

- найти ближайшие банкоматы и отделения,
- узнать новости банка и интересные предложения,
- получить в подарок забавные стикеры.

Чат-боты — это самое быстрое средство коммуникации с брендами, объем рынка, который за последние два года вырос на 92 %. В 2020 году почти четверть покупателей использовали чат-ботов для общения с предприятиями, что на 13 % больше, чем в прошлом году [3].

Диалоговый маркетинговые инструменты используют более 40 % потребителей для совершения покупок, что делает их идеальным дополнением к вашей команде по продажам.

Таким образом, потребители могут взаимодействовать с брендами более интерактивно и легко с помощью чат-ботов. Чат-боты, по-видимому, цифровая связь, метод будущего. Ожидается, что рынок чат-ботов будет расти во всем мире.

Список используемых источников:

1. Essential Benefits of Chatbots [+ Challenges in 2023]: сайт – Электронный ресурс. – URL : <https://www.tidio.com/blog/benefits-of-chatbots/> (дата обращения 24.12.2022)
2. Алгоритм работы чат-бота: сайт – Электронный ресурс. – URL : <https://developers.sber.ru> (дата обращения 24.12.2022)
3. Поразительная статистика чат-ботов 2023: сайт – Электронный ресурс. – URL : <https://www.bloggersideas.com/ru/chatbot-statistics/> (дата обращения 24.12.2022)

ОСОБЕННОСТИ И ТRENДЫ РАЗВИТИЯ РЫНКА КИБЕРСПОРТА

Р.Д. Селиверстов, ученик 11 кл.,

Научный руководитель: Полицинская Е.В. ^{1а}, к.пед.н., доц.,

¹Юргинский технологический институт (филиал)

Национального исследовательского Томского политехнического университета,

652055, Кемеровская обл., г. Юрга, ул. Ленинградская, 26

²МБОУ «Гимназия города Юрги», 652057, Кемеровская обл., г. Юрга, ул. Московская, 48

E-mail: ^akaty031983@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается киберспорт как экономическое явление, анализируется его структура, основные игроки и источники их доходов.

Ключевые слова: киберспорт, компьютерные игры, команды, бизнес.

Annotation. The article considers cybersport as an economic phenomenon, analyzes its structure, main players and sources of their income.

Keywords: cybersport, computer games, teams, business.

Стремительное развитие IT-технологий затронуло все сферы нашей жизни, в том числе и экономику. Одной из составляющих цифровой экономики в России является киберспорт - командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. Киберспорт стал большим бизнесом и продолжает набирать обороты. Аудитория киберспорта растет на 25 % в год, и, несмотря на свою новизну, это перспективный сектор для выгодных инвестиций (рис.1) [1].

Размер аудитории киберспорта, млн чел

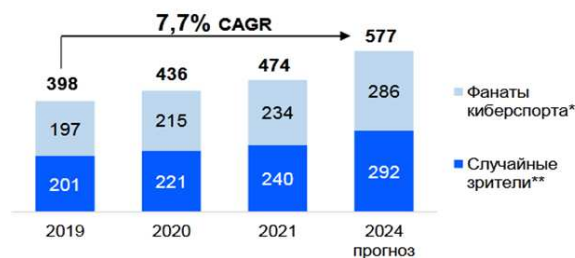


Рис. 1. Размер аудитории киберспорта, млн. чел.

XIV Всероссийская научно-практическая конференция
для студентов и учащейся молодежи
«Прогрессивные технологии и экономика в машиностроении»

Киберспорт, зародился в 1997 году, когда состоялось первое масштабное событие по игре Quake под названием Red Annihilation. Победитель того события, Деннис Фонг под псевдонимом «Thresh», забрал домой призовой фонд в размере пяти тысяч долларов и совершенно новый Ferrari 328 GTS. Для многих людей именно это событие стало началом чего-то большего в компьютерных играх.

В настоящее время киберспорт охватывает широкий спектр дисциплин, от шутеров и стратегий до MOBA, симуляторов и гоночных игр. Вариантов участия множество, а новые дисциплины появляются ежегодно. Для обычных подростков все эти факторы являются увлекательными, поскольку страсть к видеоиграм всегда была где-то рядом среди школьников.

Киберспорт – часть игровой индустрии, соревнования, где спортивными дисциплинами являются специальные компьютерные игры – один из самых динамично растущих видов современного спорта.

Список топ-3 наиболее просматриваемых игровых дисциплин одинаковый как в мире, так и в России – Dota2, CS:GO, League of Legends. Российские команды входят в топ-5 мировых команд Dota2 и CS:GO.

Таблица 1

Топ 10 игровых дисциплин по объему призового фонда в 2021 году [2]

Название игровой дисциплины	Жанр	Объем призового фонда, \$ млн	Количество игроков	Количество проведенных турниров	Средний размер призового фонда на турнир, \$
Dota 2	MOBA	47,5	915	83	572 289
Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)	Шутер от первого лица	21	3164	487	43 121
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)	Королевская битва	16	493	37	432 432
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) Mobile	Королевская битва	14,4	717	21	685 714
Arena of Valor	MOBA	13,3	332	11	1 209 091
Fortnite	Королевская битва	9,5	710	42	226 190
League of Legends	MOBA	7,4	1085	79	93 671
VALORANT	Шутер от первого лица	6,4	2057	283	22 615
Rainbow Six Siege	Шутер от первого лица	6,2	603	42	147 619
Call of Duty: Warzone	Шутер от первого лица / Королевская битва	3,1	787	187	16 578
ВСЕГО ПО РЫНКУ КИБЕРСПОРТА		193,4	20 613	4012	48 192

Киберспорт активно развивается преимущественно благодаря спонсорству крупных брендов и интеграции их решений в киберспортивные мероприятия и продукты. Корпорации привлекает быстро растущая новая целевая аудитория геймеров, объединенная в активные сообщества. Мобильный гейминг – самый активно развивающийся сегмент рынка.

