

## **АКТУАЛЬНОСТЬ РАЗРАБОТКИ ВЕБ-ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ОРГАНИЗАЦИИ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ТУРНИРОВ В ВУЗАХ**

**ЗАКИРОВА ФЕРУЗА МАХМУДОВНА**

*доктор педагогических наук, профессор кафедры «Информационно-образовательные технологии» Ташкентского университета информационных технологий имени Мухаммада ал-Хоразмий*

*[f.zakirova@tuit.uz](mailto:f.zakirova@tuit.uz)*

**БЕГМАТОВ ДЖАВЛОНБЕК БОТИР УГЛИ**

*Студент 4-го курса, Ташкентский университет информационных технологий имени Мухаммада аль-Хорезми*

**АННОТАЦИЯ.** В условиях расширения киберспортивной деятельности в вузах возрастаёт потребность в современных цифровых инструментах, обеспечивающих эффективную организацию студенческих турниров. Традиционные способы проведения соревнований остаются фрагментированными и требуют значительных организационных усилий, что снижает прозрачность и замедляет взаимодействие участников и организаторов. Цель исследования — разработка концепции и функциональной модели веб-платформы для автоматизации ключевых процессов управления киберспортивными турнирами, включая регистрацию, формирование турнирных сеток, расписание и учёт результатов. Представлены теоретические основания актуальности проекта, подтверждённые анализом современных исследований в области образовательного киберспорта. Разработка подобной платформы способствует оптимизации организационной работы, оцифровке студенческой активности и повышению вовлечённости обучающихся.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** киберспорт; цифровая платформа; автоматизация; университетские турниры; организация соревнований; студенческий спорт.

**THE RELEVANCE OF DEVELOPING A WEB PLATFORM FOR  
AUTOMATIZING THE ORGANIZATION OF ESPORTS  
TOURNAMENTS IN UNIVERSITIES**

**ZAKIROVA FERUZA MAKHMUDOVNA**

*Doctor of Pedagogical Sciences, Department of «Information and Educational Technologies», Tashkent University of Information Technologies named after Muhammad al-Khwarizmi*

**BEGMATOV JAVLONBEK BOTIR OGLI**

*4th-year student, Tashkent University of Information Technologies named after Muhammad al-Khwarizmi*

**ABSTRACT.** With the rapid expansion of esports activities in universities, the demand for modern digital tools that ensure effective management of student tournaments is steadily increasing. Traditional methods of organizing competitions remain fragmented and require considerable manual effort, which reduces transparency and slows coordination between participants and organizers. The purpose of this study is to develop a concept and functional model of a web platform designed to automate key processes of esports tournament management, including participant registration, bracket generation, scheduling, and result tracking. The relevance of the project is supported by recent research in the field of educational esports, highlighting its growing importance for student engagement and skill development. The proposed solution enhances organizational efficiency,

supports digital transformation of student activities, and increases overall involvement in university esports initiatives.

**KEYWORDS:** esports; digital platform; automation; university tournaments; competition management; student engagement.

**Введение.** В условиях ускоренной цифровизации образования и расширения спектра внеучебной деятельности вузов киберспорт становится одним из наиболее динамично развивающихся направлений. Во многих университетах он превращается из любительской инициативы студентов в полноценную часть образовательной и воспитательной среды, влияя на формирование цифровых, коммуникативных и организационных компетенций. С увеличением количества турниров, ростом числа участников и усложнением форматов соревнований возникает необходимость внедрения технологических решений, способных обеспечить системность и эффективность управления этим процессом. На сегодняшний день большинство университетов используют несогласованные каналы коммуникации - мессенджеры, электронные таблицы, отдельные формы регистрации, что создаёт разрыв между этапами турнира и повышает нагрузку на организаторов.

Проблема отсутствия единого инструмента управления особенно проявляется в условиях масштабных студенческих турниров, требующих чёткой координации всех этапов: регистрации, жеребьёвки, составления расписания, фиксации результатов, обработки спорных ситуаций и подготовки итоговой статистики. Ручное выполнение этих операций приводит к частым ошибкам, задержкам, неэффективному использованию времени и затруднённому взаимодействию между участниками. Всё это снижает объективность, прозрачность и привлекательность киберспортивных мероприятий. Таким образом, создание

автоматизированной веб-платформы является актуальным и востребованным направлением, способным качественно изменить организацию студенческого киберспорта.

