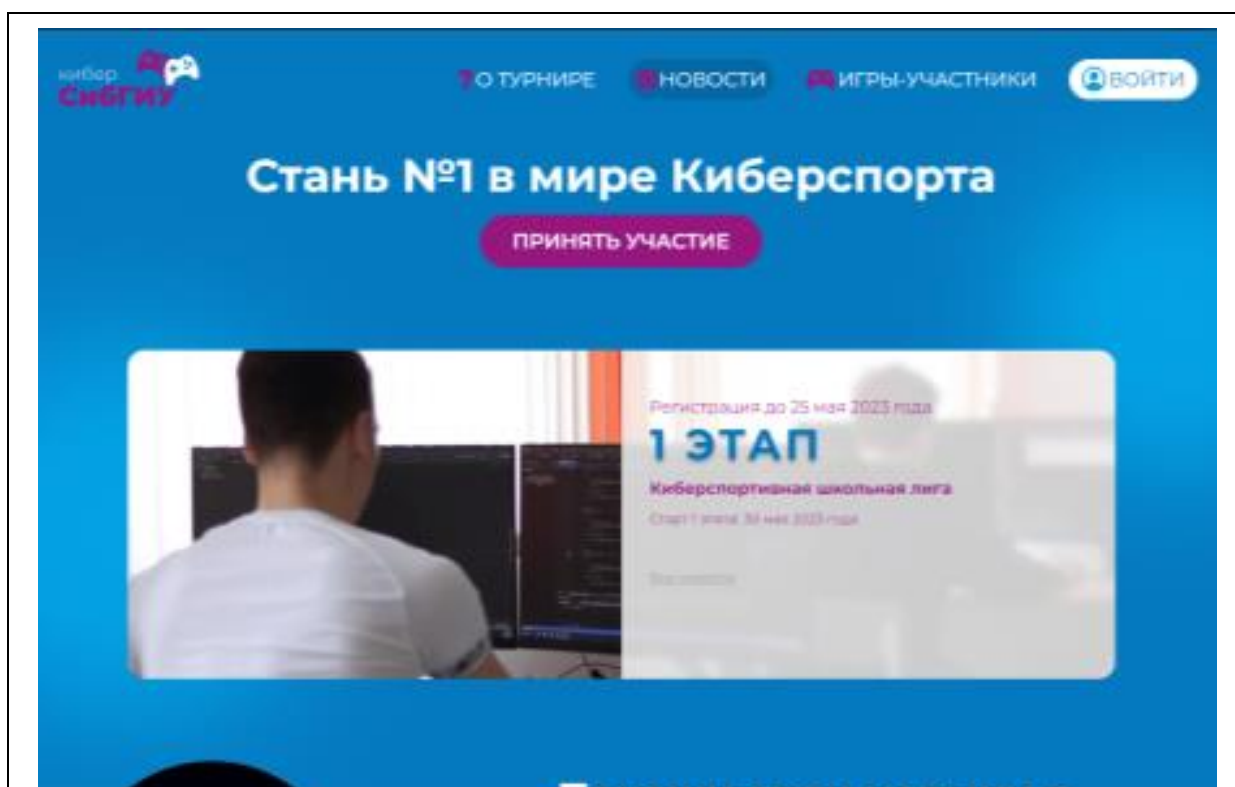


Рисунок 3 – Главная страница сайта

Корпоративные цвета могут использоваться для выделения ключевой информации, такой как вход в учетную запись, важные объявления, игры участники, делая их более заметными для посетителей сайта. Также использование этих цветов делает сайт профессиональным и целостным, что усиливает впечатление о важности киберспортивной лиги для университета.

Таким образом, создание данного сайта, является связующим звеном между школой и университетом. Благодаря этому киберспортивная сфера будет развиваться в образовании.

Рисунок 4 – Форма регистрации пользователя

В эпоху информационных технологий существует много образовательных материалов и ресурсов, которые доступны молодому поколению, желающих изучать аспекты киберспорта, начиная со стратегии и тактики в играх и заканчивая управлением командами и маркетингом в этой области.

Предложение о создании специализированных программ и курсов по киберспорту будет интересной и полезной идеей в развитии Кузбасса. Такие программы будут включать в себя как теоретический материал, так и практические занятия, необходимые для успешной карьеры в киберспорте, такие как анализ игры, тренерская работа и управление командами.

Заключение

Таким образом, создание данного сайта, является связующим звеном между школой и университетом. Благодаря этому киберспортивная сфера будет развиваться в образовании.

В эпоху информационных технологий существует много образовательных материалов и ресурсов, которые доступны молодому поколению, желающих изучать аспекты киберспорта, начиная со стратегии и тактики в играх и заканчивая управлением командами и маркетингом в этой области.

Предложение о создании специализированных программ и курсов по киберспорту будет интересной и полезной идеей в развитии Кузбасса. Такие программы будут включать в себя как теоретический материал, так и практические занятия, необходимые для успешной карьеры в киберспорте, такие как анализ игры, тренерская работа и управление командами.

Конфликт интересов

Авторы статьи заявляют, что на момент подачи статьи в редакцию, у них нет возможного конфликта интересов с третьими лицами.

Список источников

1. Игровая индустрия: геймдев (gamedev) [Электронный ресурс] – URL: <https://hsbi.hse.ru/articles/igrovaya-industriya-geymdev/> (дата обращения 21.12.2024)
2. Большаков В. А. Киберспорт-что это? //Материалы регионального конкурса на лучшую научную работу среди студентов и аспирантов (молодых ученых) образовательных организаций высшего образования и научных учреждений Курганской области. – 2017. – С. 38-40.
3. Седых И. А. Индустрия компьютерных игр //М.: НИУ ВШЭ. – 2020.

E-sports for Education: A Bridge Between School and University

* BabichevaNadezhdaBorisovna, Kircheva Alina Sergeevna, MamedovIlkinVakhidogly

FSBEI HE «Siberian State Industrial University», Novokuznetsk, Russia, babicheva_nb@mail.ru, alinakircheva@mail.ru, mamedowilkin15@gmail.com

Abstract

This article examines e-sports as a type of sport. Its roles in the development of Kuzbass in the era of information technologies are highlighted and explained. A tool with specific functionality is proposed for organizing e-sports competitions. Additionally, a use-case diagram is provided, along with an example of the development of such a platform.

Keywords: e-sports, information technology, young generation, youth, competitions, website