Азиатско-Тихоокеанский регион, Северная Америка и Европа составляют тройку ведущих киберспортивных рынков. При этом интерес к киберспорту неравномерен: в Азии он более популярен, чем в Европе или США. Латинская Америка и Ближний Восток – самые быстрорастущие рынки киберспорта в перспективе ближайших трех лет.

Многие города конкурируют за звание «мировой киберспортивной столицы», инвестируя в индустрию, турниры и инфраструктуру для развития киберспорта, менее распространенная практика – спонсорство или создание собственной киберспортивной команды. Особую активность в направлении развития киберспорта проявляют города Китая.

По прогнозу аналитиков Newzoo, выручка индустрии киберспорта ежегодно будет расти на 40 %, а аудитория кибертурниров – на 11 % в год. По совокупной аудитории киберспорт уже может соперничать с хоккеем и американским футболом

Большую роль в популяризации киберспорта сыграла стриминговая платформа Twitch, запущенная в 2011 году. Геймеры получили возможность транслировать игровой процесс и получать за это деньги от поклонников и рекламодателей. Сначала ее купил Google, потом – Amazon. Сумма каждой из сделок составила рекордные \$1 млрд.

Сейчас Twitch – один из ключевых покупателей киберспортивного контента.

Аудитория киберспорта в России:

- 69 % россиян в возрасте от 12 до 64 лет играют менее одного раза в неделю.
- 55 % россиян играют в игры более одного раза в неделю.
- Из них 59 % мужчин и 41 % женщин [2].

Увы, успеха в киберспорте можно достичь только путём постоянных тренировок по несколько часов в день, что, само собой, накладывает отпечаток на другие сферы жизни. Игроку приходится жертвовать чем-то – личной жизнью, успехами в учёбе и перспективами в других сферах. Может показаться, что один из самых ярких периодов жизни молодой человек тратит на странные и бесполезные вещи.

Киберспорт уже назвали будущим всех видов спорта, особенно после вспышки романа COVID-19. Теперь совершенно очевидно, что эта ниша - идеальный выбор для всех подростков, увлеченных играми и популярными киберспортивными дисциплинами. Однако, можно с уверенностью утверждать, что киберспорт, несомненно, станет новым направлением развития для подростков. По этой же причине можно не удивиться, если будут новостные статьи с историями подростков, которые выбрали профессиональную киберспортивную карьеру в пользу традиционного обучения в колледже.

Список используемых источников:

1. Киберспорт: анализ рынка: сайт – Электронный ресурс. – URL : https://innoagency.ru/files/eSport_Market_Technology_2022.pdf (дата обращения 12.12.2022)
2. Геймеры – Электронный ресурс. – URL : <https://dtf.ru/gameindustry/1353153-auditoriya-kibersportav-rossii-issledovanie-mediascope?ysclid=lepc0e438r481440345> (дата обращения 01.12.2022)

РАЗРАБОТКА ПРОГРАММЫ «ТЕТРИС» НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ PYTHON

С.А.Бочаров^{1а}, студент гр. 17В11,

Научный руководитель: Разумников С.В.^б, к. т. н., доц.

¹Юргинский технологический институт (филиал)

Национального исследовательского Томского политехнического университета

652055, Кемеровская обл., г. Юрга, ул. Ленинградская, 26

E-mail ^аbocarovsemen82@gmail.com, E-mail: ^бdemolove7@inbox.ru

Аннотация: Игры в наше время обязательная составляющая человеческой культуры. Под словом «Игра» мы представляем почти всякое детское занятие. С помощью игр наиболее быстро развивается целостное восприятие мира и творческое воображение. Поэтому программисты придумали не только программы которые упрощают людям работу, а иногда и полностью заменяют человеческий труд, но и увлекательное развлечение - компьютерные игры. Сначала в игры играли сами разработчики, но позже эстафету перехватили и обычные пользователи. Сейчас же трудно найти человека, который не играл в компьютерные игры.

Ключевые слова: алгоритм, среда программирования, библиотека, язык программирования, метод, функция, переменная, условие, блок-схема, разработка, python.

Annotation: Games in our time are an obligatory component of human culture. Under the word "Game" we represent almost every child's activity. With the help of games, a holistic perception of the world and creative imagination develop most quickly. Therefore, programmers have come up with not only programs that simplify people's work, and sometimes completely replace human labor, but also fascinating entertainment - computer games. At first, the developers themselves played the games, but later the baton was intercepted by ordinary users. Now it is difficult to find a person who has not played computer games.

Keywords: algorithm, programming environment, library, programming language, method, function, variable, condition, flowchart, development, python

Тетрис – это игра-головоломка, в которой геометрические фигуры, называемые «тетромино», падают на игровое поле, и игрок должен расставлять их так, чтобы они образовывали сплошные линии. Пазитнов черпал вдохновение в пентамино, классической игре-головоломке, состоящей из всевозможных фигур, которые можно составить, комбинируя пять квадратов – всего 12 – с целью упорядочить их в деревянном ящике, как головоломку.