



**Cyber Battle**

**«Стань лучше, чем остальные  
 7 миллиардов»**



**Содержание**

1. вступление; 3
2. проблематика; 4
3. проект «Cyber Battle»; 6
4. перспективность;
5. бизнес-модели;
6. рынок развития проекта;
7. команда.
8. финансирование.

**Вступление**

Ежедневно миллионы игроков по всему миру играют в игры. Каждый в этом находит свои хорошие и плохие стороны, который отображаются в дальнейшем на их эмоциональном состоянии либо капитальном.

Развитие игровой-индустрии уже давно засело на просторах Европы, Китая и США. Создание турниров и трендов по играм, не перестают радовать пользователей, ведь проведенное вечерние время за просмотром турнира в режиме онлайн, болея за свою любимую команду приносят большие эмоции. Помимо турниров, каждый хочет попробовать себя в роли профессионального игрока. На данном тренде были созданы большие социальные направления, бизнес-проекты и много других поддерживающих структур.

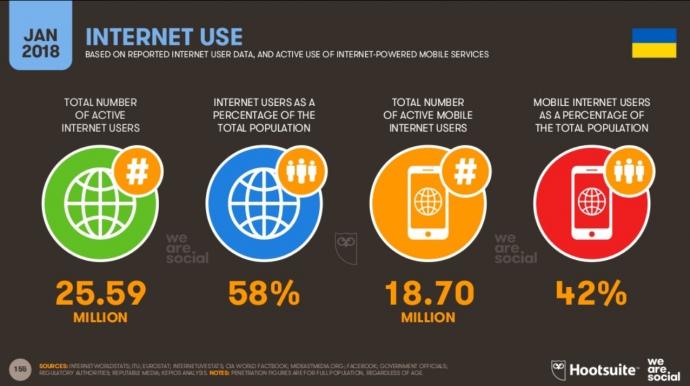
На данный момент, развитие киберспорта на территории Украины очень мизерное. Единственная организация которая выдвигает себя на международный уровень, является «Na Vi». Данная организация создала по определенным играм свои личные команды международного уровня с :

* dota 2;
* cs Go;
* pubg
* paladins;
* fifa 18.

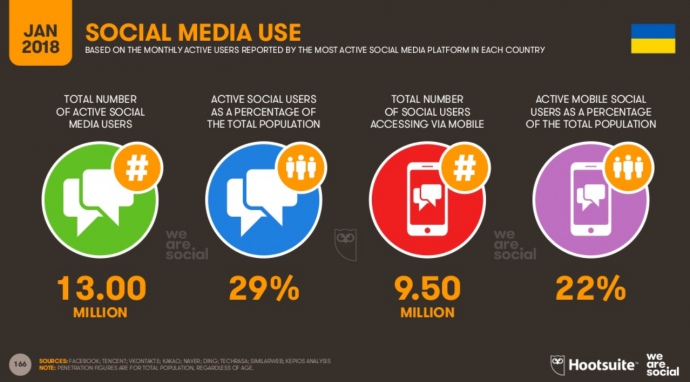
А ведь много существует игр, который не вошли в кибердписциплины, многие игроки ждут и надеются на то, чтобы показать свои навыки в той или иной игре, встретится с единомышленниками на каких-то локальных сборах или турнирах. Ведь каждый человек, который проводит 20-30% процентов своей жизни в гаджетах, хотя бы раз за свою жизнь играл, становился лучшим, добивался каких-то успехов, но не мог поставить данный аспект в основу или дополнительное развитие в своей жизни.

**Проблематика**

25,59 миллиона украинцев пользуются интернет-сетью, что составляет 58% населения страны. Такую информацию обнародовало международное агентство "We are social", специализирующаяся на исследованиях в сфере медиа, в отчете "Digital in 2018". По данным отчета, в Украине проживает 44,12 млн человек. 25,59 млн из низ пользуются интернетом, что составляет 58% населения(рисунок 1).



Мобильным интернетом пользуются 18,7 млн украинцев - это 42% населения.Социальными сетями пользуются 29% жителей Украины – 13 млн человек. Из них с помощью мобильного телефона в соцсети выходят 22% населения – 9,5 млн.



Из всех статистических данных приведенных выше, 65% играют в мобильные и компьютерные игры. После того, как игрок достиг определенного уровня своей игры, он хочет выйти на более профессиональный уровень, но иногда такой возможности нет по каким либо причинам, по этому первая из найденных причин является недостаток развития киберспорта на территории Украины в определенных участка или областях.  
  
В маленьких городах, не всегда существует большое разнообразие развлечений для молодежи, которые бы хотели провести время в кругу с людьми общих интересов, а так же принимая участие в каких-то соревнований. Второй проблемой является недостаток развлекающей части города для молодежи.

Наш мир развивается в разносторонних направлениях, что в свою очередь создает новые трендовые профессии, например как:

* аналитик турниров;
* стример;
* комментатор;
* и тп.

Рассмотрев данный вопрос, мы можем прийти к тому, что не во всех городах, есть возможность развиваться в новых трендовых движениях, что и тормозит развитие определенных структур в Украине.

Обобщив и найдя все проблемы, которые нас интересуют мы пришли к тому что:

* недостаток развития киберспорта на территории Украины;
* не всегда существует большое разнообразие развлечений для молодежи;
* не во всех городах, есть возможность развиваться в новых трендовых движениях.

**Проект “Cyber Battle”**

При обнаружение выше указанных проблем, была разрабо