Научные исследования подчёркивают важность технологической поддержки киберспортивной деятельности. А. М. Илюшин, Д. Г. Шитов и А. В. Милёхин отмечают, что нормативное признание киберспорта способствует его развитию в сфере образования, однако организационная инфраструктура в вузах находится на ранней стадии становления [2]. Авторы подчеркивают, что отсутствие цифровых решений значительно ограничивает потенциал киберспортивных практик. Данные выводы подтверждаются и другими исследователями: Д. Л. Сивоволов и Е. В. Зайцева указывают, что университетские турниры сталкиваются с дефицитом управленческих механизмов, что снижает вовлечённость студентов и ограничивает стабильность деятельности киберспортивных клубов [3].

Дополнительным фактором необходимости автоматизации является растущее образовательное значение киберспорта. По мнению Горошко С. К., киберспортивные проекты формируют у студентов навыки сотрудничества, стратегического мышления, анализа данных, временного планирования и коллективной ответственности [1]. Однако исследователь подчёркивает, что для устойчивого развития таких компетенций требуется технологическая база, обеспечивающая регулярность и прозрачность соревнований. В условиях отсутствия автоматизации потенциал киберспорта как образовательного инструмента раскрывается лишь частично.

Интерес молодёжи к цифровым видам активности также усиливает запрос на современные организационные платформы. Как отмечают О. П. Тушина и Г. Н. Барашин, студенческая аудитория стремится к участию в цифровых и гибридных («фиджитал») форматах, которые соединяют элементы виртуальной и реальной активности [4]. Рост числа участников,

разнообразие дисциплин и появление новых игровых режимов приводят к усложнению организационных процедур, что делает ручную обработку данных практически невозможной в условиях крупных вузов. Следовательно, необходимо создание платформы, способной адаптироваться под различные дисциплины, проводить автоматическую генерацию сеток, оперативно обновлять расписания и обеспечивать статистический анализ.

Разработка специализированной веб-платформы позволит комплексно решить ключевые организационные задачи, возникающие при проведении киберспортивных турниров. Такая платформа обеспечит унифицированный процесс регистрации участников и команд, что исключит ошибки, возникающие при ручном вводе данных. Она также позволит автоматически формировать турнирные сетки в соответствии с выбранным форматом соревнований, обеспечивая точность и оперативность построения структуры турнира. Важным преимуществом станет прозрачное и гибкое расписание матчей, которое сможет динамически изменяться при необходимости. Платформа будет фиксировать результаты игр в режиме реального времени и формировать подробные статистические отчёты, астроенная система хранения данных позволит сохранять историю турниров и анализировать эффективность игроков и команд. Кроме того, возможность интеграции с образовательными и социальными платформами вуза повысит доступность и удобство участия в соревнованиях. Особое значение имеет обеспечение безопасного хранения данных и стабильной работы системы при высокой нагрузке, что позволит проводить турниры любого масштаба без технических сбоев.

Наличие единой цифровой платформы также способствует развитию киберспортивного сообщества внутри университета. Она позволяет студентам своевременно получать информацию о турнирах, участвовать в рейтинговых системах, отслеживать свои достижения, а организаторам -

более эффективно планировать мероприятия, взаимодействовать со спонсорами и расширять аудиторию. Кроме того, подобная платформа повышает статус киберспорта в образовательной среде, демонстрируя технологичность вуза и его способность поддерживать современные формы активности.

Таким образом, сочетание технологических, образовательных и организационных факторов делает разработку веб-платформы для автоматизации киберспортивных турниров не только актуальной, но и стратегически важной задачей. Платформа способна обеспечить качественный переход от фрагментарных, ручных методов управления к системному, цифровому и устойчивому формату проведения соревнований, что будет способствовать развитию киберспорта как значимого направления студенческой активности.

### **Список использованной литературы**

1. Горошко С. К. Киберспорт как эффективный инструмент формирования и развития навыков у молодежи //Тенденции развития науки, образования и экономики в эпоху. – 2022. – С. 44.
2. Илюшин, А. М. Правовая регламентация киберспорта. Эффективность внедрения киберспорта в вузе / А. М. Илюшин, Д. Г. Шитов, А. В. Милехин // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. – 2025. – № 3. – С. 98-107. – DOI 10.24412/2305-8404-2025-3-98-107. – EDN AXIAUU.
3. Сивоволов Д. Л., Зайцева Е. В. Киберспорт. Есть ли ему место в университете? //Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий. Т. 1.—Екатеринбург, 2022. – 2022. – С. 316-320.
4. Тушина, О. П. Предпочтения молодежи между традиционным спортом и киберспортом: исследование роста интереса к киберспорту / О. П. Тушина, Г. Н. Барашин // Человек. Социум. Общество. – 2024. – № S5. – С. 21-27. – EDN TTAXHJ.