



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н. Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н. Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ «Информатика и системы управления»

КАФЕДРА «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

К КУРСОВОЙ РАБОТЕ

НА ТЕМУ:

«Разработка приложения для организации турниров по киберспорту»

Студент ИУ7-62Б
(Группа)

(Подпись, дата)

Пронин А. С.
(И. О. Фамилия)

Руководитель курсовой работы

(Подпись, дата)

Никульшина Т. А.
(И. О. Фамилия)

2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1 Аналитический раздел	4

ВВЕДЕНИЕ

Несмотря на свою краткую историю киберспорт быстро обрел поклонников по всему миру. Лучше всего киберспорт развит в Корее, также он очень популярен в Америке и в Европе. Киберспорт начал очень быстро развиваться в Китае, при том, что он там появился совсем недавно. В России же наоборот киберспорт существует давно, но не настолько развит, как хотелось бы. Россия даже стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта[17]. В связи с тем что киберспортивные дисциплины стали набирать популярность, а так же привлекать большие инвестиции 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Sports о включении Компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации [10]. **[book]**

Актуальность данной работы в том что киберспорт быстроразвивающийся вид спорта, который набирает популярность по всему миру, именно по этому он должен привлекать инвестиции, спонсоров и людей. Так же его актуально по причине внесения его в реестр официальных видов спорта в России. **[texbook]**
[latex2e]

1 Аналитический раздел